



Projektowanie wnętrz w programie Sketchup i Enscape - usługa zdalna w czasie rzeczywistym. Indywidualnie.

Numer usługi 2026/04/29/11284/3521862

5 735,00 PLN brutto

5 735,00 PLN netto

185,00 PLN brutto/h

185,00 PLN netto/h

200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Quali - szkolenia i doradztwo Beata Krzys

★★★★★ 4,5 / 5

178 ocen

🏠 Usługa szkoleniowa

📺 zdalna w czasie rzeczywistym

🕒 31:00 h

📅 29.06.2026 do 03.07.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Grupa docelowa usługi	<p>Osoby, które chcą zdobyć kwalifikacje w obszarze projektowania wnętrz. Szkolenia prowadzimy indywidualnie lub w małych grupach, dlatego istnieje możliwość dostosowania poziomu i zakresu szkolenia do potrzeb uczestnika.</p> <p>Szkolenie dedykowane jest do projektów: Małopolski Pociąg do kariery, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Regionalny Fundusz Szkoleniowy II, NetBon 2. Numer projektu: FEMP.06.06-IP.02-0048/23, Kierunek – Rozwój.</p> <p>Osoby z innych projektów lub komercyjne też mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu szczegółów projektu z nami.</p> <p>Chcesz zmienić termin bądź zakres szkolenia? - zadzwoń do nas!</p>
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	1
Data zakończenia rekrutacji	19-06-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	31
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

Cel

Cel edukacyjny

Opanowanie umiejętności projektowania wnętrza za pomocą programu SketchUp i tworzenia renderów w czasie rzeczywistym w programie Enscape.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Tworzy podstawowe elementy w SketchUp	<ul style="list-style-type: none">- Rysuje linie, prostokąty i koła- Tworzy otwory w bryłach- Używa warstw do organizacji projektu	Analiza dowodów i deklaracji
Modeluje ściany, podłogi i sufity	<ul style="list-style-type: none">- Wznosi ściany o odpowiednich proporcjach- Tworzy podłogi i sufity w wymiarach zgodnych z założeniami projektu- Dodaje tekstury do elementów	Analiza dowodów i deklaracji
Tworzy modele 3D i organizuje je w scenie	<ul style="list-style-type: none">- Umieszcza źródła światła w odpowiednich miejscach- Ustawia parametry światła w Enscape- Zmienia intensywność i barwę oświetlenia	Analiza dowodów i deklaracji
Renderuje wizualizacje	<ul style="list-style-type: none">- Ustawia jakość renderu w Enscape- Tworzy sceny i ustawia kamery- Eksportuje wizualizacje w wymaganych formatach	Analiza dowodów i deklaracji
Optymalizuje i zarządza projektem	<ul style="list-style-type: none">- Używa warstw i komponentów do organizacji projektu- Minimalizuje liczbę wielokątów w modelach- Tworzy kopie zapasowe projektu	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 wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielanie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Projektowanie wnętrz w SketchUp i Enscape

1. Wprowadzenie do SketchUp i Enscape

- Omówienie interfejsu programów
- Przegląd narzędzi
- Krótki przegląd projektowania wnętrz w SketchUp i wizualizacji w Enscape

Na tej lekcji uczestnicy poznają podstawy obsługi SketchUp i Enscape oraz dowiedzą się, jak te programy współpracują ze sobą podczas projektowania wnętrz.

2. Rysowanie podstawowych elementów

- Linie, prostokąty, koła
- Wycinanie otworów
- Wprowadzenie do warstw

Lekcja ta pomoże uczestnikom nauczyć się rysować podstawowe elementy w SketchUp, tworzyć otwory oraz korzystać z warstw.

3. Modelowanie 3D: ściany, podłogi, sufity

- Wznoszenie ścian
- Tworzenie podłóg i sufitów
- Stosowanie tekstur

Podczas tej lekcji uczestnicy poznają techniki modelowania 3D, jak tworzyć ściany, podłogi i sufity oraz stosować tekstury.

4. Meble i wyposażenie wnętrz

- Importowanie gotowych modeli
- Tworzenie własnych modeli mebli
- Organizacja modeli w scenie

Uczestnicy nauczą się importować gotowe modele oraz tworzyć własne meble, a także dowiedzą się, jak organizować elementy wewnątrz projektu.

5. Oświetlenie wnętrz

- Podstawy oświetlenia w SketchUp
- Dodawanie źródeł światła
- Ustawienia świateł w Enscape

Na tej lekcji uczestnicy poznają zasady oświetlenia wnętrz, jak dodawać źródła światła oraz jak zarządzać ustawieniami świateł w Enscape.

6. Materiały i tekstury

- Biblioteka materiałów
- Tworzenie własnych materiałów
- Mapy UV i skalowanie tekstur

Podczas tej lekcji uczestnicy nauczą się korzystać z biblioteki materiałów, tworzyć własne materiały oraz zarządzać mapami UV i skalowaniem tekstur.

7. Obsługa kamery, ustawienia widoku i poruszanie się po modelu

- Ustawienia kamery
- Tworzenie scen
- Nawigacja 3D

Na tej lekcji uczestnicy dowiedzą się, jak dostosowywać ustawienia kamery, tworzyć sceny oraz poruszać się po wymodelowanych wnętrzach.

8. Renderowanie w Enscape

- Podstawy renderowania
- Ustawienia jakości obrazu
- Eksportowanie wizualizacji

Lekcja ta poświęcona jest podstawom renderowania w Enscape, ustawieniom jakości obrazu oraz eksportowaniu gotowych wizualizacji.

9. Animacje i panoramy

- Tworzenie ścieżek animacji
- Eksportowanie animacji
- Tworzenie panoram 360

Na tej lekcji uczestnicy nauczą się tworzyć animacje i panoramy 360 w Enscape, a także dowiedzą się, jak eksportować gotowe projekty.

10. Efekty atmosferyczne i czas dnia

- Ustawienia pogody w Enscape
- Zmiana czasu dnia
- Efekty atmosferyczne

Podczas tej lekcji uczestnicy poznają narzędzia do kontrolowania pogody, czasu dnia oraz efektów atmosferycznych w Enscape, co pozwoli im na bardziej realistyczne wizualizacje.

11. Optymalizacja i zarządzanie projektem

- Porady dotyczące optymalizacji modeli
- Zarządzanie warstwami i komponentami
- Tworzenie kopii zapasowych projektu

Na tej lekcji uczestnicy nauczą się optymalizować swoje projekty, zarządzać warstwami i komponentami oraz tworzyć kopie zapasowe swojej pracy.

12. Kolaboracja i prezentacja projektu

- Udostępnianie modeli
- Eksportowanie projektu do innych formatów
- Prezentacja projektu klientowi

Ostatnia lekcja koncentruje się na współpracy z innymi oraz prezentacji gotowego projektu, ucząc uczestników, jak udostępniać modele, eksportować projekty do innych formatów i prezentować swoją pracę klientowi.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 11

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<p>1 z 11</p> <p>Wprowadzenie do SketchUp i Enscape. Rysowanie podstawowych elementów - pretest, ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu</p>	Maciej Słowiński	29-06-2026	09:30	12:00	02:30
<p>2 z 11</p> <p>Modelowanie 3D: ściany, podłogi, sufity - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu</p>	Maciej Słowiński	29-06-2026	12:45	14:45	02:00
<p>3 z 11</p> <p>Modelowanie 3D: ściany, podłogi, sufity - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu</p>	Maciej Słowiński	30-06-2026	09:30	12:30	03:00
<p>4 z 11</p> <p>Meble i wyposażenie wnętrz - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu</p>	Maciej Słowiński	30-06-2026	12:45	14:15	01:30
<p>5 z 11</p> <p>Oświetlenie wnętrz - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu</p>	Maciej Słowiński	01-07-2026	09:30	12:30	03:00

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
6 z 11 Animacje i panoramy. Efekty atmosferyczne i czas dnia - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Maciej Słowiński	01-07-2026	12:45	14:15	01:30
7 z 11 Obsługa kamery, ustawienia widoku i poruszanie się po modelu. Renderowanie w Enscape - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Maciej Słowiński	02-07-2026	09:30	12:30	03:00
8 z 11 Materiały i tekstury - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Maciej Słowiński	02-07-2026	12:45	14:15	01:30
9 z 11 Optymalizacja i zarządzanie projektem - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Maciej Słowiński	03-07-2026	09:30	12:30	03:00
10 z 11 Kolaboracja i prezentacja projektu - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Maciej Słowiński	03-07-2026	12:45	14:15	01:30

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
11 z 11 Walidacja - walidator sprawdza projekt zaliczeniowy wykonany samodzielnie przez Kursanta(analiza dowodów i deklaracji) i opracowuje raport. Kursant, ani trener nie są obecni w tym czasie	-	03-07-2026	18:00	18:45	00:45

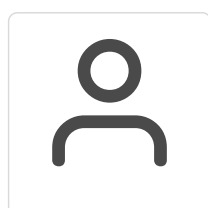
Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 735,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 735,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	185,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	185,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Maciej Słowiński

Maciej Słowiński to architekt wnętrz z Łodzi. Ukończył studia na wydziale architektury Politechniki Łódzkiej w 2006 roku i od tego czasu pomaga realizować marzenia inwestorów prywatnych, o własnej niepowtarzalnej przestrzeni do życia. Jest założycielem biura projektowego Atelier Słowiński, które specjalizuje się w projektowaniu i aranżacji wnętrz domów prywatnych oraz apartamentów. Na swoim koncie ma też projekty klubu muzycznego SCENOGRAFIA w Łodzi, hotelu HOTEL & SPA **** KASZTEL UNIEJÓW w Uniejowie oraz MUZEUM KANAŁU „Dętka” w Łodzi. Od początku swojej działalności pracuje w programie SketchUp, a od 4 lat wizualizacje przygotowuje

w programie Enscape. Wypracował autorski sposób tworzenia wizualizacji oraz dokumentacji projektów wewnątrz przy użyciu tych dwóch programów.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

- prezentacja multimedialna wspierająca szkolenie w formacie pdf
- ćwiczenia w postaci plików do pobrania
- nagrania szkolenia przekazane Kursantowi na własny użytek

Warunki uczestnictwa

Podstawowa znajomość obsługi komputera.

Warunkiem przystąpienia do szkolenia jest także:

- podpisanie umowy szkoleniowej z dostawcą usług (Quali)
- dostarczenie kodów weryfikacji bonów i numeru Pesel jeżeli jest wymagany w projekcie
- wpłacenie wkładu własnego/zaliczki na konto dostawcy Usługi przed rozpoczęciem szkolenia, jeżeli cena godziny edukacyjnej przekracza wysokość dofinansowania w projekcie.
- obecność na zajęciach - minimum 80%, udokumentowana podpisem na liście lub w systemie
- zgoda na udostępnienie wizerunku do celów monitoringu
- podejście do procesu walidacji, czyli dostarczenie bezpośrednio po szkoleniu projektu wykonanego samodzielnie do oceny przez Walidatora
- udzielenie zgody na przetwarzanie danych w zakresie niezbędnym do organizacji szkolenia i wystawienia zaświadczenia MEN i zaświadczenia o ukończeniu usługi rozwojowej.

Informacje dodatkowe

Szkolenie dopasowane do konkretnych potrzeb Zamawiającego, tzw. "szyte na miarę".

Szkolenie trwa 31 godzin edukacyjnych (45 minut), czyli 22,5 godzin zegarowych szkolenia + 1 godzina edukacyjna walidacji. Pomiędzy zajęciami mamy 2,5 godziny przerw łącznie (30 minut dziennie) w trakcie szkolenia pomiędzy zajęciami, które nie są wliczone do harmonogramu i nie są finansowane.

Co odpowiada 31 godzin dydaktycznych (1 godzina dydaktyczna to 45 minut), które są wskazane w karcie zgodnie z wymaganiami projektu i są uwzględniane do rozliczania bonami.

Szkolenie dedykowane jest do projektów:

Małopolski Pociąg do kariery

Nowy start w Małopolsce z EURESEM

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu Kierunek - Rozwój

Regionalny Fundusz Szkoleniowy II

NetBon 2.

Osoby z innych projektów lub komercyjne też mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu ustaleń z biurem Quali

Podstawa prawna zwolnienia z podatku VAT: art. 43, ust1, pkt 26 podpunktu a. ustawy o podatku od towaru i usług z dnia 11.

Warunki techniczne

Warunki techniczne niezbędne do udziału w usłudze:

Warunki techniczne niezbędne do udziału w usłudze:

Szkolenie prowadzone będzie przy użyciu komunikatora internetowego - Google Meet.

Minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika: Intel Core2 Duo CPU 2. XX GHz, 4 GB RAM.

Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik - 1Mb/s.

Niezbędne oprogramowanie umożliwiające udział w szkoleniu: Windows 7, 8, 10.

Najnowsza wersja przeglądarki internetowej - Opera, Mozilla, Chrome.

- Połączenie zdalne nastąpi bezpośrednio przez komunikator lub po kliknięciu w przesłany przez nas link z dostępem do połączenia online. Nie trzeba instalować niczego.

Uczestnik nie potrzebuje innego oprogramowania.

Wystarczy laptop lub komputer z stabilnym dostępem do Internetu.

Zainstalowanie na swoim komputerze oprogramowania Sketchup. Może to być wersja testowa trial na 7 dni.

Kontakt



Katarzyna Lech

E-mail szkolenia@quali.pl

Telefon (+48) 664 532 270