



Projektowanie innowacji z Design Thinking

Numer usługi 2026/08/21/144863/3759323

1 650,00 PLN brutto

1 650,00 PLN netto

103,13 PLN brutto/h

103,13 PLN netto/h

284,58 PLN cena rynkowa ⓘ

"FUNDACJA ETRP"

★★★★★ 4,8 / 5

38 ocen

🏠 Usługa szkoleniowa

💻 zdalna w czasie rzeczywistym

👥 Zajęcia grupowe

🕒 16:00 h

📅 28.11.2026 do 29.11.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Biznes / Zarządzanie przedsiębiorstwem

Grupa docelowa usługi

Szkolenie „Projektowanie innowacji z Design Thinking” skierowane jest przede wszystkim do **przedsiębiorców, menedżerów, pracowników firm oraz osób odpowiedzialnych za rozwój produktów, usług i procesów**, którzy chcą nauczyć się tworzyć innowacyjne rozwiązania odpowiadające na rzeczywiste potrzeby klientów i użytkowników.

W szczególności szkolenie jest przeznaczone dla:

- właścicieli mikro, małych i średnich przedsiębiorstw,
- przedsiębiorców rozwijających nowe produkty lub usługi,
- menedżerów i osób odpowiedzialnych za rozwój biznesu,
- pracowników działów marketingu, sprzedaży, obsługi klienta i rozwoju produktów,
- osób zajmujących się projektowaniem produktów i usług,
- pracowników odpowiedzialnych za usprawnianie procesów w organizacji,
- osób pracujących nad nowymi projektami i rozwiązaniami biznesowymi,
- freelancerów i konsultantów wspierających firmy w rozwoju i tworzeniu innowacji.

Minimalna liczba uczestników

5

Maksymalna liczba uczestników

25

Data zakończenia rekrutacji

25-11-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Cel

Cel edukacyjny

Zrozumienie metody: Opanowanie procesu DT (Double Diamond) oraz fundamentów empatii w projektowaniu.

Praktyczne narzędzia: Umiejętność korzystania z technik takich jak Empathy Map, Persona, Customer Journey Map.

Kultura innowacji: Budowanie postawy nastawionej na eksperymentowanie i iterację zamiast poszukiwania "idealnego" rozwiązania za pierwszym razem.

Praca zdalna: Efektywne wykorzystanie narzędzi (Miro/Mural) do pracy kreatywnej w rozproszonych zespołach.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik potrafi zastosować proces Design Thinking (Double Diamond) w projektowaniu rozwiązania odpowiadającego na potrzeby użytkownika.	Prawidłowo wskazuje i charakteryzuje poszczególne etapy procesu Double Diamond na podstawie przedstawionego przypadku.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik potrafi wykorzystać narzędzia Design Thinking do analizy potrzeb i doświadczeń użytkownika.	Tworzy dla wybranego przypadku co najmniej jedno narzędzie: Empathy Map, Personę lub Customer Journey Map.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik potrafi stosować podejście eksperymentalne i iteracyjne w procesie tworzenia innowacji.	Proponuje rozwiązanie oraz wskazuje sposób jego przetestowania i modyfikacji na podstawie uzyskanych informacji zwrotnych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

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?

TAK

Program

Szkolenie "Projektowanie innowacji z Design Thinking" to intensywna ścieżka rozwoju umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów. Uczestnicy nauczą się patrzeć na wyzwania biznesowe z perspektywy użytkownika końcowego. Forma zdalna w czasie rzeczywistym pozwala na pracę zespołową przy użyciu nowoczesnych narzędzi cyfrowych, odwzorowując dynamikę pracy w środowisku innowacyjnym.

Walidacja - Test z wynikiem generowanym automatycznie, dla którego nie jest wymagane prowadzenie dodatkowej osoby prowadzącej walidację.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 19

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 19 Wprowadzenie do metodyki Design Thinking i budowanie kultury innowacji.	Zajęcia	Paweł Pyrzyński	28-11-2026	08:30	10:00	01:30
2 z 19 -	Przerwa	-	28-11-2026	10:00	10:15	00:15
3 z 19 Techniki badania użytkowników (wywiady pogłębione, obserwacja etnograficzna).	Zajęcia	Paweł Pyrzyński	28-11-2026	10:15	12:15	02:00
4 z 19 -	Przerwa	-	28-11-2026	12:15	12:30	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 19 Synteza danych: tworzenie Person i budowanie mapy podróży klienta (CJM).	Zajęcia	Paweł Pyrzyński	28-11-2026	12:30	14:30	02:00
6 z 19 -	Przerwa	-	28-11-2026	14:30	14:45	00:15
7 z 19 Definiowanie wyzwania projektowego: praca z perspektywy użytkownika (POV).	Zajęcia	Paweł Pyrzyński	28-11-2026	14:45	15:45	01:00
8 z 19 -	Przerwa	-	28-11-2026	15:45	16:00	00:15
9 z 19 Formułowanie pytań problemowych typu "How Might We?" (Jak moglibyśmy?)	Zajęcia	Paweł Pyrzyński	28-11-2026	16:00	16:30	00:30
10 z 19 Kreatywne techniki ideacji: burze mózgów i techniki lateralne.	Zajęcia	Paweł Pyrzyński	29-11-2026	09:30	10:00	00:30
11 z 19 -	Przerwa	-	29-11-2026	10:00	10:15	00:15
12 z 19 Selekcja pomysłów: priorytetyzacja rozwiązań pod kątem wykonalności i wartości.	Zajęcia	Paweł Pyrzyński	29-11-2026	10:15	12:15	02:00
13 z 19 -	Przerwa	-	29-11-2026	12:15	12:30	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
14 z 19 Prototypowanie niskiej wierności: budowa makiet, storyboardów i wireframe'ów.	Zajęcia	Paweł Pyrzyński	29-11-2026	12:30	14:30	02:00
15 z 19 -	Przerwa	-	29-11-2026	14:30	14:45	00:15
16 z 19 Symulacja testów z użytkownikami i zbieranie konstruktywnego feedbacku.	Zajęcia	Paweł Pyrzyński	29-11-2026	14:45	15:45	01:00
17 z 19 -	Przerwa	-	29-11-2026	15:45	16:00	00:15
18 z 19 Iteracja, finalizacja koncepcji i plan wdrożenia rozwiązania (MVP).	Zajęcia	Paweł Pyrzyński	29-11-2026	16:00	17:00	01:00
19 z 19 -	Walidacja	Paweł Pyrzyński	29-11-2026	17:00	17:30	00:30

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	16:00
w tym suma godzin zajęć	13:30
w tym suma godzin walidacji	00:30
w tym suma przerw	02:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	18:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	1 650,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 113 ust. 1 ustawy o VAT ze względu na wartość sprzedaży	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 650,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	103,13 PLN
Koszt osobogodziny netto	103,13 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	16:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Paweł Pyrzyński

Paweł Pyrzyński – trener, doradca i nauczyciel akademicki z dwudziestoletnim doświadczeniem w prowadzeniu szkoleń, doradztwa oraz pracy rozwojowej z organizacjami, firmami i samorządami. Certyfikowany trener IBM w zakresie Design Thinking – Certified Enterprise Design Thinking Practitioner oraz Design Thinking Co-Creator. Absolwent London School of Business Administration - Strategic Leadership and Corporate Direction oraz Communication Skills for Leaders. W swojej pracy wspiera zarówno firmy polskie, jak i międzynarodowe, w tym działy B+R, pomagając im rozwijać innowacyjne rozwiązania, usprawniać procesy, wdrażać nowe produkty i usługi oraz wzmacniać kompetencje zespołów. Od wielu lat związany jest również z sektorem ekonomii społecznej jako doradca, trener i ekspert współpracujący z licznymi Ośrodkami Wsparcia Ekonomii Społecznej. Autor podcastu Social Business Podcast na Spotify oraz kanału SociallyEconomic na Tik Toku. Podczas szkoleń szczególny nacisk kładzie na praktyczne zdobywanie wiedzy, rozwijanie konkretnych umiejętności, nowoczesne technologie (których jest fanem) oraz przekładanie omawianych zagadnień na realne i efektywne działania uczestników. Jego podejście łączy doświadczenie biznesowe,

kompetencje trenerskie, znajomość procesów innowacyjnych oraz umiejętność pracy z różnorodnymi grupami odbiorców.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały dla uczestników zostaną przekazane najpóźniej dzień po ukończeniu usługi.

Warunki techniczne

Szkolenie online.

Wymagania techniczne:

Komputer podłączony do Internetu z prędkością łącza od 512 KB/sek.

Kontakt



ARIEL BANASZEWSKI

E-mail szkolenia@fundacjaetrp.pl

Telefon (+48) 517 147 731