

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

Numer usługi 2026/02/23/168224/3355473

5 100,00 PLN brutto

5 100,00 PLN netto

70,83 PLN brutto/h

70,83 PLN netto/h

157,50 PLN cena rynkowa ⓘ

NTF.PL SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚĆ
CIA

★★★★★ 4,8 / 5

167 ocen

📄 Usługa szkoleniowa

📺 zdalna w czasie rzeczywistym

🕒 72:00 h

📅 22.06.2026 do 31.07.2026

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. <ul style="list-style-type: none">osoby, które chcą z własnej inicjatywy zgłębić tematykę w zakresie UX Design z elementami UI, podstawami HTML/CSS oraz narzędziami AIosób zarządzających stronami,osób zajmujących się pozycjonowaniem stronpracowników działu marketingu i marketingu internetowego,pracowników sklepów internetowych,
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	8
Data zakończenia rekrutacji	19-05-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	72
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 Figmie 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	<p>Przygotowuje low-fi i high-fi makiety w Figmie. Buduje klikalny prototyp.</p> <p>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)</p>	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
<p>opisuje podstawy HTML/CSS i rozumie budowę layoutów</p> <p>stosuje AI do badań, analizy i prototypowania</p>	<p>Wskazuje różnice między HTML i CSS. Analizuje przykładowy kod i identyfikuje główne elementy layoutu (header, grid/flexbox, footer).</p> <p>Uczestnik przygotowuje prosty szkic layoutu w HTML/CSS (np. strona wizytówka lub landing page).</p> <p>generuje persony, analizy, user stories lub insights przy użyciu AI.</p> <p>Uczestnik wykorzystuje AI do tworzenia wariantów ekranów/prototypów.</p> <p>Potrafi ocenić jakość wyników AI i wskazać ich ograniczenia</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p> <p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
projektuje ekologiczne i dostępne interfejsy	<p>Wskazuje zasady eco-designu w kontekście projektowania cyfrowego. Ocenia projekt pod kątem wpływu na środowisko (np. optymalizacja zdjęć, minimalizm treści).</p> <p>Dbą aby projekt spełniał podstawowe zasady dostępności (WCAG) i zrównoważonego designu</p>	Obserwacja w warunkach symulowanych
tworzy portfolio projektowe i prezentuje swój proces	<p>Przygotowuje case study dokumentujące cały proces projektowy. Prezentuje projekt w formie ustnej lub pisemnej (pitch / prezentacja)</p> <p>Praca jest zgodna ze standardami portfolio UX (storytelling, hierarchia treści).</p>	Obserwacja w warunkach symulowanych

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji i zgodnie z zaplanowanymi metodami walidacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają 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). 72 godzin dydaktycznych, spotkania po średnio 4 godziny lekcyjne

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 0

Przedmiot / temat	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	70,83 PLN
Koszt osobogodziny netto	70,83 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