



QUALITY ISLAND
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚĆ
CIA

Brak ocen dla tego dostawcy

Testowanie UX i użyteczności aplikacji – szkolenie praktyczne online w czasie rzeczywistym

Numer usługi 2026/07/01/196109/3663724

- Usługa szkoleniowa
- zdalna w czasie rzeczywistym
- Zajęcia grupowe
- 08:00 h
- 14.09.2026 do 14.09.2026

1 720,77 PLN brutto
1 399,00 PLN netto
215,10 PLN brutto/h
174,88 PLN netto/h
157,50 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Programowanie
Identyfikatory projektów	Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Małopolski Pociąg do kariery
Grupa docelowa usługi	Szkolenie skierowane jest do testerów oprogramowania, specjalistów QA, projektantów UX/UI, analityków biznesowych, właścicieli produktów oraz osób odpowiedzialnych za jakość aplikacji i doświadczenia użytkownika. Usługa przeznaczona jest dla osób posiadających podstawową wiedzę z zakresu testowania oprogramowania lub projektowania produktów cyfrowych. Szkolenie będzie szczególnie przydatne dla osób chcących zdobyć praktyczne umiejętności oceny użyteczności aplikacji, identyfikowania problemów UX oraz stosowania metod i narzędzi wykorzystywanych w testowaniu doświadczeń użytkownika.
Minimalna liczba uczestników	3
Maksymalna liczba uczestników	20
Data zakończenia rekrutacji	09-09-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cel

Cel edukacyjny

Celem szkolenia jest nabycie wiedzy i praktycznych umiejętności w zakresie testowania użyteczności oraz oceny doświadczeń użytkownika w aplikacjach i serwisach internetowych. Uczestnik nauczy się identyfikować problemy wpływające na użyteczność, analizować interfejs użytkownika, stosować heurystyki i dobre praktyki UX oraz formułować rekomendacje zwiększające jakość produktów cyfrowych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
WIEDZA: Uczestnik opisuje metody i narzędzia wykorzystywane podczas testowania użyteczności aplikacji.	wymienia metody badania użyteczności,	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	opisuje heurystyki użyteczności,	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	wyjaśnia rolę person i scenariuszy użytkownika,	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	omawia etapy planowania testów UX.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	identyfikuje problemy wpływające na użyteczność,ci.	Obserwacja w warunkach symulowanych
UMIEJĘTNOŚCI: Uczestnik przeprowadza analizę interfejsu użytkownika pod kątem użyteczności.	analizuje interfejs zgodnie z zasadami UX,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	wskazuje obszary wymagające poprawy,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	uzasadnia zgłoszone uwagi.	Obserwacja w warunkach symulowanych
Uczestnik stosuje dobre praktyki UX podczas oceny jakości produktów cyfrowych.	wykorzystuje heurystyki użyteczności,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	ocenia spójność interfejsu,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	proponuje rozwiązania poprawiające doświadczenia użytkownika,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	dokumentuje wyniki przeprowadzonej analizy.	Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: Uczestnik samodzielnie przeprowadza ocenę użyteczności aplikacji oraz współpracuje przy formułowaniu rekomendacji dotyczących poprawy jakości produktu cyfrowego.	samodzielnie wykonuje zadania praktyczne,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	przedstawia i uzasadnia wyniki przeprowadzonej analizy,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	uwzględnia potrzeby użytkowników podczas oceny aplikacji,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	współpracuje przy opracowywaniu rekomendacji usprawniających interfejs.	Obserwacja w warunkach symulowanych

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

Moduł 1. Wprowadzenie do UX i testowania użyteczności

- podstawowe pojęcia związane z UX i użytecznością,
- rola testów UX w procesie tworzenia produktów cyfrowych,
- wpływ doświadczeń użytkownika na jakość aplikacji,
- miejsce testów użyteczności w procesie zapewnienia jakości.

Moduł 2. Zasady i heurystyki UX – jak rozpoznać problemy w projekcie

- heurystyki Nielsena,

- zasady projektowania interfejsów,
- identyfikowanie problemów użyteczności,
- analiza najczęściej występujących błędów UX.

Moduł 3. Rodzaje testów użyteczności

- testy moderowane i niemoderowane,
- ewaluacja heurystyczna,
- testy A/B,
- dobór metody badawczej do celu projektu.

Moduł 4. Przygotowanie scenariuszy testowych

- definiowanie celów badania,
- opracowywanie scenariuszy testowych,
- dobór reprezentatywnych użytkowników,
- przygotowanie środowiska testowego.

Moduł 5. Prowadzenie testów z użytkownikami – zasady i praktyka

- planowanie sesji badawczej,
- prowadzenie testów użyteczności,
- obserwacja zachowań użytkowników,
- identyfikacja problemów wpływających na doświadczenia użytkownika.

Moduł 6. Dokumentowanie i analiza wyników testów UX

- dokumentowanie wyników badań,
- analiza zidentyfikowanych problemów,
- określanie priorytetów zmian,
- formułowanie rekomendacji.

Moduł 7. Raportowanie problemów UX – komunikacja z projektantami i biznesem

- przygotowanie raportu z testów,
- prezentowanie wyników interesariuszom,
- współpraca z zespołem projektowym,
- rekomendowanie działań usprawniających.

Moduł 8. Testowanie dostępności jako element UX – podstawy WCAG

- znaczenie dostępności cyfrowej,
- podstawowe wymagania WCAG,
- identyfikacja problemów dostępności,
- dobre praktyki projektowania dostępnych interfejsów.

Moduł 9. Warsztaty praktyczne – ocena i testowanie przykładowego interfejsu

- analiza interfejsu użytkownika,
- identyfikacja problemów użyteczności,
- opracowanie rekomendacji usprawniających,
- omówienie wyników wykonanych ćwiczeń.

Moduł 10. Podsumowanie, walidacja efektów uczenia się i wskazówki do dalszego rozwoju

- dobre praktyki testowania UX i użyteczności,
- omówienie najczęściej popełnianych błędów,
- weryfikacja osiągnięcia efektów uczenia się,
- podsumowanie szkolenia oraz sesja pytań i odpowiedzi.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 12

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 12 Wprowadzenie do UX i testowania użyteczności	Zajęcia	TOMASZ STELMACH	14-09-2026	08:00	08:30	00:30
2 z 12 Zasady i heurystyki UX – jak rozpoznać problemy w projekcie	Zajęcia	TOMASZ STELMACH	14-09-2026	08:30	09:00	00:30
3 z 12 Rodzaje testów użyteczności	Zajęcia	TOMASZ STELMACH	14-09-2026	09:00	09:30	00:30
4 z 12 Przygotowanie scenariuszy testowych	Zajęcia	TOMASZ STELMACH	14-09-2026	09:30	10:15	00:45
5 z 12 -	Przerwa	-	14-09-2026	10:15	10:45	00:30
6 z 12 Prowadzenie testów z użytkownikami – zasady i praktyka	Zajęcia	TOMASZ STELMACH	14-09-2026	10:45	11:45	01:00
7 z 12 Dokumentowanie i analiza wyników testów UX	Zajęcia	TOMASZ STELMACH	14-09-2026	11:45	12:30	00:45
8 z 12 -	Przerwa	-	14-09-2026	12:30	13:00	00:30
9 z 12 Raportowanie problemów UX – komunikacja z projektantami i biznesem	Zajęcia	TOMASZ STELMACH	14-09-2026	13:00	13:45	00:45

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
10 z 12 Testowanie dostępności jako element UX – podstawy WCAG	Zajęcia	TOMASZ STELMACH	14-09-2026	13:45	14:30	00:45
11 z 12 Warsztaty praktyczne – ocena i testowanie przykładowego interfejsu	Zajęcia	TOMASZ STELMACH	14-09-2026	14:30	15:15	00:45
12 z 12 -	Walidacja	-	14-09-2026	15:15	16:00	00:45

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	08:00
w tym suma godzin zajęć	06:15
w tym suma godzin walidacji	00:45
w tym suma przerw	01:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	09:15

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	1 720,77 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 399,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	215,10 PLN
Koszt osobogodziny netto	174,88 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	08:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

TOMASZ STELMACH

Ekspert QA z 15-letnim doświadczeniem w testowaniu, zapewnianiu jakości oprogramowania oraz doskonaleniu procesów wytwarzania produktów cyfrowych. Założyciel i CEO firmy Quality Island, specjalizującej się w usługach QA oraz szkoleniach dla specjalistów IT.

Specjalizuje się w projektowaniu strategii testów, analizie jakości aplikacji oraz ocenie doświadczeń użytkownika z perspektywy procesu testowego. W swojej pracy łączy wiedzę z zakresu testowania funkcjonalnego, użyteczności, dostępności cyfrowej oraz automatyzacji testów, wspierając organizacje w tworzeniu produktów spełniających wymagania biznesowe i potrzeby użytkowników. Realizował projekty dla sektora finansowego, telekomunikacyjnego, energetycznego i e-commerce, odpowiadając za budowę procesów QA, analizę jakości interfejsów oraz wdrażanie standardów podnoszących użyteczność i jakość aplikacji.

Od wielu lat prowadzi szkolenia, warsztaty, konsultacje i audyty z zakresu testowania oprogramowania, jakości produktów cyfrowych oraz UX. Jest pomysłodawcą i organizatorem ogólnopolskiej konferencji Testing Ground Conference oraz prelegentem wydarzeń branżowych, m.in. Infoshare i Warszawskich Dni Informatyki. W swojej pracy stawia na praktyczne podejście, przekazując uczestnikom wiedzę opartą na doświadczeniu zdobytym podczas realizacji projektów IT.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy szkolenia otrzymają komplet materiałów dydaktycznych w formie elektronicznej wspierających realizację zajęć oraz samodzielne utrwalanie wiedzy po zakończeniu usługi. Materiały obejmują materiały dotyczące zasad projektowania UX i użyteczności, zestaw heurystyk użyteczności, przykładowe scenariusze testów UX oraz ćwiczenia praktyczne wykorzystywane podczas szkolenia.

W ramach usługi uczestnicy otrzymają również przykładowe raporty z testów użyteczności, checklisty do oceny interfejsów, materiały dotyczące podstaw WCAG, przykłady dobrych praktyk projektowania doświadczeń użytkownika oraz zestaw narzędzi wspierających analizę i ocenę jakości produktów cyfrowych.

Dodatkowo uczestnicy uzyskają materiały pomocnicze oraz zadania umożliwiające samodzielne rozwijanie kompetencji z zakresu testowania UX i użyteczności po zakończeniu szkolenia.

Po zakończeniu usługi uczestnicy zachowują dostęp do otrzymanych materiałów edukacyjnych, co umożliwia dalsze doskonalenie kompetencji oraz wykorzystanie zdobytej wiedzy w praktyce zawodowej.

Warunki techniczne

Szkolenie realizowane jest w formie zdalnej w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem platformy ClickMeeting. Uczestnik bierze udział w zajęciach prowadzonych na żywo przez trenera oraz wykonuje ćwiczenia praktyczne na własnym komputerze.

Minimalne wymagania techniczne:

- komputer lub laptop z systemem Windows 10/11, macOS lub Linux,
- stabilne połączenie z Internetem o przepustowości minimum 10 Mb/s,
- aktualna przeglądarka internetowa (Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge lub Safari),
- sprawny mikrofon oraz głośniki lub słuchawki,
- zalecana kamera internetowa umożliwiająca aktywny udział w szkoleniu.

Do udziału w zajęciach nie jest wymagane specjalistyczne oprogramowanie. Ćwiczenia praktyczne realizowane są z wykorzystaniem przeglądarki internetowej oraz bezpłatnych narzędzi wspierających analizę użyteczności i ocenę interfejsów użytkownika. W przypadku wybranych ćwiczeń uczestnicy mogą korzystać z ogólnodostępnych serwisów internetowych oraz materiałów udostępnionych przez prowadzącego.

Przed rozpoczęciem szkolenia uczestnicy otrzymają link do platformy ClickMeeting, instrukcję logowania, harmonogram zajęć oraz informacje organizacyjne niezbędne do udziału w usłudze.

Warunkiem pełnego udziału w szkoleniu jest posiadanie własnego komputera umożliwiającego samodzielne wykonywanie ćwiczeń praktycznych związanych z analizą użyteczności, oceną interfejsów użytkownika oraz przygotowywaniem rekomendacji usprawniających doświadczenia użytkowników.

Kontakt



TOMASZ STELMACH

E-mail tomaszstelmach@qualityisland.pl

Telefon (+48) 531 119 616