



Visual Design i UI Design w projektowaniu UX - zielone kompetencje

Numer usługi 2026/03/05/10671/3384008

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

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Grupa docelowa usługi	<ul style="list-style-type: none">• Dla grafików i projektantów chcących rozwijać kompetencje w zakresie UI i UX Design• Dla osób planujących rozpocząć pracę jako UI Designer lub poszerzyć zakres obowiązków o projektowanie interfejsów• Dla specjalistów IT, marketingu i product ownerów odpowiedzialnych za rozwój produktów cyfrowych• Dla osób zainteresowanych praktycznym wykorzystaniem psychologii percepcji i komunikacji wizualnej w projektowaniu
Minimalna liczba uczestników	4
Maksymalna liczba uczestników	8
Data zakończenia rekrutacji	08-05-2026
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

Uczestnik nauczy się samodzielnego projektowania intuicyjnych i estetycznych interfejsów użytkownika zgodnie z zasadami komunikacji wizualnej oraz psychologii percepcji, rozwinię umiejętności analizy i wdrażania wzorców projektowych, umożliwiając tworzenie spójnych, dostępnych i funkcjonalnych produktów cyfrowych, opracuje prototypy - znajomość tych narzędzi może być przydatna w kontekście zrównoważonego rozwoju, w celu minimalizacji zużycia zasobów i wpływu na środowisko.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
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	
Uczestnik planuje strukturę i hierarchię informacji w produktach cyfrowych Uczestnik analizuje procesy użytkownika pod kątem redukcji transferu danych interfejsów, które promują ekologiczne wybory	Uczestnik rozróżnia i stosuje narzędzia do projektowania interfejsów Ekspozowanie danych o śladzie węglowym danej usługi w sposób zrozumiały dla użytkownika Uczestnik projektuje rozwiązania minimalizujące zużycie energii przez urządzenia końcowe i serwery.	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 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

"Zielone kompetencje" mogą obejmować gromadzenie i analizę danych związanych z wpływem działalności na środowisko.

Zdobytą wiedzę można skutecznie zastosować w zarządzaniu projektami proekologicznymi. (Zielone Kompetencje).

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 10

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 10 Podstawy komunikacji wizualnej i designu - zajęcia teoretyczne, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Magdalena Therkildsen	11-05-2026	09:00	13:00	04:00
2 z 10 Przerwa na lunch jest wliczona w czas usługi rozwojowej. Usługa prowadzona w godzinach zegarowych.	Magdalena Therkildsen	11-05-2026	13:00	13:15	00:15
3 z 10 Zasady komunikacji wizualnej - zajęcia teoretyczne, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Magdalena Therkildsen	11-05-2026	13:15	17:00	03:45

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<p>4 z 10 Elementy interfejsu UI - zajęcia praktyczne, ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu</p>	Magdalena Therkildsen	12-05-2026	09:00	13:00	04:00
<p>5 z 10 Przerwa na lunch jest wliczona w czas usługi rozwojowej. Usługa prowadzona w godzinach zegarowych.</p>	Magdalena Therkildsen	12-05-2026	13:00	13:15	00:15
<p>6 z 10 UX - flow, narracja i estetyka doświadczeń. - zajęcia praktyczne, ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu</p>	Magdalena Therkildsen	12-05-2026	13:15	17:00	03:45
<p>7 z 10 Wzorce projektowania. - zajęcia praktyczne, ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu</p>	Magdalena Therkildsen	13-05-2026	09:00	13:00	04:00
<p>8 z 10 Przerwa na lunch jest wliczona w czas usługi rozwojowej. Usługa prowadzona w godzinach zegarowych.</p>	Magdalena Therkildsen	13-05-2026	13:00	13:15	00:15

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
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)

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