



APS Piotr Olgierd  
Sułkowski

★★★★★ 5,0 / 5

7 853 oceny

## Szkolenie: Design thinking i metodologia kreatywnego rozwiązywania problemów w pracy

Numer usługi 2026/06/29/36960/3656882

- 📄 Usługa szkoleniowa
- 📺 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 16:00 h
- 📅 26.08.2026 do 27.08.2026

2 873,28 PLN brutto

2 336,00 PLN netto

179,58 PLN brutto/h

146,00 PLN netto/h

154,44 PLN cena rynkowa ⓘ

## Informacje podstawowe

**Kategoria**

Biznes / Organizacja

**Grupa docelowa usługi**

Szkolenie adresowane jest do wszystkich pracowników – niezależnie od stanowiska, branży i stażu pracy – którzy w swojej pracy napotykają wyzwania wymagające kreatywnego podejścia, rozwiązywania problemów lub wprowadzania ulepszeń. Metodologia design thinking jest użyteczna zarówno w pracy biurowej, jak i operacyjnej: uczy strukturalnego myślenia o problemach, aktywnego słuchania potrzeb rozmówców i testowania rozwiązań przed pełnym wdrożeniem. Pracownik operacyjny doskonalący procesy pracy, pracownik usługowy usprawniający obsługę klienta czy pracownik administracyjny reorganizujący przepływ dokumentów – każdy z nich może skutecznie zastosować tę metodologię.

**Minimalna liczba uczestników**

2

**Maksymalna liczba uczestników**

25

**Data zakończenia rekrutacji**

21-08-2026

**Forma prowadzenia usługi**

zdalna w czasie rzeczywistym

**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 przygotowuje uczestnika do stosowania metodologii design thinking w rozwiązywaniu problemów zawodowych, identyfikowania potrzeb użytkowników i definiowania problemów, generowania i selekcjonowania pomysłów z wykorzystaniem technik kreatywnych, budowania i testowania prototypów rozwiązań oraz wykorzystywania podejścia zorientowanego na człowieka do doskonalenia procesów, usług i organizacji pracy.

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

| Efekty uczenia się                                                                                                           | Kryteria weryfikacji                                                                                                                                                                             | Metoda walidacji                    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| Uczestnik charakteryzuje etapy procesu design thinking oraz możliwości ich zastosowania w rozwiązywaniu problemów zawodowych | Wymienia i opisuje 5 etapów procesu design thinking oraz wskazuje minimum 3 przykłady ich zastosowania w środowisku pracy.                                                                       | Test teoretyczny                    |
| Uczestnik stosuje techniki empatyzacji i definiowania problemu z perspektywy użytkownika.                                    | Przeprowadza wywiad empatyczny, identyfikuje potrzeby użytkownika oraz formułuje pytanie projektowe „How Might We” odnoszące się do analizowanego problemu.                                      | Obserwacja w warunkach symulowanych |
| Uczestnik generuje i selekcjonuje pomysły z wykorzystaniem technik kreatywnego rozwiązywania problemów.                      | Przeprowadza sesję ideacji, generuje minimum 20 pomysłów oraz dokonuje wyboru rozwiązania z zastosowaniem kryteriów selekcji.                                                                    | Obserwacja w warunkach symulowanych |
| Uczestnik przygotowuje prototyp rozwiązania i przeprowadza jego wstępne testowanie.                                          | Opracowuje prototyp rozwiązania w formie modelu, schematu, makiety lub odgrywania ról, przeprowadza test z minimum jednym użytkownikiem oraz formułuje wnioski służące doskonaleniu rozwiązania. | Obserwacja w warunkach symulowanych |

## 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?

# Program

## Moduł 1: Czym jest design thinking i dlaczego działa (2h)

- Historia i filozofia design thinking – od IDEO do organizacji na całym świecie
- Myślenie projektowe kontra myślenie analityczne – kiedy stosować które podejście
- Przegląd 5 etapów: empatyzacja, definiowanie, ideacja, prototypowanie, testowanie
- Przykłady zastosowań: od produktów po procesy, usługi i codzienne problemy zawodowe

## Moduł 2: Empatyzacja – zrozumienie potrzeb i perspektywy (3h)

- Empatia jako fundament rozwiązywania problemów
- Techniki empatyzacji: wywiad empatyczny, obserwacja, shadowing, mapa empatii
- Jak zadawać pytania otwarte i aktywnie słuchać
- Ćwiczenia: przeprowadzenie wywiadu empatycznego w parach

## Moduł 3: Definiowanie problemu i ideacja (4h)

- Synteza wyników empatyzacji – jak przejść od danych do wglądu (insight)
- Formułowanie pytania projektowego „How Might We”
- Techniki generowania pomysłów: burza mózgów, SCAMPER, brainwriting, analogie
- Zasady efektywnej ideacji: ilość przed jakością, odroczone osąd, łączenie pomysłów
- Ćwiczenia: sesja ideacji zespołowej i indywidualnej

## Moduł 4: Prototypowanie i testowanie (5h)

- Czym jest prototyp w design thinking – papier, makietka, odgrywanie ról, schemat procesu
- Zasada szybkiego prototypowania: fail fast, learn faster
- Jak przeprowadzać testy z rozmówcami i wyciągać wnioski
- Iteracja – cykl doskonalenia rozwiązania na podstawie feedbacku
- Ćwiczenia: budowanie prototypu i test z partnerem

## Moduł 5: Design thinking w praktyce zawodowej

## Moduł 6: Walidacja

### Walidacja efektów uczenia się

- test teoretyczny,
- obserwacja w warunkach symulowanych.

### Warunki organizacyjne:

W celu osiągnięcia maksymalizacji efektów szkolenia grupa uczestników powinna wynosić minimum 2 osoby. Realizacja zadań i ćwiczeń prowadzona jest w sposób stopniowo zwiększający poziom trudności, umożliwiając uczestnikom praktyczne zastosowanie metodologii design thinking oraz narzędzi kreatywnego rozwiązywania problemów w środowisku zawodowym.

Szkolenie przewiduje pracę całej grupy, pracę indywidualną oraz pracę w podgrupach. Zajęcia realizowane są metodami interaktywnymi i aktywizującymi, umożliwiającymi uczenie się przez doświadczenie. Uczestnicy wykonują ćwiczenia praktyczne, analizują studia przypadków, uczestniczą w symulacjach procesów projektowych oraz opracowują rozwiązania rzeczywistych problemów zawodowych.

Zajęcia teoretyczne obejmują 8 godzin, natomiast zajęcia praktyczne 8 godzin.

Po zakończeniu udziału w usłudze rozwojowej uczestnik otrzymuje zaświadczenie o ukończeniu szkolenia.

### Szkolenie adresowane jest do:

- przedsiębiorców,
- kadry zarządzającej,
- liderów zespołów,
- pracowników.

Warunkiem uzyskania zaświadczenia jest uczestnictwo w 100% zajęć usługi rozwojowej oraz uzyskanie pozytywnego wyniku walidacji efektów uczenia się.

Walidacja efektów uczenia się realizowana jest jako odrębny etap procesu usługi rozwojowej, niezależny od procesu kształcenia, bez elementów dydaktycznych oraz bez udzielania wskazówek uczestnikom.

Walidacja obejmuje:

1. Test teoretyczny weryfikujący efekty wiedzy.
2. Zadanie praktyczne realizowane w formule obserwacji w warunkach symulowanych.

## a) Opis symulacji i przedmiotu obserwacji

W ramach zadania praktycznego uczestnik przeprowadza uproszczony proces design thinking dotyczący wybranego problemu zawodowego lub organizacyjnego.

Zadanie polega na:

- przeprowadzeniu wywiadu empatycznego lub identyfikacji potrzeb użytkownika;
- sformułowaniu problemu w postaci pytania projektowego „How Might We”;
- wygenerowaniu propozycji rozwiązań z wykorzystaniem technik kreatywnych;
- dokonaniu wyboru rozwiązania na podstawie określonych kryteriów;
- przygotowaniu prostego prototypu rozwiązania w formie schematu, modelu, makiety lub opisu procesu;
- przedstawieniu sposobu testowania i doskonalenia zaproponowanego rozwiązania.

Przedmiotem obserwacji jest faktyczne działanie uczestnika, w szczególności:

- sposób identyfikacji potrzeb użytkownika,
- poprawność definiowania problemu,
- umiejętność generowania i selekcjonowania pomysłów,
- trafność zaproponowanego rozwiązania,
- poprawność przygotowania prototypu,
- sposób prezentacji i uzasadnienia proponowanego rozwiązania.

## b) Sposób realizacji walidacji i dowody walidacyjne

Zadanie realizowane jest na podstawie studium przypadku lub scenariusza sytuacji zawodowej dotyczącej usprawnienia procesu, organizacji pracy, komunikacji lub obsługi klienta.

Dowodami walidacyjnymi są:

- arkusz oceny zadania praktycznego,
- protokół walidacji podpisany przez walidatora,
- test teoretyczny,
- dokumentacja walidacyjna sporządzona przez osobę walidującą,
- materiały przygotowane przez uczestnika w trakcie realizacji zadania (np. mapa empatii, pytanie „How Might We”, szkic prototypu).

## c) Progi zaliczenia

Test teoretyczny:

- minimum 60% poprawnych odpowiedzi.

Zadanie praktyczne:

- minimum 60% punktów w arkuszu oceny obejmującym kryteria:
  - poprawność identyfikacji potrzeb użytkownika,
  - trafność definiowania problemu,
  - adekwatność wygenerowanych rozwiązań,
  - poprawność przygotowania prototypu,
  - jakość uzasadnienia i prezentacji proponowanego rozwiązania.

## d) Odrębność etapu walidacji

Walidacja realizowana jest jako oddzielny moduł usługi, bez elementów szkoleniowych, bez omawiania odpowiedzi i bez informacji zwrotnej o charakterze dydaktycznym.

Proces walidacji przeprowadzany jest wyłącznie przez osobę walidującą, inną niż trener prowadzący szkolenie.

Trener nie uczestniczy w procesie walidacji – nie ocenia, nie komentuje, nie udziela wskazówek ani nie bierze udziału w podejmowaniu decyzji o zaliczeniu.

Wyniki walidacji dokumentowane są w formie:

- arkuszy ocen,
- protokołu walidacji,
- testów teoretycznych,
- dokumentacji podpisanej przez osobę walidującą.

Efekty o charakterze wiedzy weryfikowane są testem teoretycznym.

Efekty o charakterze umiejętności weryfikowane są zadaniem praktycznym realizowanym w warunkach symulowanych.

Każdy efekt uczenia się został przypisany do konkretnego elementu walidacji, co zapewnia jednoznaczne potwierdzenie osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się.

Warunkiem ukończenia usługi rozwojowej jest:

- udział w 100% zajęć,
- uzyskanie pozytywnego wyniku walidacji efektów uczenia się.

Zaświadczenie o ukończeniu usługi wydawane jest po spełnieniu obu powyższych warunków.

W przypadku niezaliczenia walidacji uczestnik nie uzyskuje potwierdzenia kompetencji, niezależnie od spełnienia wymogu frekwencji.

# Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 16

| Przedmiot / temat                                                                                                                | Typ aktywności | Prowadzący         | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|--------------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| <div>1 z 16</div> Moduł 1: Czym jest design thinking i dlaczego działa (chat, współdzielenie ekranu, wykład, ćwiczenia, rozmowa) | Zajęcia        | Malwina Wiśniewska | 26-08-2026            | 08:00               | 09:30               | 01:30         |
| <div>2 z 16</div> -                                                                                                              | Przerwa        | -                  | 26-08-2026            | 09:30               | 09:45               | 00:15         |

| Przedmiot / temat                                                                                                             | Typ aktywności | Prowadzący         | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|--------------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| <b>3 z 16</b> Moduł 2: Empatyżacja (cz. 1)(chat, współdzielenie ekranu, wykład, ćwiczenia, rozmowa)                           | Zajęcia        | Malwina Wiśniewska | 26-08-2026            | 09:45               | 11:15               | 01:30         |
| <b>4 z 16</b> -                                                                                                               | Przerwa        | -                  | 26-08-2026            | 11:15               | 12:00               | 00:45         |
| <b>5 z 16</b> Moduł 2: Empatyżacja (cz. 2 – zakończenie) (chat, współdzielenie ekranu, wykład, ćwiczenia, rozmowa)            | Zajęcia        | Malwina Wiśniewska | 26-08-2026            | 12:00               | 13:30               | 01:30         |
| <b>6 z 16</b> -                                                                                                               | Przerwa        | -                  | 26-08-2026            | 13:30               | 13:45               | 00:15         |
| <b>7 z 16</b> Moduł 3: Definiowanie i ideacja(chat, współdzielenie ekranu, wykład, ćwiczenia, rozmowa)                        | Zajęcia        | Malwina Wiśniewska | 26-08-2026            | 13:45               | 15:15               | 01:30         |
| <b>8 z 16</b> Podsumowanie dnia                                                                                               | Zajęcia        | Malwina Wiśniewska | 26-08-2026            | 15:15               | 16:00               | 00:45         |
| <b>9 z 16</b> Moduł 3: Definiowanie i ideacja (cz. 2 – zakończenie) (chat, współdzielenie ekranu, wykład, ćwiczenia, rozmowa) | Zajęcia        | Malwina Wiśniewska | 27-08-2026            | 08:00               | 09:30               | 01:30         |
| <b>10 z 16</b> -                                                                                                              | Przerwa        | -                  | 27-08-2026            | 09:30               | 09:45               | 00:15         |

| Przedmiot / temat                                                                                               | Typ aktywności | Prowadzący         | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|--------------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| 11 z 16 Moduł 4: Prototypowanie i testowanie (cz. 1)(chat, współdzielenie ekranu, wykład, ćwiczenia, rozmowa)   | Zajęcia        | Malwina Wiśniewska | 27-08-2026            | 09:45               | 11:15               | 01:30         |
| 12 z 16 -                                                                                                       | Przerwa        | -                  | 27-08-2026            | 11:15               | 12:00               | 00:45         |
| 13 z 16 Moduł 4: Prototypowanie (cz. 2 – zakończenie) (chat, współdzielenie ekranu, wykład, ćwiczenia, rozmowa) | Zajęcia        | Malwina Wiśniewska | 27-08-2026            | 12:00               | 13:30               | 01:30         |
| 14 z 16 -                                                                                                       | Przerwa        | -                  | 27-08-2026            | 13:30               | 13:45               | 00:15         |
| 15 z 16 Moduł 5: DT w praktyce(chat, współdzielenie ekranu, wykład, ćwiczenia, rozmowa)                         | Zajęcia        | Malwina Wiśniewska | 27-08-2026            | 13:45               | 14:30               | 00:45         |
| 16 z 16 -                                                                                                       | Walidacja      | -                  | 27-08-2026            | 14:30               | 16:00               | 01:30         |

## Podsumowanie

| Rodzaj godzin                 | Liczba godzin |
|-------------------------------|---------------|
| Suma godzin zegarowych usługi | 16:00         |
| w tym suma godzin zajęć       | 12:00         |
| w tym suma godzin walidacji   | 01:30         |
| w tym suma przerw             | 02:30         |

|                                      |               |
|--------------------------------------|---------------|
| Rodzaj godzin                        | Liczba godzin |
| Suma godzin dydaktycznych bez przerw | 18:00         |

## Cennik

Jeżeli korzystasz z dofinansowania i usługa stanowi usługę kształcenia zawodowego lub przekwalifikowania zawodowego wraz z usługą lub dostawą towarów ściśle związaną z usługami kształcenia zawodowego lub przekwalifikowania zawodowego to możesz mieć możliwość skorzystania ze zwolnienia z podatku VAT na podstawie art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c ustawy z dnia 11 marca 2024 r. o podatku od towarów i usług, jeśli usługa w całości jest finansowana ze środków publicznych lub § 3 ust. 1 pkt 14 rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień w przypadku, gdy usługa jest finansowana w co najmniej 70% ze środków publicznych.

## Cennik

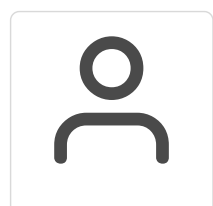
| Rodzaj ceny                               | Cena         |
|-------------------------------------------|--------------|
| Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto | 2 873,28 PLN |
| Koszt przypadający na 1 uczestnika netto  | 2 336,00 PLN |
| Koszt osobogodziny brutto                 | 179,58 PLN   |
| Koszt osobogodziny netto                  | 146,00 PLN   |

## Liczba godzin usługi

| Rodzaj godzin                   | Liczba godzin |
|---------------------------------|---------------|
| Liczba godzin zegarowych usługi | 16:00         |

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

### Malwina Wiśniewska

mgr Malwina Wiśniewska — trenerka i specjalistka ds. rozwoju kompetencji zawodowych. Posiada blisko 20-letnie doświadczenie zawodowe w obszarach administracji, sprzedaży, zarządzania jakością, kadr i organizacji pracy. Jest magistrem rachunkowości i finansów ze specjalizacją psychologia usług finansowych, absolwentką studiów podyplomowych z przygotowania

pedagogicznego oraz zarządzania bezpieczeństwem i higieną pracy. Od wielu lat prowadzi szkolenia i warsztaty realizowane w ramach projektów współfinansowanych ze środków Unii Europejskiej oraz programów rozwojowych dla osób dorosłych. Specjalizuje się w szkoleniach z zakresu administracji biurowej, zarządzania zasobami ludzkimi, doradztwa zawodowego, komunikacji interpersonalnej, obsługi klienta, sprzedaży oraz rozwoju kompetencji społecznych i zawodowych. Posiada kwalifikacje Audytora Wewnętrznego Systemu Zarządzania Jakością. Łączy wiedzę merytoryczną z praktyką biznesową zdobytą podczas pracy na stanowiskach specjalistycznych i kierowniczych. W pracy szkoleniowej koncentruje się na praktycznym przekazywaniu wiedzy, aktywizacji uczestników oraz rozwijaniu kompetencji niezbędnych do efektywnego funkcjonowania na rynku pracy.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnikom zostaną przekazane materiały dydaktyczne w postaci prezentacji PowerPoint.

Materiały zgodne ze standardem WCAG 2.1.

### Warunki uczestnictwa

Szkolenie skierowane jest do osób pełnoletnich zainteresowanych rozwijaniem kompetencji w zakresie kreatywnego rozwiązywania problemów, projektowania usprawnień, pracy zespołowej oraz stosowania metodologii design thinking w środowisku zawodowym.

Uczestnikami mogą być w szczególności przedsiębiorcy, kadra zarządzająca, liderzy zespołów oraz pracownicy niezależnie od branży i zajmowanego stanowiska, którzy chcą rozwijać umiejętność identyfikowania potrzeb użytkowników, generowania innowacyjnych rozwiązań oraz doskonalenia procesów i organizacji pracy.

Nie jest wymagane posiadanie wcześniejszej wiedzy ani doświadczenia w zakresie design thinking, zarządzania projektami lub metod kreatywnego rozwiązywania problemów. Od uczestników oczekuje się gotowości do aktywnego udziału w ćwiczeniach, analizach przypadków, pracy indywidualnej i zespołowej oraz udziału w symulowanych procesach projektowych realizowanych podczas szkolenia.

### Informacje dodatkowe

W przypadku osób z dofinansowaniem powyżej 70% usługa zwolniona z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 pkt 29 litera a) ustawy o VAT i § 3 ust. 1 pkt 14 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień (tekst jednolity Dz.U. z 2025r., poz. 832)

Organizator zapewnia dostępność osobom ze szczególnymi potrzebami podczas realizacji usług rozwojowych zgodnie z Ustawą z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz.U. 2022 poz. 2240) oraz „Standardami dostępności dla polityki spójności 2021-2027”.

**W przypadku potrzeby zapewnienia specjalnych udogodnień prosimy o kontakt pod numerem 500 026 554 lub mailem na [psulkowski@gmail.com](mailto:psulkowski@gmail.com) przed zapisem na usługę!**

## Warunki techniczne

Forma zdalna usługi. Szkolenie prowadzone jest za pośrednictwem platformy ZOOM.US.

1. W celu prawidłowego i pełnego korzystania z usługi, uczestnik powinien dysponować: urządzeniem mającym dostęp do sieci Internet (komputer, smartfon, tablet), zdolnym do odbioru dźwięku (głośniki, słuchawki), zdolnym do przekazywania dźwięku (mikrofon) w celu interakcji pomiędzy trenerem a uczestnikiem, przeglądarką Windows: IE 11+, Edge 12+, Firefox 27+, Chrome 30+, Mac: Safari 7+, Firefox 27+, Chrome 30+.

2. Minimalna wymagana szybkość połączenia internetowego w celu korzystania z webinarium wynosi 2 Mb/s (zalecane połączenie szerokopasmowe).

3. Dołączenie następuje poprzez kliknięcie w indywidualny link wysłany mailem do uczestnika przed analizą oraz wpisanie imienia i nazwiska.

Ważność linku - od rozpoczęcia szkolenia do jego zakończenia zgodnie z harmonogramem w karcie.

Warunki techniczne niezbędne do udziału w usłudze znajdują się pod tym linkiem: <https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/201362023-System-Requirements-for-PC-Mac-and-Linux>

## Kontakt



**PIOTR SUŁKOWSKI**

**E-mail** [psulkowski@gmail.com](mailto:psulkowski@gmail.com)

**Telefon** (+48) 500 026 554