



21CN RADOSŁAW
SMILGIN

★★★★★ 4,6 / 5

85 ocen

"Testowanie użyteczności/Usability Testing". Praktyczne szkolenie dla testerów oprogramowania.

Numer usługi 2026/03/17/163664/3412887

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 15 h

📅 11.05.2026 do 12.05.2026

1 770,00 PLN brutto

1 770,00 PLN netto

118,00 PLN brutto/h

118,00 PLN netto/h

118,13 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Programowanie
Identyfikatory projektów	Małopolski Pociąg do kariery, Kierunek - Rozwój, Nowy start w Małopolsce z EURESEM
Grupa docelowa usługi	Szkolenie jest przeznaczone dla testerów oprogramowania, projektantów UX/UI, osób zajmujących się optymalizacją witryn oraz wszystkich, dla których użyteczność aplikacji nie jest bez znaczenia.
Minimalna liczba uczestników	6
Maksymalna liczba uczestników	12
Data zakończenia rekrutacji	06-05-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	15
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Standard Usługi Szkoleniowo-Rozwojowej PIFS SUS 2.0

Cel

Cel edukacyjny

Szkolenie prowadzi do nabycia kompetencji w zakresie profesjonalnego planowania, projektowania i przeprowadzania testów użyteczności interfejsów, a także analizy i interpretacji ich wyników, co umożliwi skuteczne wdrażanie zasad projektowania zorientowanego na użytkownika (User-Centered Design) w procesach rozwoju oprogramowania.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wiedza: 1. Uczestnik definiuje pojęcia użyteczności, UX oraz ich znaczenie w procesie wytwarzania oprogramowania.	Wyjaśnia różnicę między UX a użytecznością.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Opisuje trzy kluczowe cechy użyteczności (efektywność, efektywność, satysfakcja).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
2. Uczestnik charakteryzuje proces testowania użyteczności w kontekście User-Centered Design.	Wymienia etapy procesu UCD.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wyjaśnia rolę testów użyteczności w projektowaniu.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
3. Uczestnik rozróżnia metody testowania użyteczności oraz zasady ich doboru.	Wymienia co najmniej trzy metody testowania użyteczności.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wyjaśnia różnicę między testami moderowanymi a niemoderowanymi.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
4. Uczestnik definiuje standardy i heurystyki oceny eksperckiej.	Wymienia minimum 5 heurystyk Nielsena.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Opisuje znaczenie norm ISO dotyczących użyteczności.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Umiejętności: 1. Uczestnik prezentuje poprawne podejście do projektowania i planowania testów użyteczności.	Opracowuje plan testów zawierający: cele, grupę badawczą, scenariusze, miary, procedurę.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Określa mierzalne wskaźniki sukcesu dla zadania testowego.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
2. Uczestnik tworzy scenariusze i zadania testowe dostosowane do profilu użytkownika.	Przygotowuje minimum 3 poprawnie sformułowane zadania testowe.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Prawidłowo identyfikuje wymagania użytecznościowe.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
3. Uczestnik przeprowadza podstawową analizę błędów użyteczności i proponuje rekomendacje.	Kategoryzuje problemy (np. krytyczne, poważne, kosmetyczne).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Formułuje konkretne rekomendacje poprawy UX.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Kompetencje społeczne: 1. Uczestnik pracuje w zespole projektowym, prezentując wnioski z testów użyteczności. 2. Uczestnik wykazuje odpowiedzialność w dokumentowaniu wyników badań.	Komunikuje wyniki w sposób zrozumiały i oparty na danych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Uzasadnia priorytetyzację problemów UX.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Prawidłowo przekłada obserwacje na raport.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Zwraca uwagę na rzetelność i obiektywność danych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

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 rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Szkolenie w formule online realizowane jest w godzinach **9.00-17.00**.

Czas trwania szkolenia to 14 zegarowych. Podczas szkolenia przewidziane są przerwy (łącznie 1h/dzień), które nie są wliczone w czas trwania usługi.

Grupa szkoleniowa liczy 7-15 osób. Uczestnicy korzystają z własnych laptopów/PC zgodnie z informacjami w sekcji "Warunki Techniczne".

Zakres tematyczny

1. Czym jest użyteczność?
 - Definicja użyteczności i UX
 - Użyteczność jest inwestycją
 - Czynniki ludzkie
2. Interfejs

- Aplikacja internetowa
- Aplikacja desktopowa
- Aplikacja mobilna

3. Proces użyteczności w oparciu o User-Centered Design

- Analizy użyteczności
- Wymagania użytecznościowe
- Relacja użyteczność a wymagania funkcjonalne
- Metody zbierania wymagań
- Projektowanie użyteczności
- Prototypy
- Projektowanie zespołowe
- Testowanie użyteczności
- Błędy użyteczności
- Planowanie testów
- Miary w testowaniu
- Testowanie prototypu
- Ocena ekspercka w oparciu o standardy (heurystyki Jakoba Nielsena, normy ISO i inne standardy)
- Testowanie z nieświadomym użytkownikiem
- Testowanie z użytkownikiem
- Projektowanie scenariuszy
- Moderacja spotkania
- Laboratorium użyteczności (pomieszczenia testowe, sprzęt do testów, eye tracking itd.

4. Narzędzia testowania użyteczności (darmowe i komercyjne)

5. Walidacja

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 8

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 8 Czym jest użyteczność? - prezentacja, dyskusja	Arnika Hryszko	11-05-2026	09:00	11:00	02:00
2 z 8 Interfejs- prezentacja	Arnika Hryszko	11-05-2026	11:00	13:00	02:00
3 z 8 Przerwa	Arnika Hryszko	11-05-2026	13:00	14:00	01:00
4 z 8 Proces użyteczności w oparciu o User-Centered Design - prezentacja, ćwiczenia	Arnika Hryszko	11-05-2026	14:00	17:00	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 8 Proces użyteczności w oparciu o User-Centered Design c.d. - prezentacja, ćwiczenia	Arnika Hryszko	12-05-2026	09:00	14:00	05:00
6 z 8 Przerwa	Arnika Hryszko	12-05-2026	14:00	15:00	01:00
7 z 8 Narzędzia testowania użyteczności (darmowe i komercyjne) - prezentacja	Arnika Hryszko	12-05-2026	15:00	17:00	02:00
8 z 8 Walidacja - test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie	-	12-05-2026	17:00	18:00	01:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	1 770,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 pkt 26 art. 43 ust. 1 pkt 27, art. 43 ust. 1 pkt 28 i art. 43 ust. 1 pkt 29 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 770,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	118,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	118,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1
Arnika Hryszko



Arnika Hryszko jest testerką oprogramowania z dyplomem z informatyki i kilkunastoletnim doświadczeniem w zakresie zapewnienia jakości oraz trenerem.

W trakcie swojej kariery zawodowej zdobyła szerokie doświadczenie, począwszy od testów manualnych, poprzez serwisy internetowe, testy wydajności, aplikacje mobilne, hurtownie danych, business intelligence, systemy wbudowane, zaawansowaną automatyzację, aż po wykorzystanie uczenia maszynowego w testowaniu.

Arnika jest współautorką publikacji i prezentacji dotyczących zapewnienia jakości w informatyce, w tym książki "Inżynieria wymagań w praktyce". Jest również znaną prelegentką, prezentującą na ponad 20 konferencjach naukowych i branżowych.

Jest prezeską Stowarzyszenia Jakości Systemów Informatycznych oraz członkinią Grupy Roboczej ds. Internetu Rzeczy powołanej przez Ministerstwo Cyfryzacji. Dodatkowo spełnia się jako współorganizatorka szeregu konferencji i wydarzeń, w tym GeekWeekWro, Testwarez i ReQuest. Posiadane certyfikaty:

ISTQB® Poziom Podstawowy
ISTQB® Poziom zaawansowany- Kierownik Testów
ISTQB® Poziom zaawansowany - Analityk Testów
Professional SCRUM Master I

Posiadane akredytacje:

Trenerka ISTQB® Poziom Podstawowy
Trenerka ISTQB® Poziom Podstawowy - Tester Zwinny
Trenerka ISTQB® Poziom Zaawansowany – Analityk Testów
Trenerka ISTQB® Poziom Zaawansowany- Kierownik Testów
Trenerka ISTQB® Moduł Specjalistyczny – Tester Akceptacyjny

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują komplet materiałów:

1. Prezentacja szkoleniowa
2. Usability Body of Knowledge [EN]
3. "Kurs Usability" Tomasz Karwatka
4. Research-Based Web Design & Usability Guidelines

Warunki uczestnictwa

Wymaganiem dla uczestników szkolenia jest znajomość podstawowych informacji o interfejsie aplikacji lub urządzeń oraz podstaw testowania.

Informacje dodatkowe

W przypadku dofinansowania poniżej 70% do ceny usługi zostanie doliczony podatek VAT 23%.

Warunki techniczne

Szkolenie odbędzie się za pośrednictwem platformy MS Teams/Zoom/Meet.

Uczestnicy proszeni są przygotowanie własnych laptopów ze stabilnym łączem internetowym, przeglądarką internetową oraz edytorem tekstu, a także kamerką i mikrofonem, zgodnie z instrukcją przekazaną 3 dni robocze przed rozpoczęciem szkolenia.

Kontakt



Agnieszka Panek

E-mail agnieszka.panek@testerzy.pl

Telefon (+48) 533 315 222