



Szkolenie - Wzornictwo Użytkownika z Figma.

Numer usługi 2025/09/24/52766/3029015

990,00 PLN brutto

990,00 PLN netto

141,43 PLN brutto/h

141,43 PLN netto/h

NOBLEPROG

POLSKA Spółka z

o.o

★★★★☆ 4,4 / 5

922 oceny

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 7 h

📅 08.12.2025 do 08.12.2025

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Programowanie
Grupa docelowa usługi	Usługa skierowana jest do : • Projektantów • Specjalistów UI/UX • Programistów
Minimalna liczba uczestników	5
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	07-12-2025
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	7
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

Po zakończeniu szkolenia uczestnik będzie potrafił samodzielnie zaprojektować nowoczesny, responsywny interfejs użytkownika w Figma, przygotować klikalny prototyp aplikacji lub strony internetowej, stosować komponenty i biblioteki projektowe w celu przyspieszenia pracy, a także efektywnie współpracować z zespołem projektowym i programistami, dostarczając gotowe do wdrożenia projekty zgodnie z dobrymi praktykami UX/UI.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Opisuje etapy projektowania doświadczeń użytkownika (UX) i rolę Figma w procesie tworzenia interfejsów.	Uczestnik przedstawia główne fazy procesu projektowego i wskazuje miejsce wykorzystania narzędzia Figma.	Test teoretyczny
Porusza się po interfejsie aplikacji Figma i zakłada nowy projekt.	Uczestnik tworzy nowy plik w Figma i lokalizuje podstawowe funkcje interfejsu.	Analiza dowodów i deklaracji
Projektuje układ strony lub aplikacji z wykorzystaniem elementów UI.	Uczestnik przygotowuje projekt ekranu z użyciem ramek, warstw i komponentów.	Analiza dowodów i deklaracji
Stosuje zasady projektowania responsywnego i przygotowuje projekt do eksportu.	Uczestnik tworzy warianty projektu dla różnych rozdzielczości i eksportuje wybrane elementy graficzne.	Analiza dowodów i deklaracji
Wykorzystuje komponenty i biblioteki do przyspieszenia pracy projektowej.	Uczestnik tworzy komponent i stosuje go wielokrotnie w ramach projektu.	Analiza dowodów i deklaracji
Buduje klikalny prototyp w Figma.	Uczestnik dodaje interakcje między ekranami i prezentuje działający prototyp.	Analiza dowodów i deklaracji
Identyfikuje typowe problemy projektowe i dobiera odpowiednie rozwiązania.	Uczestnik wskazuje przykład problemu projektowego i prezentuje sposób jego rozwiązania w Figma.	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

Program szkolenia:

1. Wprowadzenie

- Przegląd funkcji Figma

1. Czym jest projektowanie doświadczeń użytkownika?

2. Przegląd procesu projektowania

- Pierwsze kroki z Figma
- Poruszanie się po interfejsie użytkownika Figma
- Projektowanie aplikacji internetowej
- Praca z interfejsem użytkownika Element i treścią
- Tworzenie projektu responsywnego
- Eksportowanie projektu
- Ponowne wykorzystanie projektu Element
- Tworzenie projektu portfolio

1. Współpraca z członkami zespołu

- Zarządzanie wymaganiami
- Praca z programistami
- Najlepsze praktyki dostarczania dopracowanego projektu

1. Rozwiązywanie problemów

2. Podsumowanie i wnioski

3. Walidacja

Szkolenie ma charakter teoretyczny, z aspektami praktycznymi. W trakcie szkolenia uczestnicy nabędą kompetencje cyfrowe.

Usługa jest realizowana zdalnie w czasie rzeczywistym, co oznacza, że każdy uczestnik w trakcie zajęć pracuje indywidualnie na swoim komputerze.

Metody pracy: wykłady, dyskusje z uczestnikami, interaktywny chat za pomocą, którego będą przesyłane linki do podstron i omawianych tematów.

Przed szkoleniem uczestnicy będą musieli wypełnić pre-test.

ORGANIZACJA PRZERW I LICZBA GODZIN SZKOLENIA

- Szkolenie trwa 7 godzin zegarowych.
- W trakcie szkolenia w ciągu 1 dnia szkoleniowego przewiduje się przerwy dostosowane do potrzeb uczestników.

WALIDACJA

Usługa prowadzona jest w wykorzystaniu metod aktywizujących uczestników (ćwiczenia praktyczne, studium przypadku, praca w grupach). Walidacja obejmuje całość procesu, aż do momentu uzyskania oceny efektów uczenia się.

Proces walidacji - test ma na celu ocenę wiedzy i umiejętności uczestników, uwzględniając pytania zamknięte i otwarte. Podczas szkolenia uczestnicy wykonują zadania praktyczne, które są nagrywane i później oceniane przez walidatora wraz z testem końcowym. Walidator nie będzie obecny na na szkoleniu. Oceni wszystko po zakończeniu kursu na podstawie filmów, zadań i testu końcowego.

Minimalny poziom kwalifikowalności poprawnych odpowiedzi w teście wiedzy wynosi 80%.

Po ukończeniu szkolenia wystawiane jest zaświadczenie potwierdzające ukończenie szkolenia i osiągnięcie efektów kształcenia.

Usługa rozwojowa nie jest świadczona przez podmiot pełniący funkcję Operatora lub Partnera Operatora w danym projekcie PSF lub w którymkolwiek Regionalnym Programie lub FERS albo przez podmiot powiązany z Operatorem lub Partnerem kapitałowo lub osobowo. Usługa rozwojowa nie jest świadczona przez podmiot będący jednocześnie podmiotem korzystającym z usług rozwojowych o zbliżonej tematyce w ramach danego projektu. Usługa rozwojowa nie obejmuje wzajemnego świadczenia usług w projekcie o zbliżonej tematyce przez Dostawców usług, którzy delegują na usługi siebie oraz swoich pracowników i korzystają z dofinansowania, a następnie świadczą usługi w zakresie tej samej tematyki dla Przedsiębiorcy, który wcześniej występował w roli Dostawcy tych usług. Cena usługi nie obejmuje kosztów niezwiązanych bezpośrednio z usługą rozwojową, w szczególności kosztów środków trwałych przekazywanych Przedsiębiorcom lub Pracownikom przedsiębiorcy, kosztów dojazdu i zakwaterowania.

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	990,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	990,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	141,43 PLN
Koszt osobogodziny netto	141,43 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Bartłomiej Bachniak

Doświadczenie w tworzeniu aplikacji.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymają dostęp do materiałów online: slajdów i ćwiczeń, które będą przerabiać na szkoleniu.

Warunki uczestnictwa

Ogólne zrozumienie koncepcji tworzenia aplikacji.

- Warunkiem uzyskania zaświadczenia jest uczestnictwo w co najmniej 80% -100 % (w zależności od programu dofinansowania i podpisanej umowy z Operatorem) zajęć usługi rozwojowej

- Niespełnienie powyższych wymagań może skutkować brakiem dofinansowania.
- Harmonogram godzinowy szkolenia każdorazowo dostosowywany jest do grupy szkoleniowej.
- Godziny realizacji poszczególnych modułów szkolenia mogą ulec zmianie.
- Aby uzyskać certyfikat, uczestnik musi być na min 80% zajęć.
- W razie potrzeby szkolenie zostanie dostosowane do osób z niepełnosprawnością.

Informacje dodatkowe

Informacje dodatkowe

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

Do realizacji szkoleń online korzystamy z platformy Zoom oraz DaDesktop. Każdy uczestnik otrzymuje 2 dni przed szkoleniem link do platformy internetowej (na wskazany adres mailowy), na której znajdować się będzie transmisja online. Uczestnictwo w streamingu nie wymaga żadnych, specjalnych oprogramowań: wystarczy, że komputer jest podłączony do Internetu (należy korzystać z przeglądarek: Google Chrome, Mozilla Firefox lub Safari). Uczestnicy oglądają i słuchają na żywo tego, co dzieje się w sali szkoleniowej oraz śledzą treści wyświetlane na komputerze prowadzącego. Dodatkowo, wszyscy mogą zadawać pytania za pośrednictwem chatu online. W przypadku mniejszych szkoleń uczestnicy mogą przez mikrofon komunikować się z trenerem i innymi uczestnikami kursu. Do szkolenia potrzebna jest kamera.

Minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika lub inne urządzenie do zdalnej komunikacji: Dwurdzeniowy procesor Intel Core i5 2,5 GHz i wyższy.

Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik: pobieranie: 10 Mb/s, wysyłanie: 5 Mb/s.

Niezbędne oprogramowanie umożliwiające Uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów: Nie trzeba pobierać oprogramowania. Aby wziąć udział w szkoleniu online potrzebny jest komputer, laptop, telefon lub tablet ze stabilnym internetem i bez blokad firmowych.

Podczas szkoleń online wykorzystujemy następujące funkcjonalności:

1) Praca w grupach (breakout rooms)

- trener może podzielić uczestników automatycznie lub manualnie
- trener ustala czas trwania pracy w grupach
- pojawia się krótki komunikat na ekranie uczestnika, który informuje, że gospodarz zaprasza do pokoju
- prowadzący może wysłać wiadomość do wszystkich pokoi jednocześnie, np. z opisem zadania do wykonania.

2) Narzędzia dostępne podczas sesji w breakout rooms:

- tablica, możliwość pisania mają wszyscy uczestnicy, efekt pracy można zapisać i pokazać w pokoju szkoleniowym, wszystkim uczestnikom szkolenia
- pokazywanie ekranu, każdy uczestnik może udostępnić swój ekran
- czat
- użytkownik pracujący w pokoju, może w dowolnym momencie zaprosić prowadzącego do pokoju grupowego.

Kontakt



Sylwia Preisnar

E-mail sylwia.preisnar@nobleprog.com

Telefon (+48) 695 595 053