

PROFIL

5+ LAT

DOŚWIADCZENIA

Product Designer z ponad pięcioletnim doświadczeniem w projektowaniu aplikacji mobilnych, produktów B2B SaaS i złożonych interfejsów webowych. Prowadzę pracę od analizy problemu i architektury przepływów, przez prototypowanie i design system, po specyfikację oraz handoff. Moje najmocniejsze obszary to mobile, narzędzia dla profesjonalnych użytkowników oraz współpraca z zespołami produktu i inżynierii.

DOŚWIADCZENIE

bluesBrackets

Product Designer

kwi 2024 – wrz 2026

Prowadziłem product design platformy martech **Bitelink (NDA)**: od user stories i przepływów po interfejsy zarządzania linkami, kodami QR i analityką kampanii.

Prowadziłem discovery UX i zaprojektowałem mobilną **aplikację companion dla Canpol Babies**, łącząc desk research, benchmark konkurencji, przepływy i prototypowanie; następnie rozwinąłem system projektowy tak, by stanowił wspólną bazę dla aplikacji Canpol Babies i Difrax.

Zaprojektowałem **mobilną aplikację do ostrzegania o zagrożeniach**, przekładając wymagania dotyczące ostrzeżeń i dostępności na przepływy oraz interfejs.

Wprowadziłem do pracy zespołu Codex, Cursor, MCP, n8n i własne pluginy Figmy, wykorzystując je w analizie, prototypowaniu oraz dokumentacji produktu.

Kcalmar.pro

UX/UI Designer

lut 2021 – mar 2024

Projektowałem aplikację iOS/Android oraz kluczowe przepływy platformy SaaS dla dwóch perspektyw: dietetyka i pacjenta.

Pracowałem nad Kcalmar.pro, z którego korzysta aktualnie ponad 16 tysięcy dietetyków.

Rozwijałem **podstawową bibliotekę komponentów** i zasady wizualne produktu oraz współpracowałem z produktem i inżynierią nad specyfikacją i handoffem.

Currenda

UX Designer, projekt równoległy

paź 2021 – sty 2022

Przeprowadziłem analizę UX produktu dla sektora sądownictwa i przełożyłem wnioski na przeprojektowane przepływy oraz prototyp interfejsu.

WŁASNE PRODUKTY	<u>OKLCH Palette Generator</u>	Plugin do systemów kolorów OKLCH: 8 ról × 11 odcieni, WCAG/APCA i Variables z trybami light/dark. TypeScript, MIT.
	<u>MoonsideBar</u>	Natywna aplikacja macOS wydana jako v1.0.0. Steruje Moonside Lamp One przez Bluetooth i pokazuje światłem stan agentów AI. SwiftUI, CoreBluetooth, MIT.
	<u>Omni Brain</u>	Przestrzeń wiedzy w modelu local-first do pracy z pomocą AI: dokumentacja projektów, kontrakty ekspertów, opcjonalny RAG z książek i kursów wideo oraz procedury pracy w sesjach. Python, MIT.
	<u>Rabi Sound</u>	Działająca aplikacja local-first do projektowania proceduralnych dźwięków UI z eksportem WAV i paczek dźwiękowych. React, TypeScript i Web Audio. github.com/MateuszKruhlik Figma Community
STUDIO	Rabituza Studio Founder / Product Designer cze 2026 – obecnie Niepełny wymiar	Rozwijam w niepełnym wymiarze Rabituza Studio, praktykę product design dla connected hardware, łączącą companion apps z prototypowaniem 3D i drukiem FDM.
WCZEŚNIEJ	<u>ALTHOM GmbH</u> Ilustrator dokumentacji technicznej kwi 2020 – lip 2020	Przekładałem złożone procedury serwisowe samolotów Boeinga na wizualne i interaktywne elementy dokumentacji technicznej.
UMIEJĘTNOŚCI	Product:	end-to-end product design, UX research, user flows i architektura informacji, prototypowanie, design systems, accessibility, mobile, web, 3D
	Narzędzia i AI:	Figma, Codex, Claude Code, Cursor, integracje MCP, automatyzacje n8n, lokalny RAG (ChromaDB), Hermes Agent (self-hosted)
EDUKACJA	Uniwersytet SWPS paź 2019 – paź 2020	Studia podyplomowe Psychologia projektowania i user experience
	Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu paź 2015 – paź 2019	Inżynier Gospodarka przestrzenna
JĘZYKI		Język angielski / B2

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w mojej aplikacji dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO).