



## Szkolenie Revit API

Numer usługi 2026/04/17/14290/3494106

3 198,00 PLN brutto

2 600,00 PLN netto

168,32 PLN brutto/h

136,84 PLN netto/h

150,00 PLN cena rynkowa ⓘ

AEC Design Spółka  
z ograniczoną  
odpowiedzialnością

★★★★★ 4,6 / 5

125 ocen

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 19 h

📅 18.06.2026 do 19.06.2026

## Informacje podstawowe

### Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

### Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane jest do:

- programistów C#, którzy chcą rozpocząć lub rozwinąć pracę z Revit API
- inżynierów BIM oraz specjalistów BIM Coordinator/BIM Modeler, chcących automatyzować pracę w Autodesk Revit
- projektantów CAD/BIM pracujących w środowisku Autodesk Revit, którzy chcą tworzyć własne narzędzia i wtyczki
- osób z branży AEC (Architecture, Engineering, Construction) zainteresowanych automatyzacją procesów projektowych
- osób technicznych, które chcą przejść od podstaw programowania obiektowego do praktycznych zastosowań w środowisku Revit
- użytkowników Revit chcących lepiej zrozumieć strukturę API, dokumentację oraz sposób działania wtyczek (.dll, .addin)
- osób chcących zdobyć praktyczne umiejętności w zakresie selekcji, analizy i przetwarzania danych w modelach Revit

### Minimalna liczba uczestników

2

### Maksymalna liczba uczestników

8

### Data zakończenia rekrutacji

17-06-2026

### Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

### Liczba godzin usługi

19

### Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Akredytacja Centrów Egzaminacyjnych ECDL

# Cel

## Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje uczestnika do samodzielnego tworzenia dodatków (wtyczek) do Autodesk Revit z wykorzystaniem C# oraz środowiska Visual Studio, w oparciu o Revit API.

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Charakteryzuje funkcje i strukturę środowiska Dynamo oraz zasady jego współpracy z programem Revit.	Rozpoznaje elementy interfejsu Dynamo i opisuje zależności między modelami geometrycznymi a parametrami Revit.	Test teoretyczny
Wyjaśnia zasady tworzenia i modyfikowania geometrii w Dynamo oraz wykorzystania węzłów matematycznych, logicznych i geometrycznych.	Opisuje sposób przekształcania punktów, linii i brył w obiekty modelowe oraz podaje przykłady zastosowania poszczególnych typów węzłów.	Test teoretyczny
Tworzy skrypt w Dynamo generujący zbrojenie powierzchniowe ściany z rozpoznaniem otworów.	Opracowany skrypt prawidłowo identyfikuje obszary otworów i rozmieszcza pręty w modelu Revit zgodnie z zadanymi parametrami	Test teoretyczny
Wykazuje samodzielność w rozwiązywaniu problemów projektowych podczas pracy w środowisku Dynamo i Revit.	Samodzielnie dobiera węzły i metody analizy danych w celu osiągnięcia założonego efektu modelowego.	Test teoretyczny

# Kwalifikacje

## Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

### Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyraźnie 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 wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

# Program

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM SZKOLENIA:

1. 1. Wprowadzenie:
2. Omówienie szkolenia
3. Omówienie pobocznych źródeł wiedzy potrzebnych do kontynuowania rozwoju umiejętności związanych z Revit API
4. Podstawowe informacje C#
5. Przygotowanie środowiska:
6. Visual Studio
  1. Podstawowe omówienie interface Visual Studio
  2. Omówienie składowych wtyczki:
    1. .dll
    2. .addin (manifest file)
7. Revit SDK:
  1. Omówienie zawartości
  2. AddinManager
8. Revit Lookup
9. Zrozumienie dokumentacji Revit API:
10. Omówienie kompilatora
11. Omówienie koncepcji programowania obiektowego
  1. Klasy
  2. Właściwości
  3. Zmienne
  4. Konstruktory
  5. Dziedziczenie
  6. Hierarchia obiektów Revitowych (RevitLookup)
12. Selekcja elementów z przestrzeni Revit – zadania praktyczne:
13. Konfiguracja przestrzeni roboczej
14. Omówienie podstawowych zmiennych niezbędnych do tworzenia wtyczki dla (IExternalCommand, IExternalApplication)
15. Proste okno dialogowe
16. Filtrowanie oraz wybór elementów elementów
  1. FilteredElementCollector Class
  2. Selection Class
17. Zaawansowana selekcja elementów – zadania praktyczne:
18. ISelectionFilter Interface
19. Pobieranie elementów z modelu – zadania praktyczne:
20. Aktywnego
21. Zlinkowanego
22. Wprowadzenie do geometrii Revitowej – zadania praktyczne:
23. Tworzenie DirectShape
24. Tworzenie metod rozszerzających dla DirectShape
25. Wektor, punkt, odcinek
26. Transformacja geometrii – przesunięcie, obrót, itp.
27. Transformacja obiektów – przesunięcie, obrót, itp.
28. Geometria elementów – zadania praktyczne:
29. Pobieranie geometrii z elementów
30. Analiza geometrii elementów

Walidacja

## Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

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

## Cennik

Jeżeli korzystasz z dofinansowania w wysokości co najmniej 70% przysługuje Tobie zwolnienie z podatku VAT

### Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 198,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 600,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	168,32 PLN
Koszt osobogodziny netto	136,84 PLN

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

### Damian Dymczyk

Łączę światy IT, mechaniki i budownictwa, budując mosty tam, gdzie inni widzą bariery techniczne. Moim fundamentem jest dekada doświadczenia w branży fasadowej, gdzie realizowałem projekty na rynkach Belgii, Francji, Holandii, Luksemburga oraz UK. Nie tylko programuję, ale realnie rozwiązuję bolączki projektowe, łącząc znajomość procesów produkcyjnych z potęgą Inventora i dynamicznie rozwijającej się AI. Cechuje mnie zawodowa zawziętość – nie odpuszczam, dopóki nie znajdę optymalnego rozwiązania. Technologia to moja pasja także po godzinach, gdy projektuję układy IoT, programuję mikrokontrolery ESP i zajmuję się drukiem 3D.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały szkoleniowe w wersji elektronicznej

### Informacje dodatkowe

### Z naszej strony oferujemy:

1. Przeprowadzenie szkolenie przez profesjonalnych i doświadczonych inżynierów
2. Szkolenie prowadzone przy użyciu wysokiej jakości technologii

Usługa szkoleniowa może podlegać zwolnionej stawce VAT w przypadku finansowania ze środków publicznych (w co najmniej 70%).

## Warunki techniczne

### Zależy nam, aby jakość szkolenia była jak najwyższa, dlatego w przypadku szkoleń zdalnych:

1. Rekomendujemy korzystanie podczas szkolenia z dwóch monitorów: jeden do korzystania z połączenia zdalnego (MS TEAMS/ZOOM) i możliwości widoku ekranu naszego inżyniera, drugi do samodzielnej pracy w programie

\*posiadanie dwóch monitorów nie jest wymogiem koniecznym, aby przystąpić do szkolenia, ale poprawia jakość kursu.

2. Przydatne będą również słuchawki i mikrofon.

3. Upewnij się, że Twoje łącze internetowe jest wystarczające i dostosowane do realizacji takiego szkolenia, czy „wytrzyma” transmisję audio i wideo.

4. Zapewnij sobie komfortowe warunki podczas szkolenia i zadbaj o ciche pomieszczenie.

### Oprogramowanie:

Przed rozpoczęciem szkolenia niezbędne jest zainstalowanie odpowiedniego oprogramowania. Przed szkoleniem zostanie wysłana informacja dotycząca instalacji programów.

Po zainstalowaniu programu proszę o próbne uruchomienie z właściwym wyprzedzeniem przed terminem szkolenia.

## Kontakt



**Urszula Godlewska**

**E-mail** [urszula.godlewska@aecdesign.pl](mailto:urszula.godlewska@aecdesign.pl)

**Telefon** (+48) 696 988 614