



## Szkolenie: Level Artist 2.0

Numer usługi 2026/06/23/165578/3645062

7 000,00 PLN brutto

7 000,00 PLN netto

291,67 PLN brutto/h

291,67 PLN netto/h

433,33 PLN cena rynkowa ⓘ

LABA POLSKA  
SPÓŁKA Z  
OGRANICZONĄ  
ODPOWIEDZIALNOŚ  
CIĄ

★★★★★ 5,0 / 5

1 ocena

- Usluga szkoleniowa
- zdalna w czasie rzeczywistym
- Zajęcia grupowe
- 24:00 h
- 03.09.2026 do 27.10.2026

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Inne / Artystyczne
<b>Identyfikatory projektów</b>	Kierunek - Rozwój, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Małopolski Pociąg do kariery, Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe
<b>Grupa docelowa usługi</b>	<p>Usługa skierowana jest do osób indywidualnych, firm oraz ich pracowników rozwijających kompetencje w obszarze tworzenia scen do gier i pracy level artysty. Grupę docelową stanowią w juniorzy, którzy wykonali już pierwsze samodzielne prace w Unreal Engine 5, oraz osoby na poziomie junior/mid/specialist pracujące lub planujące pracę w gamedevie, grafice 3D, environment arcie, level arcie albo projektowaniu światów do gier. Uczestnik powinien wykonywać lub planować zadania związane z budowaniem scen, blockoutem, kompozycją, światłem, set dressingiem, optymalizacją, przygotowaniem portfolio.</p> <p>Wymagana jest podstawowa znajomość Unreal Engine 5, w tym przygotowanie prostej sceny. Nie jest wymagana umiejętność samodzielnego tworzenia modeli 3D.</p> <p>Usługa skierowana jest również do uczestników projektów:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>„Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe” WUP w Szczecinie,</li><li>„Małopolski Pociąg do kariery” WUP Kraków,</li><li>„Nowy start w Małopolsce z EURESEM” WUP Kraków<ul style="list-style-type: none"><li>oraz „Kierunek Rozwój” WUP Toruń</li></ul></li></ul>
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	2
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	30
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	02-09-2026

# Cel

## Cel edukacyjny

Usługa „Szkolenie: Level Artist 2.0” przygotowuje do samodzielnego tworzenia i dopracowywania scen do gier, w tym do pracy z blackoutem, kompozycją, kadrowaniem, światłem, kolorem, materiałami, set dressingiem, prototypowaniem, optymalizacją sceny, polishingiem oraz przygotowaniem pracy do publikacji i portfolio.

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

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Charakteryzuje rolę level artysty oraz etapy tworzenia sceny do gry	rozdziela zadania level artysty, level designera, environment artysty, lighting artysty, asset artysty i concept artysty	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	charakteryzuje etapy pracy nad sceną: referencje, moodboard, blackout, kompozycję, prototyp, set dressing, światło, optymalizację, polishing i publikację	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Charakteryzuje zasady budowania czytelnej i zoptymalizowanej sceny w Unreal Engine 5	rozdziela znaczenie kompozycji, kadrowania, hierarchii wizualnej, światła, koloru, materiałów i visual language w prowadzeniu uwagi gracza	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	charakteryzuje podstawowe zasady optymalizacji sceny, w tym zastosowanie Nanite, LOD, draw calls, level streaming i narzędzi profilowania	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Przygotowuje założenia i blackout sceny do gry	opracowuje moodboard lub tablicę referencyjną zgodną z założeniami projektowanej sceny	Analiza dowodów i deklaracji
	wykonuje blackout sceny z uwzględnieniem skali, metryki, kompozycji, kadrowania i czytelności przestrzeni	Analiza dowodów i deklaracji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Rozwija prototyp sceny z wykorzystaniem assetów, światła i set dressingu	buduje prototyp sceny z gotowych assetów, zachowując spójność kompozycji, modularność i reuse kontentu	Analiza dowodów i deklaracji
	stosuje set dressing, oświetlenie, kolor, materiały i elementy environmental storytellingu do budowania atmosfery sceny.	Analiza dowodów i deklaracji
	wykorzystuje landscape, foliage lub elementy naturalnego otoczenia w sposób wspierający czytelność i wiarygodność sceny	Analiza dowodów i deklaracji
Optymalizuje, dopracowuje i przygotowuje scenę do publikacji	wprowadza korekty sceny dotyczące optymalizacji, niedoskonałości wizualnych, detalu, decalów lub micro storytellingu	Analiza dowodów i deklaracji
	przygotowuje rendery, ustawienia kamer lub wybrane kadry sceny do publikacji w portfolio	Analiza dowodów i deklaracji
	analizuje mocne strony i obszary do poprawy w przygotowanej scenie, uwzględniając feedback, czytelność, atmosferę i jakość prezentacji	Analiza dowodów i deklaracji
Ocenia własną pracę projektową i planuje rozwój w roli level artysty	formułuje działania rozwojowe dotyczące portfolio, dalszej pracy nad scenami, przygotowania do rekrutacji lub zadania testowego	Analiza dowodów i deklaracji

## 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 wyrażnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

# Program

Dla osiągnięcia celu edukacyjnego zakres szkolenia obejmuje:

Zakres tematyczny:

## Moduł 1. Rola level artysty i workflow produkcyjny

### 1. Odkryj rolę Level Artysty

- różnice między level artist, level designer, asset artist, environment artist, lighting artist i concept artist,
- pipeline produkcyjny w gamedevie,
- dzień pracy level artysty,
- wstęp do Unreal Engine 5,
- import paczki z kontentem środowiskowym.

### 2. Twórz wiarygodne światy

- zbieranie referencji przez profesjonalistów,
- analiza referencji na przykładach,
- czytanie projektów z ArtStation,
- tworzenie moodboardów i tablic referencyjnych.

## Moduł 2. Blockout, kompozycja i podstawy światła

### 1. Zaczynaj pracę z blockoutem

- współpraca z level designerem,
- metryka w grach i jej znaczenie,
- funkcja blockoutu w projektowaniu sceny,
- rozpoczęcie prac nad blockoutem sceny.

### 2. Opanuj kompozycję i kadrowanie

- zasady kompozycji i hierarchii wizualnej,
- kontrolowanie uwagi gracza,
- analiza przykładów ze sztuki i kadrów z gier,
- iteracja blockoutu,
- kadrowanie sceny.

### 3. Przygotuj kompozycję sceny – podstawy światła

- znaczenie iteracji w pracy nad sceną,
- wpływ światła na czytelność i kompozycję,
- wprowadzenie podstawowego oświetlenia w Unreal Engine 5.

### 4. Przeanalizuj scenę i dopracuj blockout

- określanie momentu zakończenia iteracji,
- omówienie i analiza wybranych scen uczestników,
- identyfikacja problemów w blockoucie,
- korekta blockoutu i podstawowego oświetlenia.

## Moduł 3. Prototyp sceny, set dressing i storytelling środowiskowy

### 1. Stwórz prototyp sceny

- tworzenie geometrii 3D: skala, rotacja i pozycja w meshowaniu,
- zaawansowane metody meshowania,
- modularność i reuse kontentu,
- budowanie sceny z gotowych assetów.

### 2. Użyj set dressingu, by opowiedzieć historię

- set dressing i jego warstwy: primary, secondary, micro,
- environmental storytelling,
- budowanie historii sceny bez słów,
- detalizowanie sceny.

#### **Moduł 4. Światło, kolor, materiały i visual language**

##### **1. Prowadź gracza oświetleniem**

- rodzaje światła w Unreal Engine 5: Point, Spot i Rect Light,
- wolumetryczna mgła jako technika rozpraszania światła,
- rola oświetlenia w prowadzeniu gracza,
- budowanie czytelności sceny światłem.

##### **2. Opanuj teorię kolorów, materiały i visual language**

- rendering bazujący na fizyce, PBR, i praca z materiałami w Unreal Engine 5,
- schematy kolorystyczne i ich zastosowanie w pracy level artysty,
- visual language w projektowaniu sceny,
- wprowadzenie wybranego schematu kolorystycznego do sceny,
- edycja materiałów i tekstur.

##### **3. Poznaj logikę natury w grach**

- landscape i foliage tool,
- realistyczne rozmieszczenie roślinności i skał,
- budowanie klimatu i czytelności sceny,
- zarządzanie landscapem,
- wykorzystanie foliage tool,
- modularność skał.

##### **4. Stosuj zaawansowane oświetlenie**

- oświetlenie oparte na zasadach fizyki,
- wykorzystanie Postprocess Volume,
- ustawianie kamer,
- przygotowanie finalnego oświetlenia sceny.

#### **Moduł 5. Optymalizacja, polishing i publikacja pracy**

##### **1. Optymalizuj swoją scenę**

- podstawy optymalizacji sceny,
- pojęcia: Nanite, LOD, draw calls i level streaming,
- narzędzia do profilowania,
- optymalizacja sceny.

##### **2. Zrób polishing i skoryguj niedoskonałości**

- decal jako narzędzie podnoszenia jakości sceny,
- micro storytelling,
- zarządzanie niedoskonałościami sceny,
- analiza i feedback wybranych prac uczestników.

##### **3. Przygotuj pracę do publikacji i rozstaw kamery**

- rozstawianie i konfiguracja kamer,
- cechy dobrego portfolio,
- zasady tworzenia portfolio,
- rendering wybranych kadrów.

##### **4. Zbuduj portfolio i przygotuj się do rekrutacji**

- prezentowanie prac w sposób interesujący dla rekrutera,
- CV, ArtStation i LinkedIn,
- prezentacja wybranych projektów,
- rekrutacja i zadanie testowe na stanowisko level artist.

#### **Walidacja**

Łączna ilość godzin: 24 h zegarowych w tym: 8h teoria, 15,5h praktyka, , 0,5h walidacja

#### **Warunki organizacyjne**

1. Szkolenie grupowe; maksymalna wielkość grupy: 30 osób

2. Szkolenie obejmuje: wykład interaktywny, ćwiczenia praktyczne, analizę przykładów, pokaz narzędzi, studia przypadków.
3. Usługa jest realizowana w godzinach zegarowych – 1h=60min
4. Usługa realizowana w formie zdalnej w czasie rzeczywistym
5. Szkolenie realizowane jest w formule 24 spotkań szkoleniowych oraz walidacji trwającej 30 minut na zakończenie ostatniego dnia. Ze względu na długość pojedynczych spotkań, przerwy nie są planowane.
6. Warunek ukończenia: Uczestnik bierze udział w zajęciach przez minimum **80% czasu trwania szkolenia**.
7. Walidacja jest wliczona w czas trwania usługi i odbywa się na zakończenie ostatniego dnia szkolenia.
8. Metody walidacji efektów uczenia się: Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie, Analiza dowodów i deklaracji

#### Organizacja walidacji:

1. Walidacja efektów uczenia się zostanie przeprowadzona na zakończenie ostatniego spotkania, w czasie wskazanym w harmonogramie usługi. Czas trwania walidacji wynosi 30 minut i jest wliczony w całkowity czas trwania usługi.
2. Walidacja zostanie przeprowadzona zdalnie i obejmie:
  - test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie w zakresie efektów dotyczących wiedzy
  - analizę dowodów i deklaracji w zakresie efektów dotyczących umiejętności i kompetencji społecznych.
1. Walidacja zostanie przeprowadzona z zachowaniem rozdzielności funkcji procesu szkoleniowego i procesu walidacji.

## Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 17

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>1 z 17</b> Odkryj rolę Level Artysty – miniwykład interaktywny, rozmowa na żywo, czat	Zajęcia	Mateusz Kaliciński	03-09-2026	18:30	20:00	01:30
<b>2 z 17</b> Twórz wiarygodne światy – miniwykład interaktywny, analiza przykładów, ćwiczenie online	Zajęcia	Mateusz Kaliciński	08-09-2026	18:30	20:00	01:30
<b>3 z 17</b> Zaczniij pracę z blackoutem – pokaz pracy w Unreal Engine 5, ćwiczenie praktyczne online, czat	Zajęcia	Mateusz Kaliciński	10-09-2026	18:30	20:00	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<p><b>4 z 17</b>            Optymalizowanie pracy-            dodatkowe narzędzia            Adobe Photoshop –            pokaz pracy w programie,            ćwiczenie praktyczne online, Q&amp;A</p>	Zajęcia	Mateusz Kaliciński	15-09-2026	18:30	20:00	01:30
<p><b>5 z 17</b>            Przygotuj kompozycję sceny (podstawy światła) –            pokaz pracy w Unreal Engine 5, ćwiczenie praktyczne online, Q&amp;A</p>	Zajęcia	Mateusz Kaliciński	17-09-2026	18:30	20:00	01:30
<p><b>6 z 17</b>            Przeanalizuj scenę i dopracuj blackout –            analiza prac uczestników, rozmowa na żywo, feedback</p>	Zajęcia	Mateusz Kaliciński	22-09-2026	18:30	20:00	01:30
<p><b>7 z 17</b> Użyj set dressingu, by opowiedzieć historię –            miniwykład interaktywny, analiza przykładów, ćwiczenie projektowe online</p>	Zajęcia	Mateusz Kaliciński	24-09-2026	18:30	20:00	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>8 z 17</b> Stwórz prototyp sceny – pokaz pracy w Unreal Engine 5, warsztat online, ćwiczenie praktyczne	Zajęcia	Mateusz Kaliciński	29-09-2026	18:30	20:00	01:30
<b>9 z 17</b> Prowadź gracza oświetleniem – pokaz pracy w Unreal Engine 5, ćwiczenie praktyczne online, Q&A	Zajęcia	Mateusz Kaliciński	01-10-2026	18:30	20:00	01:30
<b>10 z 17</b> Opanuj teorię kolorów, materiały i visual language – miniwykład interaktywny, analiza przykładów, ćwiczenie online	Zajęcia	Mateusz Kaliciński	06-10-2026	18:30	20:00	01:30
<b>11 z 17</b> Poznaj logikę natury w grach – pokaz pracy w Unreal Engine 5, ćwiczenie praktyczne online, czat	Zajęcia	Mateusz Kaliciński	08-10-2026	18:30	20:00	01:30
<b>12 z 17</b> Stosuj zaawansowane oświetlenie – pokaz pracy w Unreal Engine 5, ćwiczenie praktyczne online, Q&A	Zajęcia	Mateusz Kaliciński	13-10-2026	18:30	20:00	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>13 z 17</b> Optymalizuj swoją scenę – miniwykład interaktywny, pokaz narzędzi, ćwiczenie praktyczne online	Zajęcia	Mateusz Kaliciński	15-10-2026	18:30	20:00	01:30
<b>14 z 17</b> Zrób polishing i skoryguj niedoskonałości – analiza prac uczestników, feedback, ćwiczenie korekcyjne online	Zajęcia	Mateusz Kaliciński	20-10-2026	18:30	20:00	01:30
<b>15 z 17</b> Przygotuj pracę do publikacji i rozstaw kamery – pokaz pracy w Unreal Engine 5, ćwiczenie praktyczne online, analiza kadrów	Zajęcia	Mateusz Kaliciński	22-10-2026	18:30	20:00	01:30
<b>16 z 17</b> Zbuduj portfolio i przygotuj się do rekrutacji – miniwykład interaktywny, analiza portfolio, rozmowa na żywo	Zajęcia	Mateusz Kaliciński	27-10-2026	18:30	19:30	01:00
<b>17 z 17</b> -	Walidacja	-	27-10-2026	19:30	20:00	00:30

## Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	24:00

Rodzaj godzin	Liczba godzin
w tym suma godzin zajęć	23:30
w tym suma godzin walidacji	00:30
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	32:00

## Cennik

### Cennik

Rodzaj ceny	Cena
<b>Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto</b>	7 000,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
<b>Koszt przypadający na 1 uczestnika netto</b>	7 000,00 PLN
<b>Koszt osobogodziny brutto</b>	291,67 PLN
<b>Koszt osobogodziny netto</b>	291,67 PLN

### Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	24:00

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

### Mateusz Kaliciński

Mateusz Kaliciński – Level Artist / Environment Artist specjalizujący się w tworzeniu scen i środowisk do gier, pracy w Unreal Engine 5, kompozycji, oświetleniu, visual language, environmental storytelling, optymalizacji poziomów oraz przygotowywaniu scen do portfolio. Posiada 9-letnie doświadczenie w branży gamedev i 14-letnią praktykę w grafice 3D. Obecnie pracuje w Flying Wild Hog przy produkcji gry „Tomb Raider: Legacy of Atlantis”, gdzie odpowiada za wizualną stronę poziomów: atmosferę, kompozycję i storytelling środowiskowy. Wcześniej pracował m.in. jako Lead Environment Artist w Road Studio oraz Environment Artist w Incuvo, rozwijając produkcje VR i przygotowując środowiska do gier. W 2026 r. prowadzi zajęcia z zakresu level artu, blackout, set

dressingu, światła, optymalizacji, publikacji scen i portfolio.

Osoba prowadząca usługę ma kwalifikacje i doświadczenie zgodne z tematyką usługi zdobyte w ostatnich 5 latach przed publikacją usługi.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

**Organizator zapewnia następujące materiały dydaktyczne:** dostęp do nagrań i materiałów z kursu przez okres 2 lat od zakończenia szkolenia.

Na życzenie uczestnika dostawca usługi dostarczy materiały zapewniające dostępność.

### Informacje dodatkowe

Uczestnik, dokonując zapisu na usługę, oświadcza, że usługa rozwojowa odbywa się poza godzinami pracy lub w dni wolne od pracy. Warunkiem otrzymania zaświadczenia jest próg obecności na poziomie 80%.

Organizator zapewnia dostępność osobom ze szczególnymi potrzebami podczas realizacji usług rozwojowych zgodnie z Ustawą z dn.19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz.U. 2022 poz. 2240) oraz „Standardami dostępności dla polityki spójności 2021-2027”. W przypadku potrzeby zapewnienia udogodnień prosimy o kontakt: +48 534 853 079,paulina.lukawska@l-a-b-a.pl przed zapisem na usługę.

Zawarto umowy z Wojewódzkimi Urzędami Pracy w:

- Szczecinie w ramach projektu „Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe”.
- Krakowie w ramach projektów „Małopolski Pociąg do kariery” i „Nowy start w Małopolsce z EURESEM”.
- Toruniu w ramach projektu "Kierunek – Rozwój”.

## Warunki techniczne

Usługa realizowana jest w formie zdalnej w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem platformy Zoom.

W celu prawidłowego udziału w szkoleniu uczestnik powinien posiadać:

- komputer lub laptop z dostępem do Internetu (zalecana prędkość min. 10 Mb/s),
- aktualną przeglądarkę internetową (np. Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge),
- sprawny mikrofon oraz kamerę, co zapewni możliwość dwustronnej komunikacji i właściwego nadzoru nad przebiegiem usługi.
- możliwość odbioru dźwięku (głośniki lub słuchawki),
- dostęp do poczty elektronicznej w celu otrzymania linku do szkolenia.

Dołączenie do szkolenia następuje poprzez kliknięcie w link przesłany przed rozpoczęciem zajęć. Link aktywny jest przez cały okres trwania usługi zgodnie z harmonogramem.

Uczestnicy otrzymują linki 5 h przed usługą.

## Kontakt

**PAULINA ŁUKAWSKA**

**E-mail** plukawska1006@gmail.com



**Telefon** (+48) 534 853 079