



Ernabo Adrian Flak

★★★★★ 4,6 / 5

856 ocen

Szkolenie: UX Designer w praktyce: Figma i sztuczna inteligencja w projektowaniu interfejsów (EDYCJA WEEKENDOWA)

Numer usługi 2026/03/12/22948/3399871

📄 Usługa szkoleniowa

📺 zdalna w czasie rzeczywistym

🕒 36:00 h

📅 21.11.2026 do 29.11.2026

6 150,00 PLN brutto

5 000,00 PLN netto

170,83 PLN brutto/h

138,89 PLN netto/h

332,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Administracja IT i systemy komputerowe

Grupa docelowa usługi

Szkolenie jest przeznaczone dla :

- Osoby aspirujące do roli **UX/UI Designera**.
- Graficy cyfrowi chcący rozszerzyć swoje kompetencje o **UX i prototypowanie**.
- Specjaliści ds. produktów cyfrowych lub marketingu, którzy chcą **usprawnić proces projektowy przy wsparciu AI**.
- Studenci i absolwenci kierunków związanych z grafiką, projektowaniem, informatyką lub pokrewnych dziedzin, poszukujący **praktycznych kompetencji UX**.

Szkolenie od podstaw

- Szkolenie przeznaczone jest również dla uczestników projektu **Kierunek Rozwój** realizowany przez WUP w Toruniu.
- Usługa również adresowana dla Uczestników Projektu **Małopolski Pociąg do Kariery sezon 1**
- Usługa skierowana również dla uczestników projektu "**Zachodniopomorskie bony szkoleniowe**"
- Oraz dla uczestników projektów dofinansowanych **w całej Polsce**
- Szkolenie skierowane jest zarówno do **osób indywidualnych, jak i pracodawców i pracowników**

Minimalna liczba uczestników

4

Maksymalna liczba uczestników

8

Data zakończenia rekrutacji

18-11-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

36

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje uczestników do samodzielnego projektowania nowoczesnych interfejsów użytkownika w narzędziu Figma, z wykorzystaniem sztucznej inteligencji, poprzez opanowanie zasad UX, tworzenie interaktywnych prototypów, testowanie doświadczeń użytkownika oraz stosowanie dobrych praktyk cyfrowych i środowiskowych, tak aby uczestnik potrafił tworzyć estetyczne, funkcjonalne i dostępne produkty cyfrowe od podstaw do poziomu średniego.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik definiuje podstawowe pojęcia związane z projektowaniem UX.	Definiuje pojęcia: UX, UI, persona, user journey	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wskazuje elementy procesu projektowania UX	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozpoznaje przykłady działań należących do UX	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik rozpoznaje elementy interfejsu i funkcje narzędzia Figma.	Wskazuje podstawowe funkcje programu Figma	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozpoznaje elementy interfejsu narzędzia	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Identyfikuje zastosowanie komponentów i stylów	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozróżnia makietę i prototyp	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wskazuje elementy składające się na prototyp	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik opisuje zasady tworzenia interaktywnych prototypów interfejsu.	Opisuje funkcję wariantów i komponentów	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozpoznaje podstawowe rodzaje interakcji w prototypach	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik wyjaśnia możliwości wykorzystania narzędzi AI w projektowaniu UX/UI.	Wskazuje przykłady zastosowania AI w projektowaniu interfejsów	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Opisuje możliwości generowania pomysłów projektowych przez AI	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozpoznaje zastosowania AI w analizie danych użytkowników	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik opisuje metody testowania użyteczności interfejsów cyfrowych.	Wymienia podstawowe metody testów użyteczności	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wskazuje cele przeprowadzania testów UX	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozpoznaje przykłady feedbacku użytkowników i jego znaczenie w procesie projektowym	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

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

Program szkolenia jest dostosowany do potrzeb uczestników usługi oraz głównego celu usługi i jej charakteru oraz obejmuje zakres tematyczny usługi. Uczestnik nie musi spełniać dodatkowych wymagań dot. poziomu zaawansowania.

Usługa prowadzona jest w **godzinach dydaktycznych**. **Przerwy nie są wliczone w ogólny czas usługi rozwojowej**. Harmonogram usługi może ulec nieznacznemu przesunięciu, ponieważ ilość przerw oraz długość ich trwania zostanie dostosowana indywidualnie do potrzeb uczestników szkolenia. Łączna długość przerw podczas szkolenia nie będzie dłuższa aniżeli zawarta w harmonogramie.

Zajęcia zostaną przeprowadzone przez ekspertów z wieloletnim doświadczeniem, którzy przekazują nie tylko wiedzę teoretyczną, ale także praktyczne wskazówki i najlepsze praktyki. Uczestnicy mają możliwość czerpania z jego wiedzy i doświadczeń.

Szkolenie będzie realizowane **zdalnie w czasie rzeczywistym** za pomocą platformy **ClickMeeting**, co umożliwia aktywny udział uczestników w warsztatach i ćwiczeniach grupowych.

Przed dokonaniem zapisu i złożeniem karty uczestnictwa do Operatora, zachęcamy do **kontaktowania się z nami telefonicznie, SMS-em lub e-mailem** pod adresem/numerem wskazanym w zakładce „**Kontakt**”.

Pozwoli to **potwierdzić dostępność miejsca** w grupie szkoleniowej oraz rozwiązać ewentualne wątpliwości.

Program szkolenia:

Moduł 1: Wprowadzenie do UX i podstawy projektowania (6 godzin dyd, 3 h teoria, 3h praktyka)

- Zasady UX, persona, user journey, przykłady realnych projektów
- Ćwiczenie: analiza przykładowego produktu

Moduł2: Podstawy Figma – interfejs, komponenty, makiety (6 godzin dyd, 3 h teoria, 3h praktyka)

- Tworzenie pierwszych projektów, style wizualne, siatki
- Ćwiczenie: mini-projekt makiety strony lub aplikacji

Moduł 3: Zaawansowane funkcje Figma i prototypowanie (6 godzin dyd, 3 h teoria, 3h praktyka)

- Interaktywne prototypy, warianty, animacje
- Case study: projektowanie realnego interfejsu krok po kroku

Moduł 4: Wprowadzenie do AI w UX (6 godzin dyd, 3 h teoria, 3h praktyka)

- Generowanie pomysłów, automatyzacja, analiza danych
- Ćwiczenie: stworzenie elementów UI wspomaganych AI

Moduł 5: Testowanie UX i iteracja projektów (5 godzin dyd, 1h teoria, 4h praktyka)

- Testy użyteczności, analiza feedbacku, poprawki
- Ćwiczenie: iteracja własnego projektu na podstawie testów

Moduł 6: Projekt praktyczny (5 godzin dyd, praktyka)

- Stworzenie prototypu interfejsu w Figma z AI
- Prezentacja projektu, feedback, omówienie rozwiązań

Walidacja test z wynikiem gen automatycznie - 1h dyd.

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	6 150,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	170,83 PLN
Koszt osobogodziny netto	138,89 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 0

Brak wyników.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Każdy z uczestników otrzyma materiały dydaktyczne oraz prezentację w formie e-mail.

Trener prowadzący szkolenie na bieżąco będzie przysyłał zadania oraz ćwiczenia.

Warunki uczestnictwa

Warunkiem zdobycia certyfikatu potwierdzającego zdobyte kompetencje jest przystąpienie do Egzaminu. Na egzamin uczestnik nie musi dokonywać osobnego zapisu oraz jest w koszt usługi.

Wymagana jest obecność min 80% lub zgodna ze wskazaniami Operatora. Obecność na usłudze weryfikowana będzie na podstawie raportu logowań wygenerowanego z platformy.

Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że usługa może być poddana monitoringowi z ramienia Operatora lub PARP i wyrażają na to zgodę.

Uczestnik ma obowiązek zapisania się na usługę przez BUR co najmniej w dniu zakończenia rekrutacji.

Organizator zapewnia dostępność osobom ze szczególnymi potrzebami podczas realizacji usług rozwojowych zgodnie z Ustawą z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz.U. 2022 poz. 2240) oraz „Standardami dostępności dla polityki spójności 2021-2027”. **W przypadku potrzeby zapewnienia specjalnych udogodnień prosimy o kontakt przed zapisem na usługę!**

Informacje dodatkowe

- **Zapis BUR nie jest jednoznaczny z zarezerwowaniem miejsca.** W celu potwierdzenia miejsca prosimy o dodatkowy kontakt telefoniczny/sms lub mailowy na adres/numer wskazany w zakładce "kontakt"
- zawarto umowę z WUP w Szczecinie w ramach projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe
- usługi dedykowane również uczestnikom innych programów dofinansowań

Podstawa zwolnienia z VAT:

1) *art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c Ustawy z dnia 11 marca 2024 o podatku od towarów i usług - w przypadku dofinansowania w wysokości 100%*

2) *§ 3 ust. 1 pkt. 14 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień - w przypadku dofinansowania w co najmniej 70%*

3) *W przypadku braku uzyskania dofinansowania lub uzyskania dofinansowania poniżej 70%, do ceny usługi należy doliczyć 23% VAT*

Warunki techniczne

Warunki techniczne szkolenia zdalnego

1. Sprzęt uczestnika:

- Komputer stacjonarny lub laptop z minimum:
 - Procesor: Intel i5 / AMD Ryzen 5 lub wyższy
 - RAM: 8 GB (zalecane 16 GB)
 - Dysk SSD minimum 256 GB
- Monitor o rozdzielczości minimum 1920x1080
- Kamera i mikrofon (wbudowane lub zewnętrzne)
- Słuchawki z mikrofonem dla lepszej jakości dźwięku

Obowiązkowe:

- **Kamera:** Uczestnik powinien posiadać działającą kamerę (wbudowaną w laptop/komputer lub zewnętrzną). Kamera umożliwia aktywny udział w sesjach, prezentację ćwiczeń grupowych oraz interakcję z prowadzącym.
- **Mikrofon:** Niezbędny jest sprawny mikrofon (wbudowany lub zewnętrzny, np. w zestawie słuchawkowym). Umożliwia zadawanie pytań, udział w dyskusjach i ćwiczeniach grupowych.
- Zalecane użycie słuchawek z mikrofonem, aby zredukować echo i poprawić jakość dźwięku.

2. Oprogramowanie:

- Przeglądarka internetowa aktualnej wersji (Chrome, Edge, Firefox)
- Konto w **Figma** (darmowe lub wersja edukacyjna/pro)
- Narzędzia AI wspierające projektowanie (np. MidJourney, ChatGPT, DALL-E, inne narzędzia AI zgodnie z programem)
- Szkolenie prowadzone będzie na platformie ClickMeeting

3. Łącze internetowe:

- Minimum 10 Mbps download / 5 Mbps upload
- Stabilne połączenie bez dużych przerw i opóźnień

4. Środowisko pracy:

- Ciche miejsce do pracy i nauki
- Dostęp do powierzchni roboczej umożliwiającej komfortowe używanie komputera
- Możliwość dzielenia ekranu w trakcie sesji praktycznych i konsultacji

5. Dodatkowe wymagania:

- Podstawowa znajomość obsługi komputera i przeglądarki internetowej
- Znajomość podstawowych pojęć graficznych i interfejsowych będzie dodatkowym atutem
- Uczestnicy powinni przygotować przykłady projektów lub inspiracje, do projektu praktycznego

Kontakt



AGATA FLAK

E-mail kontakt@dofinansowanekursy.pl

Telefon (+48) 530 642 270