



Projektowanie szkoleń e-learningowych w narzędziach Articulate 360 – poziom zaawansowany

Numer usługi 2026/05/13/4972/3557055

4 292,70 PLN brutto
 3 490,00 PLN netto
 260,16 PLN brutto/h
 211,52 PLN netto/h
 181,67 PLN cena rynkowa ⓘ

Konsorcjum doradczo szkoleniowe S.A

★★★★★ 4,5 / 5

141 ocen

📍 Warszawa

🏢 Usługa szkoleniowa

📄 mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

👥 Zajęcia grupowe

🕒 16:30 h

📅 17.06.2026 do 22.06.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Biznes / Zarządzanie zasobami ludzkimi

Grupa docelowa usługi

Oferta skierowana do:

- E-learning developerów pracujących z pakietem Articulate 360 na poziomie średniozaawansowanym i zaawansowanym.
- Projektantów instruktażowych (Instructional Designers), którzy chcą rozwijać kompetencje związane z projektowaniem zaawansowanych kursów e-learningowych.
- Specjalistów ds. szkoleń i rozwoju odpowiedzialnych za projektowanie nowoczesnych doświadczeń edukacyjnych.
- Twórców treści cyfrowych oraz osób realizujących projekty szkoleniowe na urządzenia mobilne.
- Osób odpowiedzialnych za rozwój i optymalizację procesów e-learningowych w organizacjach.
- Pracowników działów HR i L&D wykorzystujących zaawansowane mechanizmy interaktywne w szkoleniach online.
- Osób posiadających doświadczenie w pracy z Articulate Storyline 360 i chcących wykorzystywać pełnię możliwości pakietu Articulate 360 w projektach e-learningowych.

Minimalna liczba uczestników

6

Maksymalna liczba uczestników

10

Data zakończenia rekrutacji

10-06-2026

Forma prowadzenia usługi

mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

Cel

Cel edukacyjny

Celem warsztatu jest rozwinięcie zaawansowanych kompetencji uczestników w zakresie projektowania i tworzenia nowoczesnych, interaktywnych oraz mobilnych szkoleń e-learningowych z wykorzystaniem pakietu Articulate 360. Uczestnicy poznają zaawansowane funkcjonalności Articulate Storyline 360, nauczą się wykorzystywać mechanizmy grywalizacji, instrukcje warunkowe, triggery i zmienne oraz projektować niestandardowe interaktywności i ćwiczenia. Warsztat umożliwi uczestnikom samodzielne projektowanie

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Umiejętność wykorzystania zaawansowanych funkcji Articulate Storyline 360. Uczestnicy będą potrafili wykorzystywać zaawansowane mechanizmy i funkcjonalności pakietu Articulate 360 w procesie tworzenia kursów e-learningowych.	Uczestnik projektuje fragment kursu wykorzystujący zaawansowane mechanizmy Storyline 360, w tym triggery, instrukcje warunkowe oraz zmienne.	Analiza dowodów i deklaracji Obserwacja w warunkach symulowanych
Umiejętność projektowania mobilnych szkoleń e-learningowych. Uczestnicy będą potrafili projektować szkolenia dostosowane do urządzeń mobilnych oraz specyfiki nauki mobilnej.	Uczestnik opracowuje projekt szkolenia zoptymalizowanego pod kątem urządzeń mobilnych z uwzględnieniem zasad użyteczności i ergonomii.	Analiza dowodów i deklaracji
Umiejętność tworzenia niestandardowych interaktywności i mechanizmów szkoleniowych. Uczestnicy będą potrafili projektować zaawansowane ćwiczenia, grywalizację oraz interakcje dopasowane do charakteru szkolenia.	Uczestnik tworzy niestandardową interaktywność lub mechanizm grywalizacyjny wspierający realizację celu edukacyjnego.	Obserwacja w warunkach symulowanych
Umiejętność optymalizacji procesu developerskiego. Uczestnicy będą potrafili stosować rozwiązania usprawniające i przyspieszające projektowanie kursów e-learningowych.	Uczestnik wskazuje oraz stosuje techniki optymalizujące pracę projektową i developerską podczas realizacji kursu.	Analiza dowodów i deklaracji 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 rozdzielanie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Dzień 1: Zaawansowane projektowanie kursów e-learningowych

Sesja 1: Projektowanie efektywnych szkoleń mobilnych

- Specyfika projektowania mobilnych szkoleń e-learningowych.
- Scenariusze i struktura szkolenia mobilnego.
- Dostosowanie interfejsu i interakcji do urządzeń mobilnych.
- Dobre praktyki projektowania mobile learning.

Sesja 2: Grywalizacja w zaawansowanych kursach e-learningowych

- Mechanizmy grywalizacji wspierające angażowanie użytkowników.
- Projektowanie punktacji, poziomów i systemów nagród.
- Przykłady wykorzystania grywalizacji w e-learningu.
- Warsztat praktyczny: projektowanie mechanizmów grywalizacyjnych.

Sesja 3: Projektowanie interaktywności dopasowanych do charakteru szkolenia

- Dobór interaktywności do celu edukacyjnego.
- Projektowanie angażujących ćwiczeń i aktywności.
- Typy interakcji wspierających proces uczenia się.
- Warsztat praktyczny z wykorzystaniem Storyline 360.

Sesja 4: Konstruktywne wykorzystanie triggerów

- Zaawansowane zastosowanie triggerów w Storyline 360.
- Budowanie logiki działania kursu.
- Łączenie triggerów z interakcjami i animacjami.
- Ćwiczenia praktyczne z budowania mechanizmów sterujących.

Dzień 2: Zaawansowane mechanizmy developerskie i optymalizacja pracy

Sesja 5: Instrukcje warunkowe i zmienne

- Tworzenie logiki warunkowej w kursach e-learningowych.
- Wykorzystanie zmiennych tekstowych, liczbowych i logicznych.
- Personalizacja ścieżki użytkownika.
- Warsztat praktyczny: budowa zaawansowanych scenariuszy.

Sesja 6: Projektowanie niestandardowych ćwiczeń i mechanizmów

- Budowa niestandardowych elementów interaktywnych.
- Projektowanie rozbudowanych ćwiczeń i scenariuszy decyzyjnych.

- Łączenie różnych mechanizmów Storyline 360.
- Warsztat projektowy: opracowanie niestandardowego ćwiczenia.

Sesja 7: Optymalizacja procesu developerskiego

- Techniki przyspieszające projektowanie kursów.
- Organizacja pracy developerskiej i zarządzanie zasobami.
- Najczęstsze błędy projektowe i sposoby ich eliminacji.
- Dobre praktyki zwiększające efektywność pracy.

Sesja 8: Finalizacja projektu i wdrożenie

- Publikacja i testowanie zaawansowanych kursów.
- Optymalizacja działania kursów na różnych urządzeniach.
- Przygotowanie projektu do wdrożenia na platformie LMS.
- Grupowa praca projektowa: finalizacja kursu e-learningowego.
- Podsumowanie i zakończenie warsztatu.
- Wręczenie certyfikatów ukończenia warsztatu.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 17

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
1 z 17 Rejestracja i powitanie	Zajęcia	Andrzej Rudnik	17-06-2026	09:00	09:30	00:30	Tak
2 z 17 Sesja 1: Projektowanie efektywnych szkoleń mobilnych	Zajęcia	Andrzej Rudnik	17-06-2026	09:30	11:00	01:30	Tak
3 z 17 -	Przerwa	-	17-06-2026	11:00	11:15	00:15	Tak
4 z 17 Sesja 2: Grywalizacja w zaawansowanych kursach e-learningowych	Zajęcia	Andrzej Rudnik	17-06-2026	11:15	12:45	01:30	Tak
5 z 17 -	Przerwa	-	17-06-2026	12:45	13:30	00:45	Tak

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
6 z 17 Sesja 3: Projektowanie interaktywności dopasowanych do charakteru szkolenia	Zajęcia	Andrzej Rudnik	17-06-2026	13:30	15:00	01:30	Tak
7 z 17 -	Przerwa	-	17-06-2026	15:00	15:15	00:15	Tak
8 z 17 Sesja 4: Konstruktywne wykorzystanie triggerów	Zajęcia	Andrzej Rudnik	17-06-2026	15:15	16:45	01:30	Tak
9 z 17 Sesja 5: Instrukcje warunkowe i zmienne	Zajęcia	Andrzej Rudnik	18-06-2026	09:00	10:30	01:30	Tak
10 z 17 -	Przerwa	-	18-06-2026	10:30	10:45	00:15	Tak
11 z 17 Sesja 6: Projektowanie niestandardowych ćwiczeń i mechanizmów	Zajęcia	Andrzej Rudnik	18-06-2026	10:45	12:15	01:30	Tak
12 z 17 -	Przerwa	-	18-06-2026	12:15	13:00	00:45	Tak
13 z 17 Sesja 7: Optymalizacja procesu developerskiego	Zajęcia	Andrzej Rudnik	18-06-2026	13:00	14:30	01:30	Tak
14 z 17 -	Przerwa	-	18-06-2026	14:30	14:45	00:15	Tak

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
15 z 17 Sesja 8: Finalizacja projektu i wdrożenie	Zajęcia	Andrzej Rudnik	18-06-2026	14:45	16:15	01:30	Tak
16 z 17 Podsumowanie i zakończenie warsztatu	Zajęcia	Andrzej Rudnik	18-06-2026	16:15	16:45	00:30	Tak
17 z 17 -	Walidacja	-	22-06-2026	12:00	13:00	01:00	Nie

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	16:30
w tym suma godzin zajęć	13:00
w tym suma godzin walidacji	01:00
w tym suma przerw	02:30
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	18:30

Cennik

Jeżeli korzystasz z dofinansowania w wysokości co najmniej 70%, możesz mieć możliwość skorzystania ze zwolnienia z podatku VAT, pod warunkiem spełnienia pozostałych wymogów, o których mowa w § 3 ust. 1 pkt 14 rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	4 292,70 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 490,00 PLN

Koszt osobogodziny brutto

260,16 PLN

Koszt osobogodziny netto

211,52 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin

Liczba godzin

Liczba godzin zegarowych usługi

16:30

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Andrzej Rudnik

Jeden z najlepszych projektantów rozwiązań e-learningowych. Andrzej jest pasjonatem wszelkich nowinek związanych z e-learningiem i sztuczną inteligencją. Ma kilkunastoletnie doświadczenie zdobyte podczas projektowania kursów oraz wdrażania nowoczesnych technologii edukacyjnych. Doskonała znajomość narzędzi developerskich i trendów technologicznych pozwala mu tworzyć interaktywne, angażujące i zaawansowane rozwiązania szkoleniowe dla najbardziej wymagających klientów. Specjalizuje się w wykorzystaniu AI w projektowaniu nowoczesnych doświadczeń edukacyjnych oraz optymalizacji procesów tworzenia szkoleń cyfrowych.

Ma kilkunastoletnie doświadczenie w projektowaniu zaawansowanych kursów e-learningowych, w tym szkoleń tworzonych w Articulate Storyline i Rise. W ciągu ostatnich dwóch lat przeprowadził 120 godzin szkoleń z tego zakresu, łącząc praktyczną znajomość narzędzi z doświadczeniem projektowym i biznesowym.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

- Elektroniczne wersje prezentacji wykorzystywanych podczas warsztatu.
- Materiały warsztatowe oraz zestawy ćwiczeń praktycznych.
- Checklisty projektowe dotyczące projektowania zaawansowanych kursów e-learningowych.
- Przykłady interaktywności, mechanizmów grywalizacyjnych i scenariuszy developerskich.
- Materiały dotyczące projektowania mobilnych szkoleń e-learningowych.
- Dostęp do materiałów pre-work wspierających przygotowanie do warsztatu.
- Zadanie wdrożeniowe realizowane po szkoleniu wraz z recenzją i feedbackiem trenera.
- Lista rekomendowanych tutoriali i materiałów rozwijających wiedzę po warsztacie.
- Certyfikat ukończenia warsztatu potwierdzający zdobycie nowych kompetencji.

Warunki techniczne

Procesor dwurdzeniowy 2GHz lub lepszy (zalecany czterordzeniowy); 2GB pamięci RAM (zalecane 4GB lub więcej); System operacyjny taki jak Windows 8 (zalecany Windows 10), Mac OS wersja 10.13 (zalecana najnowsza wersja), Linux, Chrome OS.

Stale łącze internetowe o prędkości 1,5 Mbps (zalecane 2,5 Mbps z obrazem w jakości HD) wymagane jest korzystanie z najaktualniejszych oficjalnych wersji Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Edge lub Opera.

Adres

ul. Równoległa 4A

02-235 Warszawa

woj. mazowieckie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi

Kontakt



Katarzyna Gajcy

E-mail szkoleniaotwarte@houseofskills.pl

Telefon (+48) 501 630 741