



RESPIRIT SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚĆ
CIĄ

Brak ocen dla tego dostawcy

Akademia Wnętrze To Sztuka (edycja grupowa + mentoring 1:1) - 9-miesięczne szkolenie z projektowania wnętrz, neuroarchitektury oraz marketingu, pozyskiwania klientów i budowy wizerunku w branży wnętrzarskiej (nauka od podstaw)

Numer usługi 2026/01/28/206829/3289097

📄 Usługa szkoleniowa

📱 mieszana (zdalna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

🕒 158:00 h

📅 14.09.2026 do 14.06.2027

20 990,00 PLN brutto

17 065,04 PLN netto

132,85 PLN brutto/h

108,01 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Techniczne / Budownictwo i projektowanie

Grupa docelowa usługi

Osoby początkujące, które:

- marzą o pracy jako projektant / projektantka wnętrz,
- chcą nauczyć się projektowania od podstaw, w uporządkowany sposób.

Osoby w trakcie zmiany zawodowej, które:

- czują wypalenie w obecnej pracy,
- szukają zawodu kreatywnego, ale jednocześnie dochodowego,

Osoby wrażliwe estetycznie i kreatywne, które:

- interesują się wnętrzami, sztuką, designem, psychologią, rozwojem osobistym,
- chcą projektować praktycznie i estetycznie.

Osoby bez zaplecza technicznego, które:

- obawiają się aspektów technicznych projektowania,

Osoby myślące o własnej działalności, które:

- chcą pracować na własnych zasadach (freelance / studio),

Osoby w wieku ok. 30–55 lat, które:

- często łączą wrażliwość artystyczną z potrzebą stabilności finansowej,
- szukają bezpiecznej, ale ambitnej ścieżki rozwoju,
- chcą być częścią wspierającej społeczności.

Minimalna liczba uczestników

15

| | |
|--|---|
| Maksymalna liczba uczestników | 20 |
| Data zakończenia rekrutacji | 11-09-2026 |
| Forma prowadzenia usługi | mieszana (zdalna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym) |
| Liczba godzin usługi | 158 |
| Podstawa uzyskania wpisu do BUR | Certyfikat ISO 21001: 2018 Organizacje edukacyjne – „Systemy zarządzania dla organizacji edukacyjnych – wymagania ze wskazówkami dotyczącymi użytkownika” |

Cel

Cel edukacyjny

Akademii Wnętrze To Sztuka - szkolenie przygotowuje do samodzielnej pracy w zawodzie projektanta wnętrz poprzez naukę projektowania od podstaw, zrozumienie zasad funkcjonalnych, estetycznych i neuroarchitektonicznych oraz zdobycie praktycznych kompetencji biznesowych z zakresu pozyskiwania klientów i budowy wizerunku. Program rozwija umiejętność pracy z klientem, tworzenia spójnych koncepcji wnętrz, skutecznego pozyskiwania zleceń i budowy świadomej marki osobistej w branży wnętrzarskiej.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

| Efekty uczenia się | Kryteria weryfikacji | Metoda walidacji |
|--|---|------------------|
| rozumienie zasad projektowania wnętrz, ergonomii i funkcjonalności przestrzeni | test wiedzy, analiza studium przypadku | Prezentacja |
| znajomość wpływu przestrzeni na emocje, zachowania i dobrostan człowieka (neuroarchitektura) | opis koncepcji projektowej z uzasadnieniem neuroarchitektonicznym | Wywiad swobodny |
| wiedza z zakresu procesu projektowego – od analizy potrzeb klienta po finalną koncepcję | prezentacja | Prezentacja |
| podstawowa wiedza o instalacjach (elektrycznych, wodno-kanalizacyjnych, wentylacyjnych, oświetleniowych) | poprawne uwzględnienie instalacji w projekcie funkcjonalnym | Prezentacja |
| wiedza o stylach w architekturze i architekturze wnętrz | wywiad swobodny | Wywiad swobodny |
| wiedza z zakresu kompozycji i kolorystyki wnętrz | spójna kolorystycznie i kompozycyjnie koncepcja projektu | Prezentacja |

| Efekty uczenia się | Kryteria weryfikacji | Metoda walidacji |
|---|--|-------------------------------------|
| znajomość podstaw materiałoznawstwa i właściwości materiałów wykończeniowych | poprawny dobór materiałów do funkcji i koncepcji wnętrza | Wywiad swobodny |
| znajomość zasad marketingu, sprzedaży i budowy marki osobistej w branży wnętrzarskiej | Prezentacja strony internetowej i/lub profesjonalnego profilu na Instagramie | Prezentacja |
| tworzenie spójnych koncepcji projektowych wnętrz mieszkalnych | autorski projekt koncepcyjny wnętrza | Prezentacja |
| analiza potrzeb klienta i przekładanie ich na rozwiązania funkcjonalne i estetyczne | brief projektowy i uzasadnienie decyzji projektowych | Analiza dowodów i deklaracji |
| obsługa programu SketchUp i LayOut (modelowanie 2D i 3D) | poprawnie wykonany model 3D i dokumentacja w LayOut | Prezentacja |
| tworzenie wizualizacji 3D w środowisku V-Ray SketchUp | zestaw fotorealistycznych wizualizacji projektu | Prezentacja |
| wykorzystanie narzędzi AI w procesie projektowania wnętrz | Wywiad swobodny | Wywiad swobodny |
| prowadzenie komunikacji z klientem oraz prezentacja projektu | prezentacja projektu i symulacja rozmowy z klientem | Obserwacja w warunkach symulowanych |
| odpowiedzialne i świadome działanie w relacji z klientem | sposób prowadzenia procesu projektowego i komunikacji | Obserwacja w warunkach symulowanych |

Cel biznesowy

Cel biznesowy programu polega na przygotowaniu uczestników do samodzielnego i profesjonalnego wykonywania zawodu projektanta wnętrz oraz do rozpoczęcia działalności zarobkowej w branży wnętrzarskiej bez konieczności dalszego kształcenia podstawowego po zakończeniu kursu. Poniżej przedstawiamy cel biznesowy rozpisany zgodnie z metodologią SMART.

S (Specific – konkretny)

Celem jest wyposażenie uczestników w komplet kompetencji projektowych, technicznych, estetycznych i biznesowych, umożliwiających samodzielne prowadzenie procesu projektowego wnętrz mieszkalnych – od analizy potrzeb klienta, przez koncepcję i wizualizację, po prezentację projektu, wycenę usług i pozyskanie klienta.

M (Measurable – mierzalny)

Osiągnięcie celu weryfikowane jest poprzez:

wykonanie samodzielnego, kompleksowego projektu wnętrza (koncepcja, model 3D, dokumentacja, wizualizacje),

przygotowanie oferty usług projektowych wraz z wyceną,

opracowanie podstawowej strategii pozyskiwania klientów i budowy marki osobistej,

zdolność do samodzielnej prezentacji projektu i prowadzenia rozmowy z klientem.

A (Achievable – osiągalny)

Cel jest osiągalny dzięki 9-miesięcznej formule szkolenia, nauce od podstaw, pracy na realnych zadaniach projektowych, stopniowemu rozwijaniu kompetencji technicznych (SketchUp, LayOut, V-Ray, AI) oraz wsparciu w obszarze marketingu i przedsiębiorczości. Program uwzględnia osoby bez wcześniejszego wykształcenia architektonicznego.

R (Relevant – istotny)

Cel odpowiada na realne potrzeby rynku pracy oraz osób planujących zmianę zawodową. Skupienie się na samodzielności zawodowej zwiększa szanse absolwentów na wejście na rynek usług projektowych, rozpoczęcie własnej działalności lub współpracę z klientami indywidualnymi i firmami.

T (Time-bound – określony w czasie)

Cel realizowany jest w trakcie 9-miesięcznego cyklu szkoleniowego i zakłada, że bezpośrednio po ukończeniu kursu uczestnik jest przygotowany do samodzielnego świadczenia usług projektowania wnętrz oraz pozyskiwania pierwszych klientów.

Efekt biznesowy

Rezultatem realizacji celu jest absolwent/absolwentka gotowy/a do rozpoczęcia pracy jako projektant wnętrz – posiadający kompetencje projektowe, techniczne i biznesowe pozwalające na generowanie dochodu z projektowania wnętrz w sposób samodzielny i odpowiedzialny

Efekt usługi

Efektom realizacji usługi rozwojowej jest przygotowanie uczestnika do samodzielnego i profesjonalnego wykonywania zawodu projektanta wnętrz oraz do rozpoczęcia działalności zarobkowej w branży wnętrzarskiej bez konieczności dalszego kształcenia podstawowego po zakończeniu szkolenia.

Uczestnik po zakończeniu usługi:

- posiada kompleksowe kompetencje projektowe, techniczne, estetyczne i biznesowe niezbędne do samodzielnego prowadzenia procesu projektowania wnętrz mieszkalnych,
- potrafi przeprowadzić pełny proces projektowy: od analizy potrzeb klienta, poprzez przygotowanie koncepcji funkcjonalno-estetycznej, wykonanie modelu 3D, dokumentacji projektowej i wizualizacji, aż po prezentację projektu,
- jest przygotowany do samodzielnego świadczenia usług projektowych, w tym do tworzenia oferty, wyceny usług oraz komunikacji z klientem,
- posiada podstawowe kompetencje z zakresu pozyskiwania klientów, budowy marki osobistej oraz rozpoczęcia działalności zawodowej w branży wnętrzarskiej,
- jest gotowy do wejścia na rynek pracy jako niezależny projektant wnętrz lub do podjęcia współpracy z klientami indywidualnymi i podmiotami gospodarczymi.

Kryteria weryfikacji efektów usługi

Osiągnięcie zakładanych efektów usługi zostanie zweryfikowane poprzez:

- wykonanie samodzielnego, kompleksowego projektu wnętrza mieszkalnego obejmującego:
 - analizę potrzeb klienta,
 - koncepcję funkcjonalno-estetyczną,
 - model 3D,
 - dokumentację projektową,
 - wizualizacje,
- przygotowanie oferty usług projektowych wraz z przykładową wyceną,
- opracowanie podstawowej strategii pozyskiwania klientów i budowy marki osobistej,
- prezentację projektu oraz demonstrację umiejętności prowadzenia rozmowy z klientem.

Weryfikacja efektów następuje na podstawie wykonanych prac projektowych, prezentacji końcowej oraz oceny spełnienia założonych kryteriów merytorycznych.

Metoda potwierdzenia osiągnięcia efektu usługi

Potwierdzenie osiągnięcia efektów uczenia się w ramach szkolenia **Akademia Wnętrze To Sztuka** odbywa się na podstawie oceny wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych uczestnika, z wykorzystaniem następujących metod weryfikacji:

1. **Projekt końcowy**
2. **Wykonanie samodzielnego, kompleksowego projektu wnętrza** mieszkalnego obejmującego: analizę potrzeb użytkownika, koncepcję funkcjonalno-estetyczną, model 3D, dokumentację 2D, wizualizacje oraz uzasadnienie projektowe. Projekt oceniany jest pod kątem poprawności merytorycznej, funkcjonalnej, estetycznej i technicznej.
3. **Ocena praktycznych zadań projektowych**
4. **Weryfikacja umiejętności na podstawie realizowanych w trakcie kursu ćwiczeń i zadań praktycznych**, w tym pracy w programach SketchUp, LayOut, V-Ray oraz wykorzystania narzędzi AI w procesie projektowym.
5. **Test wiedzy teoretycznej**
6. **Sprawdzenie wiedzy z zakresu projektowania wnętrza**, ergonomii, instalacji, stylów architektonicznych, kompozycji, kolorystyki, materiałoznawstwa, neuroarchitektury oraz podstaw marketingu.
7. **Prezentacja projektu i obrona koncepcji**
8. **Ustna lub pisemna prezentacja projektu końcowego** wraz z uzasadnieniem podjętych decyzji projektowych oraz omówieniem zastosowanych rozwiązań funkcjonalnych, estetycznych i technicznych.
9. **Ocena kompetencji biznesowych**
10. **Weryfikacja poprzez przygotowanie oferty usług projektowych**, wyceny projektu oraz podstawowego planu pozyskiwania klientów i budowy marki osobistej.
11. **Obserwacja procesu pracy i komunikacji**
12. **Ocena sposobu pracy z zadaniami projektowymi**, komunikacji z prowadzącym oraz symulowanej pracy z klientem.
13. **Zaliczenie końcowe**
14. **Warunkiem potwierdzenia osiągnięcia efektów uczenia się jest pozytywna ocena projektu końcowego oraz realizacja wymaganych zadań i aktywności przewidzianych programem szkolenia.**

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

MODUŁ 1 - PODSTAWY PROJEKTOWANIA

- Projektant wnętrz - Kim jest tak naprawdę?
- Jak czytać rysunek techniczny - Podstawy inwentaryzacji
- Układ wnętrza - Ergonomia i funkcjonalność

- Style w architekturze wnętrz część I
- Style w architekturze wnętrz część II
- Podstawowa wiedza o instalacjach - Elektryka
- Podstawowa wiedza o instalacjach - Hydraulika
- Podstawowa wiedza o instalacjach - Klimatyzacja
- Sposób myślenia o projektowaniu
- Podstawy narzędzi - Moodboard i prezentacja
- Jak zaprezentować siebie?
- Kompozycja i kolorystyka - Jak stworzyć harmonię
- Funkcjonalne wnętrze - Jak zaprojektować układ
- Mentoring: Poczucie własnej wartości

MODUŁ 2 - WARSZTATY Z PROJEKTOWANIA: WNĘTRZA DOMOWE

- Materiałoznawstwo I
- Materiałoznawstwo II
- Elementy konstrukcyjne, schody, antresole
- Zabudowy stolarskie I
- Zabudowy stolarskie II
- Przepisy prawa budowlanego, ppoż, warunki techniczne
- Mentoring: Sprzątanie kup spod dywanu, czyli przyciągnij idealnych klientów :)
- Projektowanie kuchni: Teoria
- Projektowanie kuchni: Praktyka
- Projektowanie łazienki: Teoria
- Projektowanie łazienki: Praktyka
- Projektowanie przestrzeni dziennej: Teoria
- Projektowanie przestrzeni dziennej: Praktyka
- Projektowanie sypialni: Teoria
- Projektowanie sypialni: Praktyka
- Projektowanie gabinetu: Teoria
- Projektowanie gabinetu: Praktyka
- Projektowanie pokoju dziecięcego: Teoria
- Projektowanie pokoju dziecięcego: Praktyka
- Projektowanie jadalni: Teoria
- Projektowanie jadalni: Praktyka
- Oryginalne i niecodzienne rozwiązania
- Projektowanie wiatrołapów, przejść, korytarzy: Teoria
- Mentoring: Sprzątanie kup spod dywanu, czyli przyciągnij idealnych klientów :) cz. II

- Mentoring: Dyscyplina i motywacja - Jak je utrzymać?

- Projektowanie przestrzeni dziennej: Teoria

- Projektowanie przestrzeni dziennej: Praktyka

MODUŁ 3 - METODA ARCHE NEUVE

- Neurobiologia we wnętrzach

- Psychologia we wnętrzach

- Neuroarchitektura: Teoria

- Neuroarchitektura: Praktyka

- Metoda Arche Neuve: Teoria i psychologia pracy z klientem

- Metoda Arche Neuve: Praktyka

- Błędy podczas pracy z klientem - Na co uważać?

- Mentoring: Umiesz prowadzić rozmowy? Czyli jak być artystycznym przewodnikiem

- Mentoring: Pilnuj ego i zabłyśnij

MODUŁ 4 - NARZĘDZIA PROJEKTOWE

- SketchUp LayOut: Kuchnia

- SketchUp LayOut: Łazienka

- SketchUp LayOut: Salon

- SketchUp LayOut: Sypialnia

- SketchUp LayOut: Gabinet

- SketchUp LayOut: Pokój Dziecięcy

- Środowisko V-Ray SketchUp I

- Środowisko V-Ray SketchUp II

MODUŁ 5 - NARZĘDZIA MARKETINGOWE

- Instagram i Facebook: Jak pozyskać klienta?

- Tworzenie przejrzystej listy zakupowej i budżetowanie

- Excel - Twój przyjaciel, czyli jak policzyć koszty swojego biznesu

- Portfolio i strona internetowa: Zrobisz to sama!

- Umowy: Jak je budować?

- Meta i Google - Jak ustawić reklamę?

- Mentoring: Jak przyciągnąć obfitość?

- Mentoring: Zdrowe nawyki, które ci pomogą

MODUŁ 6 - NARZĘDZIA WIZERUNKOWE

- Canva: Budowanie przekonującej prezentacji

- Historia współczesnej architektury - Najważniejsze postaci

- Jak znaleźć swój styl i niszę we wnętrzach?

- W dobrym guście: Lekcja savoir vivre architektonicznego

- Zrobiłaś wewnątrz i co dalej? Czyli jak pozycjonować siebie na rynku

- Tworzenie swojego brandu

- Mentoring: Bój się i działaj!

DODATKOWO

- Inkubacja, czyli 1-miesięczne wsparcie w pracy z klientami po zakończeniu Akademii

- Audyt Twojego brandu po zakończeniu Akademii

- VIP grupa na WhatsApp

- 50 prawdziwych case study wewnątrz, które prezentują realne wnętrza klientów, ich realne potrzeby i realne problemy, które rozwiązaliśmy

- Konsultacje 1:1 z prowadzącymi

- Bilet VIP na wejście na imprezę premiery najbliższego numeru magazynu Architecture Snob

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 0

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

Cennik

Cennik

| Rodzaj ceny | Cena |
|---|---------------|
| Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto | 20 990,00 PLN |
| Koszt przypadający na 1 uczestnika netto | 17 065,04 PLN |
| Koszt osobogodziny brutto | 132,85 PLN |
| Koszt osobogodziny netto | 108,01 PLN |

Prowadzący

Liczba prowadzących: 2



1 z 2

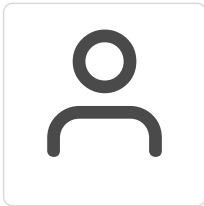
Sylwia Szcześniak



Założycielka Pracowni WTS, inżynier architekt ogólnobudowlany, neuroarchitektka, mentorka Akademii WTS, edukatorka i działaczka na rzecz dobrostanu człowieka.

Laureatka nagrody "Przyszłość Polskiego Designu".

Jej projekty docenione zostały kilkakrotnie na okładkach cenionych magazynów wnętrzarskich (Elle Decoration, Czas na Wnętrze) i na wielu portalach branżowych.



2 z 2

Kamil Jędrasik

Strateg marketingowy marek technologicznych, współzałożyciel Wnętrze To Sztuka, absolwent SGH (e-biznes, spec. marketing internetowy), konsultant hiszpańskich marek technologicznych ds. ekspansji na rynki zagraniczne, szkoleniowiec metodologii Lean Management oraz Kaizen, właściciel portalu Respirit.Me oraz Automatycznie.ai

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

W ramach szkolenia uczestnicy otrzymują dostęp do następujących materiałów i narzędzi edukacyjnych:

- **Nagrania wykładów i lekcji szkoleniowych** - Materiały wideo obejmujące część teoretyczną i praktyczną programu
- **Materiały dodatkowe i ćwiczeniowe** - Prezentacje, checklisty, schematy projektowe, przykładowe briefy, wzory dokumentów oraz materiały wspierające samodzielną pracę projektową.
- **Grupa WhatsApp VIP** - Zamknięta grupa wsparcia umożliwiająca bieżący kontakt z prowadzącymi, zadawanie pytań, konsultowanie projektów oraz wymianę doświadczeń pomiędzy uczestnikami.
- **Dostęp do licencji i środowisk programowych** - Wsparcie w uzyskaniu dostępu do programów wykorzystywanych w szkoleniu, w tym: SketchUp LayOut, V-Ray SketchUp, Canva
- **Przykładowe projekty i case studies** - Analizy rzeczywistych projektów wnętrz wraz z omówieniem procesu projektowego, decyzji estetycznych, technicznych i biznesowych.
- **Materiały marketingowe i biznesowe** - Wzory ofert, wycen, umów, struktury komunikacji z klientem oraz materiały wspierające budowę marki osobistej projektanta.

Warunki techniczne

Aby uczestniczyć w szkoleniu **Akademia Wnętrze To Sztuka**, uczestnik powinien dysponować:

- **Komputerem stacjonarnym lub laptopem** z aktualnym systemem operacyjnym (Windows lub macOS), umożliwiającym płynną pracę w przeglądarce internetowej oraz udział w spotkaniach online.
- **Stabilnym połączeniem z Internetem** pozwalającym na udział w zajęciach online na platformie Zoom oraz korzystanie z materiałów szkoleniowych (rekomendowane łącze szerokopasmowe).
- **Przeglądarką internetową** w aktualnej wersji (np. Chrome, Firefox, Safari, Edge), umożliwiającą dostęp do platformy szkoleniowej i materiałów wideo.
- **Urządzeniem audio-wideo** wbudowaną lub zewnętrzną kamerą, mikrofonem oraz głośnikami lub słuchawkami, niezbędnymi do udziału w spotkaniach na żywo.
- **Podstawową znajomością obsługi komputera i Internetu** w zakresie korzystania z przeglądarki

Kontakt



Kamil Jędrasik



E-mail wnetrzetosztuka@gmail.com

Telefon (+48) 573 416 016