



Szkolenie: UX Designer w praktyce: Figma i sztuczna inteligencja w projektowaniu interfejsów

Numer usługi 2025/09/04/192372/2985464

4 320,00 PLN brutto
4 320,00 PLN netto
120,00 PLN brutto/h
120,00 PLN netto/h

ERNABO
SOFTWARE SPÓŁKA
Z OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

Brak ocen dla tego dostawcy

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 36 h

📅 14.01.2026 do 11.02.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Identyfikatory projektów

Kierunek - Rozwój

Grupa docelowa usługi

Szkolenie jest przeznaczone dla osób, które chcą zdobyć praktyczne umiejętności w projektowaniu interfejsów cyfrowych i pracy z narzędziami wspomagającymi sztuczną inteligencją:

- Osoby aspirujące do roli **UX/UI Designera**.
- Graficy cyfrowi chcący rozszerzyć swoje kompetencje o **UX i prototypowanie**.
- Specjaliści ds. produktów cyfrowych lub marketingu, którzy chcą **usprawnić proces projektowy przy wsparciu AI**.
- Studenci i absolwenci kierunków związanych z grafiką, projektowaniem, informatyką lub pokrewnych dziedzin, poszukujący **praktycznych kompetencji UX**.
- Osoby z podstawową znajomością obsługi komputera i narzędzi graficznych, chcące zdobyć **umiejętności od poziomu podstawowego do średniego**.
- Szkolenie przeznaczone jest również dla uczestników projektu Kierunek Rozwój realizowany przez WUP w Toruniu.

Oraz dla uczestników projektów dofinansowanych w całej Polsce

Szkolenie skierowane jest zarówno do osób indywidualnych, jak i pracodawców i ich pracowników.

Minimalna liczba uczestników

3

Maksymalna liczba uczestników

8

Data zakończenia rekrutacji

12-01-2026

Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	36
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 przygotowuje uczestników do samodzielnego projektowania nowoczesnych interfejsów użytkownika w narzędziu Figma, z wykorzystaniem sztucznej inteligencji, poprzez opanowanie zasad UX, tworzenie interaktywnych prototypów, testowanie doświadczeń użytkownika oraz stosowanie dobrych praktyk cyfrowych i środowiskowych, tak aby uczestnik potrafił tworzyć estetyczne, funkcjonalne i dostępne produkty cyfrowe od podstaw do poziomu średniego.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Charakteryzuje zasady UX	Wyjaśnia podstawowe zasady UX i metody projektowania skoncentrowanego na użytkowniku.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Generuje pomysły i elementy UI przy wsparciu narzędzi AI.	Wykorzystuje narzędzia AI do tworzenia wizualnych elementów interfejsu (np. ikony, grafiki, layouty).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Przeprowadza testy użyteczności prototypów	Formułuje cele testu użyteczności	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wybiera odpowiednią grupę testową (persony lub reprezentatywnych użytkowników)	Wywiad swobodny
	Tworzy scenariusze i zadania testowe zgodnie z realnymi przypadkami użycia.	Wywiad swobodny
Analizuje feedback od użytkowników i wprowadza poprawki w projekcie.	Identyfikuje kluczowe problemy UX i elementy wymagające poprawy.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Tworzy krótkie raporty lub notatki opisujące zmiany wprowadzone w projekcie wraz z uzasadnieniem.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

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

Program szkolenia jest dostosowany do potrzeb uczestników usługi oraz głównego celu usługi i jej charakteru oraz obejmuje zakres tematyczny usługi. Uczestnik nie musi spełniać dodatkowych wymagań dot. poziomu zaawansowania.

Usługa prowadzona jest w **godzinach dydaktycznych**. **Przerwy nie są wliczone w ogólny czas usługi rozwojowej**. Harmonogram usługi może ulec nieznacznemu przesunięciu, ponieważ ilość przerw oraz długość ich trwania zostanie dostosowana indywidualnie do potrzeb uczestników szkolenia. Łączna długość przerw podczas szkolenia nie będzie dłuższa aniżeli zawarta w harmonogramie.

Zajęcia zostaną przeprowadzone przez ekspertów z wieloletnim doświadczeniem, którzy przekazują nie tylko wiedzę teoretyczną, ale także praktyczne wskazówki i najlepsze praktyki. Uczestnicy mają możliwość czerpania z jego wiedzy i doświadczeń.

Szkolenie będzie realizowane **zdalnie w czasie rzeczywistym** za pomocą platformy **ClickMeeting**, co umożliwia aktywny udział uczestników w warsztatach i ćwiczeniach grupowych.

Przed dokonaniem zapisu i złożeniem karty uczestnictwa do Operatora, zachęcamy do **kontaktowania się z nami telefonicznie, SMS-em lub e-mailem** pod adresem/numerem wskazanym w zakładce „**Kontakt**”.

Pozwoli to **potwierdzić dostępność miejsca** w grupie szkoleniowej oraz rozwiązać ewentualne wątpliwości.

Program szkolenia:

Wprowadzenie do UX i podstawy projektowania

- Zasady UX, persona, user journey, przykłady realnych projektów
- Ćwiczenie: analiza przykładowego produktu

Podstawy Figma – interfejs, komponenty, makiety

- Tworzenie pierwszych projektów, style wizualne, siatki
- Ćwiczenie: mini-projekt makiety strony lub aplikacji

Zaawansowane funkcje Figma i prototypowanie

- Interaktywne prototypy, warianty, animacje
- Case study: projektowanie realnego interfejsu krok po kroku

Wprowadzenie do AI w UX

- Generowanie pomysłów, automatyzacja, analiza danych
- Ćwiczenie: stworzenie elementów UI wspomaganych AI

Testowanie UX i iteracja projektów

- Testy użyteczności, analiza feedbacku, poprawki
- Ćwiczenie: iteracja własnego projektu na podstawie testów

Projekt praktyczny

- Stworzenie prototypu interfejsu w Figma z AI
- Prezentacja projektu, feedback, omówienie rozwiązań

Walidacja- 1h

Podział szkolenia na teorię i praktykę:

Teoria – ok. 40–45%

Praktyka – ok. 55–60%

Walidacja - 1 h

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	4 320,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	4 320,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	120,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	120,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 0

Brak wyników.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

pliki dokumentów w formacie pdf

Warunki uczestnictwa

Zgoda na nagrywanie: Uczestnik wyraża zgodę, że szkolenia online będą nagrywane **wyłącznie w celu udokumentowania prawidłowego przebiegu szkolenia i jego archiwizacji oraz na potrzeby kontroli instytucji nadzorujących**. Nagrania **nie będą udostępniane** ze względu na ochronę danych osobowych oraz wizerunku osób trzecich (prowadzącego oraz innych uczestników szkolenia).

Informacje dodatkowe

- **Zapis BUR nie jest jednoznaczny z zarezerwowaniem miejsca.** W celu potwierdzenia miejsca prosimy o dodatkowy kontakt telefoniczny/sms lub mailowy na adres/numer wskazany w zakładce "kontakt"
- zawarto umowę z WUP w Krakowie w ramach projektu Małopolski Pociąg do Kariery
- zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu Kierunek Rozwój
- usługi dedykowane również uczestnikom innych programów dofinansowań

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

Warunki techniczne

Warunki techniczne szkolenia zdalnego

1. Sprzęt uczestnika:

- Komputer stacjonarny lub laptop z minimum:
 - Procesor: Intel i5 / AMD Ryzen 5 lub wyższy
 - RAM: 8 GB (zalecane 16 GB)
 - Dysk SSD minimum 256 GB
- Monitor o rozdzielczości minimum 1920x1080
- Kamera i mikrofon (wbudowane lub zewnętrzne)
- Słuchawki z mikrofonem dla lepszej jakości dźwięku

Obowiązkowe:

- **Kamera:** Uczestnik powinien posiadać działającą kamerę (wbudowaną w laptop/komputer lub zewnętrzną). Kamera umożliwia aktywny udział w sesjach, prezentację ćwiczeń grupowych oraz interakcję z prowadzącym.
- **Mikrofon:** Niezbędny jest sprawny mikrofon (wbudowany lub zewnętrzny, np. w zestawie słuchawkowym). Umożliwia zadawanie pytań, udział w dyskusjach i ćwiczeniach grupowych.
- Zalecane użycie słuchawek z mikrofonem, aby zredukować echo i poprawić jakość dźwięku.

2. Oprogramowanie:

- Przeglądarka internetowa aktualnej wersji (Chrome, Edge, Firefox)
- Konto w **Figma** (darmowe lub wersja edukacyjna/pro)
- Narzędzia AI wspierające projektowanie (np. MidJourney, ChatGPT, DALL-E, inne narzędzia AI zgodnie z programem)
- Szkolenie prowadzone będzie na platformie ClickMeeting

3. Łącze internetowe:

- Minimum 10 Mbps download / 5 Mbps upload
- Stabilne połączenie bez dużych przerw i opóźnień

4. Środowisko pracy:

- Ciche miejsce do pracy i nauki
- Dostęp do powierzchni roboczej umożliwiającej komfortowe używanie komputera
- Możliwość dzielenia ekranu w trakcie sesji praktycznych i konsultacji

5. Dodatkowe wymagania:

- Podstawowa znajomość obsługi komputera i przeglądarki internetowej
- Znajomość podstawowych pojęć graficznych i interfejsowych będzie dodatkowym atutem
- Uczestnicy powinni przygotować przykłady projektów lub inspiracje, do projektu praktycznego

Kontakt



Nikol Watola

E-mail nikol.watola@ernabo.com

Telefon (+48) 530 642 270