



H2B GROUP
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ
★★★★★ 4,8 / 5
38 ocen

Wprowadzenie do nowoczesnych metod tworzenia oprogramowania za pomocą narzędzi Low Code i No Code wraz z praktyczną budową pierwszych aplikacji - szkolenie (ONLINE - forma zdalna)

Numer usługi 2025/05/27/168043/2774875

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 22 h

📅 15.10.2025 do 17.10.2025

6 200,00 PLN brutto
5 040,65 PLN netto
281,82 PLN brutto/h
229,12 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Programowanie
Identyfikatory projektów	Kierunek - Rozwój
Grupa docelowa usługi	Szkolenie jest skierowane do firm MŚP oraz osób fizycznych zainteresowanych wiedzą z obszaru nowoczesnych metod tworzenia oprogramowania - w tym przedsiębiorców, managerów zarządzających, programistów, inżynierów, oraz pracowników działów technicznych, a także entuzjastów nowych technologii, którzy chcą zrozumieć potencjał i zastosowania narzędzi Low Code i No Code w swoich obszarach oraz nabyć podstawowe umiejętności w zakresie budowy aplikacji z wykorzystaniem tych narzędzi. Szkolenie jest przeznaczone przede wszystkim dla osób chcących rozwijać się zawodowo oraz odnosić sukcesy zawodowe poprzez pracę nad samym sobą.
Minimalna liczba uczestników	5
Maksymalna liczba uczestników	20
Data zakończenia rekrutacji	10-10-2025
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	22
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

Cel

Cel edukacyjny

Usługa opracowana została na podstawie rzeczywistych doświadczeń projektowych i przygotowuje do samodzielnego wykonywania aplikacji w technologiach Low code i No code za sprawą nabycia fundamentalnej wiedzy teoretycznej i praktycznej o nowoczesnych narzędziach wytwarzania oprogramowania.

Każdy uczestnik zostanie poddany pre-testowi sprawdzającemu poziom wiedzy oraz post-testowi sprawdzającemu nabyte w czasie usługi kompetencje.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wiedza: Posługuje się wiedzą na temat narzędzi Low Code i No Code	Definiuje podstawowe pojęcia i koncepcje związane z technologią Low Code i No Code	Test teoretyczny
	Rozróżnia popularne platformy oraz dostępne narzędzia	Test teoretyczny
	Wskazuje właściwe zastosowanie poszczególnych narzędzi.	Test teoretyczny
	Charakteryzuje różnice pomiędzy tradycyjnym wytwarzaniem oprogramowania a nowoczesnymi metodami	Test teoretyczny
	Wymienia popularne zastosowania sztucznej inteligencji w praktyce (w tym branżowej)	Test teoretyczny
	Charakteryzuje ryzyka związane z wytwarzaniem oprogramowania z użyciem narzędzie Low Code i No Code	Test teoretyczny
Umiejętności: Korzysta z narzędzi Low Code i No Code budując własną aplikację	Buduje podstawowy interfejs aplikacji	Test teoretyczny
	Definiuje bazy danych aplikacji	Test teoretyczny
	Integruje aplikację z systemami zewnętrznymi	Test teoretyczny
	Buduje logikę biznesową aplikacji	Test teoretyczny
	Implementuje zaawansowane funkcjonalności aplikacji	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

Krótki opis usługi:

Usługa ma na celu zapoznanie użytkowników z możliwościami jakie dają platformy typu Low Code. Uczestnicy poznają różną typy platform dostępnych aktualnie na rynku przeznaczone dla różnych grup klientów. Dowiedzą się jakie umiejętności są potrzebne aby w pełni wykorzystać dane platformy, a także jak rozwój oprogramowania z wykorzystaniem platform Low Code różni się od klasycznego podejścia. Po zdobyciu wiedzy teoretycznej, użytkownicy zbudują swoje aplikacje, aby doświadczyć procesu wytwarzania oprogramowania.

Ramowy program usługi:

Usługa jest skierowane do firm MŚP oraz osób fizycznych zainteresowanych wiedzą z obszaru nowoczesnych metod tworzenia oprogramowania - w tym przedsiębiorców, managerów zarządzających, programistów, inżynierów, oraz pracowników działów technicznych, a także entuzjastów nowych technologii, którzy chcą zrozumieć potencjał i zastosowania narzędzi Low Code i No Code w swoich obszarach oraz nabyć podstawowe umiejętności w zakresie budowy aplikacji z wykorzystaniem tych narzędzi. Po jej zakończeniu uczestnik definiuje i rozróżnia ich typy, zna najpopularniejsze platformy i ich zastosowanie, a także stosuje w praktyce poznane narzędzia na podstawowym poziomie budowy własnych aplikacji.

Poniżej prezentujemy szczegółowy program usługi:

Dzień 1

(1 spotkanie online w dniu 15.10.2025 od 9:00 do 17:30 - 8,5h)

Czym jest technologia Low Code

Technologia Low Code w procesie wytwarzania oprogramowania

Rodzaje oraz przykłady platform w zależności od zastosowania:

- platformy klasy Enterprise
- platformy do narzędzi wewnętrznych
- platformy do aplikacji ogólnodostępnych
- platformy do aplikacji mobilnych

Zagrożenia związane z platformami Low Code:

- Kontrola zmian
- RODO

- Własność intelektualna
- Trudność migracji
- Skalowalność / Koszty
- Kompetencje

Low Code i AI

Przegląd wybranych platform:

- Bubble
- Backendless
- Budibase
- FlutterFlow
- Webflow
- OutSystems

Dzień 2

(1 spotkanie online w dniu 16.10.2025 od 9:00 do 16:30 - 7,5h)

Omówienie zadania, do wykonania

- Wymagania biznesowe
- Struktura danych
- Interfejs użytkownika

Budowa przykładowej aplikacji

- Definicja bazy danych
- Integracja z zewnętrznym systemem
- Logika biznesowa
- Interfejs użytkownika

Dzień 3

(1 spotkanie online w dniu 17.10.2025 od 9:00 do 15:00 - 6h)

Podsumowanie i wnioski z budowy aplikacji

Omówienie pytań uczestników oraz problemów na które natknęli się w trakcie wykonywania zadania

Funkcjonalności zaawansowane

Q&A - konsultacje, pytania, problemy

W każdym dniu Uczestnicy otrzymują materiały szkoleniowe wraz z instrukcjami do narzędzi omawianych na zajęciach. Materiały szkoleniowe oraz zadania wdrożeniowe będą przysyłane do uczestników za pomocą poczty e-mail.

Efekty kształcenia zostaną sprawdzone za pomocą przeprowadzonych pre- i post-testów oraz ćwiczeń praktycznych uczestników (informacja zwrotna, krótka ocena).

Rozliczeniu podlegają 22 godziny szkoleniowe usługi. Usługa prowadzona jest w trybie godzin zegarowych (godzina szkolenia = 60 minut), przerwy wliczają się w czas trwania usługi.

Walidacja usługi - w zakresie spełnienia celu edukacyjnego będzie przeprowadzony post-test po zakończeniu usługi.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 33

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 33 Zasady obowiązujące na szkoleniu. Omówienie agendy i organizacji pierwszego dnia szkolenia (wykład)	ARKADIUSZ KUMPIN	15-10-2025	09:00	09:15	00:15
2 z 33 Pre-test wykonywany za pomocą narzędzi cyfrowych (test)	-	15-10-2025	09:15	09:30	00:15
3 z 33 Czym jest technologia Low Code (wykład)	ARKADIUSZ KUMPIN	15-10-2025	09:30	10:15	00:45
4 z 33 Technologia Low Code w procesie wytwarzania oprogramowania (wykład)	ARKADIUSZ KUMPIN	15-10-2025	10:15	11:00	00:45
5 z 33 Rodzaje oraz przykłady platform w zależności od zastosowania (wykład)	ARKADIUSZ KUMPIN	15-10-2025	11:00	12:00	01:00
6 z 33 Przerwa	ARKADIUSZ KUMPIN	15-10-2025	12:00	12:15	00:15
7 z 33 Zagrożenia związane z platformami Low Code i No Code (wykład)	ARKADIUSZ KUMPIN	15-10-2025	12:15	13:15	01:00
8 z 33 Low Code i AI (wykład)	ARKADIUSZ KUMPIN	15-10-2025	13:15	13:45	00:30
9 z 33 Przerwa	ARKADIUSZ KUMPIN	15-10-2025	13:45	14:15	00:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
10 z 33 Przegląd wybranych platform (Bubble, Backendless, Budibase) (wykład)	ARKADIUSZ KUMPIN	15-10-2025	14:15	15:45	01:30
11 z 33 Przerwa	ARKADIUSZ KUMPIN	15-10-2025	15:45	16:00	00:15
12 z 33 Przegląd wybranych platform (FlutterFlow, Webflow) (wykład)	ARKADIUSZ KUMPIN	15-10-2025	16:00	17:00	01:00
13 z 33 Podsumowanie dnia i pytania (rozmowa na żywo)	ARKADIUSZ KUMPIN	15-10-2025	17:00	17:30	00:30
14 z 33 Omówienie agendy i organizacji drugiego dnia szkolenia. Przypomnienie kluczowych punktów z dnia pierwszego (rozmowa na żywo)	ARKADIUSZ KUMPIN	16-10-2025	09:00	09:30	00:30
15 z 33 Omówienie zadania do wykonania: wymagania biznesowe, struktura danych, interfejs użytkownika (rozmowa na żywo)	ARKADIUSZ KUMPIN	16-10-2025	09:30	10:30	01:00
16 z 33 Budowa przykładowej aplikacji: Definicja bazy danych (ćwiczenia)	ARKADIUSZ KUMPIN	16-10-2025	10:30	11:00	00:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
17 z 33 Przerwa	ARKADIUSZ KUMPIN	16-10-2025	11:00	11:15	00:15
18 z 33 Budowa przykładowej aplikacji: Integracja z zewnętrznym systemem (ćwiczenia)	ARKADIUSZ KUMPIN	16-10-2025	11:15	12:45	01:30
19 z 33 Przerwa	ARKADIUSZ KUMPIN	16-10-2025	12:45	13:00	00:15
20 z 33 Budowa przykładowej aplikacji: Logika biznesowa (ćwiczenia)	ARKADIUSZ KUMPIN	16-10-2025	13:15	15:00	01:45
21 z 33 Przerwa	ARKADIUSZ KUMPIN	16-10-2025	15:00	15:15	00:15
22 z 33 Budowa przykładowej aplikacji: Interfejs użytkownika (ćwiczenia)	ARKADIUSZ KUMPIN	16-10-2025	15:15	16:00	00:45
23 z 33 Podsumowanie dnia i pytania (rozmowa na żywo)	ARKADIUSZ KUMPIN	16-10-2025	16:00	16:30	00:30
24 z 33 Omówienie agendy i organizacji trzeciego dnia szkolenia. Przypomnienie kluczowych punktów z dnia drugiego (rozmowa na żywo)	ARKADIUSZ KUMPIN	17-10-2025	09:00	09:30	00:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
25 z 33 Podsumowanie i wnioski z budowy aplikacji (rozmowa na żywo)	ARKADIUSZ KUMPIN	17-10-2025	09:30	10:00	00:30
26 z 33 Omówienie pytań uczestników oraz problemów napotkanych podczas wykonywania zadania (rozmowa na żywo)	ARKADIUSZ KUMPIN	17-10-2025	10:00	11:30	01:30
27 z 33 Przerwa	ARKADIUSZ KUMPIN	17-10-2025	11:30	11:45	00:15
28 z 33 Funkcjonalności zaawansowane - część 1 (ćwiczenia)	ARKADIUSZ KUMPIN	17-10-2025	11:45	12:45	01:00
29 z 33 Przerwa	ARKADIUSZ KUMPIN	17-10-2025	12:45	13:00	00:15
30 z 33 Funkcjonalności zaawansowane - część 2 (ćwiczenia)	ARKADIUSZ KUMPIN	17-10-2025	13:00	14:00	01:00
31 z 33 Post-test wykonywany za pomocą narzędzi cyfrowych (test)	-	17-10-2025	14:00	14:15	00:15
32 z 33 Podsumowanie całego szkolenia i zakończenie (wykład)	ARKADIUSZ KUMPIN	17-10-2025	14:15	14:30	00:15
33 z 33 Q&A - konsultacje, pytania, problemy (rozmowa na żywo)	ARKADIUSZ KUMPIN	17-10-2025	14:30	15:15	00:45

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	6 200,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 040,65 PLN
Koszt osobogodziny brutto	281,82 PLN
Koszt osobogodziny netto	229,12 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

ARKADIUSZ KUMPIN

Ukończyłem Politechnikę Wrocławską na kierunku Informatyka. Od 15 lat zawodowo zajmuję się budową i rozwojem systemów IT. Od ponad 10 lat zajmuję się Analizą biznesową, pracując zarówno przy projektach klasy Enterprise jak i małych projektach budowanych dla małych i średnich przedsiębiorstw. W tym czasie, prowadziłem także szkolenia wewnętrzne oraz współprowadziłem kursy na Politechnice Wrocławskiej. Narzędziami klasy Low Code oraz No Code zainteresowałem się mniej więcej 10 lat temu i od tamtego czasu śledzę ich rozwój oraz poznaję je od strony praktycznej. Mając dogłębną wiedzę z zakresu wytwarzania oraz utrzymania oprogramowania potrafię zlokalizować wady oraz zalety narzędzi Low Code oraz No Code nie tylko na podstawie ich teoretycznych zalet ale także na podstawie ich realnego zastosowania.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy usługi, po jej zakończeniu, otrzymują:

- Opracowane materiały zagadnień poruszanych w trakcie usługi wraz z listą artykułów i innych źródeł pozwalających na pogłębienie wiedzy przekazanej w trakcie usługi
- Certyfikat ukończenia szkolenia potwierdzający uzyskane kompetencje

Warunki uczestnictwa

- Podstawowa znajomość zagadnień związanych z wytwarzaniem systemów IT (relacyjna baza danych, frontend, backend, zasady tworzenia interfejsu użytkownika, proste algorytmy, komunikacja przy użyciu API)

- Dostęp do komputera z internetem i kamerą

Warunki techniczne

Usługa zostanie przeprowadzona na platformie Google Meet. Link do spotkania zostanie przesłany uczestnikom drogą e-mail najpóźniej dzień przed rozpoczęciem Usługi.

Podstawowe minimalne wymagania sprzętowe:

Aby skorzystać z usługi online, potrzebny jest komputer ze stabilnym łączem internetowym i bez blokad firmowych. Zalecana minimalna prędkość pobierania danych: 10 Mb/s oraz prędkość wysyłania: 5 Mb/s. Twój komputer powinien posiadać minimum:

- najnowszą wersję przeglądarki internetowej (Edge lub Chrome),
- 2-rdzeniowy procesor 1,6 GHz lub szybszy,
- pamięć 4 GB pamięci RAM (wersja 32-bitowa – 2 GB),
- jeżeli chcesz zadawać pytania głosowo, konieczny jest mikrofon. Dodatkowo, wszyscy mogą zadawać pytania za pośrednictwem chatu online.

Dodatkowe wymagania:

- założone osobiste konto na platformie Bubble.io - do ćwiczeń
- konto na platformie google (do spotkania)

Kontakt



Robert Forreiter

E-mail bur@h2b-group.com

Telefon (+48) 531 033 437