



InvertArt IFG
Wojciech Walczak

★★★★★ 4,8 / 5

10 ocen

Specjalista UX/UI z elementami projektowania w Figma (ang. Professional UX/UI Designer)

Numer usługi 2026/09/10/178189/3801376

- 📍 Usługa szkoleniowa
- 💻 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 63:00 h
- 📅 15.10.2026 do 04.11.2026

5 100,00 PLN brutto

5 100,00 PLN netto

80,95 PLN brutto/h

80,95 PLN netto/h

250,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Marketing
Grupa docelowa usługi	Początkujący UX/UI designerzy, graficy, web designerzy, marketerzy, specjaliści ds. badań i analizy zachowań użytkowników, projektanci produktów cyfrowych oraz osoby planujące pracę w branży IT lub e-commerce, pracownicy firm IT i agencji interaktywnych. KURS DOSTĘPNY RÓWNIEŻ DLA OSÓB PRYWATNYCH I FIRM.
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	10
Data zakończenia rekrutacji	13-10-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Standard Usług Szkoleniowo– Rozwojowych PIFS SUS 3.0

Cel

Cel edukacyjny

Przygotowanie uczestników do samodzielnego pełnienia roli projektanta UX/UI poprzez nabycie kwalifikacji w zakresie projektowania doświadczeń użytkownika, projektowania interfejsów, pracy z narzędziami branżowymi (w tym Figmy) oraz efektywnej współpracy w zespole projektowym.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Kursant rozpoznaje różnice między pojęciami UX i UI oraz jest świadomy roli projektanta UX/UI w zespole.	Uczestnik opisuje procesy UX i UI, podstawowe narzędzia i kompetencje projektanta UX/UI	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik stosuje w praktyce metody oraz narzędzia badań UX	Uczestnik wskazuje oraz uzasadnia właściwe metody i narzędzia na wybranych przykładach	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik tworzy architekturę informacji i makiety, stosuje w praktyce podstawowe techniki prototypowania w programie Figma	Uczestnik przygotowuje architekturę informacji, tworzy makiety i interaktywny prototyp w Figma, stosując zasady użyteczności i logiki nawigacji.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik projektuje interfejsy zgodnie z zasadami UI i dostępności, tworzy komponenty i style oraz korzysta z design systemów.	Uczestnik weryfikuje prototyp w Figma pod kątem zastosowania zasad UI i WCAG, wykorzystania komponentów i stylów oraz wprowadza a nim zmiany.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik tworzy interaktywne prototypy, przeprowadza testy użyteczności, analizuje wyniki i wprowadza poprawki.	Uczestnik tworzy interaktywne prototypy, przeprowadza testy użyteczności oraz wprowadza na ich podstawie poprawki.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik współpracuje w zespole, stosuje narzędzia do zarządzania projektami i stosuje podstawy metodologii Agile, Lean oraz Scrum.	Uczestnik komunikuje i prezentuje rozwiązania w zespole, przedstawia właściwe narzędzia projektowe oraz metody Agile/Lean w ćwiczeniach i studiach przypadków.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik przygotowuje własny projekt UX/UI	Uczestnik prezentuje i omawia proces projektowy oraz wykorzystuje feedback do jego ulepszania.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik wykazuje znajomość zasad UX/UI, projektowania interfejsów, prototypowania oraz metod badania użyteczności.	Uczestnik komunikuje poprawne odpowiedzi na pytania egzaminacyjne, wykazując zrozumienie teorii UX/UI i zasad projektowania interfejsów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Cel biznesowy

Celem biznesowym usługi jest zwiększenie potencjału zawodowego uczestnika poprzez rozwinięcie umiejętności praktycznych poszukiwanych na rynku pracy w obszarze zawodu Specjalista UX/UI oraz umiejętności wykorzystywanych w realizacji projektów cyfrowych.

Efekt usługi

Efekty uczenia się (zgodne z PRK poziom 5)

Wiedza:

- uczestnik rozróżnia pojęcia UX i UI oraz rolę projektanta w zespole
- uczestnik stosuje w praktyce metody badawcze i narzędzia stosowane w projektowaniu UX

- - uczestnik stosuje zasady projektowania interfejsów, systemów informacji i dostępności

Umiejętności:

- - uczestnik przeprowadza badania UX i analizuje potrzeby użytkowników
- - uczestnik tworzy persony, mapy empatii, architekturę informacji i makiety
- - uczestnik projektuje komponenty UI i style w Figma
- - uczestnik prototypuje i testuje rozwiązania cyfrowe

Kompetencje społeczne:

- - uczestnik współpracuje z zespołem projektowym, komunikuje się z programistami
- - uczestnik wykorzystuje feedback do ulepszania projektu
- - uczestnik świadomie zarządza swoją ścieżką kariery w branży UX/UI

Metoda potwierdzenia osiągnięcia efektu usługi

Metoda potwierdzenia osiągnięcia efektu usługi:

Egzamin teoretyczny w formie testu automatycznego online, sprawdzającego wiedzę z zakresu UX/UI

Sposób oceny

Frekwencja – max 10 pkt (20%)

- 0 pkt – opuszczenie > 3 zajęć
- 5 pkt – opuszczenie ≤ 3 zajęć
- 10 pkt – uczestnictwo we wszystkich zajęciach

Test końcowy – max 40 pkt (80%)

- 0 pkt – poniżej 31% prawidłowych odpowiedzi
- 10 pkt – 31-40% prawidłowych odpowiedzi
- 15 pkt – 41-50% prawidłowych odpowiedzi
- 20 pkt – 51-60% prawidłowych odpowiedzi
- 25 pkt – 61-70% prawidłowych odpowiedzi
- 30 pkt – 71-80% prawidłowych odpowiedzi
- 35 pkt – 81-90% prawidłowych odpowiedzi
- 40 pkt – powyżej 90% prawidłowych odpowiedzi.

Certyfikat potwierdzający ukończenie kursu i osiągnięcie efektów usługi wydawany jest przez organizatora kursu, ponieważ egzamin teoretyczny odbywa się online w formie automatycznie ocenianego testu, co zapewnia obiektywność weryfikacji kompetencji uczestnika. [Ustawa z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (Dz.U. 2016 poz. 64, art. 12 ust. 1–3), Rozporządzeniem Ministra Edukacji i Nauki z 6 października 2023 r. w sprawie kształcenia ustawicznego w formach pozaszkolnych (Dz.U. 2023 poz. 2174), § 18 ust. 1–2, § 19 ust. 2–3]

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

Blok / Moduł	Treści nauczania	Liczba godzin teoretycznych	Liczba godzin praktycznych	Efekty uczenia się
Moduł 1: Wprowadzenie do UX i UI	Różnice między UX a UI; Rola projektanta w zespole; UX jako proces i mindset; Przegląd narzędzi i kompetencji	4	0	Zna różnice między UX a UI oraz rolę projektanta; rozumie proces UX; zna podstawowe narzędzia i kompetencje
Moduł 2: Badania użytkowników i analiza potrzeb	Metody badań UX: wywiady, obserwacje, ankiety, testy; Tworzenie person i map empatii; Analiza user journey; Warsztat: mini-badania i analiza wyników	4	4	Potrafi przeprowadzać badania UX i analizować potrzeby; tworzy persony i mapy empatii; rozumie ścieżki użytkownika
Moduł 3: Struktura informacji i podstawy makietowania	Architektura informacji; Card sorting; Wireframing (low-fidelity); Tworzenie makiet w Figmie	4	4	Tworzy architekturę informacji i makiety; stosuje podstawowe techniki prototypowania w Figmie
Moduł 4: Projektowanie UI – zasady i praktyka	Zasady UI: kolory, typografia, hierarchia; Tworzenie komponentów i stylów; Zasady dostępności (WCAG); Praca z design systemami; Ćwiczenia w Figmie	4	4	Projektuje interfejsy zgodnie z zasadami UI i dostępności; tworzy komponenty i style; korzysta z design systemów
Moduł 5: Prototypowanie i testowanie	Tworzenie interaktywnych prototypów; Scenariusze testowe; Testy użyteczności; Iteracja i poprawki	4	4	Tworzy prototypy i przeprowadza testy użyteczności; analizuje wyniki i wprowadza poprawki
Moduł 6: Współpraca w zespole projektowym	Komunikacja z programistami; Narzędzia do współpracy (Dev Mode, Trello, Jira, Git); Agile, Lean, Scrum; Case studies	4	0	Potrafi współpracować w zespole; zna podstawy Agile/Lean; stosuje narzędzia do zarządzania projektami

Moduł 7: Projekt końcowy i prezentacja	Indywidualna lub zespołowa praca nad mini-projektem; Prezentacja projektu; Feedback; Konsultacje portfolio	0	8	Przygotowuje projekt UX/UI; prezentuje i omawia proces; przyjmuje feedback
	Praca własna kursantów pod nadzorem trenerów	0	12	
Egzamin końcowy	Test wyboru online	0	3	Potwierdza nabyte kompetencje w zakresie UX/UI

Usługa będzie realizowana w godzinach zegarowych. Program zawiera przerwy.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 45

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 45 Moduł 1: Wprowadzenie do UX i UI	Zajęcia	WOJCIECH WALCZAK	15-10-2026	16:00	17:00	01:00
2 z 45 -	Przerwa	-	15-10-2026	17:00	17:15	00:15
3 z 45 Moduł 1: Wprowadzenie do UX i UI	Zajęcia	Karolina Maj	15-10-2026	17:15	20:00	02:45
4 z 45 Moduł 2: Badania użytkowników i analiza potrzeb	Zajęcia	Karolina Maj	16-10-2026	16:00	17:45	01:45
5 z 45 -	Przerwa	-	16-10-2026	17:45	18:00	00:15
6 z 45 Moduł 2: Badania użytkowników i analiza potrzeb	Zajęcia	Karolina Maj	16-10-2026	18:00	20:00	02:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
7 z 45 Moduł 2: Badania użytkowników i analiza potrzeb	Zajęcia	Karolina Maj	19-10-2026	16:00	17:45	01:45
8 z 45 -	Przerwa	-	19-10-2026	17:45	18:00	00:15
9 z 45 Moduł 2: Badania użytkowników i analiza potrzeb	Zajęcia	Karolina Maj	19-10-2026	18:00	20:00	02:00
10 z 45 Moduł 3: Struktura informacji i podstawy makietowania	Zajęcia	Karolina Maj	20-10-2026	16:00	17:45	01:45
11 z 45 -	Przerwa	-	20-10-2026	17:45	18:00	00:15
12 z 45 Moduł 3: Struktura informacji i podstawy makietowania	Zajęcia	Karolina Maj	20-10-2026	18:00	20:00	02:00
13 z 45 Moduł 3: Struktura informacji i podstawy makietowania	Zajęcia	Karolina Maj	21-10-2026	16:00	17:45	01:45
14 z 45 -	Przerwa	-	21-10-2026	17:45	18:00	00:15
15 z 45 Moduł 3: Struktura informacji i podstawy makietowania	Zajęcia	Karolina Maj	21-10-2026	18:00	20:00	02:00
16 z 45 Moduł 4: Projektowanie UI – zasady i praktyka	Zajęcia	Karolina Maj	23-10-2026	16:00	17:45	01:45
17 z 45 -	Przerwa	-	23-10-2026	17:45	18:00	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
18 z 45 Moduł 4: Projektowanie UI – zasady i praktyka	Zajęcia	Karolina Maj	23-10-2026	18:00	20:00	02:00
19 z 45 Praca własna kursantów pod nadzorem prowadzących	Zajęcia	Karolina Maj	24-10-2026	10:00	13:00	03:00
20 z 45 -	Przerwa	-	24-10-2026	13:00	14:00	01:00
21 z 45 Praca własna kursantów pod nadzorem prowadzących	Zajęcia	Karolina Maj	24-10-2026	14:00	16:00	02:00
22 z 45 Moduł 4: Projektowanie UI – zasady i praktyka	Zajęcia	Karolina Maj	26-10-2026	16:00	17:45	01:45
23 z 45 -	Przerwa	-	26-10-2026	17:45	18:00	00:15
24 z 45 Moduł 4: Projektowanie UI – zasady i praktyka	Zajęcia	Karolina Maj	26-10-2026	18:00	20:00	02:00
25 z 45 Moduł 5: Prototypowanie i testowanie	Zajęcia	Karolina Maj	28-10-2026	16:00	17:45	01:45
26 z 45 -	Przerwa	-	28-10-2026	17:45	18:00	00:15
27 z 45 Moduł 5: Prototypowanie i testowanie	Zajęcia	Karolina Maj	28-10-2026	18:00	20:00	02:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
28 z 45 Moduł 5: Prototypowanie i testowanie	Zajęcia	Karolina Maj	29-10-2026	16:00	17:45	01:45
29 z 45 -	Przerwa	-	29-10-2026	17:45	18:00	00:15
30 z 45 Moduł 5: Prototypowanie i testowanie	Zajęcia	Karolina Maj	29-10-2026	18:00	20:00	02:00
31 z 45 Moduł 7: Projekt końcowy i prezentacja	Zajęcia	Karolina Maj	30-10-2026	16:00	17:45	01:45
32 z 45 -	Przerwa	-	30-10-2026	17:45	18:00	00:15
33 z 45 Moduł 7: Projekt końcowy i prezentacja	Zajęcia	Karolina Maj	30-10-2026	18:00	20:00	02:00
34 z 45 Praca własna kursantów pod nadzorem prowadzących	Zajęcia	Karolina Maj	31-10-2026	10:00	13:00	03:00
35 z 45 -	Przerwa	-	31-10-2026	13:00	14:00	01:00
36 z 45 Praca własna kursantów pod nadzorem prowadzących	Zajęcia	Karolina Maj	31-10-2026	14:00	16:00	02:00
37 z 45 Moduł 6: Współpraca w zespole projektowym	Zajęcia	Karolina Maj	02-11-2026	16:00	17:45	01:45
38 z 45 -	Przerwa	-	02-11-2026	17:45	18:00	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
39 z 45 Moduł 6: Współpraca w zespole projektowym	Zajęcia	Karolina Maj	02-11-2026	18:00	20:00	02:00
40 z 45 Moduł 7: Projekt końcowy i prezentacja	Zajęcia	Karolina Maj	03-11-2026	16:00	17:45	01:45
41 z 45 -	Przerwa	-	03-11-2026	17:45	18:00	00:15
42 z 45 Moduł 7: Projekt końcowy i prezentacja	Zajęcia	Karolina Maj	03-11-2026	18:00	20:00	02:00
43 z 45 -	Walidacja	WOJCIECH WALCZAK	04-11-2026	17:00	18:00	01:00
44 z 45 -	Przerwa	-	04-11-2026	18:00	18:15	00:15
45 z 45 -	Walidacja	WOJCIECH WALCZAK	04-11-2026	18:15	20:00	01:45

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	63:00
w tym suma godzin zajęć	55:00
w tym suma godzin walidacji	02:45
w tym suma przerw	05:15
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	77:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 100,00 PLN

Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 100,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	80,95 PLN
Koszt osobogodziny netto	80,95 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	63:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 2



1 z 2

Karolina Maj

Specjalistka UX/UI, CX, projektantka, analityczka, szkoleniowiec. W badaniach wykorzystuje swoje wykształcenie jako antropolog. Aktywnie działa w branży UX Designu, angażując się w wykłady i prelekcje. Posiada kompetencje w obszarze projektowania graficznego w programie Canva oraz Figma.

Od 3 lat współprowadzi grupę skupiającą specjalistów branży UX/UI - pod nazwą UX BIELSKO-BIAŁA, w ramach której organizuje sympozja, meeetngi i prelekcje naukowe z branży.

W 2023 roku zajęła III miejsce w ogólnopolskim konkursie "Sensorycznie i na serio" organizowana m.in. przez fundację Fundacja Per Aspera, pod patronatem Marszałka Województwa Małopolskiego.



2 z 2

WOJCIECH WALCZAK

Specjalista Marketingu Google, programista Java, Scrum Master w metodyce Agile, specjalista SEO i Google ADS, prowadzi zakres tematyczny wdrażania mikrofirm do rynku e-commerce. Dodatkowo zajmuje się składami drukarskimi i projektowaniem graficznym oraz systemami ERP.

Od ponad 2 lat prowadzi i organizuje szkolenia z dziedzin takich jak marketing, projektowanie, IT, bezpieczeństwo cyfrowe i inne.

W 2025 roku zorganizował ponad 12 szkoleń, w których czynnie brał udział w roli trenera wspierającego, w zakresach: specjalisty metodologii Agile i Scrum, informatyki, specjalisty AI czy podstaw RODO, z którego posiada dyplom Stowarzyszenia Księgowych w Polsce.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały szkoleniowe, prezentacje trenerów, zostaną przekazane po kursie na wskazane adresy mailowe kursantów.

Kursanci mają prawo do korzystania z tych materiałów, ale zgodnie z prawami autorskimi, materiały nie mogą być powielane, ani udostępniane osobom trzecim.

Wymagane 80% obecności na zajęciach aby zaliczyć Kurs. Monitorowanie za pomocą obecności na kamerze. Screeny z logowania zbierane jako potwierdzenie obecności na zajęciach

Warunki uczestnictwa

Warunkiem uczestnictwa jest podpisanie z InvertArt IFG umowy szkoleniowej, przed rozpoczęciem kursu. Umowa zostanie przesłana na wskazany adres email.

Honorowane są umowy wykonane w formie skanu, podpisane podpisem zaufanym lub kwalifikowanym

Informacje dodatkowe

KODY DOSTĘPowe ZOSTANĄ UDOSTĘPNIONE OPERATOROM FUNDUSZY UE PO STWIERDZENIU MINIMALNEJ LICZBY UCZESTNIKÓW, NA TYDZIEŃ PRZED ROZPOCZĘCIEM KURSU!

PODSTAWA ZWOLNIENIA Z VAT: Art. 113 ustawy z dnia 11 marca 2004 r. o podatku od towarów i usług (VAT)

Warunki techniczne

Własny komputer z dostępem do Internetu.

Wymagania systemowe i sprzętowe:

- **iOS:** wersja 11 lub nowsza
- **Android:** wersja 5.0 lub nowsza
- **Windows:** 10, kompilacja 14393 lub nowsza
- **Mac:** macOS 10.13 lub nowszy
- **Przeglądarki internetowe:** najnowsze wersje Safari, Internet Explorer 11, Chrome, Edge lub Firefox
- **Połączenie internetowe:** aktywne łącze przewodowe lub bezprzewodowe (3G, 4G, LTE) z minimalną przepustowością 1,5 Mbps w obie strony dla transmisji wideo w jakości HD 720p.

Zajęcia realizowane są w formie praktycznych ćwiczeń na przygotowanych materiałach dydaktycznych i narzędziach programowych, prowadzone online za pomocą platform Teams, Zoom lub Google Meet z możliwością udostępniania ekranu i interaktywnej pracy uczestników.

Linki do kolejnych spotkań przekazywane mailowo.

Kontakt



WOJCIECH WALCZAK

E-mail wwalczakpraca@wp.pl

Telefon (+48) 696 560 562