



User Experience - projektowanie satysfakcji odbiorcy

Numer usługi 2026/02/21/10671/3352170

3 813,00 PLN brutto

3 100,00 PLN netto

158,88 PLN brutto/h

129,17 PLN netto/h

150,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Sages Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością

★★★★☆ 4,4 / 5

310 ocen

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

👤 Usługa szkoleniowa

🕒 24 h

📅 18.05.2026 do 20.05.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Grupa docelowa usługi	<p>Osoby rozpoczynające karierę w UX lub Product Design, chcące zdobyć praktyczne umiejętności projektowania doświadczeń użytkownika</p> <p>Analitycy biznesowi, inżynierowie wymagań, testerzy, product ownerzy oraz menedżerowie IT zainteresowani poprawą jakości produktów cyfrowych</p> <p>Specjaliści pragnący uporządkować wiedzę z zakresu procesu projektowego UX i nauczyć się budować ścieżki użytkowników</p> <p>Osoby chcące zrozumieć, dlaczego niektóre produkty są intuicyjne, a inne sprawiają trudności użytkownikom</p>
Minimalna liczba uczestników	4
Maksymalna liczba uczestników	8
Data zakończenia rekrutacji	15-05-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	24
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

Szkolenie przygotowuje do samodzielnego projektowania intuicyjnych i użytecznych produktów cyfrowych zgodnie z zasadami UX

Szkolenie uczy stosowania psychologii użytkownika, modeli mentalnych oraz heurystyk w procesie projektowania

Szkolenie pokazuje, jak przeprowadzać badania potrzeb, analizować wymagania i tworzyć persony oraz user flow

Szkolenie omawia etapy projektowania, od makietowania po testy użyteczności, z wykorzystaniem narzędzi projektowych

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik projektuje intuicyjne interfejsy zgodnie z zasadami UX	Uczestnik przeprowadza testy użyteczności i interpretuje ich wyniki	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Uczestnik analizuje potrzeby użytkowników i tworzy persony oraz scenariusze	Uczestnik wykorzystuje narzędzia projektowe w codziennej pracy UX Designera	
Uczestnik stosuje techniki makietowania i prototypowania rozwiązań cyfrowych	Uczestnik wdraża rozwiązania poprawiające satysfakcję odbiorcy	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 rozdzielanie 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 User Experience - zajęcia teoretyczne, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu
2. Zbieranie i prezentowanie wymagań - zajęcia teoretyczne, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu
3. Makietowanie i projektowanie - zajęcia praktyczne, ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu
4. Testy użyteczności - zajęcia praktyczne, ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu
5. Walidacja - testy, ankiety - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 10

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 10 Podstawy User Experience - zajęcia teoretyczne, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Magdalena Therkildsen	18-05-2026	09:00	13:00	04:00
2 z 10 Przerwa na lunch jest wliczona w czas usługi rozwojowej	Magdalena Therkildsen	18-05-2026	13:00	13:15	00:15
3 z 10 Zbieranie i prezentowanie wymagań - zajęcia teoretyczne, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Magdalena Therkildsen	18-05-2026	13:15	17:00	03:45
4 z 10 Makietowanie i projektowanie - zajęcia praktyczne, ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Magdalena Therkildsen	19-05-2026	09:00	13:00	04:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 10 Przerwa na lunch jest wliczona w czas usługi rozwojowej	Magdalena Therkildsen	19-05-2026	13:00	13:15	00:15
6 z 10 Makietowanie i projektowanie - zajęcia praktyczne, ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Magdalena Therkildsen	19-05-2026	13:15	17:00	03:45
7 z 10 Testy użyteczności - zajęcia praktyczne, ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Magdalena Therkildsen	20-05-2026	09:00	13:00	04:00
8 z 10 Przerwa na lunch jest wliczona w czas usługi rozwojowej	Magdalena Therkildsen	20-05-2026	13:00	13:15	00:15
9 z 10 Testy użyteczności - zajęcia praktyczne, ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Magdalena Therkildsen	20-05-2026	13:15	16:30	03:15
10 z 10 Walidacja - testy, ankiety - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	20-05-2026	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)

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

Telefon (+48) 530 612 226