

DARMOWY PRZEWODNIK KROK PO KROKU · GEORGE M. J. ZAK

Zbuduj swoją pierwszą aplikację AI

Darmowy, jasny przewodnik po tworzeniu aplikacji z Claude i Higgsfield – od pomysłu do działającej aplikacji z publicznym linkiem.

To dokładnie ten proces, dzięki któremu w kilka dni zbudowałem i opublikowałem dwie działające aplikacje AI – każdy krok, każdy prompt, każda lekcja. Przejdź go po kolei, a skończysz z prawdziwą aplikacją pod własnym publicznym linkiem.

jorgemjzak.com/pl/free · lipiec 2026

Co to jest

Praktyczny, darmowy przewodnik po budowie prawdziwej aplikacji AI za pomocą dwóch narzędzi: **Claude** (AI, które buduje) i **Higgsfield** (platformy, która generuje grafikę, hostuje aplikację i daje jej publiczny link). Cały proces to ciąg małych kroków, których każdy może się nauczyć – Ty opisujesz, Claude buduje, Higgsfield hostuje. Przewodnik prowadzi przez całą drogę po kolei: pomysł → projekt → budowa → dopracowanie → premiera.

CO BĘDZIESZ MIEĆ NA KOŃCU

Działającą aplikację webową pod własnym adresem **twojanazwa.higgsfield.app** – coś prawdziwego, co można wysłać znajomym, pokazać w social mediach i zgłosić do konkursu.

ZOBACZ NA ŻYWO – DWIE APLIKACJE, Z KTÓRYCH POWSTAŁ TEN PRZEWODNIK

The Oracle – rezydencja wróżki: the-oracle.higgsfield.app

The Companion – glutek, który ewoluuje: the-companion.higgsfield.app

Higgsfield App Contest – centrum aplikacji: higgsfield.ai/supercomputer/apps · nagrody: higgsfield.ai/supercomputer/apps?tab=prizes

DLACZEGO WŁAŚNIE TERAZ WARTO DZIAŁAĆ SZYBKO

Cała praca przygotowawcza została już wykonana za Ciebie – masz gotowe prompty, właściwą kolejność i listę pułapek. Dzięki temu da się **dołączyć nawet w ostatnich godzinach konkursu** zamiast tygodniami szukać informacji. A w chwili, gdy publikuję ten przewodnik, CEO Higgsfield ogłosił, że **przez 24 godziny cała platforma jest darmowa dla wszystkich** – zażartował nawet, że spalił im się od tego karty graficzne. Jeśli trafiasz na ten moment: nie czytaj powoli. Buduj.

CAŁA DROGA W 5 RUCHACH

1. Załóż konta i podłącz łącznik MCP Higgsfield do Claude.
2. Poproś Claude o pełną mapę możliwości platformy (prompt w Kroku 0).
3. Uruchom prompt tablicy pomysłów i wybierz pomysł, który najbardziej bawi (Krok 1).
4. Uruchom prompt startowy i wypuść najmniejszą działającą wersję (Kroki 2–3).
5. Opublikuj link z hasztagiem konkursu i zgłoś aplikację (Krok 5).

Krok 0 – Czego potrzebujesz (15 minut)

- **Konto na Higgsfield** – załóż je na higgsfield.ai. To platforma kreatywna AI, na której zamieszka Twoja aplikacja: generuje obrazy, wideo i dźwięk wewnątrz aplikacji, hostuje ją i daje publiczny link. Centrum aplikacji i konkurs z pulą 100 000 dolarów znajdziesz pod adresem higgsfield.ai/supercomputer/apps (nagrody w zakładce **Prizes**) – udział w konkursie to najlepsza motywacja, żeby naprawdę dokończyć projekt.
- **Claude** – ja budowałem w **Claude Code** (wersji deweloperskiej działającej w terminalu) i tę ścieżkę opisuje ten przewodnik. Jeśli terminal Cię odstrasza, zacznij od claude.ai – sposób myślenia jest dokładnie ten sam.
- **Połączenie między nimi** – Higgsfield udostępnia łącznik MCP (instrukcję podłączenia do Claude znajdziesz na ich stronie). Po połączeniu Claude potrafi *samodzielnie* tworzyć aplikacje, generować media, wdrażać zmiany i zarządzać projektem na Higgsfield. Na tym polega cała supermoc: Ty opisujesz, Claude buduje, Higgsfield hostuje.

Krok, który prawie wszyscy pomijają: najpierw sprawdź, co platforma potrafi

Gdy tylko MCP jest podłączony – jeszcze zanim cokolwiek zaprojektujesz – poproś Claude o pełną mapę tego, co Higgsfield naprawdę oferuje. Ta jedna rozmowa oddziela aplikacje, które walczą z platformą, od aplikacji, które korzystają z jej pełnej siły. Wklej:

MCP Higgsfield jest podłączony. Zanim cokolwiek zaprojektujemy:

1. Wypisz wszystkie narzędzia i możliwości, które daje Ci ten MCP – modele obrazu, wideo, audio, tworzenie aplikacji, wdrażanie, bazy danych, wszystko.
2. Przy każdym napisz: co robi, ile mniej więcej kosztuje i do czego nadaje się najlepiej.
3. Podsumuj: co jest na tej platformie ŁATWE, co możliwe, ale drogie, a czego nie da się zrobić wcale.

Aplikację zaprojektujemy w granicach tych możliwości – opierając się na tym, w czym platforma jest świetna, zamiast walczyć z jej brakami.

DLACZEGO TO TAKIE WAŻNE

Obie moje aplikacje powstały właśnie na bazie tej mapy. Wróżka maluje każdą kartę modelami obrazu, a wirtualny zwierzak ożywa dzięki modelom wideo. Projektuj **w zgodzie** z tym, co platforma potrafi, a każda funkcja będzie działać naturalnie. Projektuj pod prąd – i utkniesz w połowie.

Krok 1 – Tablica pomysłów (jedna godzina, ale najważniejsza)

Nie zaczynaj od swojego ulubionego pomysłu. Zaczynj od **dziesięciu** pomysłów i pozwól im ze sobą konkurować. Nazywam to tablicą pomysłów i wystarczy do niej jeden prompt. Wklej do Claude:

Jesteś moim partnerem kreatywnym przy budowie aplikacji AI na Higgsfield. Masz już mapę możliwości platformy – korzystaj z niej.

Wymyśl ze mną 10 RÓŻNYCH pomysłów na aplikację. Przy każdym podaj:

- Nazwę i opis w jednym zdaniu
- Główną pętlę (co użytkownik robi raz za razem)
- Magiczny moment (chwilę, w której użytkownik się uśmiecha)
- Jak sensownie wykorzystuje generowanie AI (nie tylko jako ozdobę)
- Trudność budowy: S / M / L

Zasady: wyłącznie własne pomysły (żadnych postaci chronionych prawem autorskim), aplikacja ma wciągać w pierwszych 30 sekundach osobę, która widzi ją po raz pierwszy, i musi być możliwa do zbudowania przez jedną osobę w 2–3 dni.

Na koniec oceń wszystkie 10 pomysłów w skali 1–5 za: oryginalność, to, jak szybko wciągają, ile generowania dzieje się przy każdym użyciu, i łatwość budowy. Pokaż tabelę. Wskaż dwa najlepsze pomysły i uzasadnij wybór.

JAK WYBRAĆ

Wybierz pomysł, który **najszybciej wciąga** – a nie ten, który brzmi najbardziej imponująco. Moje zwycięskie aplikacje to „rezydencja wróżki” i „glutek, którego karmi się zdjęciami”. Proste mechanizmy, natychmiastowy uśmiech. Pomysły, które miały tylko imponować, przegrywały za każdym razem.

Krok 2 – Od pomysłu do projektu (1–2 godziny)

Zanim ruszy budowa, poproś Claude o dwa krótkie dokumenty. Ten etap prawie wszyscy pomijają – i właśnie dlatego tyle aplikacji umiera w połowie drogi.

1 Wizja – jedna strona: czym jest aplikacja, dla kogo, jak działa jej główna pętla, na czym polega magiczny moment i co świadomie ZOSTAWIAMY na później.

2 Projekt ekranów – ekrany (najlepiej 2–4), co znajduje się na każdym z nich i co robi każdy przycisk. Poproś Claude: „Zaprojektuj to jak projektant produktu. Potem usuń wszystko, co nie jest potrzebne w pierwszej działającej wersji.”

ZASADA, KTÓRA MNIE URATOWAŁA

Najpierw wypuść **najmniejszą działającą wersję**. Moja aplikacja ze zwierakiem wystartowała z trzema funkcjami: adoptuj → nakarm → obserwuj, jak ewoluuje. Przygody, pamiątki, minigry – wszystko doszło później, warstwa po warstwie, a każda z nich była wdrożona i przetestowana, zanim zaczęła się kolejna.

Krok 3 – Budowa z Claude (najprzyjemniejsza część)

- **Zacznij tak:** „Przeczytaj wizję i projekt ekranów. Utwórz aplikację na Higgsfield i zbuduj pierwszą działającą wersję. Gdy zadziała – wdróż ją.” Z podłączonym MCP Claude zakłada projekt, pisze kod i publikuje aplikację pod Twoim linkiem.
- **Pracuj małymi krokami.** Jedna funkcja na jedną prośbę. „Dodaj karmienie” → test na żywo → „teraz dodaj ewolucję”. Wielkie prośby o wiele funkcji naraz kończą się wielką liczbą błędów naraz.
- **Cały czas testuj na telefonie.** Większość osób trafi do Ciebie z social mediów, czyli z komórki. Po każdej zmianie: otwórz link na telefonie, zanim poprosisz o kolejną funkcję.
- **Generowanie zestaw platformie.** Modele Higgsfield malują karty, ożywiają zwieraka i tworzą filmy – wewnątrz aplikacji, osobno dla każdego użytkownika. Właśnie to odróżnia aplikację AI, która żyje, od aplikacji, która jest tylko ładnie ozdobiona.

Krok 4 – Dopracuj pierwsze 30 sekund

Najważniejsza lekcja od prawdziwych użytkowników: **ludzie nie wiedzą, co zrobić po otwarciu Twojego linku**. To nie ich wina – Twoja aplikacja jest dla nich zupełnie nowa. Rozwiązanie musi być na ekranie, a nie w opisie posta:

- Jedno zdanie powitania, które od razu mówi, gdzie jestem i po co. (To była najczęstsza uwaga od prawdziwych użytkowników moich aplikacji: otwierali je i nie wiedzieli, od czego zacząć.)
- Jeden wyraźny, podświetlony pierwszy przycisk. Nie pięć opcji – jeden.
- Pozwól spróbować czegoś prawdziwego *jeszcze przed* logowaniem.
- Dźwięk domyślnie wyłączony. Pierwsza wizyta powinna być spokojna.
- Krótka podpowiedź „pierwsze kroki” dla nowych osób – u mnie potroiła liczbę osób, które doszły dalej niż pierwszy ekran.

Krok 5 – Premiera i publikacja

- Opublikuj link do aplikacji publicznie (X, Instagram, TikTok, YouTube) – z hasztagiem konkursu, jeśli jakiś właśnie trwa (u mnie: **#HiggsfieldApp**).

- Pionowe wideo 9:16 pokazuje aplikacje najlepiej. Nagrywaj prawdziwe ekrany – nigdy nie pokazuj atrapy interfejsu.
- Zgłoś aplikację do konkursu od razu po publikacji posta. Nie czekaj, aż będzie idealna – terminy nie czekają.
- Potem rozwijaj ją publicznie: każde ulepszenie to gotowy materiał na kolejny post.

10 zasad, których nauczyło mnie zbudowanie dwóch aplikacji w kilka dni

1 • To, co bawi, wygrywa z tym, co imponuje. Pomysł, który w pół minuty wywołuje uśmiech u obcej osoby, pokona każdy pomysł obliczony na podziw innych twórców.

2 • Najpierw poznaj platformę, potem projektuj. Sprawdź wszystko, co daje MCP Higgsfield, i buduj w zgodzie z możliwościami platformy, a nie pod prąd.

3 • Spisz wizję, zanim zaczniesz budować. Jedna strona zajmuje godzinę, a oszczędza całe dni błędzenia.

4 • Zacznij od najmniejszej działającej wersji. Wszystko ponad wersję pierwszą to kolejne warstwy – dokładane i wdrażane osobno.

5 • Jedna funkcja na raz. Małe prośby to małe błędy i szybki postęp.

6 • Prawdziwa grafika, prawdziwe ekrany. Grafikę aplikacji generuj na platformie, a w promocji pokazuj prawdziwe zrzuty ekranu – widzowie natychmiast wyczuwają atrapę.

7 • Wszystko musi dobrze działać na telefonie. Jeśli nie działa płynnie na komórce, nie jest skończone.

8 • Aplikacja ma tłumaczyć się sama. Odpowiedź na pytanie „co mam zrobić?” musi być widoczna na ekranie od pierwszego spojrzenia.

9 • Tylko własne postaci i własne światy. Tak jest bezpieczniej, wszystko należy do Ciebie, a jury to docenia.

10 • Zgłoś się wcześniej, poprawiaj do końca. Lepsza aplikacja zgłoszona i ulepszana niż idealna, ale niezgłoszona. Ja zgłosiłem swoje – i szlifowałem je do ostatniej godziny przed terminem.

Dodatek – prompt startowy budowy

Buujemy „[NAZWA APLIKACJI]” – [opis w jednym zdaniu].

Poniżej znajdziesz Wizję i Projekt ekranów. Przeczytaj je.

Zaplanuj najmniejszą działającą wersję: wypisz 3–5 niezbędnych funkcji, a całą resztę wyraźnie odłóż na później.

Następnie: utwórz aplikację na Higgsfield, zbuduj tę pierwszą wersję z czystym interfejsem projektowanym najpierw pod telefon i wdróż ją. Gdy będzie działać, podaj mi link oraz listę 5 rzeczy, które mam sprawdzić na telefonie.

Zasady: wyłącznie własne postaci i światy · jeden podświetlony główny przycisk na pierwszym ekranie · użytkownik musi doświadczyć czegoś prawdziwego jeszcze przed logowaniem · dźwięk domyślnie wyłączony.

Autor: George M. J. Zak – przewodnik powstał po zbudowaniu aplikacji The Oracle (the-oracle.higgsfield.app) i The Companion (the-companion.higgsfield.app) w Claude Code z łącznikiem MCP Higgsfield: dwóch działających aplikacji, zbudowanych i zgłoszonych do Higgsfield App Contest w kilka dni. Więcej darmowych przewodników:

jorgemjzak.com/pl/free · Pełne archiwum: **jorgemjzak.com/pl/vault**