



Specjalista UX/UI z elementami projektowania w Figma (ang. Professional UX/UI Designer)

Numer usługi 2026/02/25/178189/3361921

5 100,00 PLN brutto

5 100,00 PLN netto

80,95 PLN brutto/h

80,95 PLN netto/h

187,50 PLN cena rynkowa ⓘ

InvertArt IFG

Wojciech Walczak

★★★★★ 5,0 / 5

6 ocen

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 63 h

📅 08.04.2026 do 30.04.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Marketing
Grupa docelowa usługi	Początkujący UX/UI designerzy, graficy, web designerzy, marketerzy, specjaliści ds. badań i analizy zachowań użytkowników, projektanci produktów cyfrowych oraz osoby planujące pracę w branży IT lub e-commerce, pracownicy firm IT i agencji interaktywnych. KURS DOSTĘPNY RÓWNIEŻ DLA OSÓB PRYWATNYCH I FIRM.
Minimalna liczba uczestników	3
Maksymalna liczba uczestników	10
Data zakończenia rekrutacji	06-04-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	63
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Standard Usług Szkoleniowo– Rozwojowych PIFS SUS 3.0

Cel

Cel edukacyjny

Przygotowanie uczestników do samodzielnego pełnienia roli projektanta UX/UI poprzez nabycie kwalifikacji w zakresie projektowania doświadczeń użytkownika, projektowania interfejsów, pracy z narzędziami branżowymi (w tym Figmy) oraz efektywnej współpracy w zespole projektowym.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Kursant rozpoznaje różnice między pojęciami UX i UI oraz jest świadomy roli projektanta UX/UI w zespole.</p> <p>Uczestnik stosuje w praktyce metody oraz narzędzia badań UX</p>	<p>Uczestnik opisuje procesy UX i UI, podstawowe narzędzia i kompetencje projektanta UX/UI</p> <p>Uczestnik wskazuje oraz uzasadnia właściwe metody i narzędzia na wybranych przykładach</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p> <p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>Uczestnik tworzy architekturę informacji i makiety, stosuje w praktyce podstawowe techniki prototypowania w programie Figma</p>	<p>Uczestnik przygotowuje architekturę informacji, tworzy makiety i interaktywny prototyp w Figma, stosując zasady użyteczności i logiki nawigacji.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>Uczestnik projektuje interfejsy zgodnie z zasadami UI i dostępności, tworzy komponenty i style oraz korzysta z design systemów.</p> <p>Uczestnik tworzy interaktywne prototypy, przeprowadza testy użyteczności, analizuje wyniki i wprowadza poprawki.</p>	<p>Uczestnik weryfikuje prototyp w Figma pod kątem zastosowania zasad UI i WCAG, wykorzystania komponentów i stylów oraz wprowadza a nim zmiany.</p> <p>Uczestnik tworzy interaktywne prototypy, przeprowadza testy użyteczności oraz wprowadza na ich podstawie poprawki.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p> <p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>Uczestnik współpracuje w zespole, stosuje narzędzia do zarządzania projektami i stosuje podstawy metodologii Agile, Lean oraz Scrum.</p> <p>Uczestnik przygotowuje własny projekt UX/UI</p>	<p>Uczestnik komunikuje i prezentuje rozwiązania w zespole, przedstawia właściwe narzędzia projektowe oraz metody Agile/Lean w ćwiczeniach i studiach przypadków.</p> <p>Uczestnik prezentuje i omawia proces projektowy oraz wykorzystuje feedback do jego ulepszenia.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p> <p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>Uczestnik wykazuje znajomość zasad UX/UI, projektowania interfejsów, prototypowania oraz metod badania użyteczności.</p>	<p>Uczestnik komunikuje poprawne odpowiedzi na pytania egzaminacyjne, wykazując zrozumienie teorii UX/UI i zasad projektowania interfejsów.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>

Cel biznesowy

Celem biznesowym usługi jest zwiększenie potencjału zawodowego uczestnika poprzez rozwinięcie umiejętności praktycznych poszukiwanych na rynku pracy w obszarze zawodu Specjalista UX/UI oraz umiejętności wykorzystywanych w realizacji projektów cyfrowych.

Efekt usługi

Efekty uczenia się (zgodne z PRK poziom 5)

Wiedza:

- - uczestnik rozróżnia pojęcia UX i UI oraz rolę projektanta w zespole
- - uczestnik stosuje w praktyce metody badawcze i narzędzia stosowane w projektowaniu UX

- - uczestnik stosuje zasady projektowania interfejsów, systemów informacji i dostępności

Umiejętności:

- - uczestnik przeprowadza badania UX i analizuje potrzeby użytkowników
- - uczestnik tworzy persony, mapy empatii, architekturę informacji i makiety
- - uczestnik projektuje komponenty UI i style w Figma
- - uczestnik prototypuje i testuje rozwiązania cyfrowe

Kompetencje społeczne:

- - uczestnik współpracuje z zespołem projektowym, komunikuje się z programistami
- - uczestnik wykorzystuje feedback do ulepszania projektu
- - uczestnik świadomie zarządza swoją ścieżką kariery w branży UX/UI

Metoda potwierdzenia osiągnięcia efektu usługi

Metoda potwierdzenia osiągnięcia efektu usługi:

Egzamin teoretyczny w formie testu automatycznego online, sprawdzającego wiedzę z zakresu UX/UI

Sposób oceny

Frekwencja – max 10 pkt (20%)

- 0 pkt – opuszczenie > 3 zajęć
- 5 pkt – opuszczenie ≤ 3 zajęć
- 10 pkt – uczestnictwo we wszystkich zajęciach

Test końcowy – max 40 pkt (80%)

- 0 pkt – poniżej 31% prawidłowych odpowiedzi
- 10 pkt – 31-40% prawidłowych odpowiedzi
- 15 pkt – 41-50% prawidłowych odpowiedzi
- 20 pkt – 51-60% prawidłowych odpowiedzi
- 25 pkt – 61-70% prawidłowych odpowiedzi
- 30 pkt – 71-80% prawidłowych odpowiedzi
- 35 pkt – 81-90% prawidłowych odpowiedzi
- 40 pkt – powyżej 90% prawidłowych odpowiedzi.

Certyfikat potwierdzający ukończenie kursu i osiągnięcie efektów usługi wydawany jest przez organizatora kursu, ponieważ egzamin teoretyczny odbywa się online w formie automatycznie ocenianego testu, co zapewnia obiektywność weryfikacji kompetencji uczestnika. [Ustawa z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (Dz.U. 2016 poz. 64, art. 12 ust. 1–3), Rozporządzeniem Ministra Edukacji i Nauki z 6 października 2023 r. w sprawie kształcenia ustawicznego w formach pozaszkolnych (Dz.U. 2023 poz. 2174), § 18 ust. 1–2, § 19 ust. 2–3]

Kwalifikacje

Kwalifikacje niewłączone do ZSK

Uznane kwalifikacje

Pytanie 4. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kwalifikacji jest rozpoznawalny i uznawalny w danej branży/sektorze (czy certyfikat otrzymał pozytywne rekomendacje od co najmniej 5 pracodawców danej branży/sektorów lub związku branżowego, zrzeszającego pracodawców danej branży/sektorów)?

TAK

Informacje

Podstawa prawna dla Podmiotów / kategorii Podmiotów

uprawnione do realizacji procesów walidacji i certyfikowania na mocy innych przepisów prawa

Nazwa Podmiotu prowadzącego walidację

InvertArt IFG – walidacja przeprowadzana z wykorzystaniem platformy Moodle z wynikiem generowanym automatycznie

Nazwa Podmiotu certyfikującego

InvertArt IFG – instytucja certyfikująca, wydająca certyfikaty zgodne ze zunifikowanym wzorem InvertArt IFG, zawierające opis efektów uczenia się, podpisy wykładowców oraz część egzaminacyjną z wynikami walidacji. Proces certyfikacji jest rozdzielony od procesu nauczania, potwierdzony akredytacją.

Program

Blok / Moduł	Treści nauczania	Liczba godzin teoretycznych	Liczba godzin praktycznych	Efekty uczenia się
Moduł 1: Wprowadzenie do UX i UI	Różnice między UX a UI; Rola projektanta w zespole; UX jako proces i mindset; Przegląd narzędzi i kompetencji	4	0	Zna różnice między UX a UI oraz rolę projektanta; rozumie proces UX; zna podstawowe narzędzia i kompetencje
Moduł 2: Badania użytkowników i analiza potrzeb	Metody badań UX: wywiady, obserwacje, ankiety, testy; Tworzenie person i map empatii; Analiza user journey; Warsztat: mini-badania i analiza wyników	4	4	Potrafi przeprowadzać badania UX i analizować potrzeby; tworzy persony i mapy empatii; rozumie ścieżki użytkownika
Moduł 3: Struktura informacji i podstawy makietowania	Architektura informacji; Card sorting; Wireframing (low-fidelity); Tworzenie makiet w Figmie	4	4	Tworzy architekturę informacji i makiety; stosuje podstawowe techniki prototypowania w Figmie
Moduł 4: Projektowanie UI – zasady i praktyka	Zasady UI: kolory, typografia, hierarchia; Tworzenie komponentów i stylów; Zasady dostępności (WCAG); Praca z design systemami; Ćwiczenia w Figmie	4	4	Projektuje interfejsy zgodnie z zasadami UI i dostępności; tworzy komponenty i style; korzysta z design systemów
Moduł 5: Prototypowanie i testowanie	Tworzenie interaktywnych prototypów; Scenariusze testowe; Testy użyteczności; Iteracja i poprawki	4	4	Tworzy prototypy i przeprowadza testy użyteczności; analizuje wyniki i wprowadza poprawki

Moduł 6: Współpraca w zespole projektowym	Komunikacja z programistami; Narzędzia do współpracy (Dev Mode, Trello, Jira, Git); Agile, Lean, Scrum; Case studies	4	0	Potrafi współpracować w zespole; zna podstawy Agile/Lean; stosuje narzędzia do zarządzania projektami
Moduł 7: Projekt końcowy i prezentacja	Indywidualna lub zespołowa praca nad mini-projektem; Prezentacja projektu; Feedback; Konsultacje portfolio	0	8	Przygotowuje projekt UX/UI; prezentuje i omawia proces; przyjmuje feedback
	Praca własna kursantów pod nadzorem trenerów	0	12	
Egzamin końcowy	Test wyboru online	0	3	Potwierdza nabyte kompetencje w zakresie UX/UI

Przerwy są wliczone w czas usługi rozwojowej. Usługa będzie realizowana w godzinach zegarowych, przy czym w każdej godzinie zegarowej jest realizowana przerwa 15min.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 16

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 16 Moduł 1: Wprowadzenie do UX i UI - 1 h	Wojciech Walczak	08-04-2026	16:00	17:00	01:00
2 z 16 Moduł 1: Wprowadzenie do UX i UI - 3 h	Karolina Maj	08-04-2026	17:00	20:00	03:00
3 z 16 Moduł 2: Badania użytkowników i analiza potrzeb - 4h	Karolina Maj	09-04-2026	16:00	20:00	04:00
4 z 16 Moduł 2: Badania użytkowników i analiza potrzeb - 4h	Karolina Maj	11-04-2026	10:00	14:00	04:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 16 Moduł 3: Struktura informacji i podstawy makietowania - 4h	Karolina Maj	13-04-2026	16:00	20:00	04:00
6 z 16 Moduł 3: Struktura informacji i podstawy makietowania - 4h	Karolina Maj	14-04-2026	16:00	20:00	04:00
7 z 16 Moduł 4: Projektowanie UI – zasady i praktyka - 4h	Karolina Maj	15-04-2026	16:00	20:00	04:00
8 z 16 Moduł 4: Projektowanie UI – zasady i praktyka - 4h	Karolina Maj	16-04-2026	16:00	20:00	04:00
9 z 16 Praca własna kursantów pod nadzwozem trenerów	Karolina Maj	18-04-2026	10:00	16:00	06:00
10 z 16 Moduł 5: Prototypowanie i testowanie - 4h	Karolina Maj	20-04-2026	16:00	20:00	04:00
11 z 16 Moduł 5: Prototypowanie i testowanie - 4h	Karolina Maj	21-04-2026	16:00	20:00	04:00
12 z 16 Moduł 7: Projekt końcowy i prezentacja - 4h	Karolina Maj	22-04-2026	16:00	20:00	04:00
13 z 16 Moduł 6: Współpraca w zespole projektowym - 4h	Wojciech Walczak	23-04-2026	16:00	20:00	04:00
14 z 16 Praca własna kursantów pod nadzwozem trenerów	Karolina Maj	25-04-2026	10:00	16:00	06:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
15 z 16 Moduł 7: Projekt końcowy i prezentacja - 4h	Karolina Maj	29-04-2026	16:00	20:00	04:00
16 z 16 egzamin na platformie online	Wojciech Walczak	30-04-2026	17:00	20:00	03:00

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	80,95 PLN
Koszt osobogodziny netto	80,95 PLN
W tym koszt walidacji brutto	50,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	50,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	50,00 PLN
W tym koszt certyfikowania netto	50,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 2



1 z 2

Wojciech Walczak

Specjalista Marketingu Google, programista Java, Scrum Master w metodyce Agile, specjalista SEO i Google ADS, prowadzi zakres tematyczny wdrażania mikrofirm do rynku e-commerce. Dodatkowo zajmuje się składami drukarskimi i projektowaniem graficznym oraz systemami ERP.

Od ponad 2 lat prowadzi i organizuje szkolenia z dziedzin takich jak marketing, projektowanie, IT,

bezpieczeństwo cyfrowe i inne.

W 2025 roku zorganizował ponad 12 szkoleń, w których czynnie brał udział w roli trenera wspierającego, w zakresach: specjalisty metodologii Agile i Scrum, informatyki, specjalisty AI czy podstaw RODO, z którego posiada dyplom Stowarzyszenia Księgowych w Polsce.



2 z 2

Karolina Maj

Specjalistka UX/UI, CX, projektantka, analityczka, szkoleniowiec. W badaniach wykorzystuje swoje wykształcenie jako antropolog. Aktywnie działa w branży UX Designu, angażując się w wykłady i prelekcje. Posiada kompetencje w obszarze projektowania graficznego w programie Canva oraz Figma.

Od 3 lat współprowadzi grupę skupiającą specjalistów branży UX/UI - pod nazwą UX BIELSKO-BIAŁA, w ramach której organizuje sympozja, meeetngi i prelekcje naukowe z branży.

W 2023 roku zajęła III miejsce w ogólnopolskim konkursie "Sensorycznie i na serio" organizowana m.in. przez fundację Fundacja Per Aspera, pod patronatem Marszałka Województwa Małopolskiego.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały szkoleniowe, prezentacje trenerów, zostaną przekazane po kursie na wskazane adresy mailowe kursantów.

Kursanci mają prawo do korzystania z tych materiałów, ale zgodnie z prawami autorskimi, materiały nie mogą być powielane, ani udostępniane osobom trzecim.

Wymagane 80% obecności na zajęciach aby zaliczyć Kurs. Monitorowanie za pomocą obecności na kamerze. Screeny z logowania zbierane jako potwierdzenie obecności na zajęciach

Warunki uczestnictwa

Warunkiem uczestnictwa jest podpisanie z InvertArt IFG umowy szkoleniowej, przed rozpoczęciem kursu. Umowa zostanie przesłana na wskazany adres email.

Honorowane są umowy wykonane w formie skanu, podpisane podpisem zaufanym lub kwalifikowanym

Informacje dodatkowe

KODY DOSTĘPowe ZOSTANĄ UDOSTĘPNIONE OPERATOROM FUNDUSZY UE PO STWIERDZENIU MINIMALNEJ LICZBY UCZESTNIKÓW, NA TYDZIEŃ PRZED ROZPOCZĘCIEM KURSU!

PODSTAWA ZWOLNIENIA Z VAT: Art. 113 ustawy z dnia 11 marca 2004 r. o podatku od towarów i usług (VAT)

Warunki techniczne

Własny komputer z dostępem do Internetu.

Wymagania systemowe i sprzętowe:

- **iOS:** wersja 11 lub nowsza
- **Android:** wersja 5.0 lub nowsza
- **Windows:** 10, kompilacja 14393 lub nowsza

- **Mac:** macOS 10.13 lub nowszy
- **Przeglądarki internetowe:** najnowsze wersje Safari, Internet Explorer 11, Chrome, Edge lub Firefox
- **Połączenie internetowe:** aktywne łącze przewodowe lub bezprzewodowe (3G, 4G, LTE) z minimalną przepustowością 1,5 Mbps w obie strony dla transmisji wideo w jakości HD 720p.

Zajęcia realizowane są w formie praktycznych ćwiczeń na przygotowanych materiałach dydaktycznych i narzędziach programowych, prowadzone online za pomocą platform Teams, Zoom lub Google Meet z możliwością udostępniania ekranu i interaktywnej pracy uczestników.

Linki do kolejnych spotkań przekazywane mailowo.

Kontakt



Wojciech Walczak

E-mail wwalczakpraca@wp.pl

Telefon (+48) 696 560 562