

NTF**UX Design z elementami UI, podstawami HTML/CSS oraz narzędziami AI – od podstaw do poziomu średnio zaawansowanego**

Numer usługi 2025/11/21/168224/3162065

5 100,00 PLN brutto
5 100,00 PLN netto
85,00 PLN brutto/h
85,00 PLN netto/h

NTF.PL SPÓŁKA Z
OGRA NICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚĆ
CIĄ

★★★★★ 4,8 / 5

157 ocen

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

👤 Usługa szkoleniowa

🕒 60 h

📅 07.01.2026 do 26.02.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Programowanie
Identyfikatory projektów	Kierunek - Rozwój, Małopolski Pociąg do kariery, Nowy start w Małopolsce z EURESEM
Grupa docelowa usługi	Grupę docelową stanowią m.in. • osoby, które chcą z własnej inicjatywy założyć stronę Internetową na systemie WordPress, zarządzać treściami i samodzielnie ją rozbudowywać. • osób zarządzających stronami, • osób zajmujących się pozycjonowaniem stron • pracowników działu marketingu i marketingu internetowego, • pracowników sklepów internetowych, • blogerów, copywriterów, dziennikarzy, • wszystkich zainteresowanych tematyką WordPress
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	8
Data zakończenia rekrutacji	02-01-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	60
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Standard Usługi Szkoleniowo-Rozwojowej PIFS SUS 2.0

Cel

Cel edukacyjny

Szkolenie przygotowuje uczestników do samodzielnego projektowania produktów cyfrowych w oparciu o metody UX, badania z użytkownikami, prototypowanie w Figma oraz podstawy technologii front-end (HTML i CSS). Program obejmuje także wykorzystanie narzędzi AI w całym procesie projektowym oraz wprowadzenie do ekologicznego projektowania cyfrowego zgodnego z zasadami 6R i Zielonego Ładu.

Kurs jest przeznaczony dla osób zaczynających od podstaw, a kończących na poziomie pozwalającym tworzyć profesjona

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
rozdziela pojęcia UX i UI, zna proces projektowy i narzędzia UX	Poprawnie definiuje UX i UI w krótkim teście lub zadaniu opisowym. Opisuje główne etapy procesu projektowego (Design Thinking / UX Process). Wskazuje co najmniej trzy narzędzia UX i określa ich zastosowanie	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
charakteryzuje podstawy HTML/CSS i rozumie budowę layoutów	Wskazuje różnice między HTML i CSS. Analizuje przykładowy kod i identyfikuje główne elementy layoutu (header, grid/flexbox, footer). Przygotowuje prosty szkic layoutu w HTML/CSS (np. strona wizytówka lub landing page)	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
planuje i przeprowadza podstawowe badania UX	Przygotowuje plan badawczy (cele, metoda, próba, narzędzia). Tworzy scenariusz badania lub ankietę. Przeprowadza krótkie badanie (wywiad/ankieta/test użyteczności). Przedstawia wyniki i formułuje wnioski projektowe.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
projektuje architekturę informacji i user flow	tworzy mapę struktury informacji (IA). Przedstawia user flow dla konkretnego zadania użytkownika. Uzasadnia wybrany przepływ w oparciu o cele biznesowe i potrzeby użytkownika	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
tworzy makiety i prototypy w Figmie zgodnie z zasadami UI i WCAG	Przygotowuje low-fi i high-fi makiety w Figmie. Buduje klikalny prototyp. Dbą aby projekt spełniał kluczowe zasady UI (hierarchia, kontrast, typografia, siatki). Zapewnia aby projekt spełniał minimum 3 podstawowe wymagania WCAG (np. kontrast, opisy alternatywne, spójność nawigacji)	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
opisuje podstawy HTML/CSS i rozumie budowę layoutów	Wskazuje różnice między HTML i CSS. Analizuje przykładowy kod i identyfikuje główne elementy layoutu (header, grid/flexbox, footer). Uczestnik przygotowuje prosty szkic layoutu w HTML/CSS (np. strona wizytówka lub landing page).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
stosuje AI do badań, analizy i prototypowania	generuje persony, analizy, user stories lub insights przy użyciu AI. Uczestnik wykorzystuje AI do tworzenia wariantów ekranów/prototypów. Potrafi ocenić jakość wyników AI i wskazać ich ograniczenia	Obserwacja w warunkach symulowanych
projektuje ekologiczne i dostępne interfejsy	Wskazuje zasady eco-designu w kontekście projektowania cyfrowego. Ocenia projekt pod kątem wpływu na środowisko (np. optymalizacja zdjęć, minimalizm treści). Dbą aby projekt spełniał podstawowe zasady dostępności (WCAG) i zrównoważonego designu	Obserwacja w warunkach symulowanych
tworzy portfolio projektowe i prezentuje swój proces	Przygotowuje case study dokumentujące cały proces projektowy. Prezentuje projekt w formie ustnej lub pisemnej (pitch / prezentacja) Praca jest zgodna ze standardami portfolio UX (storytelling, hierarchia treści).	Obserwacja w warunkach symulowanych

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

Ramowy program szkolenia:

1. Wprowadzenie do UX i procesu projektowego

UX vs UI, podstawowe pojęcia, heurystyki, Design Thinking, UCD, mobile-first, dostępność WCAG, green UX.

2. Badania UX – jakościowe i ilościowe

Wywiady, ankiety, card sorting, testy A/B, tworzenie scenariuszy i screenerów. Analiza danych.

3. Narzędzia AI w procesie UX

Tworzenie person, CJM, analizy danych z badań, generowanie idei, analiza konkurencji, AI w prototypowaniu.

4. Strategia i definiowanie produktu

CJM, Value Proposition Canvas, HMW, prototypy koncepcyjne.

5. Architektura informacji i projektowanie flow

Nawigacja, user flow, IA, błędy UX, ekologiczne projektowanie struktur.

6. Podstawy HTML i CSS dla UX Designerów

Struktura HTML, semantyka, box model, flex/grid, zasady budowania layoutów, responsywność.

7. UI Design – zasady projektowania wizualnego

Kolory, typografia, siatki, styl UI, komponenty.

8. Figma – od podstaw do prototypu

Frame'y, komponenty, style, warianty, biblioteki, prototypowanie, SmartAnimate, współpraca i eksport.

9. Testy użyteczności i analiza wyników

Planowanie, scenariusze, przeprowadzanie testów, analiza, priorytetyzacja zmian.

10. Portfolio UX i przygotowanie do rekrutacji

Case study, prezentacja projektu, soft skills, komunikacja z zespołem, narzędzia agile.

Szkolenie odbywa się w godzinach dydaktycznych (45 min+ przerwy). 60 godzin dydaktycznych = 15 spotkań po 4 godziny lekcyjne

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	5 100,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 100,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	85,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	85,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Marcin Michnowicz

Z wykształcenia informatyk, wykładowca z bogatym doświadczeniem w branży informatycznej i programistycznej, specjalizującym się w e-commerce oraz obsłudze komputera, posiada ponad 20 lat doświadczenia w branży IT, pracując jako programista, analityk systemów oraz konsultant IT dla wielu firm i branży.

Jego specjalizacja w e-commerce obejmuje szeroki zakres tematów, od projektowania sklepów internetowych, przez optymalizację konwersji, aż po strategię marketingu cyfrowego i analizę danych. W obszarze obsługi komputera, nie tylko uczy podstawowych i zaawansowanych umiejętności obsługi systemów i aplikacji, ale również wdraża wiedzę dotyczącą bezpieczeństwa cyfrowego, zarządzania danymi i efektywnej pracy z narzędziami IT.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują materiały szkoleniowe tj.:

- skrypt,
- zaświadczenie ukończenia kursu

Informacje dodatkowe

Warunkiem otrzymania dofinansowania na opisane szkolenie jest spełnienie warunków przedstawionych przez Operatora, który jest dysponentem funduszy publicznych. Informacje o Operatorach dostępne są na stronie Bazy Usług Rozwojowych <https://serwis-uslugirozwojowe.parp.gov.pl/component/site/site/dofinansowania-bur/#programy-krajowe>

Podana cena obejmuje szkolenie objęte dofinansowaniem w wysokości przynajmniej 70% ze środków publicznych (zgodnie z zapisami prawodawstwa szkolenia zawodowe finansowane w min. 70% ze środków publicznych podlegają zwolnieniu z VAT na podstawie §3 ust.1 pkt 14 Rozp.Ministra Finansów z dn. 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień (Dz. U. 2013 poz. 1722 § 3 ust. 1 pkt 14). W przypadku pozyskania mniejszego dofinansowania do podanej ceny należy doliczyć 23% VAT.

Warunki techniczne

1. Szkolenie realizowane za pomocą platformy Zoom
2. Komputer z dostępem do Internetu, Pakiet Office co najmniej 2016/O365
3. Wymagania techniczne sprzętu: procesor 2-rdzeniowy 2 GHz; 8 GB pamięci RAM; system operacyjny Windows 10 lub nowszy; przeglądarka internetowa Google Chrome, Mozilla Firefox lub Safari;
4. Mikrofon, głośniki lub słuchawki
5. Stałe łącze internetowe o prędkości min. 2 Mbps.
6. Kamera dla Uczestnika/Uczestniczki

Link dostępowy przesyłany zostanie uczestnikom na 1-2 dni przed rozpoczęciem szkolenia. Ważność linku obejmuje czas trwania szkolenia.

Potwierdzeniem obecności na szkoleniu będą raporty z logowania w systemie Zoom.

Kontakt



Małgorzata Wróblewska - Tylus

E-mail biuro@ntf.pl

Telefon (+48) 787 009 274