



Ernabo Adrian Flak

★★★★★ 4,6 / 5

898 ocen

Szkolenie: UX Designer w praktyce: Figma i sztuczna inteligencja w projektowaniu interfejsów

Numer usługi 2026/07/28/22948/3713939

- 📍 Usługa szkoleniowa
- 📺 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👤 Zajęcia indywidualne
- 🕒 24:00 h
- 📅 03.09.2026 do 21.09.2026

6 765,00 PLN brutto
5 500,00 PLN netto
281,88 PLN brutto/h
229,17 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

1

Maksymalna liczba uczestników

1

Data zakończenia rekrutacji

28-08-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje uczestnika 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 wyrażnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyrażnie 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 wyrażnie 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 uczestnika usługi oraz głównego celu usługi i jej charakteru oraz obejmuje zakres tematyczny usługi. Uczestnik nie musi spełniać dodatkowych wymagań dot. poziomu zaawansowania.

Usługa została zaplanowana w trybie indywidualnym dla Uczestnika ubiegającego się o dofinansowanie z Urzędu Pracy m.st. Warszawy.

Z zasad finansowania usługi z wyżej wymienionego Urzędu Pracy wynika, że usługa musi być zaplanowana w godzinach dydaktycznych. Przerwy zostały zaplanowane zgodnie z wymogami tworzenia Karty Usługi.

Ilość godzin zajęć: 30 godzin dydaktycznych = 22,5h zegarowych (suma przerw wynosi 90 min)

Część teoretyczna zajęć: 12 godzin

Część praktyczna zajęć: 17 godzin

Walidacja jest częścią usługi rozwojowej oraz wliczona została w proces kształcenia.

Harmonogram usługi może ulec nieznacznemu przesunięciu, ponieważ ilość przerw oraz długość ich trwania zostanie dostosowana indywidualnie do potrzeb uczestnika szkolenia. Łączna długość przerw podczas szkolenia nie będzie dłuższa aniżeli zawarta w harmonogramie.

Szkolenie będzie realizowane **zdalnie w czasie rzeczywistym** za pomocą platformy **Microsoft Teams**.

Program szkolenia:

Moduł 1. Wprowadzenie do UX i podstaw projektowania (5 godzin: 3h teoria, 2h praktyka)

Zakres tematyczny:

- Czym jest User Experience (UX) i dlaczego ma kluczowe znaczenie w projektowaniu produktów cyfrowych.
- Podstawowe zasady projektowania zorientowanego na użytkownika (User-Centered Design).
- Tworzenie person oraz analiza potrzeb i celów użytkowników.
- Mapowanie ścieżki użytkownika (User Journey Map) oraz identyfikacja punktów styku z produktem.
- Analiza dobrych i złych praktyk na przykładach rzeczywistych projektów.

Ćwiczenia praktyczne:

- Analiza istniejącego produktu cyfrowego pod kątem doświadczeń użytkownika.
- Identyfikacja problemów użyteczności oraz propozycja usprawnień.

Moduł 2. Podstawy pracy w Figma – interfejs, komponenty i makiety (5 godzin: 2h teoria, 3h praktyka)

Zakres tematyczny:

- Omówienie środowiska pracy Figma oraz organizacja projektu.
- Tworzenie podstawowych elementów interfejsu użytkownika.
- Praca z siatkami, układami (Auto Layout) oraz stylami wizualnymi.
- Wykorzystanie komponentów i bibliotek w celu usprawnienia projektowania.
- Zasady projektowania estetycznych i spójnych interfejsów.

Ćwiczenia praktyczne:

- Samodzielne przygotowanie makiety strony internetowej lub aplikacji mobilnej.
- Budowa prostego zestawu komponentów wielokrotnego użytku.

Moduł 3. Zaawansowane funkcje Figma i prototypowanie (5 godzin: 2h teoria, 3h praktyka)

Zakres tematyczny:

- Tworzenie interaktywnych prototypów.
- Wykorzystanie wariantów komponentów oraz zmiennych.
- Projektowanie animacji i przejść pomiędzy ekranami.
- Organizacja większych projektów oraz współpraca zespołowa w Figma.
- Przygotowanie projektu do prezentacji klientowi lub zespołowi deweloperskiemu.

Ćwiczenia praktyczne:

- Opracowanie kompletnego prototypu wybranego procesu użytkownika.
- Analiza rzeczywistego przypadku projektowego i jego odtworzenie krok po kroku.

Moduł 4. Wprowadzenie do wykorzystania AI w projektowaniu UX (5 godzin: 3h teoria, 2h praktyka)

Zakres tematyczny:

- Możliwości wykorzystania sztucznej inteligencji w procesie projektowania UX/UI.
- Generowanie pomysłów i koncepcji z wykorzystaniem narzędzi AI.
- Automatyzacja wybranych etapów pracy projektanta.
- Wykorzystanie AI do tworzenia treści, ikon, grafik oraz elementów interfejsu.
- Wsparcie AI w analizie danych i interpretacji wyników badań użytkowników.

Ćwiczenia praktyczne:

- Wykorzystanie narzędzi AI do stworzenia elementów interfejsu użytkownika.
- Porównanie efektów pracy manualnej i wspomaganej przez AI.

Moduł 5. Testowanie UX i iteracyjne doskonalenie projektu (5 godzin: 2h teoria, 3h praktyka)

Zakres tematyczny:

- Wprowadzenie do metod testowania użyteczności.
- Planowanie i przeprowadzanie prostych testów z użytkownikami.
- Analiza uzyskanego feedbacku oraz identyfikacja problemów.
- Iteracyjne doskonalenie projektu zgodnie z zasadami projektowania zorientowanego na użytkownika.

Ćwiczenia praktyczne:

- Przeprowadzenie testów użyteczności przygotowanych projektów.
- Wprowadzenie poprawek na podstawie otrzymanych wyników oraz omówienie efektów zmian.

Moduł 6. Projekt praktyczny i prezentacja efektów (4 godziny: 4h praktyka)

Zakres tematyczny:

- Samodzielne zaprojektowanie interfejsu użytkownika z wykorzystaniem Figma oraz narzędzi AI.
- Zastosowanie wiedzy zdobytej podczas wszystkich modułów szkolenia.
- Przygotowanie projektu do prezentacji i omówienia.

Ćwiczenia praktyczne:

- Opracowanie kompletnego prototypu aplikacji lub strony internetowej.
- Prezentacja projektu przed grupą.
- Omówienie zastosowanych rozwiązań, udzielenie informacji zwrotnej oraz dyskusja nad możliwymi usprawnieniami.

Walidacja: (1h) test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie. Przy wybranej metodzie walidacji nie jest wymagane wprowadzenie osoby walidującej usługę w sekcji osób prowadzących.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 18

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 18 Moduł 1. Wprowadzenie do UX i podstaw projektowania - część teoretyczna	Zajęcia	Dawid Tomczyk	03-09-2026	10:00	12:15	02:15
2 z 18 -	Przerwa	-	03-09-2026	12:15	12:30	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
3 z 18 Moduł 1. Wprowadzenie do UX i podstaw projektowania - część praktyczna	Zajęcia	Dawid Tomczyk	03-09-2026	12:30	14:00	01:30
4 z 18 Moduł 2. Podstawy pracy w Figma – interfejs, komponenty i makiety - część teoretyczna	Zajęcia	Dawid Tomczyk	07-09-2026	10:00	11:30	01:30
5 z 18 -	Przerwa	-	07-09-2026	11:30	11:45	00:15
6 z 18 Moduł 2. Podstawy pracy w Figma – interfejs, komponenty i makiety - część praktyczna	Zajęcia	Dawid Tomczyk	07-09-2026	11:45	14:00	02:15
7 z 18 Moduł 3. Zaawansowane funkcje Figma i prototypowanie - część teoretyczna	Zajęcia	Dawid Tomczyk	10-09-2026	10:00	11:30	01:30
8 z 18 -	Przerwa	-	10-09-2026	11:30	11:45	00:15
9 z 18 Moduł 3. Zaawansowane funkcje Figma i prototypowanie - część praktyczna	Zajęcia	Dawid Tomczyk	10-09-2026	11:45	14:00	02:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
10 z 18 Moduł 4. Wprowadzenie do wykorzystania AI w projektowaniu UX - część teoretyczna	Zajęcia	Dawid Tomczyk	14-09-2026	10:00	12:15	02:15
11 z 18 -	Przerwa	-	14-09-2026	12:15	12:30	00:15
12 z 18 Moduł 4. Wprowadzenie do wykorzystania AI w projektowaniu UX - część praktyczna	Zajęcia	Dawid Tomczyk	14-09-2026	12:30	14:00	01:30
13 z 18 Moduł 5. Testowanie UX i iteracyjne doskonalenie projektu - część teoretyczna	Zajęcia	Dawid Tomczyk	17-09-2026	10:00	11:30	01:30
14 z 18 -	Przerwa	-	17-09-2026	11:30	11:45	00:15
15 z 18 Moduł 5. Testowanie UX i iteracyjne doskonalenie projektu - część praktyczna	Zajęcia	Dawid Tomczyk	17-09-2026	11:45	14:00	02:15
16 z 18 Moduł 6. Projekt praktyczny i prezentacja efektów	Zajęcia	Dawid Tomczyk	21-09-2026	10:00	13:00	03:00
17 z 18 -	Przerwa	-	21-09-2026	13:00	13:15	00:15
18 z 18 -	Walidacja	Dawid Tomczyk	21-09-2026	13:15	14:00	00:45

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	24:00
w tym suma godzin zajęć	21:45
w tym suma godzin walidacji	00:45
w tym suma przerw	01:30
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	30:00

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, jeżeli 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	6 765,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 500,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	281,88 PLN
Koszt osobogodziny netto	229,17 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	24:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Dawid Tomczyk

Trener z doświadczeniem w prowadzeniu szkoleń z zakresu kompetencji cyfrowych oraz wykorzystania nowoczesnych narzędzi wspierających projektowanie produktów i usług cyfrowych. W ramach prowadzonych zajęć omawia wykorzystanie aplikacji do projektowania interfejsów, podstawy projektowania zorientowanego na użytkownika oraz zastosowanie sztucznej inteligencji w usprawnianiu procesu tworzenia projektów.

W latach obejmujących okres nie wcześniejszy niż 5 lat przed datą wprowadzenia danych ukończył szkolenia z zakresu podstaw programowania, dostępności cyfrowej oraz aplikacji biznesowych. Zdobyta wiedza znajduje zastosowanie w prowadzeniu szkoleń z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi cyfrowych. Doświadczenie zostało zdobyte nie wcześniej niż 5 lat przed datą wprowadzenia danych.

W swojej pracy trenerskiej stosuje podejście praktyczne, opierając zajęcia na ćwiczeniach i rzeczywistych scenariuszach projektowych. Wspiera rozwój kompetencji cyfrowych, promuje projektowanie zgodne z zasadami dostępności cyfrowej oraz efektywne wykorzystanie narzędzi opartych na sztucznej inteligencji. Prowadzący posiada doświadczenie zawodowe zgodne z zakresem szkolenia, zdobyte nie wcześniej niż 5 lat przed datą wprowadzenia usługi rozwojowej.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnik 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.

Uczestnik przyjmuje 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 Microsoft Teams.

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