



Karina "Kar" Rachwał

Jako UX/UI designerka z szerokim doświadczeniem specjalizuję się w łączeniu badań i strategii z kreatywnym procesem projektowym. Koncentruję się na tworzeniu rozwiązań zorientowanych na użytkownika, które łączą funkcjonalność z estetyką, dostarczając wymiernych rezultatów i podnosząc jakość doświadczeń cyfrowych.

DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE

UX/UI Designer

ATELIER^{XIV}

Atelier XIV · Kontrakt · 1/2 etatu

Sierpień 2023 – Sierpień 2025 · 2 lata

Jako członek zespołu projektowego uczestniczyłam w realizacji różnorodnych projektów – od korporacyjnych stron internetowych po platformy logistyczne. Moja praca koncentrowała się na tworzeniu rozwiązań projektowych, które łączą potrzeby użytkowników z celami biznesowymi, dostarczając jednocześnie spójne i angażujące doświadczenia.

Obowiązki

- Przeprowadzałam benchmarking oraz analizę konkurencji w celu opracowania skutecznych strategii projektowych.
- Przygotowywałam podstawowe wireframy definiujące strukturę rozwiązań cyfrowych.
- Projektowałam intuicyjne i estetyczne UI dla stron internetowych.
- Wspierałam proces redesignu autorskiej platformy Field Management Services oraz aplikacji mobilnej firmy, obejmujący stworzenie i wdrożenie Design System.

Junior UX/UI Designer

Panowie Programiści

Panowie Programiści · Kontrakt

Maj 2022 – Lipiec 2023 · 1 rok 3 miesiące

Pełniłam rolę UX Designerki w ramach różnorodnych projektów, w tym wielowarstwowej platformy e-learningowej dla pracowników kampusu szkolnego oraz aplikacji mobilnej dla studentów. Skupiałam się na tworzeniu intuicyjnych interfejsów i płynnych doświadczeń użytkownika, usprawniających dostępność i komunikację.

Obowiązki

- Współpracowałam z interdyscyplinarnym zespołem, w tym z deweloperami i interesariuszami, aby dopasować rozwiązania projektowe do celów biznesowych.
- Tworzyłam wireframy, prototypy oraz projekty wysokiej jakości, koncentrując się na potrzebach użytkowników.
- Prowadziłam badania użytkowników w celu identyfikacji problemów i możliwości projektowych dla rozwiązań webowych i mobilnych.
- Przeprojektowałam i utrzymywałam Design System zapewniając spójność wizualną i funkcjonalną wszystkich produktów cyfrowych.

KONTAKT

karina.to.zalezy@gmail.com

+48 691 958 875

[LinkedIn](#)

[Portfolio](#)

EDUKACJA

Uniwersytet SWPS we Wrocławiu

2020–2021

User Experience/Product Design.

Studia podyplomowe

Uniwersytet Zielonogórski

2011–2017

Architektura i Urbanistyka
Magister inżynier architekt

UMIEJĘTNOŚCI

User centred design (UCD)

Design thinking

Stakeholder relationships management

Evidence and context-based design

Design for accessibility

Strategiczne i krytyczne myślenie

JĘZYKI

Polski Native

Angielski B1/2

Niemiecki B1

Junior UX/UI Designer

Sparing · Kontrakt

Maj 2022 – Lipiec 2023 · 1 rok 3 miesiące

Uczestniczyłam w kilku krótkoterminowych projektach, ściśle współpracując z klientami w celu szybkiego reagowania na ich potrzeby projektowe.

Obowiązki

- Śledziłam najnowsze trendy i technologie cyfrowe, aby inspirować innowacyjne i kreatywne rozwiązania projektowe.
- Współpracowałam z multidyscyplinarnym zespołem przy realizacji nowatorskich projektów cyfrowych.
- Prowadziłam badania użytkowników, w tym testy typu guerrilla, analizując wyniki i wdrażając uzyskane wnioski w projektach.
- Projektowałam mobilne aplikacje marketingowe dostosowane do kampanii reklamowych, dbając o spójność z identyfikacją marki oraz celami kampanii.

Junior UX/UI Designer

NGO SIN ·

Październik 2020 – Październik 2021 · 1 rok



Współpracowałam z organizacją non-profit przy projekcie aplikacji mobilnej wspierającej monitorowanie zdrowia psychicznego, umożliwiającej samoobserwację oraz zapewniającej szybki dostęp do pomocy.

Choć projekt nie został ukończony z powodu ograniczeń finansowych, dostarczył mi cennego doświadczenia i wiedzy w zakresie projektowania zorientowanego na użytkownika w kontekście działań organizacji non-profit.

Obowiązki

- Przeprowadzałam ankiety w celu identyfikacji i rekrutacji uczestników do pogłębionych wywiadów indywidualnych (IDI).
- Prowadziłam warsztaty z klientem, aby wspólnie doprecyzować cele projektu oraz potrzeby użytkowników.
- Opracowałam architekturę informacji, która stanowiła podstawę do wyboru kluczowych funkcji wersji MVP aplikacji mobilnej.
- Przygotowałam wireframy obrazujące funkcjonalność aplikacji oraz ścieżki użytkownika.

Sparing.

SOFTWARE

Figma, FigJam

Webflow

Jira, Toggle

Google Analytics, Loop

Hotjar

G suite, Office 365

Miro

Notion

ZAINTERESOWANIA

Digital news

Kuchnia azjatycka

Kultura azjatycka

Lego

Koci behawioryzm

Polska fantastyka – Aneta Jadowska