

SKILL STUDIO

Szkolenie z projektowania stron internetowych z elementami user experience (UE) i user interface (UI).

Numer usługi 2025/12/15/191314/3213502

3 840,00 PLN brutto

3 840,00 PLN netto

120,00 PLN brutto/h

120,00 PLN netto/h

SKILL STUDIO

SPÓŁKA Z

OGRANICZONĄ

ODPOWIEDZIALNOŚĆ

CIĄ

Brak ocen dla tego dostawcy

📍 Bydgoszcz / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 32 h

📅 25.02.2026 do 27.02.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Grupa docelowa usługi	Szkolenie skierowane jest do osób dorosłych zainteresowanych zdobyciem lub rozwinięciem kompetencji w zakresie projektowania stron internetowych z uwzględnieniem zasad User Experience (UX) oraz User Interface (UI). Do uczestnictwa w kursie nie jest wymagane doświadczenie w projektowaniu stron internetowych. Usługa skierowana również do osób korzystających z dofinansowania w ramach projektu "Kierunek Rozwój" - Skill Studio sp z o.o. zawarło umowę ramową w ramach tego projektu.
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	12
Data zakończenia rekrutacji	01-02-2026
Forma prowadzenia usługi	stacjonarna
Liczba godzin usługi	32
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 szkoleniowa przygotowuje do samodzielnego projektowania stron internetowych z uwzględnieniem zasad User Experience (UX) oraz User Interface (UI). W trakcie szkolenia uczestnicy zdobywają wiedzę i umiejętności niezbędne do analizy potrzeb użytkowników, projektowania struktury informacji, tworzenia makiet i prototypów interfejsów oraz stosowania zasad użyteczności, dostępności i estetyki w projektowaniu stron internetowych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik wyjaśnia rolę UX i UI w procesie projektowania stron internetowych oraz w strategii produktu cyfrowego.	Poprawnie definiuje pojęcia UX, UI i ich znaczenie w procesie projektowym.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Opisuje podstawy psychologii poznawczej i behawioralnej wykorzystywane w UX.	Prawidłowo wskazuje zastosowanie zasad psychologii w projektowaniu interfejsów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Charakteryzuje metody badawcze UX (testy A/B, analiza danych, eyetracking, benchmarking).	Rozróżnia metody badawcze i poprawnie dobiera je do problemu projektowego.	Analiza dowodów i deklaracji
Omawia zasady architektury informacji oraz dostępności i użyteczności (WCAG 2.1/2.2).	Poprawnie interpretuje podstawowe wymagania WCAG i zasady usability.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Analizuje potrzeby użytkowników i cele biznesowe produktu cyfrowego.	Poprawnie identyfikuje problemy użytkowników i cele projektowe.	Analiza dowodów i deklaracji
Projektuje architekturę informacji oraz ścieżki użytkownika.	Tworzy logiczną i spójną strukturę informacji.	Analiza dowodów i deklaracji
Tworzy makiety i prototypy interfejsów zgodnie z zasadami UX/UI.	Przygotowuje projekt spełniający założenia funkcjonalne, użytecznościowe i wizualne.	Analiza dowodów i deklaracji
Stosuje zasady dostępności (WCAG) i projektowania responsywnego.	Szykuje projekt uwzględniający dostępność oraz różne rozdzielczości urządzeń.	Analiza dowodów i deklaracji
Projektuje UI z wykorzystaniem zasad koloru, typografii i kompozycji.	Poprawnie stosuje teorie wizualne i spójność interfejsu.	Analiza dowodów i deklaracji
Przygotowuje projekt w Figma i przekazuje go do wdrożenia developerowi.	Wykonuje projekt, który jest kompletny i poprawnie przygotowany do handoffu.	Analiza dowodów i deklaracji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Współpracuje w zespole projektowym, stosując techniki pracy warsztatowej.	W sposób jasny i uprzejmy komunikuje się z innymi uczestnikami podczas ćwiczeń.	Analiza dowodów i deklaracji

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

Usługa prowadzona jest w godzinach dydaktycznych. Szkolenie jest prowadzone w formie trzydniowej i obejmuje: 32 godziny dydaktyczne (24h zegarowe, w tym 30 minut walidacji)

Przerwy nie są wliczone w czas trwania 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.

Sala szkoleniowa Skill Studio jest wyposażona w pneumatyczne biurka oraz ergonomiczne krzesła.

Sprzęt i materiały niezbędne do szkolenia zapewniane są przez organizatora szkolenia.

Dzień I (8 godzin zegarowych)

Podstawy UX, psychologia użytkownika, badania i strategia produktu

1. Wprowadzenie do UX i procesu projektowego (1 godz.) - zajęcia 1

- Rola UX w projektowaniu stron internetowych
- Proces projektowy (od problemu do rozwiązania)
- UX a cele biznesowe produktu cyfrowego
- *(podstawa teoretyczna)*

2. Psychologia w UX – praktyczne zastosowanie (1 godz.) - zajęcia 2

- Podstawy psychologii poznawczej i behawioralnej
- Modele mentalne użytkowników

- Heurystyki użyteczności, błędy poznawcze
- Zastosowanie psychologii w projektowaniu interfejsów
- *(teoria + przykłady praktyczne)*

3. Metody badawcze w UX – teoria i zastosowanie (3 godz.) - zajęcia 3

- Badania ilościowe i jakościowe – różnice i zastosowanie
- Testy A/B i multivariate testing
- Analiza danych: Google Analytics, Clarity (heatmapy, nagrania sesji)
- Eyetracking – podstawy i interpretacja wyników
- Analiza konkurencji (Competitive Benchmarking)
- *(teoria + analiza przykładów)*

4. Strategia produktu cyfrowego (2 godz.) - zajęcia 4

- Definiowanie problemu użytkownika i wartości produktu
- UX jako element strategii biznesowej
- Cele produktu, KPI, hipotezy projektowe
- *(podstawa teoretyczna + ćwiczenia koncepcyjne)*

5. Techniki współpracy warsztatowej dla projektantów (1 godz.) - zajęcia 5

- Praca warsztatowa w zespole UX/UI
- Techniki facylitacji (mapowanie problemów, generowanie pomysłów)
- Komunikacja w zespole projektowym
- *(warsztat praktyczny)*

DZIEŃ II (8 godzin zegarowych)

Architektura informacji, dostępność, testowanie użyteczności

1. Tworzenie koncepcji i architektury informacji (3 godz.) - zajęcia 6

- Struktura informacji i hierarchia treści
- User flow i ścieżki użytkownika
- Wireframe jako narzędzie projektowe
- *(teoria + ćwiczenia praktyczne)*

2. Użyteczność i dostępność cyfrowa (WCAG) (3 godz.) - zajęcia 7

- Zasady użyteczności (usability)
- Dostępność jako element UX
- Standardy WCAG 2.1 i 2.2 – omówienie i interpretacja
- Projektowanie dla różnych grup użytkowników
- *(pogłębiona teoria + analiza przykładów)*

3. Testowanie użyteczności serwisów i aplikacji (2 godz.) - zajęcia 8

- Rodzaje testów użyteczności
- Planowanie i przeprowadzanie testów
- Analiza wyników i formułowanie rekomendacji
- *(praktyczne ćwiczenia testowe)*

Dzień III (8 godzin zegarowych)

UI, design systemy, interakcje i projektowanie responsywne

1. Podstawy UI i design systemy (2 godz.) - zajęcia 9

- Rola UI w doświadczeniu użytkownika
- Elementy design systemu
- Spójność wizualna i skalowalność projektu
- *(podstawa teoretyczna)*

1. Teorie wizualne w projektowaniu interfejsów (2 godz.) - zajęcia 10

- Kolor: modele, psychologia, dostępność
- Typografia: systemy typograficzne i czytelność

- Siatki modularne i kompozycja dużych interfejsów
- *(teoria + analiza dobrych praktyk)*

1. Interakcje i mikrointerakcje (2 godz.) - zajęcia 11

- Projektowanie interakcji użytkownika
- Mikrointerakcje i ich wpływ na UX
- Przykłady zastosowań w interfejsach
- *(teoria + ćwiczenia koncepcyjne)*

1. Projektowanie responsywne i praca narzędziowa (1,5 godz.) - zajęcia 12

- Projektowanie dla mobile, tablet, desktop
- Responsywność i adaptacyjność interfejsów
- Praca w Figma
- Podstawy pracy z WordPressem
- Przekazywanie projektu do developera (handoff)
- *(praktyka)*

WALIDACJA (czas walidacji 30 minut wlicza się w czas szkolenia) - zajęcia nr 13

Forma walidacji:

Walidacja odbywa się zdalnie, bez udziału walidatora w trakcie szkolenia.

Metody walidacji:

- **Test teoretyczny:** Uczestnik przystępuje do testu wiedzy w wersji papierowej bezpośrednio po zakończeniu szkolenia. Test został przygotowany wyłącznie przez walidatora, bez jakiegokolwiek ingerencji trenera prowadzącego usługę. Test zawiera pytania, pozwalające ocenić, czy uczestnik osiągnął zakładane efekty uczenia się. Test sprawdzany jest przez walidatora, a wynik zostaje przekazany uczestnikowi po jego weryfikacji.
- **Analiza dowodów i deklaracji:** Uczestnik przesyła dokumentację potwierdzającą nabycie praktycznych umiejętności w formie zdjęć i nagrań wideo z wykonanych działań. Walidator dokonuje analizy przesłanych materiałów na podstawie wcześniej określonych kryteriów, bez kontaktu bezpośredniego z uczestnikiem.

Potwierdzenie walidacji:

Pozytywna ocena walidacji skutkuje wydaniem zaświadczenia potwierdzającego osiągnięcie efektów uczenia się.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 13

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 13 Wprowadzenie do UX i procesu projektowego (według programu)	Podamy wkrótce!	25-02-2026	09:00	10:00	01:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
2 z 13 Psychologia w UX – praktyczne zastosowanie (według programu)	Podamy wkrótce!	25-02-2026	10:00	11:00	01:00
3 z 13 Metody badawcze w UX – teoria i zastosowanie	Podamy wkrótce!	25-02-2026	11:15	14:15	03:00
4 z 13 Strategia produktu cyfrowego (według planu)	Podamy wkrótce!	25-02-2026	14:30	16:30	02:00
5 z 13 Techniki współpracy warsztatowej dla projektantów (według planu)	Podamy wkrótce!	25-02-2026	16:30	17:30	01:00
6 z 13 Tworzenie koncepcji i architektury informacji	Podamy wkrótce!	26-02-2026	09:00	12:00	03:00
7 z 13 Użyteczność i dostępność cyfrowa (WCAG)	Podamy wkrótce!	26-02-2026	12:15	15:15	03:00
8 z 13 Testowanie użyteczności serwisów i aplikacji	Podamy wkrótce!	26-02-2026	15:30	17:30	02:00
9 z 13 Podstawy UI i design systemy	Podamy wkrótce!	27-02-2026	09:00	11:00	02:00
10 z 13 Teorie wizualne w projektowaniu interfejsów	Podamy wkrótce!	27-02-2026	11:00	13:00	02:00
11 z 13 Interakcje i mikrointerakcje	Podamy wkrótce!	27-02-2026	13:15	15:15	02:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
12 z 13 Projektowanie responsywne i praca narzędziowa	Podamy wkrótce!	27-02-2026	15:30	17:00	01:30
13 z 13 Walidacja	Podamy wkrótce!	27-02-2026	17:00	17:30	00:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 840,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 840,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	120,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	120,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Podamy wkrótce!

ekspert z zakresu projektowania stron internetowych według zasad UI oraz UX

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Kursant otrzymuje na szkoleniu skrypt szkoleniowy zawierający tematykę omawianą na szkoleniu i dostęp do prezentacji multimedialnej. Na koniec szkolenia uczestnik otrzymuje zaświadczenie lub certyfikat o ukończeniu szkolenia.

Warunki uczestnictwa

Dla uczestników korzystających z dofinansowania:

- Dla zajęć stacjonarnych obowiązuje imienna lista obecności. W przypadku zajęć realizowanych w formie zdalnej w czasie rzeczywistym (online) dokumentowana jest obecność za pomocą raportów z logowań. Uczestnictwo w usłudze uznaje się za zaliczone przy frekwencji wynoszącej co najmniej 80% lub według regulaminu Operatora.

Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że usługa może być poddana monitoringowi z ramienia Operatora lub PARP i wyrażają na to zgodę.

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

Klauzula dostępności:

Usługa może zostać dostosowana do potrzeb osób z niepełnosprawnościami. W przypadku zgłoszenia takiej potrzeby przed rozpoczęciem realizacji, organizator zapewni odpowiednie rozwiązania umożliwiające pełny udział w szkoleniu.

Adres

ul. Przemysłowa 4A
85-758 Bydgoszcz
woj. kujawsko-pomorskie

Skill Studio Sp. z o.o., wejście z boku budynku

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Wi-fi
- duży parking przed budynkiem

Kontakt



Natalia Kalinowska

E-mail n.kalinowska@skillstudio.pl

Telefon (+48) 512 088 779