



Projektowanie UI/UX - szkolenie w formie zdalnej.

Numer usługi 2026/01/26/11284/3282962

3 120,00 PLN brutto

3 120,00 PLN netto

124,80 PLN brutto/h

124,80 PLN netto/h

Quali - szkolenia i doradztwo Beata

Krzyś

★★★★★ 4,5 / 5

175 ocen

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 25 h

📅 16.03.2026 do 18.03.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Internet
Identyfikatory projektów	Kierunek - Rozwój, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Małopolski Pociąg do kariery, Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe, Regionalny Fundusz Szkoleniowy II
Grupa docelowa usługi	Usługa kierowana do właścicieli MŚP, kadry menadżerskiej przedsiębiorstw lub pracowników przewidzianych do objęcia stanowiska kierowniczego oraz do programistów aplikacji internetowych i webmasterów. Szkolenie dedykowane jest do projektów: Małopolski Pociąg do kariery, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Regionalny Fundusz Szkoleniowy II, NetBon 2. Numer projektu: FEMP.06.06-IP.02-0048/23, Kierunek – Rozwój. Osoby z innych projektów lub komercyjne też mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu szczegółów projektu z nami. Chcesz zmienić termin bądź zakres szkolenia? - zadzwoń do nas!
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	5
Data zakończenia rekrutacji	06-03-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	25

Cel

Cel edukacyjny

Uczestnik zna możliwości i sposoby budowania przewagi konkurencyjnej w gospodarce cyfrowej dzięki wykorzystaniu stron internetowych i projektowanie zgodne z UX i UI. Zna zasady działania nowoczesnych narzędzi i rozwiązań cyfrowych wykorzystywanych w projektowaniu interfejsów WWW. Identyfikuje korzyści ze stosowania rozwiązań UX i UI. Charakteryzuje metody budowania cyfrowej ścieżki klienta na stronie WWW. Identyfikuje cyfrowe rozwiązania do zarządzania relacjami z klientem.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik rozróżnia i definiuje podstawowe pojęcia związane z UX i UI.	Wyjaśnia różnicę pomiędzy UX a UI, podając przykłady zastosowania w projektowaniu stron. Wymienia kluczowe kompetencje osobiste niezbędne do pracy w obszarach UX i UI. Omawia rolę estetyki, funkcjonalności i użyteczności w projektowaniu interfejsów.	Test teoretyczny
Uczestnik projektuje koncepcyjny interfejs użytkownika z uwzględnieniem zasad ergonomii i responsywności.	Tworzy strukturę strony z podziałem na sekcje, dostosowaną do potrzeb użytkownika i urządzeń mobilnych. Stosuje elementy projektowe zgodne z zasadami czytelności i intuicyjnej nawigacji. Opracowuje makietę strony w narzędziu graficznym (np. mockup, witeboard).	Test teoretyczny
Uczestnik stosuje narzędzia i techniki badawcze do analizy użyteczności stron.	Interpretuje wyniki testów A/B i ankiet użytkowników w celu poprawy projektu. Korzysta z Google Analytics lub Search Console do oceny skuteczności UX/UI. Wskazuje konkretne rekomendacje na podstawie danych z narzędzi statystycznych i badań.	Test teoretyczny
Uczestnik opracowuje persony i analizuje ścieżkę klienta w kontekście strategii UX/UI	Tworzy szczegółową personę klienta, uwzględniając demografię, potrzeby i cele. Analizuje customer journey map w celu identyfikacji problematycznych punktów kontaktu. Dopasowuje funkcje strony do etapów ścieżki użytkownika i jego oczekiwań.	Test teoretyczny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik ocenia wpływ rozwiązań UX/UI na pozycjonowanie strony i dostępność dla różnych grup użytkowników.	Wskazuje elementy UX/UI wpływające na optymalizację SEO (np. struktura HTML5, szybkość ładowania). Ocena projektu pod kątem zgodności z zasadami dostępności (np. kontrast, nawigacja klawiaturą). Analizuje, czy projekt spełnia standardy semantycznego kodowania i dobre praktyki projektowe.	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

- Usługa jest realizowana zdalnie w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem połączeń on-line, trener prowadzi szkolenie w czasie rzeczywistym, w formie umożliwiającej przekazanie i utrwalenie treści określonych w programie usługi - zajęcia mają charakter warsztatów, podczas których będzie możliwość stałej interakcji z trenerem, przez ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, testy, ankiety, współdzielenie ekranu. Materiały dydaktyczne mają formę e-podręczników, plików dokumentów pdf, przygotowanych nagrań z zajęć. Szkolenie obejmuje 18 godzin zegarowych oraz 45 minut walidacji w postaci testu teoretycznego.
- Uczestnik kończący szkolenie otrzyma zaświadczenie MEN i certyfikat zgodny z wymogami projektu
- Zajęcia odbywają się w czasie rzeczywistym, z możliwością obustronnej komunikacji między prowadzącym zajęcia a uczestnikiem.
- Lekcje są nagrywane a nagrania udostępniane Uczestnikowi szkolenia.
- Walidacja ma formę testu teoretycznego.

ZAGADNIENIA

Projekotwanie UX / UI

Wstęp, wyjaśnienie pojęć, różnica pomiędzy UX a UI

Predyspozycje personalne do pracy ww. obszarach

Projektowanie nowoczesnych interfejsów na przykładach stron www

Ergonomia strony internetowej

Responsywność

Projektowanie koncepcyjne

Projektowanie personalizowane nastawione na klienta

Tworzenie persony klienta

Strategia UX/UI a customer journey

Przykładowe problemy i błędy w projektowaniu

Strategia User Experience

Podstawy kodowania

Różnice podejścia HTML 4 a HTML 5

Projektowanie nastawione na semantyczność znaczników

Wykorzystanie CSS w UX/UI

Wpływ UX/UI na SEO

Podstawy pozycjonowania stron

Dostępność stron dla osób z niepełnosprawnością

Badania użyteczności strony,

- ankiety, testy AB (split test)
- rekomendacje i opinie

Narzędzia statystyczne pomocne w projektowaniu

- google analytics, search console
- narzędzie eye tracking

Przegląd programów wspomagających projektowanie koncepcyjne i wizualne

- mapy myśli
- ClickUP,
- mockUP
- Canva
- Prezi
- wireboard
- makiety stron

Szkolenie dopasowane do poziomu Uczestnika oraz jego zainteresowań. Ścieżka nauki jest odpowiednio spersonalizowana, bazuje na indywidualnych umiejętnościach osoby uczącej się i podąża za jej efektami w przyswajaniu wiedzy.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 7

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 7 Projektowanie UX/UI	Emilia Sarasvati	16-03-2026	08:00	11:00	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
2 z 7 Projektowanie UX/UI	Emilia Sarasvati	16-03-2026	11:30	14:30	03:00
3 z 7 Projektowanie UX/UI	Emilia Sarasvati	17-03-2026	08:00	11:00	03:00
4 z 7 Projektowanie UX/UI	Emilia Sarasvati	17-03-2026	11:30	14:30	03:00
5 z 7 Projektowanie UX/UI	Emilia Sarasvati	18-03-2026	08:00	11:00	03:00
6 z 7 Projektowanie UX/UI	Emilia Sarasvati	18-03-2026	11:30	14:30	03:00
7 z 7 Walidacja	-	18-03-2026	18:00	18:45	00:45

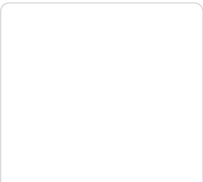
Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 120,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 120,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	124,80 PLN
Koszt osobogodziny netto	124,80 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Emilia Sarasvati



Przedsiębiorca, graficzka designer, projektantka, inżynier, specjalistka branży e-commerce, webmasterka, znawca reklamy w social media. Od kilku lat niezależny szkoleniowiec i doradca programów komputerowych, rozwiązań SEO. Doradca w tworzeniu e-biznesu od podstaw oraz optymalizacji automatyzacji sprzedaży. W ostatnich 24 miesiącach tylko w Quali przeprowadziła ponad 200 godzin szkoleniowych z tego zakresu.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

- prezentacje z zajęć w formie pdf
- pliki ćwiczeniowe do pobrania
- tablice drukowane zawierające streszczenie zagadnień z WordPressa
- nagrania z zajęć udostępniane Kursantowi do pobrania

Warunki uczestnictwa

Podstawowa znajomość obsługi komputera (środowisko Windows).

Udzielenie zgody na przetwarzanie danych w zakresie niezbędnym do organizacji szkolenia i wystawienia zaświadczenia MEN.

Podpisanie umowy.

Wpłacenie zaliczki/wkładu własnego przed rozpoczęciem szkolenia.

Szkolenie trwa 18 godzin zegarowych i 45 minut, które przeznaczone jest na walidację. Co odpowiada 25 godzin dydaktycznych (1 godzina dydaktyczna to 45 minut), które są wskazane w karcie zgodnie z wymaganiami projektu i są uwzględniane do rozliczania bonami.

Informacje dodatkowe

Szkolenie dedykowane do projektów:

- Małopolski Pociąg do kariery
- Nowy start w Małopolsce z EURESEM
- Kierunek - Rozwój - Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu "Kierunek – Rozwój"
- Regionalny Fundusz Szkoleniowy II
- NetBon 2. Numer projektu: FEMP.06.06-IP.02-0048/23
- inne

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

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu "Kierunek – Rozwój".

Osoby z innych projektów lub komercyjne mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu z biurem Quali.

Podstawa prawna zwolnienia z podatku VAT: art. 43, ust1, pkt 26 podpunktu a. ustawy o podatku od towaru i usług z dnia 11.03.2004 r. Dz.U.Nr z 54, poz 535 z późn. zm.

Kompetencja związana z cyfrową transformacją.

Warunki techniczne

Warunki techniczne niezbędne do udziału w usłudze:

- platforma Google Meet, nie wymaga instalowania żadnych programów czy wtyczek, Uczestnik dostaje link na adres mailowy za pomocą, którego loguje się do pokoju webinarowego. Link będzie dostępny w trakcie spotkania.

Wymagania sprzętowe:

- Internet. Prędkość łącza (pobieranie/przesyłanie) - min. 2 Mbps.
- Procesor dwurdzeniowy 2GHz lub lepszy (zalecany czterordzeniowy)
- 2 GB pamięci RAM (zalecane 4 GB lub więcej)
- System operacyjny Windows 8 (zalecany Windows 10), Mac OS wersja 10.13 (zalecana najnowsza wersja), Linux, ChromeOS
- Komputer wyposażony w kamerkę internetową i mikrofon. głośnik

Uczestnik nie potrzebuje innego oprogramowania.

Usługa jest realizowana zdalnie w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem połączeń on-line, trener prowadzi szkolenie w czasie rzeczywistym, w formie umożliwiającej przekazanie i utrwalenie treści określonych w programie usługi - zajęcia mają charakter warsztatów, podczas których będzie możliwość stałej interakcji z trenerem, przez ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, testy, ankiety, współdzielenie ekranu. Materiały dydaktyczne mają formę e-podręczników, plików dokumentów pdf, przygotowanych nagrań z zajęć.

Usługa będzie rejestrowana/nagrywana do celów kontroli/audytu z zachowaniem zasad RODO i ochorny wizerunku oraz praw autorskich i tajemnic handlowych i nagrania będą przekazane uczestnikom.

Wykorzystanie nagrania na inne cele niż kontrola/audyt, wymaga pozyskania przez Usługodawcę zgody Trenera i Uczestników. Zgoda jest dobrowolna.

Kontakt



Katarzyna Lech

E-mail szkolenia@quali.pl

Telefon (+48) 664 532 270