



Interaktywne szkolenia VR z wykorzystaniem AI – nowa forma treningów kompetencyjnych z możliwością dostosowania do klienta

Numer usługi 2026/05/07/44606/3543909

2 400,00 PLN brutto
 2 400,00 PLN netto
 150,00 PLN brutto/h
 150,00 PLN netto/h
 166,67 PLN cena rynkowa ⓘ

FUNDACJA

BUDZIMY UŚPIONE
 UMYŚLY

★★★★★ 4,8 / 5

38 ocen

📄 Usługa szkoleniowa

📺 zdalna

🕒 16:00 h

📅 15.06.2026 do 19.06.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Zdrowie i medycyna / Psychologia i rozwój osobisty

Grupa docelowa usługi

Usługa skierowana jest do kadry instytucji i organizacji zainteresowanych wykorzystaniem nowoczesnych technologii w rozwoju kompetencji społecznych i aktywizacji zawodowych osób starszych i z niepełnosprawnościami.

W szczególności odbiorcami usługi są:

- pracownicy i współpracownicy instytucji szkoleniowych i edukacyjnych,
- kadra placówek pomocy społecznej (np. WTZ, ŚDS, DPS, MOPS, GOPS),
- trenerzy, doradcy, edukatorzy oraz osoby pracujące w obszarze rozwoju kompetencji,
- opiekunów osób starszych i osób z niepełnosprawnościami

Usługa przeznaczona jest dla osób, które chcą rozwijać kompetencje w zakresie wykorzystania technologii VR i AI w procesach szkoleniowych, edukacyjnych i rozwojowych, w szczególności w pracy z grupami wymagającymi wsparcia, w tym osobami z niepełnosprawnościami.

Uczestnicy nie muszą posiadać wcześniejszego doświadczenia w pracy z technologią VR.

Minimalna liczba uczestników

2

Maksymalna liczba uczestników

10

Data zakończenia rekrutacji

14-06-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna

Cel

Cel edukacyjny

Celem usługi jest przygotowanie uczestników do prowadzenia i omawiania działań rozwojowych z wykorzystaniem technologii VR oraz elementów AI na platformie Mazer Trainer jako narzędzi wspierających rozwój kompetencji społecznych i zawodowych. Uczestnicy uczą się dobierać scenariusze VR do celów szkoleniowych, przygotowywać odbiorców do udziału w symulacji, formułować instrukcje, obserwować zachowania w środowisku immersyjnym oraz udzielać informacji zwrotnej i planować dalsze działania rozwojowe.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik zna możliwości wykorzystania technologii VR i AI w działaniach rozwojowych	wskazuje minimum 3 zastosowania VR w szkoleniach i aktywizacji	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	wskazuje minimum 2 przykłady wykorzystania AI w symulacjach	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	rozdziela zastosowanie VR jako narzędzia od celu szkoleniowego	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik zna zasady bezpiecznego i efektywnego korzystania z VR	wymienia minimum 3 zasady bezpieczeństwa pracy w VR	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	wskazuje sytuacje wymagające przerwania ćwiczenia	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	opisuje zasady przygotowania uczestnika do symulacji	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik potrafi przygotować odbiorcę do udziału w symulacji VR	formułuje jasną instrukcję udziału w ćwiczeniu	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	określa cel symulacji	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	wskazuje sposób zgłaszania trudności przez uczestnika	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik dobiera scenariusz VR do celu rozwojowego	dopasowuje scenariusz do minimum 2 celów (np. komunikacja, autoprezentacja)	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	uzasadnia wybór scenariusza	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	określa poziom trudności ćwiczenia	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik obserwuje i analizuje zachowania w środowisku VR	wskazuje minimum 3 elementy podlegające obserwacji (np. komunikacja, reakcja, samodzielność)	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	opisuje zachowanie uczestnika w symulacji	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	identyfikuje mocne strony i obszary do rozwoju	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	formułuje minimum 2 pytania podsumowujące	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik udziela informacji zwrotnej po symulacji VR	przekazuje informację zwrotną w sposób wspierający	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	wskazuje możliwe kierunki dalszego rozwoju	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik planuje działania rozwojowe z wykorzystaniem VR	opracowuje prosty plan działania (cel, przebieg, omówienie)	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	uwzględnia potrzeby uczestników	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	określa sposób wykorzystania VR jako narzędzia	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	wskazuje zastosowanie VR w minimum 2 sytuacjach szkoleniowych	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Uczestnik wykorzystuje VR jako narzędzie wspierające rozwój kompetencji	opisuje korzyści i ograniczenia metody
dostosowuje wykorzystanie VR do odbiorcy		Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

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 rozdzielanie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Założenie metodyczne

Program realizowany jest naprzemiennie: po każdej sesji w środowisku VR następuje sesja online (poza środowiskiem VR), umożliwiająca omówienie doświadczeń, analizę zachowań oraz przygotowanie do kolejnego ćwiczenia.

Układ ten wspiera efektywność uczenia się, ogranicza przeciążenie uczestników oraz wzmacnia proces refleksji i wdrażania kompetencji.

Moduł 1 – sesja online: wprowadzenie do VR i AI w procesach szkoleniowych

- rola technologii VR i AI w nowoczesnych usługach rozwojowych
- możliwości wykorzystania symulacji w rozwoju kompetencji
- przykładowe zastosowania (komunikacja, autoprezentacja, sytuacje zawodowe)
- przygotowanie uczestnika do pracy w środowisku immersyjnym

Moduł 2 – VR: pierwsze doświadczenie środowiska immersyjnego

- wejście do środowiska VR i orientacja w przestrzeni
- zasady komunikacji i interakcji w środowisku wirtualnym
- obsługa elementów scenariusza
- reagowanie na instrukcje i zgłaszanie trudności

Moduł 3 – sesja online: omówienie doświadczenia i metodyka pracy

- analiza doświadczenia z pierwszej sesji VR
- zasady formułowania instrukcji dla uczestników
- wspieranie uczestnika w trakcie ćwiczenia
- dostosowanie poziomu trudności do odbiorcy

Moduł 4 – VR: symulacja komunikacji i sytuacji zadaniowych

- realizacja scenariusza, rozmowa treneta z osobą niepełnosprawną w świecie wirtualnym na platformie Mazer Trainer.
- reagowanie na pytania i polecenia wirtualnego avatara na platformie Mazer Trainer.
- wykonywanie zadań w środowisku VR
- obserwacja zachowań uczestników

Moduł 5 – sesja online: analiza zachowań i informacja zwrotna

- omówienie obserwacji z symulacji z osobą niepełnosprawną z platformy Mazer Trainer.
- zasady udzielania informacji zwrotnej
- wykorzystanie obserwacji w procesie rozwojowym
- przygotowanie do kolejnego ćwiczenia

Moduł 6 – VR: symulacja autoprezentacji i sytuacji społecznych

- ćwiczenie autoprezentacji w środowisku VR
- reagowanie w sytuacjach społecznych i zawodowych
- podejmowanie decyzji w scenariuszu
- identyfikacja trudności i potrzeb wsparcia

Moduł 7 – sesja online: działania z wykorzystaniem VR

- dobór VR jako narzędzia do celu szkoleniowego
- planowanie przebiegu ćwiczenia
- wykonanie ćwiczenia w sesji wirtualnej na platformie Mazer Trainer.

Moduł 8 – VR + sesja online: zadanie końcowe

- realizacja zadania praktycznego w środowisku VR
- omówienie doświadczenia i wniosków
- prezentacja przygotowanego mini-scenariusza
- podsumowanie szkolenia

Walidacja efektów uczenia się

- walidację efektów uczenia się (obserwacja, rozmowa)

Adresaci usługi:

Szkolenie skierowane jest do kadry instytucji i organizacji zainteresowanych wykorzystaniem nowoczesnych technologii w procesach szkoleniowych, edukacyjnych i rozwojowych.

Uczestnikami mogą być pracownicy i współpracownicy instytucji szkoleniowych i edukacyjnych, placówek pomocy społecznej, a także trenerzy, doradcy, edukatorzy oraz opiekunów osób starszych i osób z niepełnosprawnościami.

Szkolenie przeznaczone jest dla osób, które chcą rozwijać kompetencje w zakresie wykorzystania technologii VR i AI jako narzędzi wspierających proces uczenia się, w szczególności w obszarze komunikacji, autoprezentacji oraz przygotowania do sytuacji zawodowych i aktywizacji osób starszych i z niepełnosprawnościami.

Czas trwania i struktura szkolenia:

Łączny czas trwania usługi: **16 godzin**, realizowanych w ciągu 2 dni szkoleniowych.

- zajęcia online (poza środowiskiem VR)
- zajęcia praktyczne w środowisku VR

Zajęcia realizowane są naprzemiennie – po każdej sesji w środowisku VR następuje sesja online, umożliwiająca omówienie doświadczeń, analizę zachowań oraz przygotowanie do kolejnego ćwiczenia.

Zajęcia praktyczne obejmują symulacje w środowisku VR, ćwiczenia sytuacyjne, trening komunikacji i autoprezentacji oraz realizację zadań w scenariuszach immersyjnych.

Sposób organizacji walidacji:

Walidacja efektów uczenia się przeprowadzana jest na zakończenie szkolenia i obejmuje:

- test teoretyczny

Walidacja prowadzona jest przez osobę nieprowadzącą szkolenia, zgodnie z zasadą rozdzielania procesu szkolenia i walidacji.

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 400,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 113 ust. 1 ustawy o VAT ze względu na wartość sprzedaży	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 400,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	150,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	150,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	16:00

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymają materiały szkoleniowe wspierające realizację usługi oraz utrwalenie nabytych kompetencji, w formie elektronicznej, dostosowane do charakteru szkolenia zdalnego i pracy w środowisku VR, w tym:

- materiały wprowadzające do wykorzystania technologii VR i AI w procesach szkoleniowych i rozwojowych,
- instrukcje dotyczące udziału w sesjach VR oraz bezpiecznego korzystania ze środowiska immersyjnego,
- karty pracy wspierające analizę doświadczeń z symulacji oraz obserwację zachowań,
- przykładowe scenariusze wykorzystania VR w rozwoju kompetencji społecznych i zawodowych,
- materiały dotyczące formułowania instrukcji, prowadzenia ćwiczeń oraz udzielania informacji zwrotnej,
- wzór prostego scenariusza szkoleniowego z wykorzystaniem VR,
- materiały podsumowujące najważniejsze treści oraz wspierające dalsze wykorzystanie zdobytej wiedzy w praktyce.

Materiały udostępniane są uczestnikom w trakcie lub po zakończeniu szkolenia w formie elektronicznej.

Po zakończeniu usługi uczestnik otrzyma certyfikat potwierdzający udział w szkoleniu oraz nabycie kompetencji, zgodnie z założeniami walidacji.

Informacje dodatkowe

"Usługa Szkoleniowa została stworzona na podstawie licencji **Mazer Enterprise** zakupionej z dofinansowaniem projektu "USŁUGI ROZWOJOWE 4.0 – wsparcie podmiotów BUR w obszarze tworzenia, rozwoju i sprzedaży nowych form usług rozwojowych lub wykorzystaniu nowych technologii" nr FERS.01.03-IP.09-0015/23."

Warunki techniczne

Platforma / rodzaj komunikatora, za pośrednictwem którego prowadzona będzie usługa

Platforma Zoom (link zamieszczony 1 dzień przed planowaną walidacją)

Minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer uczestnika lub inne urządzenie do zdalnej komunikacji

Komputer, laptop lub tablet z dostępem do internetu i kamery

Procesor: Minimalnie jednordzeniowy 1 GHz, zalecany dwurdzeniowy 2 GHz lub lepszy (np. Intel i3/i5/i7 lub AMD ekwiwalent).

Pamięć RAM: Minimalnie 2 GB, zalecane 4 GB lub więcej.

Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować uczestnik

Minimalna prędkość łącza: 600 kb/s dla wideo wysokiej jakości, zalecane minimum 1,2 Mb/s dla wideo 720p i 3,8 Mb/s dla wideo 1080p.

Niezbędne oprogramowanie umożliwiające uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów

System operacyjny: Windows 7 lub nowszy, macOS 10.10 lub nowszy, Linux, iOS, Android.

Zainstalowana aktualna wersja jednej z przeglądarek: Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Edge lub Opera.

Nie ma potrzeby instalowania specjalnego oprogramowania, ale dostęp do aplikacji Zoom może poprawić jakość połączenia.

Okres ważności linku umożliwiającego uczestnictwo w spotkaniu online

Link jest ważny do momentu zakończenia spotkania lub webinaru.

Zalecane parametry łącza internetowego

Łącze internetowe o minimalnej przepustowości 600 kb/s dla wideo wysokiej jakości, zalecane minimum 1,2 Mb/s dla wideo 720p i 3,8

Mb/s dla wideo 1080p. Dla grupowych połączeń wideo zalecane 1,0 Mb/s dla wideo wysokiej jakości i do 3,8 Mb/s dla wideo 1080p.

Udostępnianie ekranu bez miniaturki wideo wymaga 50–75 kb/s, z miniaturką 50–150 kb/s. Audio VoIP: 60–80 kb/s, ZoomPhone: 60–100 kb/s.

Kontakt



SYLWIA DUNAJ

E-mail sylnaj@vp.pl

Telefon (+48) 724 449 984