



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

Numer usługi 2026/06/05/163664/3609761

1 770,00 PLN brutto
1 770,00 PLN netto
110,63 PLN brutto/h
110,63 PLN netto/h
157,50 PLN cena rynkowa ⓘ

21CN RADOSŁAW
SMILGIN

★★★★★ 4,6 / 5

104 oceny

- 📄 Usługa szkoleniowa
- 📺 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 16:00 h
- 📅 10.09.2026 do 11.09.2026

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	08-09-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
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
<p>Wiedza:</p> <p>1. Uczestnik definiuje pojęcia użyteczności, UX oraz ich znaczenie w procesie wytwarzania oprogramowania.</p>	<p>Wyjaśnia różnicę między UX a użytecznością.</p> <p>Opisuje trzy kluczowe cechy użyteczności (efektywność, efektywność, satysfakcja).</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p> <p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>2. Uczestnik charakteryzuje proces testowania użyteczności w kontekście User-Centered Design.</p>	<p>Wymienia etapy procesu UCD.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
	<p>Wyjaśnia rolę testów użyteczności w projektowaniu.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>3. Uczestnik rozróżnia metody testowania użyteczności oraz zasady ich doboru.</p>	<p>Wymienia co najmniej trzy metody testowania użyteczności.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
	<p>Wyjaśnia różnicę między testami moderowanymi a niemoderowanymi.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>4. Uczestnik definiuje standardy i heurystyki oceny eksperckiej.</p>	<p>Wymienia minimum 5 heurystyk Nielsena.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
	<p>Opisuje znaczenie norm ISO dotyczących użyteczności.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>Umiejętności:</p> <p>1. Uczestnik prezentuje poprawne podejście do projektowania i planowania testów użyteczności.</p>	<p>Opracowuje plan testów zawierający: cele, grupę badawczą, scenariusze, miary, procedurę.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
	<p>Określa mierzalne wskaźniki sukcesu dla zadania testowego.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>2. Uczestnik tworzy scenariusze i zadania testowe dostosowane do profilu użytkownika.</p>	<p>Przygotowuje poprawnie sformułowane zadania testowe.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
	<p>Prawidłowo identyfikuje wymagania użytecznościowe.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>3. Uczestnik przeprowadza podstawową analizę błędów użyteczności i proponuje rekomendacje.</p>	<p>Kategoryzuje problemy (np. krytyczne, poważne, kosmetyczne).</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
	<p>Formułuje rekomendacje poprawy UX.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Kompetencje społeczne: 1. Uczestnik pracuje w zespole projektowym, prezentując wnioski z testów użyteczności.	Wykazuje poprawne podejście do komunikowania wyników w sposób zrozumiały i oparty na danych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Uzasadnia priorytetyzację problemów UX.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
2. Uczestnik wykazuje odpowiedzialność w dokumentowaniu wyników badań.	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 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

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

Grupa szkoleniowa liczy 6-12 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 ludzki
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 pozycji harmonogramu: 8

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 8 Czym jest użyteczność?	Zajęcia	Paweł Mościbrodzki	10-09-2026	09:00	11:00	02:00
2 z 8 Interfejs	Zajęcia	Paweł Mościbrodzki	10-09-2026	11:00	13:00	02:00
3 z 8 -	Przerwa	-	10-09-2026	13:00	14:00	01:00
4 z 8 Proces użyteczności w oparciu o User-Centered Design	Zajęcia	Paweł Mościbrodzki	10-09-2026	14:00	17:00	03:00
5 z 8 Proces użyteczności w oparciu o User-Centered Design - c.d.	Zajęcia	Paweł Mościbrodzki	11-09-2026	09:00	13:30	04:30
6 z 8 -	Przerwa	-	11-09-2026	13:30	14:30	01:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
7 z 8 Narzędzia testowania użyteczności (darmowe i komercyjne)	Zajęcia	Paweł Mościbrodzki	11-09-2026	14:30	16:45	02:15
8 z 8 -	Walidacja	-	11-09-2026	16:45	17:00	00:15

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	16:00
w tym suma godzin zajęć	13:45
w tym suma godzin walidacji	00:15
w tym suma przerw	02:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	18:30

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 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 770,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	110,63 PLN
Koszt osobogodziny netto	110,63 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
---------------	---------------

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Paweł Mościbrodzki

Designer od prawie dwudziestu lat. Zaczynał od pracy grafika, ale bardzo szybko zainteresował się kwestiami związanymi z użytecznością, a po pewnym czasie zaczął pracować w charakterze UX designera.

Prowadzi kursy wprowadzające w świat tematów związanych z UX i UI, ucząc między innymi jak przeprowadzać testy użyteczności oraz jak identyfikować błędy UX.

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

Warunkiem organizacji szkolenia jest zebranie grupy min. 6 osób. W razie niewystarczającej liczby chętnych, szkolenie zostanie przełożone na kolejny termin.

Usługa dofinansowana w min. 70% może być zwolniona z VAT.

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