



BIURO
RACHUNKOWE
BIUREX SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 4,7 / 5

951 ocen

Projektowanie i tworzenie interaktywnych środowisk VR/AR/XR z wykorzystaniem AI

Numer usługi 2025/04/07/16236/2673882

📍 Kielce / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 40 h

📅 20.12.2025 do 20.12.2025

8 000,00 PLN brutto

8 000,00 PLN netto

200,00 PLN brutto/h

200,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Programowanie

Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane jest do osób zainteresowanych sztuką, designem, mediami interaktywnymi lub nowoczesnymi technologiami, chcące rozwijać się w obszarze immersyjnych środowisk VR/AR/XR, wykorzystując sztuczną inteligencję.

Osoby z branży kreatywnej i sztuki:

- Artyści cyfrowi, graficy, ilustratorzy, animatorzy, projektanci multimedialnych, performerzy, twórcy gier, projektanci przestrzeni i doświadczeń.
- Osoby tworzące wizualne lub interaktywne projekty i chcące wykorzystać VR/AR/XR jako nowe medium artystyczne lub ekspresyjne.
- Młodzi twórcy szukający świeżych form wyrazu i sposobów na połączenie sztuki z technologią.

Osoby związane z informatyką i technologią:

- Studenci i absolwenci informatyki, inżynierii oprogramowania, nowych mediów, game devu, data science, AI lub robotyki.
- Młodzi programiści, deweloperzy, technolodzy kreatywni i pasjonaci nowoczesnych interfejsów.
- Osoby zainteresowane tym, jak połączyć kod, AI i przestrzeń 3D w spójnym doświadczeniu immersyjnym.

Minimalna liczba uczestników

4

Maksymalna liczba uczestników

8

Data zakończenia rekrutacji

19-12-2025

Forma prowadzenia usługi	stacjonarna
Liczba godzin usługi	40
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: "Projektowanie i tworzenie interaktywnych środowisk VR/AR/XR z wykorzystaniem AI" jest stworzenie kompletnej aplikacji VR/AR/XR o charakterze edukacyjnym – od planu po gotowy świat, z elementami generowanymi przez AI.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik projektuje i tworzy interaktywne środowiska VR/AR/XR z wykorzystaniem AI	Rozróżnia technologie VR, AR i XR oraz ich zastosowania edukacyjne. • Planuje i projektuje środowisko VR/AR/XR. • Tworzy i konfiguruje projekt VR w Unity. • Modeluje, teksturuje i animuje obiekty w Blenderze. • Nagrywa i retargetuje animacje z systemu Rokoko. • Nagrywa, obrabia i implementuje dźwięki w Unity. • Programuje interakcje i logikę świata w języku C#. • Wykorzystuje AI (ChatGPT, Runway ML, ElevenLabs, ComfyUI) do generowania i porównywania treści. • Porównuje własne wyniki z efektami AI, analizując różnice jakościowe. • Testuje, prezentuje i ocenia aplikacje VR – własne i innych uczestników	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
		Test teoretyczny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

DZIEŃ 1

Wprowadzenie, testowanie VR i stworzenie pustego świata

Wprowadzenie do VR/AR/XR – przykłady, trendy, zastosowania edukacyjne

Testowanie gotowych aplikacji VR i analiza UX

Wprowadzenie do Unity, interfejs, projekt 3D

Tworzenie pustego świata i ruchu gracza

Planowanie projektu VR (konceptcja, środowisko, cele edukacyjne)

DZIEŃ 2

Planowanie środowiska i implementacja bazy

Projektowanie przestrzeni VR – mapa, scenariusz, struktura

Tworzenie środowiska bazowego (teren, światło, kamera)

Programowanie podstawowych interakcji w C#

Testowanie i optymalizacja bazowego świata

Lista zasobów do produkcji (modele, animacje, dźwięki)

DZIEŃ 3

Modelowanie, teksturowanie i motion capture w Rokoko

Modelowanie w Blenderze – tworzenie obiektów do świata VR

Teksturowanie i materiały PBR

Nagrywanie ruchu w Rokoko (motion capture)

Retargeting animacji z Rokoko do Blendera i eksport do Unity

Implementacja modeli i animacji w Unity

DZIEŃ 4

Dźwięk, AI i porównanie wyników

Nagrywanie i edycja efektów dźwiękowych i dialogów

Implementacja dźwięków 3D w Unity

Narzędzia AI w produkcji VR: ChatGPT, Runway ML, ElevenLabs, ComfyUI

Porównanie: własne vs AI (modele, animacje, dźwięki)

Implementacja treści AI w Unity

DZIEŃ 5

Programowanie, testy, ocena i prezentacja

Zaawansowane programowanie interakcji i logiki gry

Optymalizacja projektu i testy wydajności

Wzajemne testowanie aplikacji VR

Prezentacja projektów i omówienie efektów

Ewaluacja i podsumowanie szkolenia

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	8 000,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	8 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	200,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	200,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 0

Brak wyników.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Przed rozpoczęciem części praktycznej przeprowadzany jest szczegółowy wykład przez trenera, gdzie uczestnicy kursu zobligowani są na jego podstawie do prowadzenia notatek.

Uczestnicy otrzymają skrypty tematyczne.

Warunki uczestnictwa

Niezbędnym warunkiem uczestnictwa w szkoleniach i doradztwie, które dofinansowane są z funduszy europejskich jest założenie konta indywidualnego a później firmowego w Bazie Usług Rozwojowych. Następnie zapis na wybrane szkolenie za pośrednictwem Bazy Usług Rozwojowych, spełnienie warunków przedstawionych przez danego Operatora, który dysponuje funduszami. Złożenie dokumentów o dofinansowanie do usługi rozwojowej u Operatora Usługi, zgodnie z wymogami jakie określił.

Informacje dodatkowe

Czas trwania usługi szkoleniowej to 24 godziny dydaktyczne (1 godzina dydaktyczna= 45 minut). Szkolenie zaplanowane jest jako trzydniowe. Planujemy przerwy pomiędzy modułami.

Usługa jest zwolniona z podatku VAT w przypadku, kiedy przedsiębiorstwo zwolnione jest z podatku VAT lub dofinansowanie wynosi co najmniej 70%. W innej sytuacji do ceny netto doliczany jest podatek VAT w wysokości 23%.

Podstawa: §3 ust. 1 pkt. 14 rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20.12.2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz szczegółowych warunków stosowania tych zwolnień (Dz.U. z 2018 r., poz. 701).

Warunkiem zaliczenia jest napisanie pre i post testu oraz uczestnictwo w 80% zajęć.

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach Projektu Kierunek - Rozwój.

Adres

ul. Tarnowska 15
25-394 Kielce
woj. świętokrzyskie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe

Kontakt



Jolanta Cadera

E-mail jolanta.cadera@biurex.pl

Telefon (+48) 607 033 240