



User Experience - projektowanie satysfakcji odbiorcy

Numer usługi 2026/05/26/10671/3586453

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

315 ocen

📄 Usługa szkoleniowa

📄 zdalna w czasie rzeczywistym

📄 Zajęcia grupowe

🕒 24:00 h

📅 07.09.2026 do 09.09.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Grupa docelowa usługi

Osoby rozpoczynające karierę w UX lub Product Design, chcące zdobyć praktyczne umiejętności projektowania doświadczeń użytkownika

Analitycy biznesowi, inżynierowie wymagań, testerzy, product ownerzy oraz menedżerowie IT zainteresowani poprawą jakości produktów cyfrowych

Specjaliści pragnący uporządkować wiedzę z zakresu procesu projektowego UX i nauczyć się budować ścieżki użytkowników

Osoby chcące zrozumieć, dlaczego niektóre produkty są intuicyjne, a inne sprawiają trudności użytkownikom

Minimalna liczba uczestników

4

Maksymalna liczba uczestników

8

Data zakończenia rekrutacji

04-09-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

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

Szkolenie przygotowuje do samodzielnego projektowania intuicyjnych i użytecznych produktów cyfrowych zgodnie z zasadami UX

Szkolenie uczy stosowania psychologii użytkownika, modeli mentalnych oraz heurystyk w procesie projektowania

Szkolenie pokazuje, jak przeprowadzać badania potrzeb, analizować wymagania i tworzyć persony oraz user flow

Szkolenie omawia etapy projektowania, od makietowania po testy użyteczności, z wykorzystaniem narzędzi projektowych

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik projektuje intuicyjne interfejsy zgodnie z zasadami UX	Uczestnik przeprowadza testy użyteczności i interpretuje ich wyniki	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Uczestnik analizuje potrzeby użytkowników i tworzy persony oraz scenariusze	Uczestnik wykorzystuje narzędzia projektowe w codziennej pracy UX Designera	
Uczestnik stosuje techniki makietowania i prototypowania rozwiązań cyfrowych	Uczestnik wdraża rozwiązania poprawiające satysfakcję odbiorcy	Test teoretyczny

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 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 User Experience - zajęcia teoretyczne, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu
2. Zbieranie i prezentowanie wymagań - zajęcia teoretyczne, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu
3. Makietowanie i projektowanie - zajęcia praktyczne, ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu
4. Testy użyteczności - zajęcia praktyczne, ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu
5. Walidacja - testy, ankiety - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 10

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 10 Podstawy User Experience	Zajęcia	Magdalena Therkildsen	07-09-2026	09:00	13:00	04:00
2 z 10 -	Przerwa	-	07-09-2026	13:00	14:00	01:00
3 z 10 Podstawy User Experience	Zajęcia	Magdalena Therkildsen	07-09-2026	14:00	17:00	03:00
4 z 10 Zbieranie i prezentowanie wymagań	Zajęcia	Magdalena Therkildsen	08-09-2026	09:00	13:00	04:00
5 z 10 -	Przerwa	-	08-09-2026	13:00	14:00	01:00
6 z 10 Makietowanie i projektowanie	Zajęcia	Magdalena Therkildsen	08-09-2026	14:00	17:00	03:00
7 z 10 Testy użyteczności	Zajęcia	Magdalena Therkildsen	09-09-2026	09:00	13:00	04:00
8 z 10 -	Przerwa	-	09-09-2026	13:00	14:00	01:00
9 z 10 Testy użyteczności	Zajęcia	Magdalena Therkildsen	09-09-2026	14:00	16:30	02:30
10 z 10 -	Walidacja	-	09-09-2026	16:30	17:00	00:30

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	24:00
w tym suma godzin zajęć	20:30
w tym suma godzin walidacji	00:30
w tym suma przerw	03:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	28:00

Cennik

Jeżeli korzystasz z dofinansowania i usługa stanowi usługę kształcenia zawodowego lub przekwalifikowania zawodowego wraz z usługą lub dostawą towarów ściśle związaną z usługami kształcenia zawodowego lub przekwalifikowania zawodowego to możesz mieć możliwość skorzystania za zwolnienia z podatku VAT na podstawie art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c ustawy z dnia 11 marca 2024 r. o podatku od towarów i usług, jeśli usługa w całości jest finansowana ze środków publicznych lub § 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, gdy usługa jest finansowana w co najmniej 70% ze środków publicznych.

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

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	24:00

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)

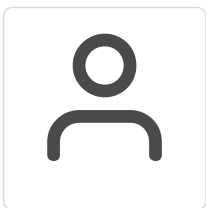
przeładowarka internetowa Chrome

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