



AI Masterclass PRO: AI w Marketingu, Grafice i Wideo (zaawansowany)

Numer usługi 2026/04/22/46441/3506120

6 800,00 PLN brutto
6 800,00 PLN netto
100,00 PLN brutto/h
100,00 PLN netto/h
200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

TALENTOWNIA
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 4,8 / 5

94 oceny

📄 Usługa szkoleniowa
📺 zdalna w czasie rzeczywistym
🕒 68:00 h
📅 20.07.2026 do 26.08.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Grupa docelowa usługi	Przedsiębiorcy, osoby prywatne, twórcy treści, copywriterzy, redaktorzy, specjaliści ds. marketingu, social media managerowie.
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	19-07-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	68
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cel

Cel edukacyjny

Celem szkolenia jest rozwinięcie kompetencji uczestników w świadomym i efektywnym wykorzystaniu sztucznej inteligencji do tworzenia treści wizualnych, tekstowych i multimedialnych, poprzez budowę własnych workflow, kontrolę jakości i stylu oraz zastosowanie AI jako systemu pracy wspierającego kreatywność i przewagę konkurencyjną.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>WIEDZA: Uczestnik: *wyjaśnia podstawy działania AI i jej zastosowania w pracy, *rozdziela typy modeli AI (tekst, obraz, wideo), *opisuje zasady tworzenia promptów, *omawia etapy tworzenia treści z użyciem AI, *wyjaśnia ideę workflow (w tym node-based), *wskazuje zastosowania AI w biznesie i marketingu.</p> <p>Umiejętności: Uczestnik: *tworzy i optymalizuje prompty, *generuje i edytuje treści tekstowe, graficzne i wideo, *projektuje materiały marketingowe z użyciem AI, *buduje workflow (w tym node-based), *kontroluje jakość i spójność treści, realizuje projekt od pomysłu do efektu końcowego.</p>	<p>* poprawnie definiuje podstawowe pojęcia związane z AI *przyporządkowuje typ modelu AI do konkretnego zastosowania *wskazuje elementy skutecznego promptu na przykładach *porządkuje etapy procesu tworzenia treści AI *wyjaśnia działanie workflow na schemacie lub przykładzie *wskazuje błędy jakościowe w przykładowych materiałach AI *dobiera zastosowanie AI do opisanego case study biznesowego</p> <p>*przygotowuje poprawny i skuteczny prompt do określonego zadania *generuje treści zgodne z briefem (tekst/grafika/wideo/audio) *tworzy materiał marketingowy spełniający założenia scenariusza *buduje logiczny workflow (kolejność kroków + zależności) *modyfikuje wynik AI w celu poprawy jakości *zachowuje spójność stylu w wielu elementach projektu *identyfikuje błędy i wprowadza korekty w wygenerowanych treściach *łączy różne narzędzia AI w jednym projekcie *dostarcza kompletny projekt końcowy zgodny z założeniami</p>	<p>Wywiad swobodny</p> <p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p> <p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE Uczestnik: *organizuje pracę z wykorzystaniem AI, *podejmuje świadome decyzje dotyczące narzędzi AI, *wykazuje kreatywność i samodzielność, *współpracuje w pracy projektowej, *odpowiada za jakość efektów pracy.</p>	<p>Uczestnik: *planuje i realizuje zadania w określonym czasie *uzasadnia wybór narzędzi AI do zadania *proponuje własne rozwiązania kreatywne *uczestniczy w pracy zespołowej przy projekcie *prezentuje i broni jakości wykonanego projektu *stosuje indywidualne podejście twórcze w zadaniach *wskazuje korzyści biznesowe wynikające z użycia AI</p>	<p>Wywiad swobodny</p> <p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>

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 rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

SZKOLENIE Z AI

Kreatywność • Praktyka • Realne zastosowanie

MODUŁ 1: FUNDAMENTY AI W PRAKTYCE

1. Jak działa sztuczna inteligencja i jak ją wykorzystać
2. Różne typy modeli i ich zastosowania
3. AI w biznesie i codziennej pracy
4. Tworzenie własnego asystenta

MODUŁ 2: SKUTECZNA KOMUNIKACJA Z AI

1. Jak pisać polecenia, które działają
2. Tworzenie tekstów i analiz
3. Kontrola efektu i jakości
4. Najczęstsze błędy

MODUŁ 3: TWORZENIE OBRAZÓW

1. Budowanie scen, kompozycji i stylu
2. Światło, klimat i detale
3. Grafiki do social mediów i reklamy

MODUŁ 4: PROJEKTOWANIE GRAFIKI

1. Tworzenie materiałów marketingowych
2. Automatyzacja designu

MODUŁ 5: ANIMACJA I WIDEO

1. Tworzenie animacji i filmów
2. Ruch kamery i sceny
3. Narracja i klimat

MODUŁ 6: ZAAWANSOWANA PRODUKCJA WIZUALNA

1. Spójność projektów
2. Moodboardy i styl
3. Praca na wielu ujęciach

MODUŁ 7: PEŁNA KONTROLA NAD OBRAZEM

1. Zaawansowana edycja i sterowanie efektem
2. Precyzyjna kontrola jakości
3. Świadome decyzje twórcze

MODUŁ 8: ZAAWANSOWANE SYSTEMY AI (NODE-BASED)

1. Praca z AI na poziomie struktury i logiki działania
2. Tworzenie procesów opartych o połączenia (node-based) zamiast prostych poleceń
3. Jak AI przetwarza obraz krok po kroku
4. Pełna kontrola nad każdym etapem generowania
5. Budowanie własnych workflow:

→ od wejścia (obraz / tekst)

→ przez transformację

→ do finalnego efektu

6. Praca na poziomie zaawansowanym i produkcyjnym, nie „klikanym”

7. Praca lokalna vs chmurowa:

→ wydajność

→ koszty

→ niezależność

8. Świadome sterowanie stylem, jakością i spójnością

9. Optymalizacja procesów pod konkretne cele

10. AI jako system pracy, a nie narzędzie

MODUŁ 9: PRACA ZESPOŁOWA Z AI

1. Organizacja pracy kreatywnej
2. Współpraca nad projektami

MODUŁ 10: ANIMACJA POSTACI I SYNCHRONIZACJA

1. Tworzenie wypowiedzi postaci
2. Emocje i realizm

MODUŁ 11: EDYCJA OBRAZU I JAKOŚĆ

1. Poprawa jakości
2. Precyzyjna edycja fragmentów
3. Wprowadzenie do przestrzeni 3D

MODUŁ 12: DŹWIĘK I MUZYKA

1. Tworzenie głosów
2. Emocje w dźwięku
3. Muzyka do scen

MODUŁ 13: MYŚLENIE KREATYWNE Z AI

1. Jak być twórcą, nie operatorem
2. Styl i narracja

MODUŁ 14: AI W MARKETINGU

1. Materiały sprzedażowe
2. Reklamy i kampanie

MODUŁ 15: SCENARIUSZ I REŻYSERIA

1. Budowanie historii
2. Przekład pomysłu na obraz

MODUŁ 16: WŁASNY SYSTEM PRACY Z AI

1. Łączenie wszystkiego w jeden pipeline
2. Od pomysłu do gotowego materiału
3. Optymalizacja czasu i kosztów
4. Budowa własnej przewagi

⚠ WAŻNE

To szkolenie nie uczy obsługi AI.

Pokazuje, jak przejąć nad nim kontrolę – również na poziomie zaawansowanych procesów i workflow.

CZEGO NAUCZY SIĘ UCZESTNIK?

- ✓ Tworzenia grafik, animacji i materiałów wideo
- ✓ Kontroli jakości, stylu i efektu końcowego
- ✓ Budowania narracji i emocji
- ✓ Pracy szybciej i efektywniej
- ✓ Tworzenia własnych workflow
- ✓ Pracy w systemach node-based (pełna kontrola nad AI)
- ✓ Budowania własnej przewagi dzięki AI

PODSUMOWANIE

To nie jest szkolenie z narzędzi.

To szkolenie z kontroli, tworzenia i budowania przewagi dzięki AI.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 18

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 18 MODUŁ 1: FUNDAMENTY AI W PRAKTYCE	Michał Dąbrowski	20-07-2026	17:00	20:00	03:00
2 z 18 MODUŁ 2: SKUTECZNA KOMUNIKACJA Z AI	Michał Dąbrowski	22-07-2026	17:00	20:00	03:00
3 z 18 MODUŁ 3: TWORZENIE OBRAZÓW	Michał Dąbrowski	23-07-2026	17:00	20:00	03:00

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
4 z 18 MODUŁ 4: PROJEKTOWANIE GRAFIKI	Michał Dąbrowski	27-07-2026	17:00	20:00	03:00
5 z 18 MODUŁ 5: ANIMACJA I WIDEO	Michał Dąbrowski	29-07-2026	17:00	20:00	03:00
6 z 18 MODUŁ 6: ZAAWANSOWANA PRODUKCJA WIZUALNA	Michał Dąbrowski	30-07-2026	17:00	20:00	03:00
7 z 18 MODUŁ 7: PEŁNA KONTROLA NAD OBRAZEM	Michał Dąbrowski	03-08-2026	17:00	20:00	03:00
8 z 18 MODUŁ 8: ZAAWANSOWANE SYSTEMY AI (NODE-BASED)	Michał Dąbrowski	05-08-2026	17:00	20:00	03:00
9 z 18 MODUŁ 9: PRACA ZESPOŁOWA Z AI	Michał Dąbrowski	06-08-2026	17:00	20:00	03:00
10 z 18 MODUŁ 10: ANIMACJA POSTACI I SYNCHRONIZACJA	Michał Dąbrowski	10-08-2026	17:00	20:00	03:00
11 z 18 MODUŁ 11: EDYCJA OBRAZU I JAKOŚĆ	Michał Dąbrowski	12-08-2026	17:00	20:00	03:00
12 z 18 MODUŁ 12: DŹWIĘK I MUZYKA	Michał Dąbrowski	13-08-2026	17:00	20:00	03:00
13 z 18 MODUŁ 13: MYŚLENIE KREATYWNE Z AI	Michał Dąbrowski	17-08-2026	17:00	20:00	03:00
14 z 18 MODUŁ 14: AI W MARKETINGU	Michał Dąbrowski	19-08-2026	17:00	20:00	03:00

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
15 z 18 MODUŁ 15: SCENARIUSZ I REŻYSERIA	Michał Dąbrowski	20-08-2026	17:00	20:00	03:00
16 z 18 MODUŁ 16: WŁASNY SYSTEM PRACY Z AI	Michał Dąbrowski	24-08-2026	17:00	20:00	03:00
17 z 18 MODUŁ 16: WŁASNY SYSTEM PRACY Z AI	Michał Dąbrowski	26-08-2026	17:00	19:00	02:00
18 z 18 WALIDACJA	-	26-08-2026	19:00	20:00	01:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	6 800,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	6 800,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	100,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	100,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Michał Dąbrowski

Michał Dąbrowski – Trener i Specjalista ds. Sztucznej Inteligencji Michał Dąbrowski to doświadczony trener i edukator, specjalizujący się w wykorzystaniu sztucznej inteligencji (AI) w projektach multimedialnych, edukacyjnych i kulturalnych. Z wykształcenia kulturoznawca, absolwent Wyższej Warszawskiej Szkoły Humanistycznej im. B. Prusa, łączy wiedzę humanistyczną z nowoczesnymi technologiami. Od 2018 roku prowadzi autorski projekt „Lokalne Historie” – blog i

kanal dokumentujący dziedzictwo kulturowe Podlasia, gdzie wykorzystuje AI do analizy i prezentacji materiałów archiwalnych. Jako nauczyciel w Zespole Szkół w Michałowie prowadzi zajęcia z zakresu fotografii i multimedii, wprowadzając uczniów w świat nowoczesnych technologii. Prowadził szkolenia z wykorzystania AI w instytucjach kultury, m.in. w Muzeum Żydowskim w Białymstoku, oraz warsztaty z nagrywania sztuki i wideo w branży nieruchomości. Jego doświadczenie obejmuje również prowadzenie warsztatów multimedialno-teatralnych, łączących sztukę z technologią. Jako trener, Michał Dąbrowski skupia się na praktycznym zastosowaniu AI w różnych dziedzinach, przekazując uczestnikom nie tylko wiedzę teoretyczną, ale przede wszystkim umiejętności praktyczne. Jego podejście opiera się na łączeniu technologii z kreatywnością, co czyni jego szkolenia unikalnymi i inspirującymi.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały zostaną przekazane na dysk online.

Warunki uczestnictwa

Warunkiem koniecznym uczestnictwa są podstawowe umiejętności obsługi komputera (korzystanie z Internetu i przeglądarki Internetowej, korzystanie z aplikacji na smartphonie, wyszukiwanie w Google, korzystanie z chata/forum internetowego, obsługa edytorów tekstowych (np. Word) etc.).

Uczestnictwo w kursie będzie wymagało utworzenia darmowych kont w narzędziach takich jak Discord, Trainer Central, Mega.

W przypadku korzystania z dofinansowania, warunkiem uczestnictwa jest zapisanie się przez BUR z podaniem ID wsparcia.

Informacje dodatkowe

1. Zapisanie się na szkolenie w BUR nie jest jednoznaczne z zarezerwowaniem miejsca. W celu potwierdzenia miejsca prosimy o dodatkowy kontakt telefoniczny, mailowy albo www.
2. Godzina dydaktyczna = 45 min
3. Zawarto umowę z WUP Kraków na rozliczanie Usług z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu „Pociąg do Kariery”.
4. Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu Kierunek Rozwój
5. Uczestnik po ukończeniu kursu otrzymuje:
 - certyfikat Young Design Academy by TALENTOWNIA
 - zaświadczenie o ukończeniu kursu wraz z opisem efektów kształcenia
6. Szkolenie jest zwolnione z VAT (art. 43 ust. 1 pkt 29 ustawy o VAT), jeśli jest finansowane w min. 70% ze środków publicznych (np. UE, KFS).
7. Większość narzędzi działa w modelu płatnym –dostępne są wersje demo lub kredyty testowe, jednak pełne wykorzystanie wymaga subskrypcji.

Warunki techniczne

1. Dostęp do komputera
2. Dostęp do aplikacji **Trainer Central**
3. Minimalne wymagania sprzętowe:
 - Komputer PC z systemem Operacyjnym Windows 7/8.x/10 albo komputer MacBook z systemem Mac OS X 10.5 lub wyższy;
 - Przeglądarka internetowa Google Chrome (preferowana) lub Mozilla Firefox w najnowszych wersjach,
 - Kamera o rozdzielczości min 640 x 480 pix (podczas szkolenia nie należy wyłączać kamery),
 - Mikrofon,

- Głośnik (zestaw słuchawkowy jest niedopuszczalny na egzaminie).

1. Dostęp do stałego łącza internetowego:

2. Łącze internetowe: min download: 10 Mb/s, min upload: 10 Mb/s (APMG Int. zaleca korzystanie z łącza stałego)

3. Link z dostępem do spotkania on-line zostanie dostarczony w osobnej wiadomości od Organizatora min 3 dni przed szkoleniem.

Kontakt



Jolanta Jarosz

E-mail biuro@youngdesignacademy.edu.pl

Telefon (+48) 510 099 770