



KURS ZAWODOWY PROFESSIONAL UX/UI DESIGNER

OD PODSTAW DO ZAWODU – PRAKTYCZNY KURS
Z PROGRAMEM FIGMA



ORGANIZATOR
Independent Freelancers Group



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

2. Cele kursu:

Cel ogólny: Przygotowanie uczestników do samodzielnego pełnienia roli projektanta UX/UI poprzez nabycie kompetencji w zakresie projektowania doświadczeń użytkownika, projektowania interfejsów, pracy z narzędziami branżowymi 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

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!

3. 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.

4. 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.**

5. Wymagania wstępne

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

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

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.

7. 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.**

8. 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
- **Dodatkowe informacje**
 - skala 50 pkt = 100% (do materiałów dla uczestnika można przedstawiać wynik także w %).
 - próg zaliczenia: 30 pkt / 50 pkt (60%).
 - szczegółowe kryteria i terminy są publikowane w harmonogramie kursu i regulaminie egzaminu.
 - powtórka egzaminu nie jest przewidziana, chyba że zachodzą okoliczności usprawiedliwiające (np. medyczne/siła wyższa) lub pozytywnie rozpatrzona reklamacja/odwołanie.

**Egzaminator
branżowy oceniający
projekt końcowy**

**Kursy prowadzone
przez praktyków**

9. Struktura programu – Moduły i cele szczegółowe

Zakres tematyczny szkolenia	Zagadnienia
Moduł 1: Wprowadzenie do UX i UI	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	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	Architektura informacji – co to jest i jak ją zaprojektować
	Card sorting i priorytetyzacja funkcji
	Wireframing – od szkicu do makiety low-fidelity
	Tworzenie makiet w Figmie
Moduł 4: Projektowanie UI – zasady i praktyka	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	Tworzenie interaktywnych prototypów (clickable)
	Przygotowanie scenariuszy testowych
	Przeprowadzanie testów użyteczności
	Iteracja i poprawki projektowe
Moduł 6: Współpraca w zespole projektowym	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	Indywidualna lub zespołowa praca nad mini-projektem UX/UI
	Prezentacja projektu i omówienie procesu
	Feedback ekspercki
	Konsultacje portfolio i dalsze kroki kariery
SUMA	