



InvertArt IFG
Wojciech Walczak
Brak ocen dla tego dostawcy

Specjalista UX/UI z elementami projektowania w Figma

Numer usługi 2025/11/07/178189/3135311

- 📍 zdalna w czasie rzeczywistym
- 🏠 Usługa szkoleniowa
- 🕒 63 h
- 📅 22.01.2026 do 12.02.2026

5 200,00 PLN brutto
5 200,00 PLN netto
82,54 PLN brutto/h
82,54 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Marketing
Grupa docelowa usługi	Początkujący UX/UI designerzy, graficy, web designerzy, marketerzy, specjaliści ds. badań i analizy zachowań użytkowników, projektanci produktów cyfrowych oraz osoby planujące pracę w branży IT lub e-commerce, pracownicy firm IT i agencji interaktywnych. KURS DOSTĘPNY RÓWNIEŻ DLA OSÓB PRYWATNYCH I FIRM.
Minimalna liczba uczestników	3
Maksymalna liczba uczestników	10
Data zakończenia rekrutacji	19-01-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	63
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Standard Usług Szkoleniowo-Rozwojowych SUS 3.0

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje do samodzielnego wykonywania zadań specjalisty UX/UI poprzez rozwinięcie kompetencji w zakresie analizy potrzeb użytkowników, projektowania doświadczeń i interfejsów, wykorzystania narzędzi branżowych (w tym Figma) oraz współpracy w interdyscyplinarnym zespole projektowym.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Kursant rozpoznaje różnice między pojęciami UX i UI oraz jest świadomy roli projektanta UX/UI w zespole.	Uczestnik opisuje procesy UX i UI, podstawowe narzędzia i kompetencje projektanta UX/UI	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik stosuje w praktyce metody oraz narzędzia badań UX	Uczestnik wskazuje oraz uzasadnia właściwe metody i narzędzia na wybranych przykładach	Obserwacja w warunkach symulowanych
Uczestnik tworzy architekturę informacji i makiety, stosuje w praktyce podstawowe techniki prototypowania w programie Figma	Uczestnik przygotowuje architekturę informacji, tworzy makiety i interaktywny prototyp w Figma, stosując zasady użyteczności i logiki nawigacji.	Obserwacja w warunkach symulowanych
Uczestnik projektuje interfejsy zgodnie z zasadami UI i dostępności, tworzy komponenty i style oraz korzysta z design systemów.	Uczestnik weryfikuje prototyp w Figma pod kątem zastosowania zasad UI i WCAG, wykorzystania komponentów i stylów oraz wprowadza a nim zmiany.	Obserwacja w warunkach symulowanych
Uczestnik tworzy interaktywne prototypy, przeprowadza testy użyteczności, analizuje wyniki i wprowadza poprawki.	Uczestnik tworzy interaktywne prototypy, przeprowadza testy użyteczności oraz wprowadza na ich podstawie poprawki.	Prezentacja
Uczestnik współpracuje w zespole, stosuje narzędzia do zarządzania projektami i stosuje podstawy metodologii Agile, Lean oraz Scrum.	Uczestnik komunikuje i prezentuje rozwiązania w zespole, przedstawia właściwe narzędzia projektowe oraz metody Agile/Lean w ćwiczeniach i studiach przypadków.	Obserwacja w warunkach symulowanych
Uczestnik przygotowuje własny projekt UX/UI	Uczestnik prezentuje i omawia proces projektowy oraz wykorzystuje feedback do jego ulepszania.	Prezentacja
Uczestnik wykazuje znajomość zasad UX/UI, projektowania interfejsów, prototypowania oraz metod badania użyteczności.	Uczestnik komunikuje poprawne odpowiedzi na pytania egzaminacyjne, wykazując zrozumienie teorii UX/UI i zasad projektowania interfejsów.	Test teoretyczny

Cel biznesowy

Celem biznesowym usługi jest zwiększenie potencjału zawodowego uczestnika poprzez rozwinięcie umiejętności praktycznych poszukiwanych na rynku pracy w obszarze zawodu Specjalista UX/UI oraz umiejętności wykorzystywanych w realizacji projektów cyfrowych.

Efekt usługi

Efekty uczenia się (zgodne z PRK poziom 4)

Wiedza:

1. - rozpoznaje różnicę między UX i UI oraz rolę projektanta w zespole
2. - rozpoznaje metody badawcze i narzędzia stosowane w projektowaniu UX

3. - rozpoznaje zasady projektowania interfejsów, systemów informacji i dostępności

Umiejętności:

1. - przeprowadza badania UX i analizuje potrzeby użytkowników
2. - tworzy persony, mapy empatii, architekturę informacji i makiety
3. - projektuje komponenty UI i style w Figma
4. - prototypuje i testuje rozwiązania cyfrowe

Kompetencje społeczne:

1. - współpracuje z zespołem projektowym, komunikuje się z programistami
2. - przyjmuje feedback i wykorzystuje go do ulepszania projektu
3. - świadomie zarządza swoją ścieżką kariery w branży UX/UI

Metoda potwierdzenia osiągnięcia efektu usługi

Metoda potwierdzenia osiągnięcia efektu usługi:

Egzamin teoretyczny w formie testu sprawdzającego wiedzę z zakresu UX/UI oraz indywidualny projekt końcowy weryfikujący umiejętności praktyczne.

Metoda oceniania i zaliczenia:

Metoda oceniania i zaliczenia zgodna z "Polityka jakości i procesów szkoleniowych w InvertArt ver 2/2025"

Pkt.4.11.1. 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

Pkt.4.11.3. 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%).

Certyfikat potwierdzający ukończenie kursu i osiągnięcie efektów usługi wydawany jest przez organizatora kursu, ponieważ egzamin teoretyczny odbywa się online w formie automatycznie ocenianego testu, a projekt końcowy stanowi integralną, ocenianą część kursu, co zapewnia obiektywność weryfikacji kompetencji uczestnika. [Ustawa z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (Dz.U. 2016 poz. 64, art. 12 ust. 1–3), Rozporządzeniem Ministra Edukacji i Nauki z 6 października 2023 r. w sprawie kształcenia ustawicznego w formach pozaszkolnych (Dz.U. 2023 poz. 2174), § 18 ust. 1–2, § 19 ust. 2–3]

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 IFG – walidacja przeprowadzana z wykorzystaniem platformy Moodle lub zunifikowanego systemu arkuszy egzaminacyjnych, zgodnych z „Polityką jakości i procesów szkoleniowych” (wersja 2-2025). Oba systemy są rejestrowane i zapewniają transparentny oraz równy proces walidacji.
Podmiot prowadzący walidację jest zarejestrowany w BUR	Tak
Nazwa Podmiotu certyfikującego	InvertArt IFG – instytucja certyfikująca, wydająca certyfikaty zgodne ze zunifikowanym wzorem InvertArt IFG, zawierające opis efektów uczenia się, podpisy wykładowców oraz część egzaminacyjną z wynikami walidacji. Proces certyfikacji jest rozdzielony od procesu nauczania, potwierdzony akredytacją.
Podmiot certyfikujący jest zarejestrowany w BUR	Tak

Program

Blok / Moduł	Treści nauczania	Liczba godzin teoretycznych	Liczba godzin praktycznych	Efekty uczenia się
Moduł 1: Wprowadzenie do UX i UI	Różnice między UX a UI; Rola projektanta w zespole; UX jako proces i mindset; Przegląd narzędzi i kompetencji	4	0	Zna różnice między UX a UI oraz rolę projektanta; rozumie proces UX; zna podstawowe narzędzia i kompetencje
Moduł 2: Badania użytkowników i analiza potrzeb	Metody badań UX: wywiady, obserwacje, ankiety, testy; Tworzenie person i map empatii; Analiza user journey; Warsztat: mini-badania i analiza wyników	4	8	Potrafi przeprowadzać badania UX i analizować potrzeby; tworzy persony i mapy empatii; rozumie ścieżki użytkownika

Moduł 3: Struktura informacji i podstawy makietowania	Architektura informacji; Card sorting; Wireframing (low-fidelity); Tworzenie makiet w Figma	3	5	Tworzy architekturę informacji i makiety; stosuje podstawowe techniki prototypowania w Figma
Moduł 4: Projektowanie UI – zasady i praktyka	Zasady UI: kolory, typografia, hierarchia; Tworzenie komponentów i stylów; Zasady dostępności (WCAG); Praca z design systemami; Ćwiczenia w Figma	4	8	Projektuje interfejsy zgodnie z zasadami UI i dostępności; tworzy komponenty i style; korzysta z design systemów
Moduł 5: Prototypowanie i testowanie	Tworzenie interaktywnych prototypów; Scenariusze testowe; Testy użyteczności; Iteracja i poprawki	4	8	Tworzy prototypy i przeprowadza testy użyteczności; analizuje wyniki i wprowadza poprawki
Moduł 6: Współpraca w zespole projektowym	Komunikacja z programistami; Narzędzia do współpracy (Dev Mode, Trello, Jira, Git); Agile, Lean, Scrum; Case studies	4	0	Potrafi współpracować w zespole; zna podstawy Agile/Lean; stosuje narzędzia do zarządzania projektami
Moduł 7: Projekt końcowy i prezentacja	Indywidualna lub zespołowa praca nad mini-projektem; Prezentacja projektu; Feedback; Konsultacje portfolio	0	8	Przygotowuje projekt UX/UI; prezentuje i omawia proces; przyjmuje feedback
Egzamin końcowy	Test wyboru online	0	3	Potwierdza nabyte kompetencje w zakresie UX/UI

Przerwy są wliczone w czas usługi rozwojowej. Usługa będzie realizowana w godzinach zegarowych, przy czym w każdej godzinie zegarowej jest realizowana przerwa 15min.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 17

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 17 Moduł 1: Wprowadzenie do UX i UI - uwagi do kursu	Wojciech Walczak	22-01-2026	17:00	18:00	01:00
2 z 17 Moduł 1: Wprowadzenie do UX i UI	Karolina Maj	22-01-2026	18:00	21:00	03:00
3 z 17 Moduł 2: Badania użytkowników i analiza potrzeb	Karolina Maj	23-01-2026	17:00	21:00	04:00
4 z 17 Moduł 2: PRACA WŁASNA ze wsparciem	Karolina Maj	24-01-2026	17:00	21:00	04:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 17 Moduł 2: Badania użytkowników i analiza potrzeb cd.	Karolina Maj	26-01-2026	17:00	21:00	04:00
6 z 17 Moduł 3: Architektura informacji i podstawy makietowania	Karolina Maj	27-01-2026	17:00	21:00	04:00
7 z 17 Moduł 4: Projektowanie UI – zasady i praktyka	Karolina Maj	28-01-2026	17:00	21:00	04:00
8 z 17 Moduł 4: Projektowanie UI – zasady i praktyka cd	Karolina Maj	29-01-2026	17:00	21:00	04:00
9 z 17 Moduł 3 i 4: PRACA WŁASNA ze wsparciem	Karolina Maj	30-01-2026	17:00	21:00	04:00
10 z 17 Moduł 3 i 4: PRACA WŁASNA ze wsparciem	Karolina Maj	31-01-2026	17:00	21:00	04:00
11 z 17 Moduł 5: Prototypowanie i testowanie	Karolina Maj	02-02-2026	17:00	21:00	04:00
12 z 17 Moduł 5: Prototypowanie i testowanie cd	Karolina Maj	03-02-2026	17:00	21:00	04:00
13 z 17 Moduł 5: PRACA WŁASNA ze wsparciem	Karolina Maj	04-02-2026	17:00	21:00	04:00
14 z 17 Moduł 6: Współpraca w zespole projektowym	Karolina Maj	05-02-2026	17:00	21:00	04:00
15 z 17 Moduł 7: Projekt końcowy - rozpoczęcie	Karolina Maj	06-02-2026	17:00	21:00	04:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
16 z 17 Moduł 7: PRACA WŁASNA ze wsparciem, Prezentacja i ocena projektu końcowego	Karolina Maj	11-02-2026	17:00	21:00	04:00
17 z 17 Egzamin online	-	12-02-2026	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	0,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	0,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	0,00 PLN
W tym koszt certyfikowania netto	0,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 2



1 z 2

Wojciech Walczak

Specjalista Marketingu Google, programista Java, Scrum Master w metodyce Agile, specjalista SEO i Google ADS, prowadzi zakres tematyczny wdrażania mikrofirm do rynku e-commerce. Dodatkowo zajmuje się składami drukarskimi i projektowaniem graficznym oraz systemami ERP.

Od ponad 2 lat prowadzi i organizuje szkolenia z dziedzin takich jak marketing, projektowanie, IT, bezpieczeństwo cyfrowe i inne.

W 2025 roku zorganizował ponad 12 szkoleń, w których czynnie brał udział w roli trenera wspierającego, w zakresach: specjalisty metodologii Agile i Scrum, informatyki, specjalisty AI czy podstaw RODO, z którego posiada dyplom Stowarzyszenia Księgowych w Polsce.



2 z 2

Karolina Maj

Specjalistka UX/UI, CX, projektantka, analityczka, szkoleniowiec. W badaniach wykorzystuje swoje wykształcenie jako antropolog. Aktywnie działa w branży UX Designu, angażując się w wykłady i prelekcje. Posiada kompetencje w obszarze projektowania graficznego w programie Canva oraz Figma.

Od 3 lat współprowadzi grupę skupiającą specjalistów branży UX/UI - pod nazwą UX BIELSKO-BIAŁA, w ramach której organizuje sympozja, meeetngi i prelekcje naukowe z branży.

W 2023 roku zajęła III miejsce w ogólnopolskim konkursie "Sensorycznie i na serio" organizowana m.in. przez fundację Fundacja Per Aspera, pod patronatem Marszałka Województwa Małopolskiego.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Opracowania własne trenerów, prezentacje, skrypty szkoleniowe.

Warunki uczestnictwa

Podpisanie umowy uczestnictwa z wykonawcą przed akceptacją!

1. **Pobierz umowę z załącznika.**
2. **Wypełnij w 2 egzemplarzach (lub w jednym jeżeli zamierzasz podpisać elektronicznie)**
3. **Odeślij pocztą lub mailem jeżeli umowa jest podpisana podpisem zaufanym lub kwalifikowanym**

Załącznikiem opisanym w umowie jako Harmonogram, jest harmonogram dostępny w tej usłudze, na Bazie Usług Rozwojowych.

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.

Wymagania systemowe i sprzętowe:

- **iOS:** wersja 11 lub nowsza
- **Android:** wersja 5.0 lub nowsza
- **Windows:** 10, kompilacja 14393 lub nowsza
- **Mac:** macOS 10.13 lub nowszy
- **Przeglądarki internetowe:** najnowsze wersje Safari, Internet Explorer 11, Chrome, Edge lub Firefox

- **Połączenie internetowe:** aktywne łącze przewodowe lub bezprzewodowe (3G, 4G, LTE) z minimalną przepustowością 1,5 Mbps w obie strony dla transmisji wideo w jakości HD 720p.

Zajęcia realizowane są w formie praktycznych ćwiczeń na przygotowanych materiałach dydaktycznych i narzędziach programowych, prowadzone online za pomocą platform Teams, Zoom lub Google Meet z możliwością udostępniania ekranu i interaktywnej pracy uczestników.

Linki do kolejnych spotkań przekazywane mailowo.

Kontakt



Wojciech Walczak

E-mail wwalczakpraca@wp.pl

Telefon (+48) 696 560 562