



Wszechnica
Edukacyjna Sp. z
o.o.

★★★★★ 4,6 / 5

3 027 ocen

**SCRUM Master – AKADEMIA
CERTYFIKOWANEGO KIEROWNIKA
PROJEKTÓW: SCRUM Master w praktyce -
Zgodnie z zasadami zrównoważonego
rozwoju 4-dniowe autorskie szkolenie
zakończone międzynarodowym
egzaminem (PSM I - SCRUM.org) + wstęp
do zarządzania projektami "w pigułce" |
ŚLĄSK | BONY**

Numer usługi 2025/05/20/40733/2758690

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 40 h

📅 18.12.2025 do 03.01.2026

4 920,00 PLN brutto

4 000,00 PLN netto

123,00 PLN brutto/h

100,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Zarządzanie przedsiębiorstwem
Identyfikatory projektów	Małopolski Pociąg do kariery
Grupa docelowa usługi	Szkolenie skierowane jest do osób chcących poszerzyć wiedzę z zakresu Zarządzania Projektami, w tym do: • Kierowników i specjalistów ds. projektów, • Kadry kierowniczej, • Programistów i testerów, • Członków zespołów • Osoby pełniące rolę lub przygotowujące się do pełnienia roli SCRUM Master. Szkolenie dedykowane osobom chcącym wdrożyć zwinne podejście do projektów w organizacji Agile – Scrum Framework. SZKOLENIE ADRESOWANE JEST RÓWNIEŻ DO UCZESTNIKÓW PROJEKTÓW, M.IN. "Małopolski Pociąg do Kariery - sezon 1" i/lub "Nowy start w Małopolsce z EURESem" ORAZ INNYCH PROJEKTÓW oraz WSZYSTKICH PROJEKTÓW OGÓLNOPOLSKICH (Łódź, Śląsk i Wielkopolska)
Minimalna liczba uczestników	4
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	17-12-2025

Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
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

Szkolenie przygotowuje uczestników do efektywnego i skutecznego zarządzania projektami w sposób zwinny, zgodnie z metodyką SCRUM Master PSM I, z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych wspierających komunikację, planowanie i monitorowanie postępów zespołu wraz ze szczególnym uwzględnieniem zasad zrównoważonego rozwoju w celu zapewnienia poprawnej komunikacji w organizacji na poziomie podstawowym.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Stosuje praktyki i narzędzia wpływające na skuteczną pracę Scrum Mastera w szczególności z uwzględnieniem branży IT w zrównoważonym środowisku.	Wyróżnia praktyki i narzędzia wspierające zarządzanie projektem Scrum w kontekście branży IT zgodnych z zasadami zrównoważonego rozwoju i ochrony środowiska.	Test teoretyczny
Definiuje podstawowe pojęcia i metody kontroli odpowiedzialne za przekazywane informacje oraz ich odbiór wśród zespołu w zakresie wdrażania i zarządzania ochroną środowiska.	Przyporządkowuje działania Scrum Mastera w kontrolowaniu jakości przekazywanych informacji z ich rolą i wpływem na organizację zachowując zasady zarządzania ochroną środowiska.	Test teoretyczny
Stosuje techniki podejmowania inicjatyw przez pracowników poprzez innowacyjne rozwiązania zgodne z zasadami zrównoważonego rozwoju w wirtualnym środowisku.	Wskazuje przykłady, jak skutecznie zachęcać do inicjatywy w zespole. Identyfikuje projekt cyfrowy, w którym pracownicy przejmują inicjatywę i przynoszą dodatkową wartość dla projektu uwzględniając ochronę środowiska.	Test teoretyczny
Skutecznie organizuje pracę w wirtualnym zespole używając technologii cyfrowych zarządzania środowiskiem.	Przedstawia przykład projektu, który został/ lub może zostać skutecznie zrealizowany w warunkach pracy zdalnej, oraz opisuje, jakie strategie były/ będą zastosowane w organizacji pracy wirtualnego zespołu i osiągnął sukces przyczyniając się do ochrony środowiska.	Test teoretyczny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Ocenia czas niezbędny do wykonania określonego zadania, które minimalizują zużycie zasobów i emisję zanieczyszczeń	Identyfikuje czynniki, takie jak stopień skomplikowania zadania, umiejętności i doświadczenie członków zespołu oraz ewentualne przeszkody, które mogą wpłynąć na czas wykonania i sposób w jaki wpływa to na sukces projektu minimalizując zużycie zasobów i emisję zanieczyszczeń.	Test teoretyczny
Ocenia złożoność i stopień trudności zadania ukierunkowane na ochronę środowiska	Analizuje złożoności zadania, uwzględniając różne czynniki, takie jak ilość pracy, ryzyka i wymagane umiejętności z zachowaniem zasad ochrony środowiska, etyki cyfrowej, minimalizacji odpadów czy redukcji emisji.	Test teoretyczny
Charakteryzuje techniki i narzędzia cyfrowe wspierające zespół developerski w zrównoważonym środowisku.	Określa techniki i narzędzia wspierające zespół developerski oraz wskazuje, w jaki sposób przyczyniły się one do sukcesu projektu w którym ta metoda przyniosła korzyści zachowujące zasady zrównoważonego rozwoju w środowisku cyfrowym.	Test teoretyczny
Rozpoznaje wartości i zasady Scruma w podejmowaniu decyzji zgodnie ze strategią innowacji zielonej gospodarki	Przyporządkowuje wartości i zasady scruma w podejmowaniu decyzji w praktycznym zastosowaniu, wdrażając innowacje zgodnie z zasadami zrównoważonego rozwoju	Test teoretyczny
Rozróżnia efektywne kanały komunikacji w projektach mieszanych z zachowaniem zasad zasobooszczędności	Dokonuje wyboru zastosowania różnorodnych kanałów komunikacji, takich jak wideokonferencje, platformy do współdzielenia dokumentów, komunikatory internetowe, czy też spotkania osobiste, w zależności od potrzeb projektu i preferencji i członków zespołu zgodnie z zasadami minimalizacji zużycia zasobów.	Test teoretyczny
Wyjaśnia znaczenie delegowania uprawnień dla procesu i jak to wpływa na zrównoważony rozwój	Identyfikuje znaczenie delegowania uprawnień dla procesu zachowując zasady zarządzania ochroną środowiska	Test teoretyczny
Uczestnik podnosi swoje kompetencje społeczne w zielonej, cyfrowej gospodarce.	Skutecznie radzi sobie z sytuacjami problematycznymi w zarządzaniu środowiskiem, poszukuje kompromisu i lepiej negocjuje w cyfrowym środowisku.	Test teoretyczny

Kwalifikacje

Inne kwalifikacje

Uznane kwalifikacje

Pytanie 5. Czy dokument jest certyfikatem, dla którego wypracowano system walidacji i certyfikowania efektów uczenia się na poziomie międzynarodowym?

TAK

Informacje

Podstawa prawna dla Podmiotów / kategorii Podmiotów	uprawnione do realizacji procesów walidacji i certyfikowania na mocy innych przepisów prawa
Nazwa Podmiotu prowadzącego walidację	SCRUM.ORG
Podmiot prowadzący walidację jest zarejestrowany w BUR	Nie
Nazwa Podmiotu certyfikującego	SCRUM.ORG
Podmiot certyfikujący jest zarejestrowany w BUR	Nie

Program

Ponadto szkolenie skierowane jest do osób chcących zwiększyć swoją świadomość i wiedzę w zakresie ochrony środowiska oraz wykorzystania międzynarodowej metodyki SCRUM z obszaru zarządzania projektami do skutecznej i efektywnej realizacji projektów z obszaru zielonej transformacji według modelu ESCO (Energy Service Company).

Niniejsze szkolenie wspiera zdobycie przez Kursanta umiejętności w sektorze zielonej gospodarki oraz cyfrowe kompetencje wdrażając rozwiązania zgodnie z zasadami zrównoważonego rozwoju i zarządzania środowiskiem według KE (Komisji Europejskiej):

- **Umiejętności zielone** – umiejętności o charakterze zawodowym lub ogólnym, niezbędne do pracy w sektorze zielonej gospodarki, czyli takiej, która jest oparta na odnawialnych źródłach energii, nowoczesnych technologiach ukierunkowanych na niskoemisyjność i zasobooszczędność, a także na zarządzaniu środowiskowym w przedsiębiorstwach.
- **Umiejętności lub kompetencje cyfrowe** – harmonijna kompozycja wiedzy, umiejętności i postaw umożliwiających życie, uczenie się i pracę w społeczeństwie cyfrowym, tj. społeczeństwie wykorzystującym w życiu codziennym i pracy technologie cyfrowe. Kompetencje cyfrowe określono w Ramie DigComp, o której mowa w podrozdziale 6.1 pkt 4 Wytocznych dotyczących realizacji projektów z udziałem środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus w regionalnych programach na lata 2021-2027.

Realizacja niniejszego szkolenia umożliwia rozwój wiedzy i umiejętności w dziedzinie zarządzania projektami w obszarze zielonych kompetencji, poprzez zwiększenie świadomości w zakresie ochrony środowiska, ekologicznych narzędzi pracy mających na celu minimalizację negatywnych następstw dla środowiska, redukcji niskiej emisji oraz zmian klimatycznych a przede wszystkim zwiększa prawdopodobieństwo skutecznej realizacji projektów z obszaru zielonej/cyfrowej transformacji. Program szkolenia został opracowany m.in. z wykorzystaniem wykazu zielonych umiejętności, opracowanych przez Komisję Europejską w ramach klasyfikacji ESCO.

Niniejsze szkolenie z zarządzania projektami wykorzystuje w swoim zakresie aspekty **GOSPODARKI EKOLOGICZNEJ oraz ZIELONEJ TRANSFORMACJI i ZIELONYCH KOMPETENCJI a także TRANSFORMACJI CYFROWEJ.**

DZIEŃ 1 - 4h

- Wprowadzenie do cyfrowych narzędzi wspierających zarządzanie projektami z zachowaniem zasad zrównoważonego rozwoju;
- Ogólna charakterystyka metodyk projektowych, wdrażania systemów zarządzania środowiskiem;
- Różnice w podejściu PMI®, PRINCE2®, Agile®, Scrum z innowacyjnym podejściem do zrównoważonego rozwoju z cyfrowej perspektywy.

DZIEŃ 2 - 9h

- Filozofia Agile: Manifest Agile i pryncypia - omówienie 12 zasad Agile z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych;
- Zasady w Scrum: Wprowadzenie do Scrum framework i geneza Scrum, filary Scrum, wartości i postawy w Scrum, czyli co zrobić, żeby projekty przybiegały szybko, efektywnie i kończyły się sukcesem umiejętnie rozwijając i wdrażając innowacje zgodnie z zasadami zrównoważonego rozwoju
- Role w zespole Scrum – organizacja pracy zespołu zwinnego: Scrum Master, Product Owner, Development Team, Otoczenie Scrum Team, w tym alternatywne konfiguracje z zachowaniem zasad zasobooszczędności

DZIEŃ 3 - 8h

Zdarzenia i proces w Scrum – organizacja projektu / procesu w Scrum minimalizując negatywny wpływ na środowisko wirtualne i emisję zanieczyszczeń:

- Struktura Sprintu
- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective

Artefakty i proces w Scrum - wymagania i jakość – tworzenie wartości biznesowej w Scrum dostosowane do zrównoważonego rozwoju:

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Increment Product
- Backlog refinement

Scrum Master “w pracy” – Scrum zgodnych z zasadami zrównoważonego rozwoju w środowisku cyfrowym.:

- Współpraca z ludźmi i zespołami
- Scrum w organizacji
- Facilitacja i coaching

DZIEŃ 4 - 8h

Skalowalność Scrum – podstawa organizacji pracy w wielu zespołach Scrum w środowisku skierowanym na cyfrową, zieloną gospodarkę i ESG

- Organizacja zespołów
- Skalowanie artefaktów i zdarzeń
- Najczęstsze problemy związane ze stosowaniem Scruma Testy próbne Scrum Master – egzamin próbny

DZIEŃ 5 - 1h

- Egzamin SCRUM Master PSM I - walidacja podmiot zewnętrzny

EGZAMIN:

Informacje dotyczące egzaminu Professional Scrum Master PSM I:

- egzamin jest zdawany w języku angielskim w formie on-line;
- egzamin składający się z 80 pytań 3 rodzajów (z jedną odpowiedzią prawidłową, z kilkoma odpowiedziami prawidłowymi, prawda/fałsz);
- do uzyskania pozytywnego wyniku egzaminu wymagane jest uzyskanie 85% poprawnych odpowiedzi;
- czas trwania egzaminu: 60 min;
- Uczestnik, który zdobył wymaganą ilość punktów otrzymuje międzynarodowy certyfikat w formie elektronicznej - Certyfikat Professional Scrum Master PSM I

Uczestnik, który na egzaminie zdobył niezbędną do uzyskania zaliczenia liczbę punktów otrzymuje międzynarodowy certyfikat w formie elektronicznej.

Szkolenie wykorzystuje dyskusje oraz burzę mózgów jako metody aktywizujące Uczestników do udziału w procesie nauki.

Każdy Uczestnik, który ukończył niniejsze szkolenie i przystąpił do egzaminu, otrzyma imienne zaświadczenie uczestnictwa w usłudze rozwojowej.

Przerwy NIE są wliczone w czas usługi szkoleniowej.

UWAGA! Czas trwania usługi rozwojowej to 40 godzin dydaktycznych, czyli zgodnie z harmonogramem 30 godzin zegarowych.

Są to w całości **zajęcia teoretyczne**.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 16

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 16 Wprowadzenie do zarządzania projektami "w pigułce" cz.1 - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams lub ZOOM	Wojciech Goliński	18-12-2025	17:00	19:00	02:00
2 z 16 Wprowadzenie do zarządzania projektami "w pigułce" cz.2 - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams lub ZOOM	Wojciech Goliński	18-12-2025	19:10	21:10	02:00
3 z 16 Filozofia Agile: Manifest Agile - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Wojciech Goliński	19-12-2025	08:30	10:30	02:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
4 z 16 Filozofia Agile: pryncypia - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Wojciech Goliński	19-12-2025	10:40	12:40	02:00
5 z 16 12 zasad Agile - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Wojciech Goliński	19-12-2025	13:00	15:00	02:00
6 z 16 Zasady w Scrum – organizacja pracy zespołu zwinnego - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Wojciech Goliński	19-12-2025	15:10	16:40	01:30
7 z 16 Role w zespole Scrum – organizacja pracy zespołu zwinnego - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Wojciech Goliński	19-12-2025	16:45	18:15	01:30
8 z 16 Powtórzenie - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Wojciech Goliński	20-12-2025	08:30	10:30	02:00
9 z 16 Zdarzenia i proces w Scrum – organizacja projektu / procesu w Scrum - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Wojciech Goliński	20-12-2025	10:40	12:40	02:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
10 z 16 Artefakty i proces w Scrum - wymagania i jakość – tworzenie wartości biznesowej w Scrum oraz Scrum Master “w pracy” - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Wojciech Goliński	20-12-2025	13:00	15:00	02:00
11 z 16 Scrum Master “w pracy” - kluczowe aspekty zarządzania - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Wojciech Goliński	20-12-2025	15:10	17:10	02:00
12 z 16 Powtórzenie - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Wojciech Goliński	21-12-2025	08:30	10:30	02:00
13 z 16 Skalowalność Scrum - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Wojciech Goliński	21-12-2025	10:40	12:40	02:00
14 z 16 Najczęstsze problemy związane ze stosowaniem Scruma - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Wojciech Goliński	21-12-2025	13:00	15:00	02:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
15 z 16 Podsumowanie najważniejszych zagadnień przed egzaminem oraz Testy próbne Scrum Master – egzamin próbny - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Wojciech Goliński	21-12-2025	15:10	17:10	02:00
16 z 16 Egzamin ze SCRUM Master PSMI - walidacja	-	03-01-2026	19:00	20:00	01:00

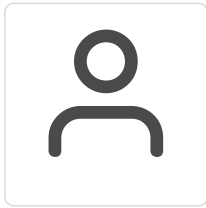
Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	4 920,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	4 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	123,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	100,00 PLN
W tym koszt walidacji brutto	615,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	500,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	492,00 PLN
W tym koszt certyfikowania netto	400,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Wojciech Goliński

Doświadczenie zdobywane od 2000 roku związane z kierowaniem projektami w branżach: szkoleniowej, informatycznej, badań rynkowych, usług B2B oraz współpracuje z administracją publiczną. Ukończył studia magisterskie z Socjologii na Politechnice Warszawskiej. Trener posiada liczne certyfikaty. Doświadczenie zdobyte nie wcześniej niż 5 lat. Instruktor posiada wiedzę w kontekście działań na rzecz ekoinnowacji oraz "zielonych umiejętności" o charakterze zawodowym i/lub ogólnym, wykorzystywanych w obszarze "zielonej gospodarki" w oparciu o nowoczesne technologie ukierunkowane na niskoemisyjność oraz ochronę środowiska.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują zestaw elektronicznych akredytowanych materiałów szkoleniowych (w formacie PDF):

- prezentacja
- przewodnik po Scrum
- studium przypadku i ćwiczenia
- przykładowy arkusz egzaminacyjny z odpowiedziami

Materiały zostaną udostępnione uczestnikom najpóźniej przed pierwszym dniem szkolenia, za pośrednictwem dysku Google.

Warunki uczestnictwa

Wymagane kompetencje: podstawowa znajomość zarządzania projektami, doświadczenie w pracy zespołowej, analityczne myślenie oraz podstawowa wiedza o procesach biznesowych, a także znajomość języka na poziomie min. B1.

Spełnienie wymagań udziału w szkoleniu, które zostały ustalone przez Operatora.

Udział w szkoleniu jest możliwy wyłącznie dla osób, które ukończyły 18 lat.

Wymagane jest podejście do egzaminu oraz frekwencja na poziomie 80%.

Na potrzeby Usługodawcy, jak również na potrzeby monitoringu, kontroli oraz w celu utrwalenia efektów kształcenia usługa zdalna może być rejestrowana, a po każdym dniu szkolenia pobierany jest raport logowań.

Informacje dodatkowe

Na cenę usługi składa się: szkolenie oraz 1 podejście do egzaminu.

Egzamin jest ustalany indywidualnie z Uczestnikiem usługi i odbędzie się w okresie 22.12-03.01.2026. Termin egzaminu dostępny będzie u osoby nadzorującej usługę po stronie Dostawcy Usług.

Usługa szkoleniowa jest dedykowana również dla Uczestników projektu "[Małopolski Pociąg do Kariery - sezon 1](#)" i/lub "[Nowy start w Małopolsce z EURESem](#)" realizowanych przez WUP Kraków. Wszechnica Edukacyjna posiada również podpisaną umowę z WUP Kraków

TECHNOLOGIE DLA OCHRONY ŚRODOWISKA: 3.6. Technologie zarządzania środowiskiem

UWAGA! W przypadku dofinansowania usługi powyżej 70% ze środków publicznych, usługa jest zwolniona z podatku VAT na podstawie § 3 ust.1 pkt 14 rozporządzenie Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień (Dz.U. 2013 poz. 1722 z późn. zm.).

Warunki techniczne

Używana platforma - ZOOM/Teams.

Okres ważności linku rozpoczyna się na 15 min. przed rozpoczęciem spotkania online i trwa do 15 min. ponad ramowy czas spotkania.

Wymagania systemowe

- Połączenie internetowe – szerokopasmowe przewodowe lub bezprzewodowe (3G lub 4G/LTE)
- Głośniki i mikrofon – wbudowane, na wtyczkę USB lub połączenie bezprzewodowe Bluetooth
- Kamera internetowa lub kamera internetowa w jakości HD – wbudowana, na wtyczkę UBS lub:
 - Kamera HD lub kamkorder z kartą przechwytywania wideo
 - **Uwaga:** sprawdź listę obsługiwanych urządzeń.
 - Oprogramowanie kamery wirtualnej do użytku z oprogramowaniem do transmisji, np. OBS lub kamery IP
 - **Uwaga:** klient Zoom w wersji 5.1.1 lub nowszej jest wymagany dla systemu operacyjnego macOS.

Obsługiwany system operacyjny

- System operacyjny macOS X w wersji 10.10 lub nowszej
- System Windows 11*
- ***Uwaga:** system Windows 11 jest obsługiwany w wersji 5.9.0 lub nowszej.
- Windows 10*
- ***Uwaga:** w przypadku urządzeń z systemem operacyjnym Windows 10 obowiązuje wersja Windows 10 Home, Pro lub Enterprise. Tryb S nie jest obsługiwany.
- System operacyjny Windows w wersji 8 lub 8.1
- System operacyjny Windows 7
- System operacyjny Ubuntu w wersji 12.04 lub nowszej
- System operacyjny Mint w wersji 17.1 lub nowszej
- System operacyjny Red Hat Enterprise Linux w wersji 6.4 lub nowszej
- System operacyjny Oracle Linux w wersji 6.4 lub nowszej
- System operacyjny CentOS w wersji 6.4 lub nowszej
- Oprogramowanie Fedora w wersji 21 lub nowszej
- Oprogramowanie OpenSUSE w wersji 13.2 lub nowszej
- System operacyjny ArchLinux (tylko w wersji 64-bitowej)

Obsługiwany tablet i urządzenia mobilne

- Urządzenia z systemem Android i iOS
- Urządzenia BlackBerry
- Urządzenie Surface w wersji PRO 2 lub nowszej z systemem operacyjnym Windows w wersji 8.1 lub nowszej
- **Uwaga:**
- W przypadku komputerów typu tablet z systemem operacyjnym Windows 10 obowiązuje wersja Windows 10 Home, Pro lub Enterprise. Tryb S nie jest obsługiwany.
- Komputery tabletowe obsługują tylko klienta Desktop Client.

Obsługiwane przeglądarki

- **Windows:** Edge 12+, Firefox 27+, Chrome 30+
- **macOS:** Safari 7+, Firefox 27+, Chrome 30+
- **Linux:** Firefox 27+, Chrome 30+

Uwaga: niektóre funkcje w kliencie internetowym nie są obsługiwane w przeglądarce Internet Explorer.

Wymagania dotyczące procesora i pamięci RAM

	Minimum	Zalecane
Procesor	Procesor jednordzeniowy o taktowaniu co najmniej 1Ghz	Procesor dwurdzeniowy o taktowaniu co najmniej 2 Ghz (Intel i3/i5/i7 lub ekwiwalent AMD)

Pamięć RAM	Nd.	4 Gb
------------	-----	------

Uwaga:

- w laptopach posiadających jeden lub dwa rdzenie liczba klatek na sekundę jest ograniczona podczas udostępniania ekranu (około 5 klatek na sekundę). Aby uzyskać optymalne wyniki podczas udostępniania ekranu z laptopów, zalecamy wykorzystanie procesora posiadającego cztery procesory lub więcej.
- System Linux wymaga procesora lub karty graficznej z obsługą sterownika OpenGL 2.0 lub nowszej wersji.

Obsługa wysokiej rozdzielczości DPI

- Wyświetlacze o wysokiej rozdzielczości DPI są obsługiwane przez platformę Zoom w wersji 3.5 lub nowszej

Wymagania dotyczące przepustowości

W celu uzyskania najlepszych wyników przepustowość wykorzystywana przez platformę Zoom zostanie zoptymalizowana w oparciu o sieć uczestnika. Automatycznie dostosuje się ona do sieci 3G, sieci Wi-Fi lub środowisk komunikacji przewodowej.

Zalecana przepustowość dla panelistów uczestniczących w spotkaniach i webinarach:

- Dla połączeń wideo 1:1:
 - Wideo wysokiej jakości: 600 kb/s (wysyłanie/pobieranie)
 - Wideo o rozdzielczości 720 p w jakości HD: 1,2 MB/s (wysyłanie/pobieranie)
 - Wideo o rozdzielczości 1080 p w jakości HD: 3,8 MB/s / 3,0 MB/s (wysyłanie/pobieranie)
- Dla grupowych połączeń wideo:
 - Wideo wysokiej jakości: 1,0 MB/s / 600 kb/s (wysyłanie/pobieranie)
 - Wideo o rozdzielczości 720 p w jakości HD: 2,6 MB/s / 1,8 MB/s (wysyłanie/pobieranie)
 - Wideo o rozdzielczości 1080 p w jakości HD: 3,8 MB/s / 3,0 MB/s (wysyłanie/pobieranie)
 - Wyświetlanie widoku galerii: 2,0 MB/s (25 wyświetleń), 4,0 MB/s (49 wyświetleń)
- Tylko udostępnianie ekranu (bez miniaturki wideo): 50–75 kb/s
- Udostępnianie ekranu z miniaturką wideo: 50–150 kb/s
- Audio VoIP: 60–80 kb/s
- System Zoom Phone: 60–100 kb/s

Zalecana przepustowość dla uczestników webinaru:

- Paneliści z włączonym wideo:
 - Wideo wysokiej jakości: ~ 600 (pobieranie)
 - ~1,2–1,8 Mb/s (pobieranie) w przypadku transmisji wideo w jakości 720p HD
 - ~2,3 Mb/s (pobieranie) w przypadku transmisji wideo w jakości 1080p HD
- Tylko udostępnianie ekranu (bez miniaturki wideo): 50–75 kb/s (pobieranie)
- Udostępnianie ekranu z miniaturką wideo: 50–150 kb/s (pobieranie)
- Audio VoIP: 60–80 kb/s (pobieranie)

Kontakt



Wiktoria DOROŚ

E-mail zp@we.edu.pl

Telefon (+48) 519 871 364