



Sages Spółka z
ograniczoną
odpowiedzialnością
★★★★★ 4,4 / 5
289 ocen

Figma - poznaj narzędzie do projektowania

Numer usługi 2025/07/08/10671/2863357

📍 zdalna w czasie rzeczywistym
🏠 Usługa szkoleniowa
🕒 16 h
📅 10.09.2025 do 11.09.2025

2 908,95 PLN brutto
2 365,00 PLN netto
181,81 PLN brutto/h
147,81 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Programowanie
Grupa docelowa usługi	Szkolenie dla początkujących i wszystkich osób, które na jakimkolwiek etapie pracy, mają styczność z Figmą, Developerów, Frontendowców, Testerów, dla osób pełniących funkcje: Business Owner, Project Manager, Customer Journey Specialist, Marketing Specialist, dla osób pracujących jako: Service Designer, Product Designer, UX Designer, UI Designer, Copywriter.
Minimalna liczba uczestników	4
Maksymalna liczba uczestników	8
Data zakończenia rekrutacji	25-08-2025
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	16
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

Dowiedz się jak używać Figmy do tworzenia projektów od podstaw. Poznaj, jak działa Figma i jak zacząć pracę w tym narzędziu, niezależnie od tego, na jakim etapie pracy projektowej z niej korzystasz.

Poznanie Figmy jako narzędzia do projektowania, prototypowania i testowania

Poznanie możliwości współdzielenia projektów w Figmie, ich komentowania i pracy grupowej

Nauczenie się tworzenia konkretnych rozwiązań - makiet, UI, prezentacji, user flow

Nabycie umiejętności wykorzystania Figmy do przep

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
--------------------	----------------------	------------------

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Poznanie Figmy jako narzędzia do projektowania, prototypowania i testowania Poznanie możliwości współdzielenia projektów w Figmie, ich komentowania i pracy grupowej Nauczenie się tworzenia konkretnych rozwiązań - makiet, UI, prezentacji, user flow Nabycie umiejętności wykorzystania Figmy do przeprowadzenia spotkań online, warsztatów, badań Dbanie o efektywną i skuteczną wymianę informacji poprzez stosowanie ogólnie przyjętego słownictwa z dziedziny testowania oprogramowania Znajomość podstawowych pojęć związanych z testowaniem oprogramowania Zrozumienie różnych praktyk wytwarzania i testowania oprogramowania oraz różnych ograniczeń związanych testowaniem, które mogą mieć zastosowanie w przypadku optymalizowania testowania pod kątem różnych kontekstów Sprawne uczestniczenie w przeglądach Stosowanie ogólnie przyjętych technik projektowania testów na wszystkich poziomach testów Interpretowanie i wykonywanie testów na podstawie otrzymanych specyfikacji testów oraz raportowanie na temat rezultatów testów Znajomość zasad zarządzania testami w zakresie dotyczącym zasobów, strategii, planowania, nadzoru nad projektem i zarządzania ryzykiem Sporządzanie i udostępnianie przejrzystych, zrozumiałych raportów o defektach Znajomość czynników związanych z projektem, które decydują o priorytetach testów i podejściu do testowania Świadomość korzyści, jakie testowanie oprogramowania przynosi	Nabywa umiejętności wykorzystania Figmy do przeprowadzenia spotkań online, warsztatów, badań	Obserwacja w warunkach rzeczywistych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
interesariuszom Świadomość tego, w jaki sposób czynności testowe i produkty pracy związane z testowaniem wpisują się w realizację celów i założeń projektu oraz osiąganie przyjętych miar Udzielanie pomocy w procesie wyboru i implementacji narzędzi testowych Praktyczne ujęcie BABOK® Guide - szkolenie skupione na przełożeniu wiedzy teoretycznej na aspekt praktyczny Nauka z praktykami - wszyscy trenerzy na co dzień pracują w projektach, gwarantuje to dostęp do eksperckiej wiedzy i praktycznego know-howprezentacji		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 będzie prowadzone zdalnie, w czasie rzeczywistym, na żywo, z trenerem, możliwością zadawania pytań.

Każdego dnia zajęcia w godz. 9:00-17:00, z przerwą na lunch około godz. 13:00

Wprowadzenie do Figmy

Figma - porównanie planów

Rozpoczęcie pracy z Figmą

Błąd roboczy Figmy

Makieta czy Prototyp?

Rozpoczęcie projektu

Realizacja projektu

Wykorzystanie potencjału Figmy

Co dalej?

Walidacja

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 2

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 2 warsztaty, chat, rozmowa na żywo - Wprowadzenie do Figmy. Figma - porównanie planów. Rozpoczęcie pracy z Figmą. Błąd roboczy Figmy. Makieta czy Prototyp?	Marcin Trzeszczyński	10-09-2025	09:00	17:00	08:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
2 z 2 warsztaty, chat, rozmowa na żywo, ankiety - Rozpoczęcie projektu. Realizacja projektu. Wykorzystanie potencjału Figmy. Co dalej? Walidacja.	Marcin Trzeszczyński	11-09-2025	09:00	17:00	08:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 908,95 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 365,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	181,81 PLN
Koszt osobogodziny netto	147,81 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Marcin Trzeszczyński

Przez 12 lat “dowodził” jako Project Manager największe projekty IT w T-Mobile (i parę mniejszych). Potem znudziło go komunikowanie się z użytkownikami - zaczął ich badać jako UX Designer. Od ponad 10 lat stara ulepszyć świat, odkrywając w nim doświadczenia niebanalne. Miał przyjemność współpracować m.in. z: Play, Eurocash, Accenture, Ferrero Rosche, Grupa Żywiec, Nivea, Orange, Best CS, Organithea, Grow Strong, Neonet, Groszek, Łąki Łan, Kaliber 44, Sygnity, Scensei.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

część teoretyczna szkolenia, slajdy - zostanie przekazana uczestnikom na szkoleniu w formie pdf.

uczestnik otrzyma certyfikat uczestnictwa z opisem nabytych umiejętności

Warunki uczestnictwa

Szkolenie zostało zaprojektowane z myślą o osobach, które dopiero zaczynają swoją przygodę z projektowaniem i Figmą. Nie wymagamy wcześniejszego doświadczenia, dlatego niezależnie od tego, czy jesteś totalnym nowicjuszem, czy masz trochę doświadczenia, nauczysz się solidnych fundamentów projektowania w tym narzędziu.

Informacje dodatkowe

Szkolenie będzie prowadzone zdalnie, w czasie rzeczywistym, na żywo, z trenerem, możliwością zadawania pytań.

Warunki techniczne

szkolenie na platformie zoom, wymagane:

stabilne połączenie internetowe (zalecane min. 10Mbit/s download i 1Mbit/s upload)

przeglądarka internetowa Chrome

zainstalowana aplikacja Zoom App

dobrej jakości słuchawki oraz mikrofon (opcjonalnie) kamera internetowa

link do szkolenia zostanie przesłany uczestnikom przed szkoleniem i będzie aktywny do końca szkolenia.

Kontakt



Agata Tuliszka-Kamińska

E-mail a.kaminska@sages.com.pl

Telefon (+48) 530 612 226