



Design Practice
Paulina Abramek,
Agnieszka Naplocha
spółka cywilna

★★★★★ 5,0 / 5
7 ocen

Product Lab AI - projektowanie produktów cyfrowych. Nauka budowania produktów z przydatnymi narzędziami AI i bez znajomości programowania oraz ścieżka rozwoju technologicznego jako Product Designer / usługa zdalna w czasie rzeczywistym ⌚

Numer usługi 2026/10/17/136999/3886609

- 🎓 Usługa szkoleniowa
- 🏠 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 16:15 h
- 📅 18.11.2026 do 21.12.2026

3 185,70 PLN brutto
2 590,00 PLN netto
196,04 PLN brutto/h
159,38 PLN netto/h
200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Grupa docelowa usługi	Dla kogo? Kurs jest dla projektantek i projektantów (product designerów, UI/UX designerów, projektantów graficznych i cyfrowych), którzy na co dzień pracują w Figmie i chcą wyjść poza statyczne makiety: zamieniać swoje projekty w działające prototypy i tworzyć własne narzędzia z pomocą agentów AI. Jest też dla osób, które chcą lepiej rozumieć pracę z inżynierami, kodem i repozytorium (Git), żeby sprawniej współpracować z zespołem produktowym.
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	20
Data zakończenia rekrutacji	17-11-2026
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

Celem usługi jest przygotowanie uczestników do samodzielnego tworzenia działających narzędzi i prototypów webowych z wykorzystaniem agentów AI. Uczestnicy zamienią własny projekt graficzny w działający prototyp, dodadzą logowanie, zapisywanie danych i przysyłanie obrazów, nauczą się pracować w repozytorium Git z przeglądem kodu oraz kontrolować koszty i bezpieczeństwo pracy z AI. Na zakończenie przedstawią własny produkt.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
TWORZENIE NARZĘDZIA WEBOWEGO Z AI	Uczestnik potrafi stworzyć z pomocą agenta AI działające narzędzie webowe, uruchomić je w przeglądarce oraz wprowadzić poprawkę kolejnym promptem i wykazać jej efekt na podstawie historii promptów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
PRZEKSZTAŁCANIE PROJEKTU GRAFICZNEGO W PROTOTYP	Uczestnik potrafi zamienić projekt graficzny z Figmy w działający prototyp odtwarzający układ ekranu, wskazać niedokładnie odtworzony szczegół, poprawić go i pokazać porównanie stanu przed poprawką i po niej.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
TESTOWANIE I NAPRAWA WŁASNEGO PRODUKTU	Uczestnik potrafi sprawdzić pełną ścieżkę działania produktu (logowanie, dodanie wpisu z obrazem, odświeżenie strony, edycja wpisu) oraz co najmniej trzy sytuacje brzegowe (pusty formularz, plik w nieobsługiwanej formie, dostęp z drugiego konta), naprawić znaleziony błąd i powtórzyć test, dokumentując wynik.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
PRACA WE WSPÓLNYM REPOZYTORIUM (GIT)	Uczestnik potrafi utworzyć gałąź i zgłosić zmianę przez pull request wraz z opisem, a następnie odpowiedzieć na uwagi z przeglądu kodu i wprowadzić wynikające z nich poprawki.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
TESTOWANIE PRODUKTU Z UŻYTKOWNIKIEM	Uczestnik potrafi zaobserwować, jak inna osoba wykonuje zadanie w jego produkcie, opisać miejsca, w których potrzebowała pomocy, wprowadzić co najmniej jedną wynikającą z tego poprawkę i pokazać zmianę.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
PREZENTACJA WŁASNEGO PRODUKTU	Uczestnik potrafi w nagraniu trwającym 3-5 minut przedstawić, co produkt robi, komu pomaga i jak się z niego korzysta, wskazując jedną wprowadzoną poprawkę, jedno pozostające ograniczenie oraz elementy pochodzące z przygotowanej bazy.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Kwalifikacje i kompetencje

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

Zajęcia prowadzone są w godzinach zegarowych.

Przerwy nie są ujęte w harmonogramie, nie są wliczone w czas trwania usługi.

Walidacja nie wlicza się do harmonogramu zajęć.

Usługa jest realizowana zdalnie w czasie rzeczywistym (Zoom).

Usługa zawiera:

Spotkania online na żywo po 2 godziny zegarowe, odbywające się w poniedziałki i środy.

Razem 16 h

Nagrania spotkań, materiały przygotowawcze (Prework) oraz czas na zadania domowe, które uczestnik wykonuje we własnym zakresie, nie są wliczone w czas usługi.

PROGRAM

Szczegółowy program: <https://www.productlabai.pl/>

- TYDZIEŃ 1: TWORZENIE DZIAŁAJĄCEGO NARZĘDZIA WEBOWEGO Z AI
- TYDZIEŃ 2: OD PROJEKTU GRAFICZNEGO DO DZIAŁAJĄCEGO PROTOTYPU
- TYDZIEŃ 3: LOGOWANIE, ZAPIS DANYCH I PRZESYŁANIE OBRAZÓW; KOSZTY I TOKENY
- TYDZIEŃ 4: PRACA WE WSPÓLNYM REPOZYTORIUM (GIT) I PRZEGLĄD KODU
- TYDZIEŃ 5: PERSPEKTYWA Z ZEWNĄTRZ, TESTOWANIE PRODUKTU Z UŻYTKOWNIKIEM
- TYDZIEŃ 6: KONSULTACJE I DEMO DAY, PREZENTACJA WŁASNEGO PRODUKTU

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 15 LEKCJA: Przykłady i pytania: kontrola zużycia tokenów i kosztów, okno kontekstu, prototypowanie na rzeczywistych danych	Zajęcia	Damian Skotzke	18-11-2026	19:00	21:00	02:00
2 z 15 -	Przerwa	-	18-11-2026	21:00	21:15	00:15
3 z 15 LEKCJA: Git na żywo: gałęzie, pull request, przegląd kodu	Zajęcia	Damian Skotzke	23-11-2026	19:00	21:00	02:00
4 z 15 -	Przerwa	-	23-11-2026	21:00	21:15	00:15
5 z 15 LEKCJA: Przykłady i pytania: uwagi z przeglądu kodu, konflikty w Git, przygotowanie nagrania	Zajęcia	Damian Skotzke	25-11-2026	19:00	21:00	02:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
6 z 15 -	Przerwa	-	25-11-2026	21:00	21:15	00:15
7 z 15 LEKCJA: Rozmowa z gościem: kierunki rozwoju pracy projektanta	Zajęcia	Damian Skotzke	30-11-2026	19:00	21:00	02:00
8 z 15 -	Przerwa	-	30-11-2026	21:00	21:15	00:15
9 z 15 LEKCJA: Przykłady i pytania	Zajęcia	Damian Skotzke	02-12-2026	19:00	21:00	02:00
10 z 15 -	Przerwa	-	02-12-2026	21:00	21:15	00:15
11 z 15 LEKCJA: Konsultacje: ostatnie poprawki i przygotowanie prezentacji	Zajęcia	Damian Skotzke	07-12-2026	19:00	21:00	02:00
12 z 15 -	Przerwa	-	07-12-2026	21:00	21:15	00:15
13 z 15 -	Walidacja	-	16-12-2026	12:00	12:30	00:30
14 z 15 LEKCJA: Demo Day: prezentacje produktów uczestników	Zajęcia	Damian Skotzke	21-12-2026	19:00	21:00	02:00
15 z 15 -	Przerwa	-	21-12-2026	21:00	21:15	00:15

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	16:15
w tym suma godzin zajęć	14:00
w tym suma godzin walidacji	00:30

Rodzaj godzin	Liczba godzin
w tym suma przerw	01:45
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	19:15

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 za zwolnienia z podatku VAT na podstawie art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c ustawy z dnia 11 marca 2004 r. o podatku od towarów i usług, jeżeli 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

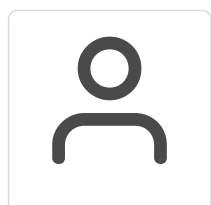
Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 185,70 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 590,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	196,04 PLN
Koszt osobogodziny netto	159,38 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	16:15

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Damian Skotzke

Product Designer, obecnie buduje agentycznego kreatywnego partnera w startupie Kyoso jako Founding Product Designer. Wcześniej pełnił rolę Staff Product Designera w Miro, Feedly i Careem.

Ponad 15 lat doświadczenia w branży projektowej – od brandingu, przez projektowanie produktów, po kodowanie i dzisiaj vibe-kodowanie.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

W ramach usługi uczestnik otrzymuje:

- dostęp do nagrań wszystkich spotkań na żywo (przez 12 miesięcy licząc od zakończenia sesji zdalnych w czasie rzeczywistym)
- materiały przygotowawcze (Prework): przygotowanie edytora kodu, terminala i narzędzi AI oraz podstawy bezpieczeństwa (ochrona kluczy API i danych, uprawnienia narzędzi AI)
- gotowy projekt graficzny dla osób początkujących oraz przygotowane zaplecze techniczne (backend) wykorzystywane na zajęciach
- dostęp do wspólnego repozytorium kursu
- dostęp do zamkniętej społeczności kursu na platformie Circle
- indywidualny komentarz do pracy końcowej
- zaświadczenie o ukończeniu usługi z wynikiem walidacji oraz certyfikat ukończenia kursu (warunkiem uzyskania certyfikatu jest przesłanie prawidłowo wykonanego projektu końcowego)

Informacje dodatkowe

Więcej informacji o kursie:

<https://www.productlabai.pl/>

Warunki techniczne

Minimalne wymagania sprzętowe: komputer / laptop (Windows, macOS lub Linux) z możliwością instalacji oprogramowania, kamerą i mikrofonem, ze stałym dostępem do internetu. Urządzenie mobilne nie jest wystarczające do pracy na zajęciach praktycznych.

Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego: szybkość pobierania / przesyłania: minimalna 3 Mb/s / 1 Mb/s, zalecana: 10 Mb/s / 3 Mb/s

Niezbędne oprogramowanie umożliwiające dostęp do zajęć oraz materiałów: przeglądarka internetowa, aplikacja Zoom (zajęcia na żywo), edytor kodu (Zed, Cursor lub Visual Studio Code) oraz terminal, instalowane w ramach materiałów przygotowawczych (Prework). Do pracy z agentem AI potrzebna jest aktywna subskrypcja Claude Pro lub ChatGPT Plus, której koszt pokrywa uczestnik.

Kontakt



PAULINA ABRAMEK

E-mail hello@designpractice.pl

Telefon (+48) 517 169 535