Michał Bialik

Senior UX Designer

michal.bialik.ux@gmail.com +48 600 767 128 Kraków, Poland michalbialik.com

Jestem projektantem UX z ponad **15-letnim** doświadczeniem w branży **gamingowej**, **B2B**, **B2C**, **SaaS** oraz **AdTech**. Specjalizuję się w badaniach użytkowników, testach użyteczności oraz projektowaniu opartym na danych. Skutecznie zwiększam zaangażowanie, retencję i satysfakcję użytkowników poprzez intuicyjne interfejsy oraz wykorzystanie narzędzi AI w procesach projektowych. Mam doświadczenie w prowadzeniu zespołów interdyscyplinarnych i dostarczaniu innowacyjnych, **zorientowanych na użytkownika** rozwiązań cyfrowych.

DOŚWIADCZENIE

UX Designer & Researcher, *Polska Agencja Żeglugi Powietrznej (PAŻP)* 2026 – Present
Warszawa

- **Prowadzenie fazy Discovery:** Realizacja kompleksowych badań (wywiady, *contextual inquiry* bezpośrednio na stanowiskach pracy z operatorami) w celu zebrania wymagań dla nowego, kluczowego oprogramowania operacyjnego.
- **Projektowanie systemów dziedzinowych:** Tworzenie architektury informacji, przepływów (*user flows*) oraz projektów interfejsów dla nowej generacji oprogramowania do zarządzania planami lotów.
- **Optymalizacja i automatyzacja:** Przeprowadzanie audytów użyteczności systemów typu *legacy*, identyfikowanie braków funkcjonalnych i projektowanie rozwiązań obniżających obciążenie kognitywne użytkowników pracujących pod presją czasu.
- **Współpraca i strategia:** Ścisła współpraca z Product Ownerem przy mapowaniu zoptymalizowanych procesów biznesowych; praca realizowana w wysoce regulowanym środowisku o rygorystycznych standardach bezpieczeństwa.

Senior UX/UI Designer, *Adlook Services* 2024 – 2025
Warszawa

- Projektowanie i optymalizacja platformy Adlook Smart DSP, umożliwiającej reklamodawcom skuteczne działanie w ekosystemie reklamy privacy-first,
- Tworzenie nowych funkcjonalności (m.in . CPM Recommender, Insertion Orders, Flights) usprawniających workflow użytkowników,
- Prowadzenie badań użytkowników, wywiadów i testów użyteczności wspierających rozwój roadmapy produktowej,
- Wykorzystanie narzędzi AI (ChatGPT) do walidacji person oraz Attention Insight (heatmapy, symulacje eye-trackingu), Figma Make i Google Stitch w procesie projektowym

Senior UX Designer, *Reality Games* 2022 – 2024
Kraków

- **Prowadzenie UX** dla gry mobilnej Monopoly World, tworzenie angażujących i intuicyjnych doświadczeń użytkownika,
- Współpraca z deweloperami i Product Managerami przy definiowaniu celów oraz wdrażaniu procesów design thinking,
- Tworzenie **wireframe'ów**, **prototypów** i **makiet high-fidelity** oraz iterowanie projektów w oparciu o feedback użytkowników,
- Wykorzystanie **ChatGPT** do tworzenia narracji i historii graczy, przyspieszając proces aklimatyzacji i zwiększając immersję

UX Designer, *Stribog Games* 2019 – 2022
Kraków

- Projektowanie UX dla **gier mobilnych**, **webowych** i **desktopowych** (Gemstone Legends, Animatch, Yatzy, 1000),
- Prowadzenie testów użyteczności i wdrażanie usprawnień, co **zwiększyło retencję użytkowników z 21% do 53%**,
- Tworzenie **szczegółowych style guide'ów** i **dokumentacji** zapewniającej spójność projektową między platformami

UX/UI Designer, *Comarch* 2015 – 2018
Kraków

- Poprawa użyteczności i wskaźników realizacji zadań o **80%** dzięki badaniom UX i iteracyjnemu testowaniu,
- Redesign front-endu Comarch ECM z wykorzystaniem animacji i Material Design, poprawiający doświadczenie klienta,
- Redukcja błędnie kierowanych zgłoszeń do działu obsługi klienta o **30%** dzięki usprawnieniu nawigacji,
- Kluczowe projekty: Comarch MDM, Comarch ECM, Comarch EDI, Comarch Customer Care, Comarch BG Portal

UX Designer, *Freelancer* 2012 – Present

- Prowadzenie badań UX oraz jakościowych badań użytkowników, w tym wywiadów pogłębionych i testów użyteczności dla aplikacji mobilnych i webowych,
- Realizacja audytów UX oraz wdrażanie usprawnień w aplikacjach i grach,
- Projektowanie rozwiązań zorientowanych na użytkownika dla produktów B2B, B2C, Enterprise i SaaS,
- Współpraca z klientami w celu poprawy użyteczności, zaangażowania i ogólnego doświadczenia użytkownika

EDUKACJA

Postgraduate Studies in User Experience & Product Design, 2018
AGH University of Science and Technology, Kraków

B.Sc. Computer Science, *Jagiellonian University, Kraków* 2015

UMIEJĘTNOŚCI

Badania UX & Design

- Badania użytkowników
- Testy użyteczności
- Persony
- Wireframing
- Prototypowanie
- Projektowanie interakcji

SI & Analityka

- ChatGPT
- Attention Insight (heatmaps, eye-tracking)
- Figma Make
- Google Stitch
- Analytics Dashboard
- Data Visualization Design
- Power BI
- SQL
- Excel

UI & Narzędzia

- Figma
- Adobe Xd
- Axure RP
- Sketch
- Miro
- Responsive Web Design
- Design Systems

Umiejętności pracy zespołowej

- Agile/Scrum
- Zarządzanie interesariuszami
- Jira / Confluence

KLUCZOWE OSIĄGNIĘCIA

Zwiększenie retencji graczy z 21% do 53% w Stribog Games poprzez redesign UI, UX oraz funkcji gameplay.

Poprawa satysfakcji użytkowników o 80% w Comarch dzięki badaniom UX i redesignowi oprogramowania enterprise.

Zaprojektowanie i wdrożenie Adlook Smart DSP – nowoczesnej platformy self-service dostosowanej do reklamy w modelu privacy-first.

Wykorzystanie narzędzi AI (ChatGPT, Attention Insight, Figma Make, Google Stitch) do przyspieszenia workflow projektowego i optymalizacji interfejsów.

SZKOLENIA

Certyfikat: Umiejętności Jutra AI, *Google & SGH*
2026
Zdalnie

Intensywny program szkoleniowy z zakresu praktycznego wdrażania narzędzi AI. Obejmował pracę na realnych projektach biznesowych, ucząc wykorzystania sztucznej inteligencji do zwiększania produktywności, optymalizacji codziennych procesów operacyjnych oraz wspierania strategicznego rozwoju firmy.

Analityk danych, *Expose*
10/2025 – 11/2025
Warszawa

Ukończony kurs obejmujący: zaawansowaną obsługę Excel, Power BI, praktyczne zastosowania AI oraz SQL. Doświadczenie w przetwarzaniu danych, wizualizacji, raportowaniu i budowie rozwiązań analitycznych wspierających podejmowanie decyzji w oparciu o dane.

JĘZYKI

Polski
Ojczysty

Angielski
B2