



## Visual Design i UI Design w projektowaniu UX

Numer usługi 2026/02/21/10671/3352162

3 813,00 PLN brutto

3 100,00 PLN netto

158,88 PLN brutto/h

129,17 PLN netto/h

200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Sages Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością

★★★★☆ 4,4 / 5

313 ocen

📄 Usługa szkoleniowa

📺 zdalna w czasie rzeczywistym

🕒 24:00 h

📅 11.05.2026 do 13.05.2026

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
<b>Grupa docelowa usługi</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dla grafików i projektantów chcących rozwijać kompetencje w zakresie UI i UX Design</li><li>• Dla osób planujących rozpocząć pracę jako UI Designer lub poszerzyć zakres obowiązków o projektowanie interfejsów</li><li>• Dla specjalistów IT, marketingu i product ownerów odpowiedzialnych za rozwój produktów cyfrowych</li><li>• Dla osób zainteresowanych praktycznym wykorzystaniem psychologii percepcji i komunikacji wizualnej w projektowaniu</li></ul>
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	4
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	8
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	08-05-2026
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	zdalna w czasie rzeczywistym
<b>Liczba godzin usługi</b>	24
<b>Podstawa uzyskania wpisu do BUR</b>	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

## Cel

### Cel edukacyjny

Szkolenie przygotowuje do samodzielnego projektowania intuicyjnych i estetycznych interfejsów użytkownika zgodnie z zasadami komunikacji wizualnej oraz psychologii percepcji

Szkolenie rozwija umiejętności analizy i wdrażania wzorców projektowych, umożliwiając tworzenie spójnych, dostępnych i funkcjonalnych produktów cyfrowych

Szkolenie uczy opracowywania prototypów oraz testowania ich z użytkownikami, co pozwala na optymalizację rozwiązań pod kątem użyteczności i doświadczenia odbiorcy

## **Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji**

<b>Efekty uczenia się</b>	<b>Kryteria weryfikacji</b>	<b>Metoda walidacji</b>
Uczestnik projektuje intuicyjne i estetyczne interfejsy cyfrowe zgodnie z zasadami UX i UI	Uczestnik ocenia dostępność i inkluzywność projektowanych rozwiązań	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Uczestnik analizuje i wdraża wzorce projektowe oraz zasady komunikacji wizualnej	Uczestnik opracowuje prototypy i testuje je z użytkownikami	Test teoretyczny
Uczestnik planuje strukturę i hierarchię informacji w produktach cyfrowych	Uczestnik rozróżnia i stosuje narzędzia do projektowania interfejsów	

# **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**

Szkolenie będzie prowadzone zdalnie, w czasie rzeczywistym, na żywo, z trenerem, możliwością zadawania pytań.

Każdego dnia zajęcia w godz. 9:00-17:00, z przerwą na lunch około godz. 13:00. Przerwa na lunch jest wliczona w czas usługi rozwojowej. Usługa prowadzona w godzinach zegarowych.

1. Podstawy komunikacji wizualnej i designu - zajęcia teoretyczne, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu
2. Zasady komunikacji wizualnej - zajęcia teoretyczne, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu
3. Elementy interfejsu UI - zajęcia praktyczne, ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu
4. UX - flow, narracja i estetyka doświadczeń. - zajęcia praktyczne, ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu
5. Wzorce projektowania. - zajęcia praktyczne, ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu
6. Ćwiczenia z analizy wzorców projektowych - zajęcia praktyczne, ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu
7. Walidacja - testy, ankiety - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu

## Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 10

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>1 z 10</b> Podstawy komunikacji wizualnej i designu - zajęcia teoretyczne, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Magdalena Therkildsen	11-05-2026	09:00	13:00	04:00
<b>2 z 10</b> Przerwa na lunch jest wliczona w czas usługi rozwojowej	Magdalena Therkildsen	11-05-2026	13:00	13:15	00:15
<b>3 z 10</b> Zasady komunikacji wizualnej - zajęcia teoretyczne, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Magdalena Therkildsen	11-05-2026	13:15	17:00	03:45
<b>4 z 10</b> Elementy interfejsu UI - zajęcia praktyczne, ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Magdalena Therkildsen	12-05-2026	09:00	13:00	04:00

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 10 Przerwa na lunch jest wliczona w czas usługi rozwojowej	Magdalena Therkildsen	12-05-2026	13:00	13:15	00:15
6 z 10 UX - flow, narracja i estetyka doświadczeń. - zajęcia praktyczne, ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Magdalena Therkildsen	12-05-2026	13:15	17:00	03:45
7 z 10 Wzorce projektowania. - zajęcia praktyczne, ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Magdalena Therkildsen	13-05-2026	09:00	13:00	04:00
8 z 10 Przerwa na lunch jest wliczona w czas usługi rozwojowej	Magdalena Therkildsen	13-05-2026	13:00	13:15	00:15
9 z 10 Ćwiczenia z analizy wzorców projektowych - zajęcia praktyczne, ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Magdalena Therkildsen	13-05-2026	13:15	16:30	03:15
10 z 10 Walidacja - testy, ankiety - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	13-05-2026	16:30	17:00	00:30

# Cennik

## Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 813,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 100,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	158,88 PLN
Koszt osobogodziny netto	129,17 PLN

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

### Magdalena Therkildsen

Trenerka, konsultantka, wykładowczyni. Z projektowaniem produktów użyteczności związana od 1993 roku. Z wykształcenia projektantka Form Użytkowych, Komunikacji Wizualnej i Wzornictwa Przemysłowego oraz UX Design. Współautorka i kierownik merytoryczny studiów podyplomowych UX Design na Akademii L. Koźmińskiego w Warszawie. Wykładowczyni Projektowania Doświadczeń Cyfrowych, Psychologii i ergonomii UX, Testowania użyteczności, UI Design oraz rozwoju kompetencji miękkich. Specjalizuje się w projektowaniu informacji wizualnej w produktach cyfrowych (www, ekrany dotykowe etc.) i w obiektach publicznych (lotnisko, hotel, galerie etc.). Naucza w nurcie Human Centered Design. Interesuje się psychologią i motywacją dokonywania wyborów przez konsumentów w oparciu o design, relacją człowieka z otoczeniem oraz wpływem designu na poprawę komfortu życia i dobrostan psychiczny.

Od 2020 r prowadzi autorskie szkolenia z zakresu UX/UI Design, Krytycznego myślenia w UX, Inteligencji Emocjonalnej oraz Efektywnej Komunikacji w podejściu NVC. W latach 2005 - 2015 odpowiedzialna za branding marek premium w sektorze FMCG.

W roli mentorki wspiera osoby, które szukają swojej drogi w świecie designu. Oprócz pracy z design prowadzi autorskie warsztaty pracy z ciałem i emocjami SomaDance i regularnie asystuje swoim nauczycielom jako space holder. ([www.uxowa.pl](http://www.uxowa.pl))

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

część teoretyczna szkolenia, slajdy - zostanie przekazana uczestnikom na szkoleniu w formie pdf.

uczestnik otrzyma certyfikat uczestnictwa z opisem nabytych umiejętności - prowadzone będą listy obecności, frekwencja minimum 80% wymagana do zaliczenia szkolenia

## Warunki uczestnictwa

Brak wymagań

## Informacje dodatkowe

Szkolenie będzie prowadzone zdalnie, w czasie rzeczywistym, na żywo, z trenerem, możliwością zadawania pytań.

Szkolenie składa się z wykładu teoretycznego oraz z warsztatów i samodzielnej pracy.

Podczas szkolenia uczestnicy mają dostęp do czatu z trenerem, współdzielą ekran podczas części warsztatowej, żeby zaprezentować postęp swojej pracy.

Walidacja będzie bazowała na ocenie efektów samodzielnej pracy uczestników, będzie sprawdzała nabytą wiedzę teoretyczną i umiejętność jej zastosowania w praktyce.

## Warunki techniczne

szkolenie na platformie zoom, wymagane:

stabilne połączenie internetowe (zalecane min. 10Mbit/s download i 1Mbit/s upload)

przeglądarka internetowa Chrome

zainstalowana aplikacja Zoom App

dobrej jakości słuchawki oraz mikrofon (opcjonalnie) kamera internetowa

link do szkolenia zostanie przesłany uczestnikom przed szkoleniem i będzie aktywny do końca szkolenia.

## Kontakt



**Agata Tuliszka-Kamińska**

**E-mail** [a.kaminska@sages.com.pl](mailto:a.kaminska@sages.com.pl)

**Telefon** (+48) 530 612 226