



Projektowanie 3D i wizualizacje z wykorzystaniem SketchUp, Adobe Photoshop oraz sztucznej inteligencji – szkolenie kompleksowe PREMIUM

Numer usługi 2026/04/28/165046/3518889

7 800,00 PLN brutto
7 800,00 PLN netto
195,00 PLN brutto/h
195,00 PLN netto/h
200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

NIEPUBLICZNY
OŚRODEK
KSZTAŁCENIA
USTAWICZNEGO
"EDUKACJA" S.C.
KRZYSZTOF KOT,
MAGDALENA KOT

📍 Radom
🏢 Usługa szkoleniowa
📄 stacjonarna

★★★★★ 4,9 / 5

🕒 40:00 h

23 oceny

📅 25.05.2026 do 11.06.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Grupa docelowa usługi

Grupę docelową szkolenia stanowią architekci, projektanci wnętrz oraz specjaliści zajmujący się wizualizacją architektoniczną i grafiką 3D, którzy chcą zwiększyć efektywność pracy projektowej poprzez wykorzystanie narzędzi sztucznej inteligencji.

Szkolenie jest skierowane do osób posiadających podstawową wiedzę z zakresu projektowania oraz doświadczenie w pracy z oprogramowaniem CAD lub programami do grafiki 2D/3D (np. AutoCAD, Revit, ArchiCAD, 3ds Max, SketchUp, Adobe Photoshop).

Kurs przeznaczony jest dla specjalistów chcących usprawnić proces tworzenia koncepcji, wizualizacji i analiz projektowych, zautomatyzować wybrane elementy pracy projektowej oraz wdrożyć narzędzia AI do codziennego workflow w biurze projektowym.

Minimalna liczba uczestników

5

Maksymalna liczba uczestników

10

Data zakończenia rekrutacji

24-05-2026

Forma prowadzenia usługi

stacjonarna

Liczba godzin usługi

40

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje uczestników do samodzielnego wykorzystywania narzędzi projektowania 3D oraz sztucznej inteligencji w procesie tworzenia koncepcji, modeli i wizualizacji architektonicznych.

Uczestnicy nabędą umiejętność integracji AI z oprogramowaniem projektowym, automatyzacji procesów oraz przygotowania profesjonalnych materiałów wizualnych i prezentacyjnych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
WIEDZA: Uczestnik charakteryzuje możliwości wykorzystania narzędzi sztucznej inteligencji oraz oprogramowania projektowego w procesie projektowania i wizualizacji.	- rozróżnia etapy procesu projektowego z wykorzystaniem AI,	Test teoretyczny
	- wskazuje zastosowania AI (koncepcje, wizualizacje, analizy)	Test teoretyczny
	- opisuje funkcje programów takich jak SketchUp i Adobe Photoshop	Test teoretyczny
	- identyfikuje możliwości integracji AI z oprogramowaniem projektowym	Test teoretyczny
UMIĘJĘTNOŚCI: Uczestnik tworzy modele 3D oraz przygotowuje wizualizacje z wykorzystaniem narzędzi projektowych i graficznych.	wykonuje model 3D zgodny z założeniami projektowymi	Test teoretyczny
	stosuje narzędzia modelowania w SketchUp	Obserwacja w warunkach symulowanych
	przygotowuje wizualizacje i edytuje je w Adobe Photoshop	Obserwacja w warunkach symulowanych
	poprawia jakość wizualizacji (światło, kolor, kontrast)	Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: Uczestnik organizuje i realizuje proces projektowy z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi cyfrowych oraz sztucznej inteligencji, działając w sposób efektywny, odpowiedzialny i zgodny z zasadami etyki zawodowej.	planuje etapy pracy projektowej oraz dobiera odpowiednie narzędzia (np. SketchUp, Adobe Photoshop, narzędzia AI) do realizacji zadania,	Analiza dowodów i deklaracji
	współpracuje i komunikuje się w procesie projektowym (prezentacja koncepcji, uzasadnianie rozwiązań),	Obserwacja w warunkach symulowanych
	podejmuje decyzje projektowe w oparciu o analizę funkcjonalną i estetyczną,	Analiza dowodów i deklaracji
	stosuje zasady etyki i prawa (np. prawa autorskie, wykorzystanie AI),	Wywiad swobodny
	dba o jakość i terminowość realizacji projektu.	Analiza dowodów i deklaracji

Cel biznesowy

Celem biznesowym udziału w szkoleniu jest zwiększenie efektywności i jakości realizowanych projektów poprzez wdrożenie nowoczesnych narzędzi projektowych oraz rozwiązań opartych na sztucznej inteligencji w codziennej pracy zawodowej.

Uczestnik po ukończeniu szkolenia będzie w stanie samodzielnie wykorzystywać oprogramowanie takie jak SketchUp i Adobe Photoshop oraz narzędzia AI do tworzenia koncepcji projektowych, modeli 3D oraz wizualizacji, co przyczyni się do skrócenia czasu realizacji projektów oraz zwiększenia ich atrakcyjności wizualnej.

Zdobyte kompetencje pozwolą na automatyzację wybranych procesów projektowych, poprawę komunikacji z klientem poprzez tworzenie profesjonalnych materiałów prezentacyjnych oraz zwiększenie konkurencyjności na rynku usług projektowych.

Efektom biznesowym będzie podniesienie jakości świadczonych usług, zwiększenie efektywności pracy oraz rozwój oferty o nowoczesne usługi projektowe wykorzystujące sztuczną inteligencję.

Efekt usługi

Efekt usługi 1

Uczestnik wykorzystuje narzędzia sztucznej inteligencji w procesie projektowania.

Kryteria weryfikacji:

- wskazuje zastosowania AI w projektowaniu (koncepcje, wizualizacje)
- dobiera narzędzia AI do etapu pracy
- tworzy poprawne prompty projektowe

Efekt usługi 2

Uczestnik tworzy modele 3D z wykorzystaniem oprogramowania projektowego.

Kryteria weryfikacji:

- wykonuje model 3D zgodny z założeniami projektowymi
- stosuje narzędzia programu SketchUp
- wykorzystuje komponenty i materiały

Efekt usługi 3

Uczestnik przygotowuje wizualizacje oraz materiały graficzne projektu.

Kryteria weryfikacji:

- wykonuje wizualizację projektu
- stosuje narzędzia edycji w Adobe Photoshop
- poprawia jakość wizualizacji (kolor, światło, kontrast)

Efekt usługi 4

Uczestnik integruje narzędzia sztucznej inteligencji z procesem projektowym.

Kryteria weryfikacji:

- wykorzystuje AI w różnych etapach projektu
- łączy narzędzia projektowe i AI
- automatyzuje wybrane elementy pracy

Efekt usługi 5

Uczestnik opracowuje projekt końcowy z wykorzystaniem narzędzi 3D, AI i grafiki.

Kryteria weryfikacji:

- przygotowuje spójny projekt
- prezentuje projekt
- uzasadnia zastosowane rozwiązania

Efekt usługi 6

Uczestnik stosuje zasady etyki i prawa w wykorzystaniu narzędzi cyfrowych.

Kryteria weryfikacji:

- wskazuje podstawowe zasady prawa autorskiego
- rozróżnia poprawne i nieetyczne wykorzystanie AI
- stosuje zasady bezpieczeństwa danych

Metoda potwierdzenia osiągnięcia efektu usługi

Osiągnięcie efektów uczenia się w ramach usługi szkoleniowej będzie weryfikowane poprzez zastosowanie zróżnicowanych metod walidacji, obejmujących zarówno wiedzę teoretyczną, jak i umiejętności praktyczne uczestników. Walidacja zostanie przeprowadzona w formie mieszanej i obejmuje:

- test wiedzy teoretycznej (pytania zamknięte i krótkie pytania otwarte),
- analizę dowodów i deklaracji uczestnika w zakresie wykonanych prac projektowych,
- obserwację uczestnika w trakcie realizacji zadań projektowych w warunkach symulowanych,
- prezentację opracowanego projektu końcowego wraz z uzasadnieniem zastosowanych rozwiązań.

Proces walidacji pozwala na ocenę stopnia osiągnięcia efektów uczenia się w zakresie wykorzystania narzędzi projektowych, takich jak SketchUp i Adobe Photoshop, oraz narzędzi sztucznej inteligencji w procesie projektowym.

Walidacja przeprowadzana jest na zakończenie szkolenia i obejmuje weryfikację zarówno wiedzy, jak i umiejętności praktycznego zastosowania zdobytych kompetencji.

Proces walidacji jest rozdzielony od procesu szkoleniowego – przeprowadzany przez osobę inną niż prowadząca zajęcia lub z zastosowaniem odrębnych procedur oceny, co zapewnia obiektywność i rzetelność oceny.

Warunkiem potwierdzenia osiągnięcia efektów uczenia się jest:

- udział w co najmniej 80% zajęć,
- pozytywne zaliczenie testu wiedzy,
- wykonanie i prezentacja projektu końcowego.

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

TAK

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

TAK

Program

Szkolenie obejmuje część teoretyczną oraz praktyczną, ukierunkowaną na wykorzystanie narzędzi projektowych oraz sztucznej inteligencji w procesie projektowym. Zajęcia prowadzone są w formie warsztatowej, z naciskiem na pracę własną uczestników oraz realizację projektów.

Za 1 godzinę usługi szkoleniowej przyjmuje się godzinę dydaktyczną (45 minut). Szkolenie realizowane jest w formie stacjonarnej i obejmuje 40 godzin dydaktycznych (co odpowiada 30 godzinom zegarowym). W trakcie zajęć przewidziane są przerwy dostosowane do potrzeb uczestników.

Program szkolenia został opracowany z uwzględnieniem potrzeb architektów, projektantów wnętrz oraz specjalistów zajmujących się wizualizacją architektoniczną, którzy dążą do usprawnienia procesów projektowych, zwiększenia efektywności pracy oraz wdrożenia nowoczesnych narzędzi sztucznej inteligencji do codziennej praktyki zawodowej.

PLAN ZAJĘĆ:

Dzień 1 – Wprowadzenie + AI

- Wprowadzenie do szkolenia i środowiska pracy
- Rola sztucznej inteligencji w projektowaniu
- Przegląd narzędzi AI
- Tworzenie promptów projektowych
- Warsztaty: generowanie koncepcji i moodboardów

Dzień 2 – Podstawy modelowania 3D

- Interfejs i nawigacja w SketchUp
- Narzędzia rysowania i modelowania

- Tworzenie obiektów 3D
- Grupy i komponenty
- Ćwiczenia praktyczne

Dzień 3 – Modelowanie zaawansowane

- Modelowanie wnętrz i przestrzeni
- Materiały i tekstury
- Biblioteki obiektów
- Optymalizacja modeli
- Praca projektowa

Dzień 4 – Wizualizacje i grafika

- Przygotowanie sceny (światło, kamera)
- Rendering (np. V-Ray / Enscape)
- Edycja wizualizacji w Adobe Photoshop
- Poprawa jakości renderów
- Przygotowanie materiałów dla klienta

Dzień 5 – Integracja + projekt końcowy

- Integracja AI z procesem projektowym
- Automatyzacja pracy projektowej
- Realizacja projektu końcowego
- Prezentacja projektu
- Walidacja efektów uczenia się (test wiedzy oraz omówienie wyników)

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 25

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 25 Wprowadzenie do szkolenia i środowiska pracy	Robert Zajda	25-05-2026	08:00	09:10	01:10
2 z 25 Rola sztucznej inteligencji w projektowaniu	Robert Zajda	25-05-2026	09:10	10:20	01:10
3 z 25 Przegląd narzędzi AI	Robert Zajda	25-05-2026	10:20	11:30	01:10
4 z 25 Tworzenie promptów projektowych	Robert Zajda	25-05-2026	11:30	12:40	01:10

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 25 Warsztaty: generowanie koncepcji i moodboardów	Robert Zajda	25-05-2026	12:40	14:00	01:20
6 z 25 Interfejs i nawigacja w SketchUp	Magdalena Kot	27-05-2026	08:00	09:10	01:10
7 z 25 Narzędzia rysowania i modelowania	Magdalena Kot	27-05-2026	09:10	10:20	01:10
8 z 25 Tworzenie obiektów 3D	Magdalena Kot	27-05-2026	10:20	11:30	01:10
9 z 25 Grupy i komponenty	Magdalena Kot	27-05-2026	11:30	12:40	01:10
10 z 25 Ćwiczenia praktyczne	Magdalena Kot	27-05-2026	12:40	14:00	01:20
11 z 25 Modelowanie wnętrz i przestrzeni	Magdalena Kot	02-06-2026	08:00	09:10	01:10
12 z 25 Materiały i tekstury	Magdalena Kot	02-06-2026	09:10	10:20	01:10
13 z 25 Biblioteki obiektów	Magdalena Kot	02-06-2026	10:20	11:30	01:10
14 z 25 Optymalizacja modeli	Magdalena Kot	02-06-2026	11:30	12:40	01:10
15 z 25 Praca projektowa	Magdalena Kot	02-06-2026	12:40	14:00	01:20
16 z 25 Przygotowanie sceny (światło, kamera)	Magdalena Kot	05-06-2026	08:00	09:10	01:10
17 z 25 Rendering (V-Ray / Enscape)	Magdalena Kot	05-06-2026	09:10	10:20	01:10

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
18 z 25 Edycja wizualizacji w Adobe Photoshop	Magdalena Kot	05-06-2026	10:20	11:30	01:10
19 z 25 Poprawa jakości renderów	Magdalena Kot	05-06-2026	11:30	12:40	01:10
20 z 25 Przygotowanie materiałów dla klienta	Magdalena Kot	05-06-2026	12:40	14:00	01:20
21 z 25 Integracja AI z procesem projektowym	Magdalena Kot	11-06-2026	08:00	09:15	01:15
22 z 25 Automatyzacja pracy projektowej	Magdalena Kot	11-06-2026	09:15	10:30	01:15
23 z 25 Realizacja projektu końcowego	Magdalena Kot	11-06-2026	10:30	11:45	01:15
24 z 25 Prezentacja projektu	Magdalena Kot	11-06-2026	11:45	13:15	01:30
25 z 25 Walidacja – test wiedzy + zadanie praktyczne	-	11-06-2026	13:15	14:00	00:45

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	7 800,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	7 800,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	195,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 2



1 z 2

Magdalena Kot

Trener posiada wieloletnie doświadczenie w prowadzeniu szkoleń z zakresu projektowania komputerowego, grafiki oraz oprogramowania CAD i 3D. Od 2015 roku prowadzi szkolenia w ramach działalności gospodarczej, realizując kursy dla osób indywidualnych oraz grup szkoleniowych.

W swoim doświadczeniu dydaktycznym trener zrealizował liczne szkolenia, w szczególności:

szkolenie „Projektowanie ogrodów + AutoCAD” (2017 r.),
szkolenie „Grafika komputerowa” (2018 r.),
szkolenie „ArchiCAD + AutoCAD w projektowaniu wnętrz” (2019 r.),
szkolenie „Grafika komputerowa z certyfikatem ECDL” (2019 r.),
szkolenie „Grafika komputerowa – Adobe Photoshop” (2020 r.),
szkolenie „Grafika komputerowa” (2021 r.),
szkolenie „Komputerowa obróbka zdjęć i publikacja w internecie” (2023 r.).

Trener specjalizuje się w zakresie:

projektowania 2D i 3D,
grafiki komputerowej i przygotowania materiałów wizualnych,
wykorzystania narzędzi cyfrowych w procesie projektowym.

Posiada doświadczenie w pracy dydaktycznej oraz prowadzeniu zajęć o charakterze teoretycznym i praktycznym (warsztatowym), z wykorzystaniem metod aktywizujących uczestników oraz pracy projektowej.

Trener posiada również kompetencje w zakresie pracy z oprogramowaniem do modelowania 3D, w tym SketchUp, oraz wykorzystania nowoczesnych narzędzi cyfrowych, w tym rozwiązań opartych na sztucznej inteligencji w procesie projektowym.

Doświadczenie i kwalifikacje zawodowe trenera zostały zdobyte i rozwinięte w szczególności w okresie ostatnich 5 lat.



2 z 2

Robert Zajda

Trener posiada wieloletnie doświadczenie w obszarze technologii informatycznych oraz tworzenia i wdrażania systemów IT. Od ponad 20 lat zajmuje się administracją systemami, sieciami komputerowymi oraz tworzeniem aplikacji internetowych.

Posiada doświadczenie w zakresie pracy z bazami danych, systemami CMS oraz technologiami webowymi (HTML, JavaScript, PHP), a także w projektowaniu i wdrażaniu rozwiązań informatycznych.

W ostatnich latach specjalizuje się w wykorzystaniu narzędzi sztucznej inteligencji w pracy projektowej i biznesowej, w tym w automatyzacji procesów, generowaniu treści oraz wspieraniu procesów projektowych.

Posiada doświadczenie w prowadzeniu zajęć szkoleniowych oraz pracy warsztatowej z uczestnikami.

Doświadczenie zawodowe i kompetencje trenera zostały rozwinięte w szczególności w okresie ostatnich 5 lat.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnikom szkolenia zostaną zapewnione materiały dydaktyczne w formie:

- prezentacji szkoleniowych,
- plików projektowych i materiałów ćwiczeniowych,
- przykładowych modeli 3D oraz wizualizacji,
- materiałów pomocniczych (instrukcje, checklisty).

Materiały szkoleniowe obejmują zagadnienia związane z pracą w SketchUp, Adobe Photoshop oraz wykorzystaniem narzędzi sztucznej inteligencji w procesie projektowym.

Uczestnicy otrzymują dostęp do materiałów szkoleniowych w trakcie realizacji usługi oraz po jej zakończeniu w formie elektronicznej.

Warunki uczestnictwa

Warunkiem udziału w szkoleniu jest:

- podstawowa znajomość obsługi komputera,
- mile widziana znajomość programów graficznych lub projektowych (np. SketchUp, Adobe Photoshop lub inne narzędzia CAD/3D),
- chęć rozwijania kompetencji w zakresie projektowania i wykorzystania sztucznej inteligencji.

Uczestnik zobowiązany jest do aktywnego udziału w zajęciach oraz realizacji zadań praktycznych.

Warunkiem ukończenia szkolenia jest:

- uczestnictwo w minimum 80% zajęć,
- przystąpienie do walidacji efektów uczenia się.

Informacje dodatkowe

Szkolenie realizowane jest w formie stacjonarnej i obejmuje część teoretyczną oraz praktyczną.

Zajęcia prowadzone są w sposób warsztatowy, z naciskiem na pracę własną uczestników oraz realizację projektów.

Uczestnicy pracują na indywidualnych stanowiskach komputerowych (laptopy), z dostępem do oprogramowania wykorzystywanego podczas szkolenia.

Szkolenie uwzględnia wykorzystanie nowoczesnych narzędzi projektowych oraz rozwiązań opartych na sztucznej inteligencji w praktyce zawodowej.

Organizator zapewnia wsparcie trenera podczas realizacji zadań oraz konsultacje w trakcie szkolenia.

Adres

ul. Marywilska 4 B
26-600 Radom
woj. mazowieckie

Szkolenie realizowane będzie w formie stacjonarnej w sali szkoleniowej wyposażonej w stanowiska komputerowe w postaci laptopów zapewnionych dla uczestników.

Sala szkoleniowa zapewnia odpowiednie warunki do realizacji zajęć teoretycznych i praktycznych, w tym:

indywidualne stanowisko pracy dla każdego uczestnika (laptop),
dostęp do oprogramowania wykorzystywanego podczas szkolenia (m.in. SketchUp, Adobe Photoshop),
dostęp do Internetu,
sprzęt multimedialny (projektor/ekran),
ergonomiczne warunki pracy.

Zajęcia prowadzone będą w sposób praktyczny, z wykorzystaniem indywidualnej pracy uczestników na sprzęcie komputerowym oraz realizacją projektów szkoleniowych.

Miejsce szkolenia spełnia wymagania bezpieczeństwa i higieny pracy oraz zapewnia komfortowe warunki nauki.

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi

Kontakt



MAGDALENA KOT

E-mail krzysztof.kot@edukacjarad.pl

Telefon (+48) 500 242 291