



Tworzenie aplikacji mobilnych zgodnych z WCAG przy wsparciu sztucznej inteligencji AI- Szkolenie.

Numer usługi 2025/05/14/133812/2745429

4 000,00 PLN brutto
4 000,00 PLN netto
100,00 PLN brutto/h
100,00 PLN netto/h

CENTRUM
ROZWOJU I
EDUKACJI SP. Z O.
O.



📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 40 h

📅 01.08.2025 do 10.08.2025

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Programowanie

Sposób dofinansowania

wsparcie dla osób indywidualnych
wsparcie dla pracodawców i ich pracowników

Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane jest dla:

- **Web i mobile developerów**, którzy chcą nauczyć się tworzyć aplikacje zgodne ze standardami dostępności WCAG
- **Specjalistów UX/UI oraz projektantów aplikacji mobilnych**
- **Osób pracujących przy projektach z zakresu dostępności cyfrowej i usług publicznych**
- **Programistów oraz freelancerów tworzących aplikacje na zlecenie dla instytucji lub klientów prywatnych**
- **Uczestników projektów rozwojowych wspierających cyfryzację i dostępność usług online**

Wymagania wstępne: podstawowa znajomość pracy z systemem operacyjnym i obsługi internetu. Komputer o wymaganych parametrach sprzętowych oraz dostęp do internetu (parametry podane w karcie usługi)

Minimalna liczba uczestników

2

Maksymalna liczba uczestników

6

Data zakończenia rekrutacji

31-07-2025

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

40

Cel

Cel edukacyjny

Celem szkolenia jest przygotowanie uczestników do projektowania i tworzenia aplikacji mobilnych w języku React Native zgodnych ze standardem dostępności WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) 2.2 z wykorzystaniem narzędzi AI wspomagających proces projektowania i audytowania dostępności aplikacji mobilnych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Tworzy dostępne aplikacje mobilne zgodne z WCAG 2.2 w React Native	Projektuje i wykonuje aplikację mobilną spełniającą wymagania WCAG 2.2 w zakresie kontrastu, nawigacji i opisów alternatywnych	Analiza dowodów i deklaracji
	Integruje narzędzie AI do analizy dostępności aplikacji	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Samodzielnie przeprowadza audyt aplikacji mobilnych pod kątem zgodności z WCAG 2.2	Wykonuje audyt dostępności aplikacji	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	Interpretuje wyniki audytu	Analiza dowodów i deklaracji
	Przygotowuje raport z rekomendacjami zmian	Analiza dowodów i deklaracji
Identyfikuje potrzeby użytkowników z niepełnosprawnościami w aplikacjach mobilnych	Wskazuje wymagania dotyczące dostępności dla różnych typów niepełnosprawności	Test teoretyczny
Przygotowuje aplikacje mobilne do publikacji w sklepach mobilnych z zachowaniem wymagań dostępności	Buduje paczkę instalacyjną aplikacji z kompletem ustawień dostępności i wymaganych deklaracji	Obserwacja w warunkach symulowanych
Charakteryzuje idee dostępności cyfrowej oraz standardy WCAG 2.2	Opisuje idee dostępności cyfrowej	Test teoretyczny
	Omawia i interpretuje wytyczne standardów WCAG 2.2	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, dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się.

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

Tak, dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji.

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

Tak, dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji.

Program

Program szkolenia jest dostosowany do potrzeb uczestników usługi oraz głównego celu usługi i jej charakteru oraz obejmuje zakres tematyczny usługi. Uczestnik posiada stały dostęp do platformy LMS z materiałami, checklistami, testami i nagraniami. Szkolenie zawiera część teoretyczną (6h), praktyczną (32h) oraz walidację (2h).

Szkolenie prowadzone jest metodą warsztatową w formule live online ze stałym wsparciem trenera na czacie podczas kursu.

Przerwy nie są wliczone w ogólny czas usługi rozwojowej.

Usługa realizowana jest w godzinach zegarowych.

Warunki organizacyjne:

Usługa zostanie przeprowadzona w całości wewnątrz aplikacji **EduOrganizer**. To nowoczesne, kompleksowe narzędzie umożliwia uczestnikom wygodny dostęp do materiałów szkoleniowych, transmisji na żywo, testów oraz indywidualnej komunikacji z trenerem – bez konieczności instalowania dodatkowego oprogramowania czy tworzenia kont w innych systemach. Cały proces szkoleniowy – część teoretyczna oraz praktyczna odbywa się w jednym, intuicyjnym środowisku. Gwarantujemy wysoki poziom organizacji, bezpieczeństwa danych oraz komfort nauki w przyjaznej i interaktywnej formie.

Program ramowy:

Dzień 1 – Wprowadzenie do dostępności i WCAG w aplikacjach mobilnych (8h)

1. Wprowadzenie do idei dostępności cyfrowej (Accessibility)
2. Standardy WCAG 2.2 – omówienie i interpretacja wytycznych
3. Przykłady aplikacji mobilnych zgodnych i niezgodnych z WCAG
4. Podstawy React Native – przygotowanie środowiska pracy (VS Code, Expo)
5. Tworzenie pierwszej aplikacji mobilnej w React Native

Dzień 2 – Tworzenie komponentów dostępnych WCAG (8h praktycznych)

1. Tworzenie UI/UX z dostępnością w centrum – projektowanie z perspektywy użytkowników z niepełnosprawnościami
2. Techniki zapewniania dostępności komponentów (tekst, obrazy, przyciski, formularze)
3. Wykorzystanie narzędzi do testowania dostępności (React Native Accessibility, Accessibility Inspector)
4. Praktyczne ćwiczenia: przystosowanie aplikacji do czytników ekranu (VoiceOver, TalkBack)

Dzień 3 – Wsparcie sztucznej inteligencji AI w projektowaniu aplikacji dostępnych (8h)

- 1. Przegląd narzędzi AI wspierających dostępność (np. Microsoft AI for Accessibility, ChatGPT, narzędzia predykcyjne)
- 2. Wykorzystanie AI do generowania opisów alternatywnych (alt text), testów dostępności, wykrywania błędów UX
- 3. Tworzenie prototypów aplikacji wspieranych przez AI (np. Figma + AI, automatyzacja testów)
- 4. Praktyczne ćwiczenia: integracja AI z projektem React Native

Dzień 4 – Audytowanie aplikacji mobilnych pod kątem WCAG (8h)

- 1. Samodzielne audytowanie aplikacji przy wsparciu AI (praktyka z narzędziami open source i komercyjnymi)
- 2. Automatyzacja testów dostępności (ci/cd)
- 3. Przygotowanie raportu zgodności z WCAG
- 4. Praktyczne case study: analiza aplikacji dostarczonej przez trenera

Dzień 5 – Warsztat końcowy i projekty uczestników (6h) Walidacja (2h)

- 1. Realizacja własnego mini-projektu dostępnej aplikacji mobilnej
- 2. Konsultacje indywidualne z trenerem (praca w grupach)

3. Walidacja

Dostawca Usług zapewnia rozdzielność funkcji pomiędzy procesem kształcenia a walidacją.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 34

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 34 1. Wprowadzenie do idei dostępności cyfrowej (Accessibility)	Dawid Sławiński	04-08-2025	09:00	09:45	00:45
2 z 34 Standardy WCAG 2.2 – omówienie i interpretacja wytycznych	Dawid Sławiński	04-08-2025	09:45	10:30	00:45
3 z 34 Przerwa	Dawid Sławiński	04-08-2025	10:30	10:45	00:15
4 z 34 3. Przykłady aplikacji mobilnych zgodnych i niezgodnych z WCAG	Dawid Sławiński	04-08-2025	10:45	12:15	01:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 34 Przerwa	Dawid Sławiński	04-08-2025	12:15	12:30	00:15
6 z 34 4. Podstawy React Native – przygotowanie środowiska pracy (VS Code, Expo)	Dawid Sławiński	04-08-2025	12:30	14:00	01:30
7 z 34 Przerwa	Dawid Sławiński	04-08-2025	14:00	14:30	00:30
8 z 34 5. Tworzenie pierwszej aplikacji mobilnej w React Native	Dawid Sławiński	04-08-2025	14:30	16:00	01:30
9 z 34 1. Tworzenie UI/UX z dostępnością w centrum – projektowanie z perspektywy użytkowników z niepełnosprawnościami	Łukasz Piekarek	05-08-2025	09:00	10:30	01:30
10 z 34 Przerwa	Łukasz Piekarek	05-08-2025	10:30	10:45	00:15
11 z 34 2. Techniki zapewniania dostępności komponentów (tekst, obrazy, przyciski, formularze)	Łukasz Piekarek	05-08-2025	10:45	12:15	01:30
12 z 34 Przerwa	Łukasz Piekarek	05-08-2025	12:15	12:30	00:15
13 z 34 3. Wykorzystanie narzędzi do testowania dostępności (React Native Accessibility, Accessibility Inspector)	Łukasz Piekarek	05-08-2025	12:30	14:00	01:30
14 z 34 Przerwa	Łukasz Piekarek	05-08-2025	14:00	14:30	00:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
15 z 34 4. Praktyczne ćwiczenia: przystosowanie aplikacji do czytników ekranu (VoiceOver, TalkBack)	Łukasz Piekarek	05-08-2025	14:30	16:00	01:30
16 z 34 1. Przegląd narzędzi AI wspierających dostępność (np. Microsoft AI for Accessibility, ChatGPT, narzędzia predykcyjne)	Dawid Sławiński	06-08-2025	09:00	10:30	01:30
17 z 34 Przerwa	Dawid Sławiński	06-08-2025	10:30	10:45	00:15
18 z 34 2. Wykorzystanie AI do generowania opisów alternatywnych (alt text), testów dostępności, wykrywania błędów UX	Dawid Sławiński	06-08-2025	10:45	12:15	01:30
19 z 34 Przerwa	Dawid Sławiński	06-08-2025	12:15	12:30	00:15
20 z 34 3. Tworzenie prototypów aplikacji wspieranych przez AI (np. Figma + AI, automatyzacja testów)	Dawid Sławiński	06-08-2025	12:30	14:00	01:30
21 z 34 Przerwa	Dawid Sławiński	06-08-2025	14:00	14:30	00:30
22 z 34 4. Praktyczne ćwiczenia: integracja AI z projektem React Native	Dawid Sławiński	06-08-2025	14:30	16:00	01:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
23 z 34 1. Samodzielne audytowanie aplikacji przy wsparciu AI (praktyka z narzędziami open source i komercyjnymi)	Łukasz Piekarek	07-08-2025	09:00	10:30	01:30
24 z 34 Przerwa	Łukasz Piekarek	07-08-2025	10:30	10:45	00:15
25 z 34 2. Automatyzacja testów dostępności (ci/cd)	Łukasz Piekarek	07-08-2025	10:45	12:15	01:30
26 z 34 Przerwa	Łukasz Piekarek	07-08-2025	12:15	12:30	00:15
27 z 34 3. Przygotowanie raportu zgodności z WCAG	Łukasz Piekarek	07-08-2025	12:30	14:00	01:30
28 z 34 Przerwa	Łukasz Piekarek	07-08-2025	14:00	14:30	00:30
29 z 34 4. Praktyczne case study: analiza aplikacji dostarczonej przez trenera	Łukasz Piekarek	07-08-2025	14:30	16:00	01:30
30 z 34 1. Realizacja własnego mini-projektu dostępnej aplikacji mobilnej	Dawid Sławiński	08-08-2025	09:00	12:00	03:00
31 z 34 Przerwa	Dawid Sławiński	08-08-2025	12:00	12:30	00:30
32 z 34 2. Konsultacje indywidualne z trenerem (praca w grupach)	Łukasz Piekarek	08-08-2025	12:30	14:00	01:30
33 z 34 Przerwa	Łukasz Piekarek	08-08-2025	14:00	14:30	00:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
34 z 34 Walidacja	-	08-08-2025	14:30	16:00	01:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	4 000,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	4 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	100,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	100,00 PLN

Prowadzący

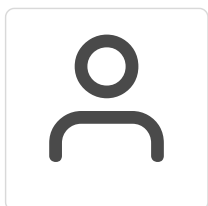
Liczba prowadzących: 2



1 z 2

Dawid Sławiński

Magister inżynier cyberbezpieczeństwa, doświadczony od 2018r. w prowadzeniu szkoleń z różnorodnymi grupami odbiorczymi. W ostatnich 5 latach pracował z drużynami e-sportowymi, przenosząc kanały promocyjne oraz komunikacyjne na media społecznościowe, zwiększając ich efektywność oraz promując redukcję nie ekologicznych mediów papierowych. Zajmuje się również badaniem cyberbezpieczeństwa przez pryzmat oszustw w rozgrywkach e-sportowych, gdzie bezpośrednio obcuje z najnowszymi socjotechnikami oraz prawdziwymi przypadkami łamania systemów cyberbezpieczeństwa. Prowadzi szkolenia przygotowujące do bezpiecznego poruszania się po sieci dla grup wysokiego ryzyka i osób wykluczonych, bezpośrednio przyczyniając się do rozwoju oraz polepszenia jakości życia jak i zmniejszenia wpływu na środowisko poprzez użycie staroświeckich kanałów komunikacyjnych.



2 z 2

Łukasz Piekarek

Magister inżynier informatyki technicznej, od 2 lat zajmuje się rozwojem aspektów grywalizacji i użycia inteligentnych technologii w sektorze szkoleniowym. Wprowadził wiele rozwiązań zastępujących tradycyjne, papierowe podejście do nauki poprzez zabawę poprzez design i implementację innowatorskich rozwiązań opartych na ekologicznych technologiach sieciowych. Obecnie jest w trakcie procesu publikacji pracy o mylnych skojarzeniach w modelach klasyfikacyjnych sztucznej inteligencji, przyczyniając się do lepszego zrozumienia i ujawnienia uprzedzeń zawartych w popularnych rozwiązaniach AI. W ostatnich latach zajmuje się szkoleniem

różnorodnych grup w charakterze zarówno profesjonalnym jak i popularnonaukowym, gdzie celem est przedstawienie działania skomplikowanych systemów od podstaw z naciskiem na najlepsze praktyki oraz szerszy wpływ omawianych technologii na społeczeństwo oraz środowisko.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

- Materiały szkoleniowe: Dostęp do panelu LMS z materiałami PDF, checklistami, szablonami kodu
- Przykłady kodu React Native dostosowane do WCAG 2.2
- Dostęp do narzędzi AI (w wersjach testowych / open source)

Warunki uczestnictwa

Wymagana jest obecność min 80% lub inna, zgodna ze wskazaniami Operatora

Podczas zapisywania na usługę uczestnicy wyrażają zgodę na przetwarzanie swojego wizerunku.

Szkolenia online będą nagrywane tylko i wyłącznie na potrzeb udokumentowania prawidłowego przebiegu szkolenia i jego archiwizacji. Nie udostępniamy nagrań ze szkolenia ze względu na ochronę danych osobowych oraz widocznego na nagraniach wizerunku osób trzecich (osoby prowadzącej oraz innych uczestników szkolenia).

Informacje dodatkowe

Informacje dodatkowe

Szkolenie prowadzone będzie w języku polskim. Godzina szkolenia = godzina dydaktyczna.

Język programowania w którym tworzone będą aplikacje podczas kursu to React Native.

Podstawa zwolnienia z VAT:

1) art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c Ustawy z dnia 11 marca 2024 o podatku od towarów i usług - w przypadku dofinansowania w wysokości 100%

2) § 3 ust. 1 pkt. 14 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień - w przypadku dofinansowania w co najmniej 70%

3) W przypadku braku uzyskania dofinansowania lub uzyskania dofinansowania poniżej 70%, do ceny usługi należy doliczyć 23% VAT

Zakup licencji został dofinansowany w ramach projektu „Inwestycje w usługi rozwojowe” nr FERS.01.03-IP.09-0025/23.

Projekt współfinansowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego Plus – Program Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021-2027.

Warunki techniczne

Warunki techniczne niezbędne do udziału w szkoleniu:

Platforma / rodzaj komunikatora, za pośrednictwem którego prowadzona będzie usługa.

Usługa zostanie przeprowadzona w całości wewnątrz aplikacji

EduOrganizer

To nowoczesne, kompleksowe narzędzie umożliwia uczestnikom wygodny dostęp do materiałów szkoleniowych, transmisji na żywo, testów oraz indywidualnej komunikacji z trenerem – bez konieczności instalowania dodatkowego oprogramowania czy tworzenia kont w innych systemach. Cały proces szkoleniowy – część teoretyczna oraz praktyczna odbywa się w jednym, intuicyjnym środowisku. Gwarantujemy wysoki poziom organizacji, bezpieczeństwa danych oraz komfort nauki w przyjaznej i interaktywnej formie.

Szkolenie odbędzie się przy pomocy platformy wraz z dostępem do panelu LMS.

Minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika.

Komputer z systemem Windows/Mac/Linux, 8 GB RAM.

Komputer uczestnika powinien być wyposażony w głośniki, mikrofon i dostęp do przeglądarki internetowej. **Wymagane jest również posiadanie kamery.**

Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego.

Uczestnik powinien korzystać z stabilnego łącza internetowego (min. 10 Mbps)

Niezbędne oprogramowanie umożliwiające Uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów. Edytor kodu i środowisko pracy zostanie udostępnione Uczestnikom przez organizatora.

Materiały są udostępniane za pomocą dostępu do panelu LMS z materiałami PDF, checklistami, szablonami kodu.

Okres ważności linku umożliwiającego uczestnictwo w spotkaniu on-line.

Link przesłany uczestnikom szkolenia jest ważny w trakcie trwania szkolenia zgodnie z jego harmonogramem.

Informacje dotyczące warunków technicznych (egzamin):

Platforma / rodzaj komunikatora, za pośrednictwem którego prowadzona będzie usługa.

Minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika.

Uczestnik **jest zobowiązany** posiadać komputer z dostępem do stabilnego łącza internetowego (min. 10 Mbps), wyposażony w kamerę, głośnik i mikrofon.

Podczas zapisywania na usługę uczestnicy wyrażają zgodę na przetwarzanie swojego wizerunku.

Szkolenia online będą nagrywane tylko i wyłącznie na potrzeb udokumentowania prawidłowego przebiegu szkolenia i jego archiwizacji. Nie udostępniamy nagrań ze szkolenia ze względu na ochronę danych osobowych oraz widocznego na nagraniach wizerunku osób trzecich (osoby prowadzącej oraz innych uczestników szkolenia).

Usługa została stworzona na podstawie licencji EduOrganizer zakupionej w ramach projektu „USŁUGI ROZWOJOWE 4.0 – wsparcie podmiotów BUR w obszarze tworzenia, rozwoju i sprzedaży nowych form usług rozwojowych lub wykorzystaniu nowych technologii” nr FERS.01.03-IP.09-0025/23

Kontakt



Karina Indryka

E-mail biuro@centrum-rozwoju.edu.pl

Telefon (+48) 604 056 500