



H2B GROUP
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 4,8 / 5

38 ocen

Prototypowanie ze Sztuczną Inteligencją - nauka tworzenia własnych prototypów i POC produktów cyfrowych z użyciem sztucznej inteligencji w prowadzeniu biznesu i rozwoju osobistym - szkolenie (ONLINE - forma zdalna)

Numer usługi 2025/05/27/168043/2774635

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 16 h

📅 02.10.2025 do 03.10.2025

4 230,00 PLN brutto
3 439,02 PLN netto
264,38 PLN brutto/h
214,94 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Programowanie
Identyfikatory projektów	Kierunek - Rozwój
Grupa docelowa usługi	Usługa jest skierowana do firm MŚP oraz osób fizycznych zainteresowanych praktyczną wiedzą z obszaru Sztucznej Inteligencji i budowy własnych prototypów produktów cyfrowych - w tym przedsiębiorców, managerów zarządzających oraz pracowników działów administracji, księgowości, sprzedaży, HR, rekrutacji, IT, marketingu, logistyki, a także entuzjastów nowych technologii, którzy chcą zrozumieć i zdobyć praktyczne umiejętności swoich obszarach z zakresu tworzenia własnych prototypów i POC z wykorzystaniem Sztucznej Inteligencji. Usługa jest przeznaczona przede wszystkim dla osób chcących rozwijać się zawodowo oraz odnosić sukcesy zawodowe poprzez pracę nad samym sobą.
Minimalna liczba uczestników	6
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	29-09-2025
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	16
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

Cel

Cel edukacyjny

Usługa opracowana została na podstawie rzeczywistych doświadczeń projektowych i przygotowuje do samodzielnego projektowania prototypów za sprawą nabycia fundamentalnej wiedzy teoretycznej i praktycznej o narzędziach sztucznej inteligencji wspierające proces ideacji, makietowania, tworzenia interfejsów i testowania założeń produktów cyfrowych.

Każdy uczestnik zostanie poddany pre-testowi sprawdzającemu poziom wiedzy oraz post-testowi sprawdzającemu nabyte w czasie usługi kompetencje.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wiedza: Posługuje się wiedzą na temat narzędzi opartych o sztuczna inteligencję	Definiuje podstawowe pojęcia dotyczące sztucznej inteligencji	Test teoretyczny
	Rozróżnia podstawowe typy narzędzi sztucznej inteligencji wspierające proces tworzenia prototypów	Test teoretyczny
	Wymienia etapy budowy prototypów produktów cyfrowych	Test teoretyczny
	Charakteryzuje komponenty kompletnego prototypu produktu cyfrowego	Test teoretyczny
	Rozumie proces tworzenia makiet produktów cyfrowych	Test teoretyczny
Umiejętności: Tworzy własny prototyp produktu cyfrowego ze wsparciem sztucznej inteligencji	Tworzy szybkie prototypy graficzne	Prezentacja
	Testuje hipotezy z pomocą Sztucznej Inteligencji	Prezentacja
	Tworzy koncepcje produktów cyfrowych	Prezentacja
	Integruje sztuczna inteligencję z procesem projektowym	Prezentacja
	Tworzy makiety z użyciem Sztucznej Inteligencji	Prezentacja

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Krótki opis usługi:

Usługa ma na celu wprowadzenie uczestników w praktyczne zastosowania sztucznej inteligencji (AI) w procesie tworzenia prototypów i koncepcji produktów (Proof of Concept – POC). Szkolenie skupia się na wykorzystaniu nowoczesnych narzędzi AI wspierających ideację, makietowanie, projektowanie interfejsów użytkownika oraz przygotowanie prezentacji koncepcji produktowej. Uczestnicy nauczą się, jak efektywnie wdrażać AI w procesie projektowania i testowania MVP oraz jak automatyzować poszczególne etapy pracy koncepcyjnej. Szkolenie ma charakter warsztatowy i nie wymaga znajomości kodowania – uczestnicy korzystają z narzędzi no-code i low-code, takich jak ChatGPT, Midjourney, Uizard, Framer, Tome AI czy Relume. Celem jest zdobycie praktycznych umiejętności szybkiego prototypowania oraz integracji AI z procesami projektowymi.

Ramowy program usługi:

Szkolenie skierowane jest do firm MŚP oraz osób fizycznych zainteresowanych wiedzą z obszaru Sztucznej Inteligencji, którzy chcą zrozumieć jak z pomocą AI tworzyć koncepcje produktów przy wsparciu narzędzi. Uczestnicy szkolenia poznają metody ideacji z użyciem AI, nauczą się tworzyć graficzne prototypy, testować hipotezy produktowe oraz integrować narzędzia AI w procesach projektowych. Po zakończeniu szkolenia uczestnik: potrafi wykorzystać narzędzia AI w procesie projektowania produktów cyfrowych, umie generować prototypy graficzne oraz testować koncepcje produktowe, zna narzędzia AI wspierające UX, UI oraz prezentację POC, rozumie, jak zintegrować AI z istniejącym workflow projektowym.

Poniżej prezentujemy szczegółowy program usługi:

Dzień 1 (1 spotkanie online w dniu 02.10.2025 od 9:00 do 17:00 - 8h)

Wprowadzenie do AI w prototypowaniu

- Rola AI w pracy koncepcyjnej i produktowej

AI w generowaniu pomysłów produktowych (Notion AI, ChatGPT)

- Kreatywne burze mózgów z AI
- Tworzenie user stories i roadmap produktowych
- Ćwiczenia indywidualne z narzędziami AI

Midjourney i DALL-E: Szybka wizualizacja pomysłów produktowych

- Generowanie pierwszych koncepcji graficznych interfejsu
- Stylizowanie pomysłów i tworzenie moodboardów
- Warsztat z promptowania

Uizard i Framer AI: Budowanie prototypów bez kodu

- Wprowadzenie do UI prototypowania
- Tworzenie makiet z AI na podstawie opisu
- Personalizacja i eksport projektów

Warsztat zespołowy: Prototyp koncepcji AI POC

- Praca w grupach: wybór idei i stworzenie mini-prototypu
- Stworzenie historii użytkownika, moodboardu i makiety
- Prezentacja pierwszych wyników

Dzień 2 (1 spotkanie online w dniu 03.10.2025 od 9:00 do 17:00 - 8h)

Tworzenie testowalnych wersji MVP z pomocą AI (Visily, Framer, Relume)

- Krótkie wprowadzenie do pojęcia MVP i jego roli w walidacji pomysłów
- Demonstracja Visily: generowanie makiet na podstawie tekstu i rysunków
- Praktyczna praca z Framer AI: tworzenie interaktywnych widoków bez kodu
- Omówienie Relume: szybka budowa landing page'y i stron prezentacyjnych
- Ćwiczenia zespołowe – przekształcenie koncepcji w weryfikowalny produkt

Generowanie prezentacji i treści do POC (Tome AI, Gamma App)

- Wprowadzenie do narzędzi AI do storytellingu i prezentacji
- Automatyczne generowanie slajdów, grafik i treści w oparciu o koncepcję POC
- Personalizacja narracji produktowej dla różnych odbiorców (biznes, klient, inwestor)
- Warsztat indywidualny – stworzenie własnej prezentacji prototypu

Integracja narzędzi w zwinny proces projektowy (workflow AI Design Stack)

- Jak łączyć narzędzia: od idei do prototypu i prezentacji
- Ustalanie etapów projektowych z wykorzystaniem AI (ideacja – design – POC – test)
- Budowanie własnego procesu: wybór zestawu narzędzi w zależności od potrzeb
- Studium przypadku: przykładowy projekt prototypu zrealizowany w 48h z AI
- Ćwiczenia praktyczne – zaplanowanie własnego AI-workflow

Prezentacja projektów uczestników i Q&A - konsultacje, pytania, problemy

W każdym dniu Uczestnicy otrzymują materiały szkoleniowe wraz z instrukcjami do narzędzi omawianych na zajęciach. Materiały szkoleniowe oraz zadania wdrożeniowe będą przesyłane do uczestników za pomocą poczty e-mail.

Efekty kształcenia zostaną sprawdzone za pomocą przeprowadzonych pre- i post-testów oraz ćwiczeń praktycznych uczestników (prezentacja pracy, informacja zwrotna, krótka ocena).

Rozliczeniu podlegają 16 godziny szkoleniowe usługi. Usługa prowadzona jest w trybie godzin zegarowych (godzina szkolenia = 60 minut), przerwy wliczają się w czas trwania usługi.

Walidacja usługi - w zakresie spełnienia celu edukacyjnego będzie przeprowadzony post-test i ocena prac po zakończeniu usługi.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 20

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 20 Zasady obowiązujące na szkoleniu. Omówienie agendy i organizacji pierwszego dnia szkolenia (wykład)	Bartłomiej Dec	02-10-2025	09:00	09:15	00:15

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
2 z 20 Pre-test wykonywany za pomocą narzędzi cyfrowych (test)	-	02-10-2025	09:15	09:30	00:15
3 z 20 AI w generowaniu pomysłów produktowych (Notion AI, ChatGPT) (wykład)	Bartłomiej Dec	02-10-2025	09:30	11:00	01:30
4 z 20 Przerwa	Bartłomiej Dec	02-10-2025	11:00	11:15	00:15
5 z 20 Midjourney i DALL-E: Szybka wizualizacja pomysłów produktowych (wykład/ćwiczenia)	Bartłomiej Dec	02-10-2025	11:15	12:45	01:30
6 z 20 Przerwa	Bartłomiej Dec	02-10-2025	12:45	13:15	00:30
7 z 20 Uizard i Framer AI: Budowanie prototypów bez kodu (wykład)	Bartłomiej Dec	02-10-2025	13:15	14:45	01:30
8 z 20 Przerwa	Bartłomiej Dec	02-10-2025	14:45	15:00	00:15
9 z 20 Warsztat zespołowy: Prototyp koncepcji AI POC (ćwiczenia/rozmowa na żywo)	Bartłomiej Dec	02-10-2025	15:00	17:00	02:00
10 z 20 Podsumowanie dnia 1 i organizacji drugiego dnia szkolenia (rozmowa na żywo)	Bartłomiej Dec	03-10-2025	09:00	09:15	00:15

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
11 z 20 Tworzenie testowalnych wersji MVP z pomocą AI (Visily, Framer, Relume) (wykład/ćwiczenia)	Bartłomiej Dec	03-10-2025	09:15	10:45	01:30
12 z 20 Przerwa	Bartłomiej Dec	03-10-2025	10:45	11:00	00:15
13 z 20 Generowanie prezentacji i treści do POC (Tome AI, Gamma App) (wykład/ćwiczenia)	Bartłomiej Dec	03-10-2025	11:00	12:30	01:30
14 z 20 Przerwa	Bartłomiej Dec	03-10-2025	12:30	13:00	00:30
15 z 20 Integracja narzędzi w zwinny proces projektowy (workflow AI Design Stack) (wykład/ćwiczenia)	Bartłomiej Dec	03-10-2025	13:00	14:30	01:30
16 z 20 Post-test wykonywany za pomocą narzędzi cyfrowych (test)	-	03-10-2025	14:30	14:45	00:15
17 z 20 Przerwa	Bartłomiej Dec	03-10-2025	14:45	15:00	00:15
18 z 20 Ostatnia iteracja projektów i przygotowanie prezentacji (rozmowa na żywo)	Bartłomiej Dec	03-10-2025	15:00	16:00	01:00
19 z 20 Prezentacja projektów uczestników (rozmowa na żywo)	Bartłomiej Dec	03-10-2025	16:00	16:45	00:45

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
20 z 20 Q&A - konsultacje, pytania, problemy (rozmowa na żywo)	Bartłomiej Dec	03-10-2025	16:45	17:00	00:15

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	4 230,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 439,02 PLN
Koszt osobogodziny brutto	264,38 PLN
Koszt osobogodziny netto	214,94 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Bartłomiej Dec

Od ponad trzech lat specjalizuję się w zarządzaniu zespołami specjalistów IT, mechatroniki, elektroniki i automatyki. Moje doświadczenie obejmuje kierowanie projektami z dziedzin technologii informacyjnej, elektroniki, automatyki, z naciskiem na wykorzystanie zaawansowanych technologii, takich jak uczenie maszynowe i sztuczna inteligencja. Prowadziłem liczne projekty związane z projektowaniem i produkcją urządzeń elektronicznych oraz tworzeniem aplikacji internetowych, co pozwoliło mi na zdobycie bogatego doświadczenia w zarządzaniu projektami technologicznymi oraz innowacyjnymi. Ponadto od ponad 8 lat prowadzę aktywną karierę naukową w dziedzinie obliczeń kwantowych oraz prowadzę aktywnie zajęcia na Politechnice Gdańskiej. Moje podejście opiera się na łączeniu praktycznego podejścia z światem nowoczesnych technologii i nauki, co przynosi wymierne korzyści dla moich klientów i partnerów biznesowych.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Usługa prowadzona w formule warsztatowej, z naciskiem na praktykę. Uczestnicy usługi, po jej zakończeniu, otrzymują:

- Opracowane materiały zagadnień poruszanych w trakcie usługi wraz z listą artykułów i prac naukowych pozwalających na pogłębienie wiedzy przekazanej w trakcie usługi
- Certyfikat ukończenia szkolenia potwierdzający uzyskane kompetencje

Warunki uczestnictwa

- Podstawowa znajomość obsługi komputera
- Dostęp do komputera z internetem i kamerą
- Zainteresowanie tematyką AI

Warunki techniczne

Usługa zostanie przeprowadzona na platformie Google Meet. Link do spotkania zostanie przesłany uczestnikom drogą e-mail najpóźniej dzień przed rozpoczęciem Usługi.

Podstawowe minimalne wymagania sprzętowe:

Aby skorzystać z usługi online, potrzebny jest komputer ze stabilnym łączem internetowym i bez blokad firmowych. Zalecana minimalna prędkość pobierania danych: 10 Mb/s oraz prędkość wysyłania: 5 Mb/s. Twój komputer powinien posiadać minimum:

- najnowszą wersję przeglądarki internetowej (Edge lub Chrome),
- 2-rdzeniowy procesor 1,6 GHz lub szybszy,
- pamięć 4 GB pamięci RAM (wersja 32-bitowa – 2 GB),
- jeżeli chcesz zadawać pytania głosowo, konieczny jest mikrofon. Dodatkowo, wszyscy mogą zadawać pytania za pośrednictwem chatu online.

Dodatkowe wymagania:

- konto na platformie google (do spotkania)
- (do ćwiczeń) konto na platformach: ChatGPT, Uizard, Framer, Tome, Midjourney (Discord), Notion (opcjonalnie: Figma, Canva)
- brak wymagań dotyczących wykształcenia kierunkowego.
- mile widziana podstawowa znajomość obsługi komputera i internetu.
- mile widziana podstawowa znajomość języka angielskiego (część narzędzi i dokumentacji może być w tym języku).

Kontakt



Robert Forreiter

E-mail bur@h2b-group.com

Telefon (+48) 531 033 437