



Fundacja CODE:ME

★★★★★ 4,7 / 5

104 oceny

Automatyzacja testów: JavaScript i Playwright - kurs zdalny

Numer usługi 2025/10/24/32642/3102716

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 27 h

📅 02.02.2026 do 02.03.2026

2 850,00 PLN brutto

2 850,00 PLN netto

105,56 PLN brutto/h

105,56 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Programowanie

Grupa docelowa usługi

Kurs Automatyzacja testów: JavaScript i Playwright jest przeznaczony dla **testerów manualnych**, którzy chcą poszerzyć swoje kompetencje i rozpocząć pracę jako testerzy automatyczni.

Uczestnicy powinni posiadać podstawowe umiejętności korzystania z przeglądarek internetowych oraz zrozumienie procesów testowania manualnego oprogramowania. Nie jest wymagane doświadczenie w programowaniu, jednak mile widziana jest podstawowa znajomość koncepcji testowania i narzędzi do zarządzania testami.

- Usługa adresowana również dla Uczestników Projektu Kierunek – Rozwój;
- Usługa również adresowana dla Uczestników Projektu Małopolski pociąg do kariery (projekt MP) i/lub dla Uczestników Projektu Nowy Start w Małopolsce z EURESem (projekt NSE);
- Usługa adresowana również dla Uczestników Projektu Wektor.
- Usługa rozwojowa adresowana również dla Uczestników projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe.

Minimalna liczba uczestników

1

Maksymalna liczba uczestników

15

Data zakończenia rekrutacji

29-01-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

27

Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Standard Usługi Szkoleniowo-Rozwojowej PIFS SUS 2.0

Cel

Cel edukacyjny

Kurs Automatyzacja testów: JavaScript i Playwright przygotowuje do roli Test Automation Engineera, umożliwiając efektywne wdrażanie testów w rzeczywistych projektach IT

Uczestnik po zakończeniu szkolenia będzie przygotowany do:

- samodzielnego tworzenia testów automatyczne dla aplikacji webowych przy użyciu Playwright i JavaScript
- zarządzania testami w ramach CI/CD
- wdrażania testów automatyczne w rzeczywistych projektach IT
- stosowania najlepszych praktyk testowania.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik rozróżnia podstawowe koncepcje JavaScript i potrafi napisać proste skrypty	Definiuje zmienne, funkcje oraz pętle w JavaScript	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik potrafi konfigurować i uruchamiać testy automatyczne w Playwright	Prawidłowo instaluje środowisko Node.js, Playwright oraz inicjalizuje testy	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik tworzy testy UI w Playwright, stosując Page Object Model	Implementuje testy z wykorzystaniem lokatorów, nawigacji oraz asercji	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik pisze i rozumie testy API przy użyciu Playwright	Wykonuje zapytania HTTP (GET, POST, PUT, DELETE) i potrafi mockować odpowiedzi	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik integruje testy z CI/CD i potrafi wdrożyć je w GitHub Actions	Konfiguruje workflow testowy, analizuje raporty testowe	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik stosuje dobre praktyki testowania automatycznego	Optymalizuje testy poprzez refaktoryzację kodu i modularność	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

Kurs Automatyzacja testów: JavaScript i Playwright skierowany jest do:

- osób z doświadczeniem w pracy testera manualnego, które chcą nauczyć się pisania automatów w języku JavaScript
- osób po szkoleniu tester manualny

Wymagana wiedza na start:

- Umiejętność obsługi komputera i znajomość wybranego systemu operacyjnego w użyciu codziennym (Windows/macOS/Linux).
- Swobodne poruszanie się po systemie plików i folderów w obrębie swojego systemu operacyjnego
- Znajomość podstaw HTML i CSS

Zakres tematyczny kursu Automatyzacja testów: JavaScript i Playwright realizowanego przez: Fundację CODE:ME:

1. Podstawy programowania:

- wprowadzenie do programowania w JavaScript, podstawy HTML, CSS,
- manipulacja DOM i potrzebne narzędzia deweloperskie, funkcje w JS,
- podstawy pętli i instrukcji warunkowych, klasy i obiekty, moduły (import, export), podstawy node.js,
- asynchroniczność.

2. Środowisko i konfiguracja:

- Playwright vs Cypress – podobieństwa, różnice,
- instalacja Node.js i Playwright,
- konfiguracja środowiska testowego, struktura projektu,
- narzędzia CLI (np. playwright codegen).

3. Tworzenie testów:

- pisanie testów UI z Playwright: lokatory, nawigacja, asercje,
- podstawy Page Object Model (POM),
- testowanie API: żądania HTTP (GET, POST, PUT, DELETE),
- mockowanie odpowiedzi,
- techniki radzenia sobie z flakiness: retry, timeout, interceptowanie żądań.

4. Integracja z CI/CD:

- wdrażanie testów Playwright w pipeline: konfiguracja GitHub Actions,
- automatyczne uruchamianie testów,
- generowanie raportów, parametryzacja testów i analiza wyników.

5. Dobre praktyki i zaawansowane techniki:

- testowanie wieloplatformowe: różne przeglądarki, emulacja urządzeń mobilnych,
- optymalizacja i refaktoryzacja kodu testowego: modularność, ponowne wykorzystanie kodu,
- zaawansowane narzędzia Playwright: trace viewer, analiza logów, debugowanie zaawansowanych scenariuszy.

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

Wszystkie szczegóły dotyczące wymagań technicznych zostały opisane poniżej, w sekcji Warunki techniczne.

Usługa prowadzona jest w trybie godzin zegarowych, przy czym 70% stanowią zajęcia praktyczne, a 30% – teoretyczne.

Na koniec kursu przeprowadzona jest walidacja w formie testu teoretycznego z wynikiem generowanym automatycznie.

Organizator kursu, zastrzega sobie, że harmonogram kursu może ulec zmianie w przypadkach niezależnych od organizatora.

Usługa realizowana jest w godzinach zegarowych - za godzinę usługi szkoleniowej rozumie się 60 minut, łącznie 27 godzin.

Przerwy nie są wliczane do czasu trwania usługi.

#codeme

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 19

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 19 HTML i CSS - przypomnienie, wprowadzenie do programowania w JavaScript - sposób realizacji zajęć: współdzielenie ekranu, ćwiczenia, chat, rozmowa	Monika Niegrzybowska	02-02-2026	17:00	19:00	02:00
2 z 19 HTML i CSS - przypomnienie, wprowadzenie do programowania w JavaScript - sposób realizacji zajęć: współdzielenie ekranu, ćwiczenia, chat, rozmowa	Monika Niegrzybowska	02-02-2026	19:05	20:05	01:00
3 z 19 Manipulacja DOM i potrzebne do niej narzędzia deweloperskie, funkcje - sposób realizacji zajęć: współdzielenie ekranu, ćwiczenia, chat, rozmowa	Monika Niegrzybowska	04-02-2026	17:00	19:00	02:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<p>4 z 19 Manipulacja DOM i potrzebne do niej narzędzia deweloperskie, funkcje - sposób realizacji zajęć: współdzielenie ekranu, ćwiczenia, chat, rozmowa</p>	Monika Niegrzybowska	04-02-2026	19:05	20:05	01:00
<p>5 z 19 podstawy pętli i instrukcji warunkowych, klasy i obiekty, moduły (import, export), podstawy node.js - sposób realizacji zajęć: współdzielenie ekranu, ćwiczenia, chat, rozmowa</p>	Monika Niegrzybowska	09-02-2026	17:00	19:00	02:00
<p>6 z 19 podstawy pętli i instrukcji warunkowych, klasy i obiekty, moduły (import, export), podstawy node.js, - sposób realizacji zajęć: współdzielenie ekranu, ćwiczenia, chat, rozmowa</p>	Monika Niegrzybowska	09-02-2026	19:05	20:05	01:00
<p>7 z 19 Asynchroniczność, narzędzia deweloperskie - ciąg dalszy - sposób realizacji zajęć: współdzielenie ekranu, ćwiczenia, chat, rozmowa</p>	Monika Niegrzybowska	11-02-2026	17:00	19:00	02:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
8 z 19 Asynchroniczność, narzędzia deweloperskie - ciąg dalszy - sposób realizacji zajęć: współdzielenie ekranu, ćwiczenia, chat, rozmowa	Monika Niegrzybowska	11-02-2026	19:05	20:05	01:00
9 z 19 Instalacja i konfiguracja środowiska Playwright - sposób realizacji zajęć: współdzielenie ekranu, ćwiczenia, chat, rozmowa	Emil Mądry	16-02-2026	17:00	19:00	02:00
10 z 19 Instalacja i konfiguracja środowiska Playwright - sposób realizacji zajęć: współdzielenie ekranu, ćwiczenia, chat, rozmowa	Emil Mądry	16-02-2026	19:05	20:05	01:00
11 z 19 Testowanie wieloplatformowe i zaawansowane techniki - sposób realizacji zajęć: współdzielenie ekranu, ćwiczenia, chat, rozmowa	Emil Mądry	18-02-2026	17:00	19:00	02:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
12 z 19 Testowanie wieloplatformowe i zaawansowane techniki - sposób realizacji zajęć: współdzielenie ekranu, ćwiczenia, chat, rozmowa	Emil Mądry	18-02-2026	19:05	20:05	01:00
13 z 19 Testowanie API z Playwright- sposób realizacji zajęć: współdzielenie ekranu, ćwiczenia, chat, rozmowa	Emil Mądry	23-02-2026	17:00	19:00	02:00
14 z 19 Testowanie API z Playwright - sposób realizacji zajęć: współdzielenie ekranu, ćwiczenia, chat, rozmowa	Emil Mądry	23-02-2026	19:05	20:05	01:00
15 z 19 Integracja z CI/CD – GitHub Actions - sposób realizacji zajęć: współdzielenie ekranu, ćwiczenia, chat, rozmowa	Emil Mądry	25-02-2026	17:00	19:00	02:00
16 z 19 Integracja z CI/CD – GitHub Actions - sposób realizacji zajęć: współdzielenie ekranu, ćwiczenia, chat, rozmowa	Emil Mądry	25-02-2026	19:05	20:05	01:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
17 z 19 Projekt końcowy - sposób realizacji zajęć: współdzielenie ekranu, ćwiczenia, chat, rozmowa	Emil Mądry	02-03-2026	17:00	19:00	02:00
18 z 19 Projekt końcowy - sposób realizacji zajęć: współdzielenie ekranu, ćwiczenia, chat, rozmowa	Emil Mądry	02-03-2026	19:05	19:45	00:40
19 z 19 Walidacja w formie testu teoretycznego z wynikiem generowanym automatycznie	Emil Mądry	02-03-2026	19:45	20:05	00:20

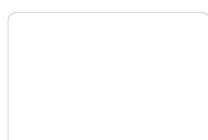
Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 850,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 850,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	105,56 PLN
Koszt osobogodziny netto	105,56 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 2



1 z 2

Monika Niegrybowska



Frontend Software Architect pracująca w Wakacje.pl. Entuzjastka czystego kodu, zwinnych metodyk i kultury Software Craftsmanship. Na co dzień pracuje z React, Next.js i TypeScriptem, posiada doświadczenie w projektowaniu architektury mikrofrontendów. Tworzy skalowalne, testowalne i łatwe w utrzymaniu rozwiązania frontendowe. W pracy stawia na jakość, przejrzystość i współpracę – wspiera zespoły poprzez dobrą komunikację, empatię i dążenie do ciągłego doskonalenia. Po godzinach wspiera kobiety w środowiskach IT m.in. Girls.js dzieląc się wiedzą programistyczną, a siły regeneruje grając w planszówki i praktykując jogę.



2 z 2

Emil Mądry

Senior Software Test Automation Engineer

Od 13 lat tester aplikacji internetowych. Zatrudniony przez Wizards of the Coast w projekcie ecommerce związanym z Dungeons & Dragons. Specjalizujący się w testach automatycznych e2e. Aktualnie pracuje z frameworkiem Playwright. Personalnie entuzjasta gier rpg, planszowych i komputerowych.

Doświadczenie zawodowe zdobyte nie wcześniej niż 5 lat - przed datą wprowadzenia szczegółowych danych dotyczących oferowanej usługi.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Każdy uczestnik przed rozpoczęciem szkolenia otrzyma informacje organizacyjne jak przygotować się do szkolenia.

W trakcie kursu uczestnik otrzyma materiały szkoleniowe w postaci prezentacji (pliki pdf).

Warunki uczestnictwa

- Przerobienie materiałów wysłanych przez organizatora przed rozpoczęciem kursu,
- Znajomość podstaw HTML i CSS,
- Umiejętność obsługi komputera i znajomość wybranego systemu operacyjnego w użyciu codziennym (Windows/macOS/Linux),
- Swobodne poruszanie się po systemie plików i folderów w obrębie swojego systemu operacyjnego.

Informacje dodatkowe

Uczestnicy po zakończeniu kursu otrzymają Certyfikat ukończenia kursu.

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach Projektu Kierunek – Rozwój;

Dodatkowo, w przypadku projektu Kierunek - Rozwój między Uczestnikiem Usługi a Usługodawcą zostanie zawarta Umowa na kurs.

Zawarto umowę z Wojewódzkim Urzędem Pracy w Szczecinie na świadczenie usług rozwojowych z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe.

Więcej informacji na temat kursu na stronie: <https://codeme.pl/kursy/automatyzacja-testow-javascript-i-playwright/>

Zwolnienie z podatku VAT na podstawie §3 ust.1 pkt 14 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20.12.2013r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług - dotyczy dofinansowań powyżej 70% ze środków publicznych.

Przy dofinansowaniach poniżej 70% do podanej kwoty należy doliczyć podatek VAT.

Warunki techniczne

- Rodzaj komunikatora, za pośrednictwem którego prowadzona będzie usługa - **zoom**,
- minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika lub inne urządzenie do zdalnej komunikacji - **laptop/komputer z dostępem do Internetu oraz mikrofonem i kamerką** - Zalecamy korzystanie z dwóch monitorów podczas kursu,
- minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik - **stałe połączenie WI-FI/ Internet**,
- niezbędne oprogramowanie umożliwiające Uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów - przeglądarka internetowa, przed rozpoczęciem kursu uczestnik otrzyma informacje i instrukcje dotyczące instalacji programu wykorzystywanego podczas szkolenia,
- okres ważności linku umożliwiającego uczestnictwo w spotkaniu on-line - **link dostępny jedynie w czasie trwania zajęć (czas rzeczywisty)**.

Kontakt



Paulina Radwańska - Zubrzycka

E-mail kontakt@codeme.pl

Telefon (+48) 732 023 206