

Magdalena Tofil - z wykształcenia architekt, z doświadczenia i pasji - dostępnościowiec. Przygoda z dostępnością zaczęła się jeszcze na studiach z architektury. Brała udział w warsztatach Designing in the Dark, gdzie poznawała potrzeby osób niewidomych i niedowidzących w przestrzeni fizycznej (oraz ich ogromne poczucie humoru). Zrobiła studia podyplomowe User Experience & Product Design na AGH. Przez rok intensywnej pracy poznała narzędzia UX'owe, badawcze i projektowe. I najważniejsze: dużo osób niewidomych i niedowidzących i ich potrzeb. Z moją grupą projektową UX BAT's zaprojektowała rozwiązanie, które pomaga rozpoznawać jaki autobus podjeżdża w danym momencie na przystanek. Podyplomówkę ukończyli z wyróżnieniem.

Rozpoczęłam pracę w Biurze ds. Osób Niepełnosprawnych AGH w projekcie Dostępność +.

Odpowiadała na dostępność cyfrową materiałów edukacyjnych, dokumentów, UX accessibility, badania z użytkownikami. BONA w tym czasie tworzył 2 produkty cyfrowe: platformę do obsługi studentów oraz nawigację dla osób z niepełnosprawnościami na kampusie AGH. Robiła tu badania użyteczności oraz audytowała UX accessibility i proponowała rozwiązania.

Przeprowadzała też szkolenia z dostępności dokumentów, prezentowała na konferencjach o robieniu testów z OzN, koordynowała działania Zrzeszenia Studentów z Niepełnosprawnościami.

Z ZSN'em stworzyła grę terenową ParaJUWE o potrzebach osób z niepełnosprawnościami oraz Think-tank tworzący pomysły na rozwiązania dla OzN.IG @ux\_joy

LinkedIn Magdalena Tofil,

IG ZSN