



ŁĘTOWSKI
CONSULTING

Szkolenia,
Doradztwo, Rozwój
Mateusz Łętowski

★★★★★ 4,8 / 5

1 252 oceny

Szkolenie: Professional UX/UI Designer

Numer usługi 2025/08/22/12176/2955483

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 63 h

📅 06.10.2025 do 24.10.2025

5 200,00 PLN brutto

5 200,00 PLN netto

82,54 PLN brutto/h

82,54 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Grupa docelowa usługi

Grupą docelową usługi są osoby chcące rozpocząć lub rozwijać karierę w projektowaniu UX/UI – początkujący projektanci, graficy pragnący poszerzyć kompetencje, studenci kierunków kreatywnych i technicznych, a także specjaliści IT, marketingu czy product ownerzy, którzy chcą lepiej rozumieć proces projektowania i współpracować z zespołem produktowym.

Minimalna liczba uczestników

5

Maksymalna liczba uczestników

12

Data zakończenia rekrutacji

29-09-2025

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

63

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 prowadzi do samodzielnego pełnienia roli projektanta UX/UI poprzez nabycie umiejętności w zakresie projektowania doświadczeń użytkownika, projektowania interfejsów, pracy z narzędziami branżowymi oraz efektywnej współpracy w zespole projektowym.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik rozróżnia pojęcia UX i UI oraz wyjaśnia rolę projektanta w zespole	Uczestnik opisuje różnice między UX i UI, wskazuje odpowiedzialności projektanta w procesie wytwarzania	Test teoretyczny
Uczestnik stosuje metody badawcze i narzędzia w procesie projektowania UX	Uczestnik przedstawia przykład użycia wybranej metody badawczej i uzasadnia dobór narzędzia	Obserwacja w warunkach symulowanych
Uczestnik uwzględnia zasady projektowania interfejsów, systemów informacji i dostępności	Uczestnik ocenia projekt pod kątem zgodności z zasadami dostępności i poprawności architektury informacji	Obserwacja w warunkach symulowanych
Uczestnik przeprowadza badania UX i analizuje potrzeby użytkowników	Uczestnik planuje przebieg badania, zbiera dane i przedstawia wnioski	Obserwacja w warunkach symulowanych
Uczestnik tworzy persony, mapy empatii, architekturę informacji i makiety	Uczestnik przygotowuje zestaw materiałów projektowych zgodnych z wymaganiami scenariusza	Obserwacja w warunkach symulowanych
Uczestnik projektuje komponenty UI i style w narzędziach cyfrowych	Uczestnik opracowuje zestaw elementów interfejsu w Figma lub Adobe XD	Obserwacja w warunkach symulowanych
Uczestnik prototypuje i testuje rozwiązania cyfrowe	Uczestnik przygotowuje interaktywny prototyp i przeprowadza testy z użytkownikami	Obserwacja w warunkach symulowanych
Uczestnik współpracuje z zespołem projektowym i komunikuje się z programistami	Uczestnik prezentuje projekt na spotkaniu i przekazuje specyfikacje zespołowi developerskiemu	Obserwacja w warunkach symulowanych
Uczestnik wykorzystuje informację zwrotną do ulepszania projektu	Uczestnik analizuje otrzymany feedback i wprowadza poprawki w projekcie	Obserwacja w warunkach symulowanych
Uczestnik planuje i rozwija swoją ścieżkę kariery w branży UX/UI	Uczestnik przygotowuje plan rozwoju zawodowego i określa cele do osiągnięcia	Test teoretyczny

Kwalifikacje

Inne kwalifikacje

Uznane kwalifikacje

Pytanie 4. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kwalifikacji jest rozpoznawalny i uznawalny w danej branży/sektorze (czy certyfikat otrzymał pozytywne rekomendacje od co najmniej 5 pracodawców danej branży/sektorów lub związku branżowego, zrzeszającego pracodawców danej branży/sektorów)?

TAK

Informacje

Podstawa prawna dla Podmiotów / kategorii Podmiotów	uprawnione do realizacji procesów walidacji i certyfikowania na mocy innych przepisów prawa
Nazwa Podmiotu prowadzącego walidację	InvertArt
Podmiot prowadzący walidację jest zarejestrowany w BUR	Tak
Nazwa Podmiotu certyfikującego	InvertArt
Podmiot certyfikujący jest zarejestrowany w BUR	Tak

Program

Moduł 1: Wprowadzenie do UX i UI

- Różnice między UX a UI
- Rola projektanta w zespole produktowym
- UX jako proces i mindset
- Przegląd narzędzi i kompetencji

Moduł 2: Badania użytkowników i analiza potrzeb

- Metody badań UX: wywiady, obserwacje, ankiety, testy
- Tworzenie person i map empatii
- Analiza kontekstu użytkownika i jego ścieżki (user journey map)
- Warsztat: przeprowadzenie mini-badań i analiza wyników

Moduł 3: Struktura informacji i podstawy makietowania

- Architektura informacji – co to jest i jak ją zaprojektować
- Card sorting i priorytetyzacja funkcji
- Wireframing – od szkicu do makiety low-fidelity
- Tworzenie makiet w Figmie

Moduł 4: Projektowanie UI – zasady i praktyka

- Zasady dobrego UI: kolory, typografia, hierarchia wizualna
- Tworzenie komponentów i stylów (style guides, UI kits)
- Zasady dostępności (WCAG)
- Praca z design systemami
- Projektowanie UI w Figma – ćwiczenia praktyczne

Moduł 5: Prototypowanie i testowanie

- Tworzenie interaktywnych prototypów (clickable)

- Przygotowanie scenariuszy testowych
- Przeprowadzanie testów użyteczności
- Iteracja i poprawki projektowe

Moduł 6: Współpraca w zespole projektowym

- Komunikacja z programistami – jak przygotować projekt do wdrożenia
- Narzędzia i metody współpracy (Dev Mode, narzędzia Trello i Jira, system kontroli wersji Git)
- Metodyka Agile i Lean, Scrum, – jak projektant funkcjonuje w zespole
- Case studies i dobre praktyki współpracy

Moduł 7: Projekt końcowy i prezentacja

- Indywidualna lub zespołowa praca nad mini-projektem UX/UI
- Prezentacja projektu i omówienie procesu
- Feedback ekspercki
- Konsultacje portfolio i dalsze kroki kariery

Praca własna

Realizacja zadań domowych

Egzamin końcowy

Egzamin – test wyboru na platformie online

Walidacja.

Walidacja odbywa się w ostatnim dniu szkolenia tj. 23.10.2025 godzina 17:00-21:00 oraz 24.10.2025 r. godzina 17:00-20:00. Egzamin prowadzony przez wyznaczoną osobę do walidacji. Certyfikacja przez jednostkę uprawnioną do certyfikacji tj. InvertArt

Uczestnicy zdobywają informacje poprzez wykłady i prezentacje, a następnie wykorzystują je w praktyce podczas warsztatów i ćwiczeń w ramach każdego modułu szkolenia, gdzie ten zapis został zastosowany.

ROZDZIELNOŚĆ OSOBOWA WALIDACJI: Rozdzielność szkolenia od walidacji - rozdzielność osobowa. Osoba szkoląca nie ocenia wiedzy i umiejętności swoich kursantów w zakresie, w którym nauczała. Kończącą walidację prowadzi odrębna osoba.

Zajęcia prowadzone w formie pracy na określonych programach i przygotowanych materiałach dydaktycznych, zajęcia prowadzone online poprzez platformę Teams, Zoom lub Google Meet, z udostępnianiem ekranów

Zaliczenie na podstawie projektu indywidualnego, przygotowanego przez kursanta jako sprawdzenie praktyczne nabytej wiedzy, na koniec zajęć.

W dniu 18/19.10.2025 występuje praca własna uczestnika w godz. 08:00 - 16:00. Uczestnik sam wykonuje zadania domowe, zadane przez trenera na zajęciach online. Uczestnik w tych dniach nie jest zalogowany online.

W ramach szkolenia jest 63 godzin zegarowych, na co składa się:

- 37 godz. 15 min. zajęć teoretycznych
- 16 godz. zajęć praktycznych
- 11 przerw po 15 minut - 2 godz. 45 min. (przerwy wliczone w usługę)
- 7 godzin walidacji

Szkolenie prowadzi do nabycia kwalifikacji: **Professional UX/UI Designer**

Kryteria oceny

4.1. Wariant A – kurs z pracą końcową i egzaminem (skala 0–50 pkt)

- **Frekwencja – max 10 pkt (20%)**
 - 0 pkt – opuszczenie > 3 zajęć
 - 5 pkt – opuszczenie ≤ 3 zajęć
 - 10 pkt – uczestnictwo we **wszystkich** zajęciach
- **Test końcowy – max 20 pkt (40%)**
 - 0 pkt – poniżej 60% prawidłowych odpowiedzi
 - 5 pkt – 60-70% prawidłowych odpowiedzi

- 10 pkt – 71–80% prawidłowych odpowiedzi
- 15 pkt – 81-90% prawidłowych odpowiedzi
- 20 pkt – powyżej 90% prawidłowych odpowiedzi
- **Indywidualny projekt końcowy – max 20 pkt (40%)**
 - 0 pkt – projekt bardzo słaby, < 50% istotnych elementów, wadliwy
 - 5 pkt – projekt słaby z potencjałem realizacji
 - 10 pkt – projekt użyteczny z wadami, możliwy do realizacji
 - 15 pkt – projekt zgodny z zasadami, gotowy do realizacji
 - 20 pkt – projekt jakościowy, kompletny i płynny w realizacji

4.2. Wariant B – kurs bez pracy końcowej, z samym egzaminem (skala 0–50 pkt)

- **Frekwencja – max 10 pkt (20%)**
 - 0 pkt – opuszczenie > 3 zajęć
 - 5 pkt – opuszczenie ≤ 3 zajęć
 - 10 pkt – uczestnictwo we **wszystkich** zajęciach
- **Test końcowy – max 40 pkt (80%)**
 - 0 pkt – poniżej 65% prawidłowych odpowiedzi
 - 10 pkt – 65-70% prawidłowych odpowiedzi
 - 15 pkt – 71-75% prawidłowych odpowiedzi
 - 20 pkt – 76-80% prawidłowych odpowiedzi
 - 25 pkt – 81-85% prawidłowych odpowiedzi
 - 35 pkt – 86-90% prawidłowych odpowiedzi
 - 40 pkt – powyżej 90% prawidłowych odpowiedzi

Uwagi wspólne do obu wariantów:

- Skala 50 pkt = 100% (do materiałów dla uczestnika można przedstawiać wynik także w %).
- **Próg zaliczenia: 30 pkt / 50 pkt (60%).**
- Szczegółowe kryteria i terminy są publikowane w harmonogramie kursu i regulaminie egzaminu.
- **Powtórka egzaminu** nie jest przewidziana (nie jesteśmy szkołą), chyba że zachodzą okoliczności usprawiedliwiające (np. medyczne/siła wyższa) lub pozytywnie rozpatrzona reklamacja/odwołanie.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 36

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 36 Moduł 1: Wprowadzenie do UX i UI.	Wojciech Walczak	06-10-2025	17:00	18:45	01:45
2 z 36 Przerwa.	Wojciech Walczak	06-10-2025	18:45	19:00	00:15
3 z 36 Moduł 1: Wprowadzenie do UX i UI.	Karolina Maj	06-10-2025	19:00	21:00	02:00
4 z 36 Moduł 2: Badania użytkowników i analiza potrzeb.	Karolina Maj	07-10-2025	17:00	18:45	01:45

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 36 Przerwa.	Karolina Maj	07-10-2025	18:45	19:00	00:15
6 z 36 Moduł 2: Badania użytkowników i analiza potrzeb.	Karolina Maj	07-10-2025	19:00	21:00	02:00
7 z 36 Moduł 2: Badania użytkowników i analiza potrzeb.	Karolina Maj	08-10-2025	17:00	18:45	01:45
8 z 36 Przerwa.	Karolina Maj	08-10-2025	18:45	19:00	00:15
9 z 36 Moduł 2: Badania użytkowników i analiza potrzeb.	Karolina Maj	08-10-2025	19:00	21:00	02:00
10 z 36 Moduł 3: Struktura informacji i podstawy makietowania.	Karolina Maj	09-10-2025	17:00	18:45	01:45
11 z 36 Przerwa.	Karolina Maj	09-10-2025	18:45	19:00	00:15
12 z 36 Moduł 3: Struktura informacji i podstawy makietowania.	Karolina Maj	09-10-2025	19:00	21:00	02:00
13 z 36 Moduł 4: Projektowanie UI – zasady i praktyka. Zajęcia teoretyczno-praktyczne.	Karolina Maj	13-10-2025	17:00	18:45	01:45
14 z 36 Przerwa.	Karolina Maj	13-10-2025	18:45	19:00	00:15
15 z 36 Moduł 4: Projektowanie UI – zasady i praktyka.	Karolina Maj	13-10-2025	19:00	21:00	02:00
16 z 36 Moduł 4: Projektowanie UI – zasady i praktyka.	Karolina Maj	14-10-2025	17:00	18:45	01:45

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
17 z 36 Przerwa.	Karolina Maj	14-10-2025	18:45	19:00	00:15
18 z 36 Moduł 4: Projektowanie UI – zasady i praktyka.	Karolina Maj	14-10-2025	19:00	21:00	02:00
19 z 36 Moduł 5: Prototypowanie i testowanie.	Karolina Maj	15-10-2025	17:00	18:45	01:45
20 z 36 Przerwa.	Karolina Maj	15-10-2025	18:45	19:00	00:15
21 z 36 Moduł 5: Prototypowanie i testowanie.	Karolina Maj	15-10-2025	19:00	21:00	02:00
22 z 36 Moduł 5: Prototypowanie i testowanie.	Karolina Maj	16-10-2025	17:00	18:45	01:45
23 z 36 Przerwa.	Karolina Maj	16-10-2025	18:45	19:00	00:15
24 z 36 Moduł 5: Prototypowanie i testowanie.	Karolina Maj	16-10-2025	19:00	21:00	02:00
25 z 36 Praca własna uczestnika, realizacja zadań domowych.	Karolina Maj	18-10-2025	08:00	16:00	08:00
26 z 36 Praca własna uczestnika, realizacja zadań domowych.	Karolina Maj	19-10-2025	08:00	16:00	08:00
27 z 36 Moduł 6: Współpraca w zespole projektowym.	Wojciech Walczak	20-10-2025	17:00	18:45	01:45
28 z 36 Przerwa.	Wojciech Walczak	20-10-2025	18:45	19:00	00:15
29 z 36 Moduł 6: Współpraca w zespole projektowym.	Wojciech Walczak	20-10-2025	19:00	21:00	02:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
30 z 36 Moduł 7: Projekt końcowy - rozpoczęcie.	Karolina Maj	21-10-2025	17:00	18:45	01:45
31 z 36 Przerwa.	Karolina Maj	21-10-2025	18:45	19:00	00:15
32 z 36 Moduł 7: Projekt końcowy - rozpoczęcie.	Karolina Maj	21-10-2025	19:00	21:00	02:00
33 z 36 Walidacja.	-	23-10-2025	17:00	18:45	01:45
34 z 36 Przerwa.	-	23-10-2025	18:45	19:00	00:15
35 z 36 Walidacja.	-	23-10-2025	19:00	21:00	02:00
36 z 36 Walidacja.	-	24-10-2025	17:00	20:00	03:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 200,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 200,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	82,54 PLN
Koszt osobogodziny netto	82,54 PLN
W tym koszt walidacji brutto	100,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	100,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	250,00 PLN
W tym koszt certyfikowania netto	250,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 2



1 z 2

Karolina Maj

UX/UI & CX Specialist, UX Analyst, Team Leader z wieloletnim doświadczeniem w projektowaniu skutecznych rozwiązań cyfrowych. Z wykształcenia socjolożka i antropolożka, specjalizuje się w analizie zachowań klientów oraz tworzeniu skutecznej strategii dla widoczności marki. Prowadzi warsztaty i szkolenia z obszaru UX, CX, marketingu i strategii komunikacji, wspierając firmy w budowaniu widocznych, spójnych marek oraz rozwoju zespołów projektowych. Współzałożycielka IT-IFG oraz społeczności UX Bielsko-Biała. Jej szkolenia łączą praktykę z wiedzą i zrozumieniem realnych potrzeb klienta. Od co najmniej 5 lat aktywnie prowadzi szkolenia.



2 z 2

Wojciech Walczak

Project & Marketing Manager, specjalista SEO oraz Google Ads z wieloletnim doświadczeniem w planowaniu i wdrażaniu skutecznych kampanii online. Na co dzień wspiera firmy w optymalizacji widoczności w internecie, zarządzaniu projektami marketingowymi i budowaniu strategii digitalowych. Prowadzi szkolenia z zakresu e-marketingu, Google Ads, SEO oraz zarządzania projektami – przekładając techniczne zagadnienia na praktyczne działania. Współtwórca IT-IFG, mentor i lider wielu projektów biznesowych, który z pasją łączy analitykę, strategię i skuteczną komunikację. Od 5 lat aktywnie prowadzi szkolenia.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Opracowania własne trenera, prezentacja, skrypty szkoleniowe.

Informacje dodatkowe

Dla uczestników z dofinansowaniem min. 70% kwoty szkolenia - stawka „zw” – „§ 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

Warunki techniczne

własny komputer z dostępem do Internetu

zajęcia prowadzone w formie pracy na określonych programach i przygotowanych materiałach dydaktycznych, zajęcia prowadzone online poprzez platformę Teams, Zoom lub Google Meet, z udostępnianiem ekranów

iOS: iOS 11

Windows: Windows 10 kompilacja 14393

Android: Android OS 5.0

Funkcje sieci Web. Najnowsza wersja przeglądarki Safari, Internet Explorer 11, Chrome, Edge lub Firefox

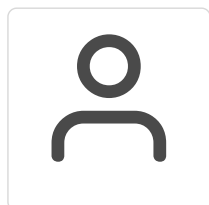
Komputer Mac:MacOS 10.13

Połączenie internetowe: wymagane jest połączenie internetowe przewodowe lub bezprzewodowe (3G, 4G, LTE) o następujących parametrach:

- dla transmisji wideo w jakości HD 720p minimalna przepustowość łącza internetowego wynosi: 1.5Mbps/1.5Mbps (wysyłanie/odbieranie).
- dla transmisji wideo w jakości FullHD 1080p minimalna przepustowość łącza internetowego wynosi: 3Mbps/3Mbps (wysyłanie/odbieranie).

Okres ważności linku: Link będzie ważny w dniach i godzinach wskazanych w harmonogramie usługi.

Kontakt



Justyna Hebda

E-mail justynahebda@letowskiconsulting.pl

Telefon (+48) 518 178 151