



Szkolenie Zostań UX Designerem

Numer usługi 2025/06/02/12575/2787554

3 688,77 PLN brutto

2 999,00 PLN netto

76,85 PLN brutto/h

62,48 PLN netto/h

"Sii Spółka z
ograniczoną
odpowiedzialnością"

★★★★★ 4,8 / 5

9 ocen

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 48 h

📅 09.08.2025 do 31.08.2025

Informacje podstawowe

Kategoria

Inne / Edukacja

Grupa docelowa usługi

Nie wymagamy wcześniejszego przygotowania ani doświadczenia, dlatego w szkoleniu "Zostań UX Designerem" mogą wziąć udział wszyscy zainteresowani pracą w tym zawodzie:

- studenci, absolwenci różnych kierunków studiów,
- osoby chcące się przekwalifikować,
- osoby, które swoją przyszłość chcą związać z zawodem UX Designera,
- osoby, które chcą poszerzyć swoją wiedzę.

Minimalna liczba uczestników

6

Maksymalna liczba uczestników

12

Data zakończenia rekrutacji

31-07-2025

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

48

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

Zadaniem kursu jest przygotowanie Cię do podjęcia pracy w zawodzie UX Designera. Kompletne, 6-dniowe szkolenie zostało zaprojektowane tak, żeby przekazać Ci praktyczną i kompleksową wiedzę z obszaru UX od podstaw. W jego ramach zaprojektujesz nawet swoją pierwszą aplikację!

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Do głównych zadań UX Designera należy projektowanie doświadczenia użytkownika, które jest oparte na analizie jego potrzeb. Nasze szkolenie przeprowadzi Cię przez konkretne aspekty pracy w tym zawodzie. Po jego ukończeniu zdobędziesz kluczowe umiejętności z obszaru UX: znajomość zasad projektowania i budowy scenariuszy, umiejętność badania potrzeb użytkowników, korzystanie ze szkiców, szkieletów i makiet, testowanie prototypu z udziałem użytkowników.	-	Obserwacja w warunkach rzeczywistych

Cel biznesowy

Zwiększenie konkurencyjności na rynku oraz sytuacji ekonomicznej uczestnika.

Zadaniem kursu jest przygotowanie do podjęcia pracy w zawodzie UX Designera. Kompletne, 6-dniowe szkolenie zostało zaprojektowane tak, żeby przekazać Ci praktyczną i kompleksową wiedzę z obszaru UX od podstaw. W jego ramach uczestnik zaprojektuje swoją pierwszą aplikację.

Efekt usługi

Do głównych zadań UX Designera należy projektowanie doświadczenia użytkownika, które jest oparte na analizie jego potrzeb. Nasze szkolenie przeprowadzi Cię przez konkretne aspekty pracy w tym zawodzie.

Po jego ukończeniu zdobędziesz kluczowe umiejętności z obszaru UX:

- znajomość zasad projektowania i budowy scenariuszy,
- umiejętność badania potrzeb użytkowników,
- korzystanie ze szkiców, szkieletów i makiet,
- testowanie prototypu z udziałem użytkowników.

Metoda potwierdzenia osiągnięcia efektu usługi

-

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

- Moduł 1 (dzień 1 i 2) – UX – pierwsze kroki w zaprojektowaniu aplikacji
- Moduł 2 (dzień 3 i 4) – Uszczegóławianie rozwiązania – szkielety i makiety
- Moduł 3 (dzień 5 i 6) – Prototypowanie i testowanie aplikacji

Dzień 1

- Wprowadzenie i podstawy
 - Czym jest UX?
 - Myślenie projektowe i projektowanie zorientowane na człowieka
 - Cechy UX i UI
 - Planowanie projektu ogólnego
- Uczenie się od użytkowników
 - Metody badawcze
 - Obserwacja i wywiady
 - Scenariusze
 - Analiza konkurencyjnych produktów

Dzień 2

- Najlepsze praktyki dla aplikacji internetowych
 - Sposoby tworzenia aplikacji internetowych
 - Elementy interfejsu użytkownika
 - Badanie różnych rozwiązań
 - Wzorce projektowe
- Badanie pomysłów
 - Identyfikacja problemu
 - Organizacja badań
 - Wyrażanie swoich pomysłów
 - Podstawy szkicowania pomysłów

Dzień 3

- Wireframe – szkielet projektu
 - Wyjaśnienie, czym są szkielety
 - Szkielety jako specyfikacja możliwości funkcjonalnych
 - Wprowadzenie do Figmy
 - Zaprojektowanie szkieletu aplikacji

Dzień 4

- Makietowanie – mockup

- Wyjaśnienie czym jest makietowanie
- Warstwa techniczna:
 - Grid System
 - Responsive Web Design – RWD
 - Graphical User Interface – GUI
 - Google Material Design
- Warstwa wizualna i logiczna:
 - App Design
 - Atomic Design
- Przygotowanie koncepcji aplikacji

Dzień 5

- Prototypowanie – ożywianie pomysłów
 - Dobór narzędzi do tworzenia prototypów
 - Planowanie prototypu
 - Określanie, co ma zostać uwzględnione w prototypie
 - Prototypowanie aplikacji

Dzień 6

- Testowanie z udziałem użytkowników
 - Zrozumienie znaczenia testowania użyteczności
 - Wybór odpowiedniej metody
 - Scenariusze i zadania
 - Przygotowanie środowiska
 - Rekrutacja uczestników badania
 - Obserwacja zachowań użytkowników
 - Analiza przeprowadzonych badań

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 688,77 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 999,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	76,85 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Bartosz Sulima

Design Team Leader i Product Designer z ponad 5 letnim doświadczeniem w branży. Na co dzień Koordynuje dostarczanie usług UX/UI dla aplikacji i systemów sektora medycznego w Polsce w Departamencie Rozwoju i Utrzymania Frontendu Centrum e-Zdrowia, wykładowca SGK w Krakowie. W Sii Polska pełniący rolę konsultanta i trenera UX. Absolwent Szkoły Grafiki Komputerowej oraz Krakowskiej Wyższej Szkoły Zarządzania i Bankowości. Obecnie swoją karierę kieruje w stronę zarządzania projektami pionów technologicznych oraz inżynieryjnych. Zdobywając narzędzia do wprowadzania innowacji projektowych w szerokim zakresie środowisk opieki zdrowotnej.

Posiadane certyfikaty

Creative Skills for Innovation

UX Designer AgilePM® (2014) Foundation

AgilePM®(2014) Practitioner Digital Designer Interaction Designer PRF i Google Innovation Designer

The Academy of Innovation & Venture Capital

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymają materiał szkoleniowy w formacie pdf (prezentacja z kursu).

Warunki uczestnictwa

Nie wymagamy wcześniejszego przygotowania ani doświadczenia, dlatego w szkoleniu mogą wziąć udział wszyscy zainteresowani.

Informacje dodatkowe

Organizacja zajęć:

1. **Czas trwania szkolenia:** 48 h = 6 dni
2. **Tryb odbywania zajęć:** Tryb weekendowy (sobota, niedziela), online via MS Teams
3. **Po ukończeniu kursu wydajemy certyfikat**

Warunki techniczne

Podstawowe wymagania ogólne do udziału w zdalnym szkoleniu:

1. Komputer stacjonarny lub notebook wyposażony w mikrofon oraz głośniki.
2. Szerokopasmowy dostęp do Internetu o przepustowości co najmniej 25/5 (download/upload) Mb/s.
3. Nie zaleca się udziału w szkoleniu za pośrednictwem łącz GSM (LTE).
4. Zainstalowany darmowy komunikator Microsoft Teams: <https://products.office.com/pl-pl/microsoft-teams/free>
5. Ważne jest również zapewnienie komfortowych warunków zewnętrznych, takich jak brak przeszkadzających dźwięków.

Kontakt



Anna Karauda

E-mail akarauda@sii.pl

Telefon (+48) 539 148 215