



OLA IDZIK

UI/UX Designer

[Portfolio](#)

+48 880 493 134

ola.idzik03@gmail.com

Jestem projektantką UI/UX z ponad 2-letnim doświadczeniem w projektowaniu interfejsów i doświadczeń użytkownika dla branży finansowej, edukacyjnej, kosmetycznej oraz ponad 7-letnim zapleczem graficznym. Tworzę estetyczne, responsywne interfejsy oparte na danych z badań użytkowników i analizy zachowań.

DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE

UI/UX Designer – FI-APPS

02.2025 – obecnie

- Projektowanie nowoczesnych, responsywnych landing page oraz interfejsów z wykorzystaniem Auto Layout i komponentów, zgodnie z brandbookiem firmy
- Współpraca przy rozwoju produktu – optymalizacja funkcjonalności, estetyki i użyteczności interfejsu.
- Udział w analizie potrzeb użytkowników i tworzeniu koncepcji usprawnień UX.

UI/UX Designer – Freelance

10.2023 – 01.2025

- Wsparcie w testowaniu i doskonaleniu projektu serwisu epupil.pl (serwis dla petsitterów). Kampanie reklamowe Google, Meta oraz prowadzenie social media.
- Opracowywanie prototypów dla koncepcji aplikacji mobilnej L’Oreal Tender

Grafik komputerowy – PrintMedia24.pl

01.2019 – 09.2023

- Tworzenie identyfikacji wizualnych i materiałów reklamowych dla klientów z różnych branż.
- Projektowanie reklam zewnętrznych i wewnętrznych.
- Współpraca z klientami w zakresie pozyskiwania wymagań i dostosowania projektów do potrzeb biznesowych.
- Zarządzanie wieloma projektami jednocześnie w środowisku deadline-driven.

Grafik komputerowy – CTL oraz Lasotronix

01.2016 – 12.2018

- Przygotowywanie grafik na stoiska targowe i materiały drukowane.
- Projektowanie elementów interfejsu dla urządzeń medycznych – precyzja i dbałość o standardy UX dla specyficznej grupy użytkowników.

EDUKACJA

AI Product Masterclass – Nueve 2026

UI/UX Bootcamp – UI/UX po ludzku (poziom zaawansowany)

2025

- Kompleksowe projektowanie platformy edukacyjnej dla tutorów i mentorów (web i mobile) – od badań użytkownika do finalnego projektu.

UI/UX First Step – UI/UX po ludzku

2024

- Projektowanie elementów interfejsów użytkownika dla aplikacji mobilnych i internetowych. Praca z animacjami, prototypowaniem.
- Tworzenie design system i dokumentacji dla programistów.

Wyższa szkoła informatyki i zarządzania z siedzibą w Rzeszowie – Inżynier

2011 - 2015

- Podstawy grafiki komputerowej, programowania i rozwiązywania problemów technicznych.

UMIEJĘTNOŚCI

- Komponenty
- Auto-layouts
- Wireframing
- Protypowania
- Design System
- User flow
- RWD
- Branding
- DTP

NARZĘDZIA

- Figma
- FigmJam
- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Claude

JĘZYKI

- English B2
- Polski C1
- Ukraiński C2