

KURS KWALIFIKACYJNY **PROFESSIONAL UX/UI DESIGNER**

OD PODSTAW DO ZAWODU – PRAKTYCZNY KURS
Z PROGRAMEM FIGMA



ORGANIZATOR
InvertArt IFG

Plan dydaktyczny

1. Informacje ogólne:

- **Forma:** Kurs online (zajęcia na żywo + materiały e-learningowe)
- **Czas trwania:** 63 godzin
- **Poziom kursy:** kwalifikacyjny
- **Certyfikat:** Certyfikat ukończenia kursu zgodny ze Standardem Usług Szkoleniowych SUS 3.0 oraz zaświadczenia o ukończeniu kursu.
- **Wymagania wstępne:** własny komputer z dostępem do internetu

2. Cele kursu:

Cel ogólny: 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.

Cele szczegółowe:

- Zrozumienie różnicy i zależności między UX a UI.
- Poznanie metod badań użytkowników i analizy potrzeb.
- Umiejętność tworzenia architektury informacji i makiet.
- Zdolność projektowania interfejsów zgodnych z zasadami użyteczności i estetyki.
- Praktyczne umiejętności tworzenia prototypów i ich testowania.
- Współpraca w zespole projektowym zgodnie z metodykami Agile i Lean.
- Stworzenie własnego projektu UX/UI jako potwierdzenia zdobytych kompetencji.

Pomagamy w zdobyciu dofinansowania nawet do

95% kosztów kursu!

Nie musisz znać się na formalnościach – zrobimy to razem.

Nasz zespół doradców jest dostępny **od poniedziałku do piątku, w godzinach 8:00–14:00. Zadzwoń, zapytaj, rozwieć wątpliwości – jesteśmy tu, żeby Ci pomóc!**

3. Struktura programu – Moduły i cele szczegółowe

Blok / Moduł	Treści nauczania	Liczba godzin	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 h	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	8 h	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 Figma	8 h	Tworzy architekturę informacji i makiety; stosuje podstawowe techniki prototypowania w Figma
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 Figma	4 h	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	8 h	Tworzy prototypy i przeprowadza testy użyteczności; analizuje wyniki i wprowadza poprawki

Blok / Moduł	Treści nauczania	Liczba godzin	Efekty uczenia się
Moduł 6: Współpraca w zespole projektowym	Komunikacja z programistami; Narzędzia do współpracy (Dev Mode, Trello, Jira, Git); Agile, Lean, Scrum; Case studies	4 h	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	4 h	Przygotowuje projekt UX/UI; prezentuje i omawia proces; przyjmuje feedback
Praca własna kursantów		12 h	
Egzamin końcowy	Test wyboru online	3 h	Potwierdza nabyte kompetencje w zakresie UX/UI

4. Wymagania wstępne

- Własny komputer z dostępem do internetu.
- Średniozaawansowana znajomość obsługi komputera.
- Program Figma.

5. Efekty uczenia się (zgodne z PRK poziom 4)

Po ukończeniu szkolenia uczestnik:

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

6. Literatura i materiały:

- Materiały własne trenera
- Poradniki online dotyczące UX/UI

Certyfikat ukończenia kursu zgodny ze Standardem Usług Szkoleniowych SUS 3.0 oraz zaświadczenia o ukończeniu kursu.

7. Metody oceniania

Kurs z pracą końcową i egzaminem (skala 0–50 pkt):

- **Frekwencja – max 10 pkt (20%)**
 - 0 pkt – opuszczenie > 3 zajęć
 - 5 pkt – opuszczenie ≤ 3 zajęć
 - 10 pkt – uczestnictwo we wszystkich zajęciach
- **Test końcowy – max 20 pkt (40%)**
 - 0 pkt – poniżej 60% prawidłowych odpowiedzi
 - 5 pkt – 60–70% prawidłowych odpowiedzi
 - 10 pkt – 71–80% prawidłowych odpowiedzi
 - 15 pkt – 81–90% prawidłowych odpowiedzi
 - 20 pkt – powyżej 90% prawidłowych odpowiedzi

- **Indywidualny projekt końcowy – max 20 pkt (40%)**
 - 0 pkt – projekt bardzo słaby, < 50% istotnych elementów, wadliwy
 - 5 pkt – projekt słaby z potencjałem realizacji
 - 10 pkt – projekt użyteczny z wadami, możliwy do realizacji
 - 15 pkt – projekt zgodny z zasadami, gotowy do realizacji
 - 20 pkt – projekt jakościowy, kompletny i płynny w realizacji

8. Dofinansowania i elastyczne płatności

Dofinansowania dla firm i osób prywatnych

- Dzięki współpracy z BUR i RIS możemy pomóc Ci zdobyć dofinansowanie nawet do 80–100% wartości szkolenia.
- Pomagamy wypełniać wnioski i przejść całą procedurę – od zgłoszenia po rozliczenie.

Program “Kurs za Free”

Chcesz skorzystać z kursu za darmo? To możliwe!

- Zbierz 5 znajomych, którzy zapiszą się z Twojego polecenia, a Ty odbierzesz kurs i zapłacisz jedynie symboliczną opłatę 10 zł za obsługę i druk certyfikatu.

Dodatkowo:

- Każda polecona osoba = 20% zniżki dla Ciebie.
- Jeśli zniżki przekroczą wartość zaliczki – zwracamy ją.

To proste – ucz się razem z innymi i oszczędzaj!

Elastyczne płatności – rozłóż kurs na raty

Wiemy, że inwestycja w rozwój to czasem duże obciążenie. Dlatego nasze kursy możesz opłacać w wygodnych ratach, dostosowanych do Twoich możliwości.

Kursy popołudniowe i terminy ustalane z grupą

Aby ułatwić udział osobom pracującym, większość naszych kursów prowadzimy popołudniami. Terminy zajęć ustalamy wspólnie z grupą kursantów – tak, by były jak najbardziej komfortowe.

9. Zakres wsparcia pokursowego

- Każdy uczestnik kursu ma możliwość skorzystania z **bezpłatnego wsparcia pokursowego przez okres 1 miesiąca** od zakończenia szkolenia.
- W ramach wsparcia uczestnicy mogą kontaktować się mailowo lub telefonicznie z trenerem w celu wyjaśnienia wątpliwości, doprecyzowania materiałów lub uzyskania wskazówek do dalszego rozwoju.
- Po zakończeniu każdego kursu zapraszamy uczestników do wypełnienia ankiety satysfakcji, w której mogą podzielić się opinią, sugestiami i ocenić nasze szkolenie – **dzięki temu stale podnosimy jego jakość.**

**Egzaminator
branżowy oceniający
projekt końcowy**

**Kursy prowadzone
przez praktyków**