



KURS ZAWODOWY **PROFESSIONAL UX/UI DESIGNER**

OD PODSTAW DO ZAWODU – PRAKTYCZNY KURS
Z PROGRAMEM FIGMA



ORGANIZATOR
Independent Freelancers Group

INFORMATOR KURSOWY 2025

Plan dydaktyczny

1. Informacje ogólne:

- **Forma:** Kurs online (zajęcia na żywo + materiały e-learningowe)
- **Czas trwania:** 63 godzin (40 godzin zajęć + 23 godzin pracy własnej)
- **Liczba miejsc:** 8 uczestników (minimum 3 osoby do uruchomienia kursu)
- **Cena:** 4200 zł
- **Dofinansowanie:** Pełna dotacja – 0 zł do zapłaty dla uczestnika
- **Certyfikat:** Dyplom zawodowy potwierdzający kompetencje UX/UI Designer

2. Cele ogólne kursu:

- Szkolenie przygotowuje do samodzielnej pracy w zawodzie projektanta UX/UI.
- Uczestnicy nauczą się analizować potrzeby użytkowników, projektować funkcjonalne i estetyczne interfejsy, tworzyć prototypy i współpracować z zespołem developerskim.
- Kurs skupia się na praktyce – wszystkie ćwiczenia realizowane są w Figma i Mural.

3. Wymagania wstępne

- Własny komputer z dostępem do internetu
- Podstawowa znajomość obsługi komputera – reszty nauczymy Cię od zera!

Pomagamy w zdobyciu dofinansowania nawet do
100% kosztów kursu!

Nie musisz znać się na formalnościach – zrobimy to razem.

Nasz zespół doradców jest dostępny **od poniedziałku do piątku, w godzinach 8:00–20:00. Zadzwoń, zapytaj, rozwieć wątpliwości** – jesteśmy tu, żeby Ci pomóc!

4. Efekty uczenia się (kompetencje uczestnika po ukończeniu kursu)

Po ukończeniu szkolenia uczestnik:

WIEDZA:

- zna różnicę między UX i UI oraz rolę projektanta w zespole;
- zna metody badawcze i narzędzia stosowane w projektowaniu UX;
- zna zasady projektowania interfejsów, systemów informacji i dostępności;

UMIEJĘTNOŚCI:

- potrafi przeprowadzać badania UX i analizować potrzeby użytkowników;
- tworzy persony, mapy empatii, architekturę informacji i makiety;
- projektuje komponenty UI i style w narzędziach takich jak Figma i Adobe XD;
- prototypuje i testuje rozwiązania cyfrowe;

KOMPETENCJE SPOŁECZNE:

- potrafi współpracować z zespołem projektowym, komunikować się z programistami;
- przyjmuje informację zwrotną i wykorzystuje ją do ulepszania projektu;
- świadomie zarządza swoją ścieżką kariery w branży UX/UI.

**Egzaminator
branżowy
oceniający
projekt końcowy**

**Kursy
prowadzone
przez praktyków**

6. Metody oceniania

Zaliczenie kursu odbywa się na podstawie trzech kryteriów punktowych:

1. Frekwencja (maks. 10 pkt)

- 0 pkt – opuszczenie więcej niż 3 zajęć
- 5 pkt – opuszczenie maks. 3 zajęć
- 10 pkt – uczestnictwo we wszystkich zajęciach

2. Test końcowy (maks. 20 pkt)

- 0 pkt – poniżej 60% prawidłowych odpowiedzi
- 10 pkt – między 60%-80% prawidłowych odpowiedzi
- 20 pkt – powyżej 80% zaliczonych odpowiedzi

3. Projekt końcowy (maks. 20 pkt)

- 0 pkt – projekt bardzo słaby, zawierający mniej niż połowę istotnych elementów
- 5 pkt – projekt słaby z potencjałem realizacji
- 10 pkt – projekt użyteczny z wadami, ale do realizacji
- 15 pkt – projekt zgodny z ogólnymi zasadami, gotowy do realizacji
- 20 pkt – projekt jakościowy, zawierający wszystkie elementy pozwalające na jego płynną realizację

7. Prowadzenie zajęć praktycznych

- zajęcia prowadzone w formie pracy na określonych programach i przygotowanych materiałach dydaktycznych, zajęcia prowadzone online poprzez platformę Teams, Zoom lub Google Meet, z udostępnianiem ekranów

Dyplom potwierdzający kompetencje zawodowe, uznawany na rynku pracy.

8. Struktura programu – Moduły i cele szczegółowe

Zakres tematyczny szkolenia	Liczba godzin	Zagadnienia
Moduł 1: Wprowadzenie do UX i UI	4	Różnice między UX a UI
		Rola projektanta w zespole produktowym
		UX jako proces i mindset
		Przegląd narzędzi i kompetencji
Moduł 2: Badania użytkowników i analiza potrzeb	6	Metody badań UX: wywiady, obserwacje, ankiety, testy
		Tworzenie person i map empatii
		Analiza kontekstu użytkownika i jego ścieżki (user journey map)
		Warsztat: przeprowadzenie mini-badań i analiza wyników
Moduł 3: Struktura informacji i podstawy makietowania	5	Architektura informacji – co to jest i jak ją zaprojektować
		Card sorting i priorytetyzacja funkcji
		Wireframing – od szkicu do makiety low-fidelity
		Tworzenie makiet w Figma
Moduł 4: Projektowanie UI – zasady i praktyka	9	Zasady dobrego UI: kolory, typografia, hierarchia wizualna
		Tworzenie komponentów i stylów (style guides, UI kits)
		Zasady dostępności (WCAG)
		Praca z design systemami
		Projektowanie UI w Figma – ćwiczenia praktyczne

Moduł 5: Prototypowanie i testowanie	6	Tworzenie interaktywnych prototypów (clickable)
		Przygotowanie scenariuszy testowych
		Przeprowadzanie testów użyteczności
		Iteracja i poprawki projektowe
Moduł 6: Współpraca w zespole projektowym	5	Komunikacja z programistami – jak przygotować projekt do wdrożenia
		Narzędzia i metody współpracy (Dev Mode, narzędzia Trello i Jira, system kontroli wersji Git)
		Metodyka Agile i Lean, Scrum, – jak projektant funkcjonuje w zespole
		Case studies i dobre praktyki współpracy
Moduł 7: Projekt końcowy i prezentacja	5	Indywidualna lub zespołowa praca nad mini-projektem UX/UI
		Prezentacja projektu i omówienie procesu
		Feedback ekspercki
		Konsultacje portfolio i dalsze kroki kariery
SUMA	40	