

21CN RADOSŁAW
SMILGIN

★★★★★ 4,5 / 5

23 oceny

Testowanie użyteczności/Usability Testing. Warsztat i szkolenie połączone z praktycznymi przykładami z projektów użytecznościowych.

Numer usługi 2025/05/07/163664/2730144

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 14 h

📅 28.10.2025 do 29.10.2025

1 770,00 PLN brutto

1 770,00 PLN netto

126,43 PLN brutto/h

126,43 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Programowanie
Identyfikatory projektów	Małopolski Pociąg do kariery, Kierunek - Rozwój, Nowy start w Małopolsce z EURESEM
Grupa docelowa usługi	Szkolenie jest przeznaczone dla testerów oprogramowania, projektantów UX/UI, osób zajmujących się optymalizacją witryn oraz wszystkich, dla których użyteczność aplikacji nie jest bez znaczenia. Usługa dedykowana uczestnikom projektów: • Małopolski Pociąg do kariery • Kierunek - Rozwój • Nowy start w Małopolsce z EURESEM
Minimalna liczba uczestników	6
Maksymalna liczba uczestników	12
Data zakończenia rekrutacji	24-10-2025
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	14
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Standard Usługi Szkoleniowo-Rozwojowej PIFS SUS 2.0

Cel

Cel edukacyjny

Szkolenie prowadzi do nabycia kompetencji w zakresie profesjonalnego planowania, projektowania i przeprowadzania testów użyteczności interfejsów, a także analizy i interpretacji ich wyników, co umożliwi skuteczne wdrażanie zasad projektowania zorientowanego na użytkownika (User-Centered Design) w procesach rozwoju oprogramowania.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wiedza - uczestnik po szkoleniu: • definiuje pojęcia użyteczności i doświadczenia użytkownika (UX) • identyfikuje kluczowe elementy procesu User-Centered Design • charakteryzuje specyfikę interfejsów aplikacji internetowych, desktopowych i mobilnych • opisuje heurystyki Jakoba Nielsena i standardy ISO związane z użytecznością • rozróżnia metody testowania użyteczności w zależności od etapu rozwoju produktu • wymienia narzędzia stosowane w testowaniu użyteczności	Wiedza: • wyjaśnia podczas dyskusji grupowych kluczowe pojęcia z dziedziny użyteczności • klasyfikuje problemy użyteczności według heurystyk Nielsena • porównuje różne podejścia do testowania użyteczności w konkretnych przypadkach • rozwiązuje quiz sprawdzający znajomość terminologii i metodologii	Test teoretyczny
Umiejętności - uczestnik po szkoleniu: • formułuje wymagania użytecznościowe dla różnych typów interfejsów • projektuje scenariusze testowe dostosowane do celów badania użyteczności • przeprowadza ocenę ekspercką interfejsu w oparciu o uznane standardy • moderuje sesje testowe z użytkownikami • analizuje i interpretuje wyniki testów użyteczności • dobiera odpowiednie narzędzia do testowania w zależności od potrzeb i dostępnych zasobów • opracowuje rekomendacje zmian w interfejsie na podstawie wyników testów	Umiejętności: • tworzy listę wymagań użytecznościowych dla wybranego typu interfejsu • planuje proces testowania użyteczności dla przykładowej aplikacji • przeprowadza uproszczoną ocenę ekspercką wskazanego interfejsu • demonstruje techniki moderacji sesji testowej • analizuje nagrania z sesji testowych i formułuje wnioski • prezentuje raport z wynikami testów użyteczności	Test teoretyczny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Kompetencje społeczne - uczestnik po szkoleniu: • współpracuje w zespole projektowym w zakresie testowania użyteczności • argumentuje znaczenie testowania użyteczności w procesie rozwoju oprogramowania • komunikuje wyniki testów użyteczności w sposób zrozumiały dla różnych interesariuszy • wykazuje empatię wobec użytkowników końcowych podczas projektowania i testowania • inicjuje działania związane z poprawą użyteczności produktów	Kompetencje społeczne: • uczestniczy aktywnie w symulacji zespołu projektowego • uzasadnia decyzje projektowe w oparciu o wyniki testów • ocenia prace innych uczestników, udzielając konstruktywnej informacji zwrotnej • adaptuje podejście do testowania w zależności od potrzeb różnych interesariuszy	Test teoretyczny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Szkolenie odbywa się w godzinach 9.00-17.00 w formie online w czasie rzeczywistym. W trakcie szkolenia przewidziane są przerwy (1h dziennie), które nie są wliczone w czas trwania usługi.

Zakres tematyczny

1. Czym jest użyteczność?
 - Definicja użyteczności i UX
 - Użyteczność jest inwestycją
 - Czynniki ludzkie
2. Interfejs
 - Aplikacja internetowa
 - Aplikacja desktopowa

- Aplikacja mobilna

3. Proces użyteczności w oparciu o User-Centered Design

- Analizy użyteczności
- Wymagania użytecznościowe
- Relacja użyteczność a wymagania funkcjonalne
- Metody zbierania wymagań
- Projektowanie użyteczności
- Prototypy
- Projektowanie zespołowe
- Testowanie użyteczności
- Błędy użyteczności
- Planowanie testów
- Miary w testowaniu
- Testowanie prototypu
- Ocena ekspercka w oparciu o standardy (heurystyki Jakoba Nielsena, normy ISO i inne standardy)
- Testowanie z nieświadomym użytkownikiem
- Testowanie z użytkownikiem
- Projektowanie scenariuszy
- Moderacja spotkania
- Laboratorium użyteczności (pomieszczenia testowe, sprzęt do testów, eye tracking itd.

4. Narzędzia testowania użyteczności (darmowe i komercyjne)

5. Walidacja

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 6

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 6 Czym jest użyteczność? wykład, dyskusja	Arnika Hryszko	28-10-2025	09:00	11:00	02:00
2 z 6 Interfejs- wykład, ćwiczenia	Arnika Hryszko	28-10-2025	12:00	15:00	03:00
3 z 6 Proces użyteczności w oparciu o User-Centered Design - wykład	Arnika Hryszko	28-10-2025	15:00	17:00	02:00
4 z 6 Proces użyteczności w oparciu o User-Centered Design c.d.- prezentacja, ćwiczenia	Arnika Hryszko	29-10-2025	09:00	13:00	04:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 6 Narzędzia testowania użyteczności (darmowe i komercyjne)-prezentacja, ćwiczenia	Arnika Hryszko	29-10-2025	14:00	17:00	03:00
6 z 6 Walidacja	-	29-10-2025	17:00	17:30	00:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	1 770,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 770,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	126,43 PLN
Koszt osobogodziny netto	126,43 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Arnika Hryszko

Arnika Hryszko jest testerką oprogramowania z dyplomem z informatyki i kilkunastoletnim doświadczeniem w zakresie zapewnienia jakości oraz trenerem.

W trakcie swojej kariery zawodowej zdobyła szerokie doświadczenie, poczynwszy od testów manualnych, poprzez serwisy internetowe, testy wydajności, aplikacje mobilne, hurtownie danych, business intelligence, systemy wbudowane, zaawansowaną automatyzację, aż po wykorzystanie uczenia maszynowego w testowaniu.

Arnika jest współautorką publikacji i prezentacji dotyczących zapewnienia jakości w informatyce, w tym książki "Inżynieria wymagań w praktyce". Jest również znaną prelegentką, prezentującą na ponad 20 konferencjach naukowych i branżowych.

Jest prezeską Stowarzyszenia Jakości Systemów Informatycznych oraz członkinią Grupy Roboczej ds. Internetu Rzeczy powołanej przez Ministerstwo Cyfryzacji. Dodatkowo spełnia się jako współorganizatorka szeregu konferencji i wydarzeń, w tym GeekWeekWro, Testwarez i ReQuest.

Posiadane certyfikaty:

ISTQB® Poziom Podstawowy
ISTQB® Poziom zaawansowany- Kierownik Testów
ISTQB® Poziom zaawansowany - Analityk Testów
Professional SCRUM Master I

Posiadane akredytacje:

Trenerka ISTQB® Poziom Podstawowy
Trenerka ISTQB® Poziom Podstawowy - Tester Zwinny
Trenerka ISTQB® Poziom Zaawansowany – Analityk Testów
Trenerka ISTQB® Poziom Zaawansowany- Kierownik Testów
Trenerka ISTQB® Moduł Specjalistyczny – Tester Akceptacyjny

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują komplet materiałów:

1. Prezentacja szkoleniowa
2. Usability Body of Knowledge [EN]
3. "Kurs Usability" Tomasz Karwatka
4. Research-Based Web Design & Usability Guidelines

Warunki uczestnictwa

Wymaganiem dla uczestników szkolenia jest znajomość podstawowych informacji o interfejsie aplikacji lub urządzeń.

Informacje dodatkowe

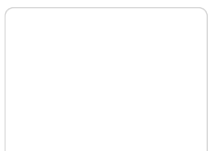
Zawarto umowę z WUP Toruń w zakresie projektu "Projekt-Rozwój".

Warunki techniczne

Szkolenie odbędzie się za pośrednictwem platformy MS Teams/Zoom/Meet.

Uczestnicy proszeni są przygotowanie własnych laptopów ze stabilnym łączem internetowym, przeglądarką internetową oraz edytorem tekstu, zgodnie z instrukcją przygotowaną przez trenera szkolenia.

Kontakt



Agnieszka Panek

E-mail agnieszka.panek@testerzy.pl



Telefon (+48) 533 315 222