



TALENTOWNIA
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 4,8 / 5

94 oceny

Szkolenie: Montaż wideo i audio w Davinci Resolve + AI w Marketingu, Grafice i Wideo

Numer usługi 2026/04/23/46441/3507996

📄 Usługa szkoleniowa
💻 zdalna w czasie rzeczywistym
🕒 136:00 h
📅 12.06.2026 do 26.08.2026

13 600,00 PLN brutto

13 600,00 PLN netto

100,00 PLN brutto/h

100,00 PLN netto/h

266,67 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria	Techniczne / Pozostałe techniczne
Grupa docelowa usługi	Szkolenie jest dla osób, które chcą od podstaw nauczyć się montować filmy w DaVinci Resolve i wykorzystywać narzędzia AI to tworzenia treści i budowy workflow. • Jednoosobowych działalności gospodarczych • Przedsiębiorstw, korporacji i dużych firm - prezesów i właścicieli • Projektantów graficznych • Pasjonatów rysowania • Zespołów sprzedażowych i marketingowych - projekt managerów • Wyszczególnionych działów w obrębie danej firmy - specjalistów ds. marketingu, reklamy, przygotowania materiałów do druku, grafików • Instytucji i organizacji pozarządowych (NGO), fundacji, non-profit, spółdzielni, podmiotów społecznych
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	10
Data zakończenia rekrutacji	11-06-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	136
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cell

Cel edukacyjny

Celem szkolenia jest nabycie przez uczestnika podstawowej wiedzy oraz umiejętności umożliwiających profesjonalny montaż wideo i postprodukcję dźwięku w programie DaVinci Resolve, a także rozwinięcie kompetencji uczestników w świadomym i efektywnym wykorzystaniu AI 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

[illegible]

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
UMIEJĘTNOŚCI Uczestnik po ukończeniu szkolenia potrafi: tworzyć, konfigurować i zarządzać bazami danych oraz projektami w programie DaVinci Resolve; *importować, organizować i opisywać materiały audiowizualne z wykorzystaniem metadanych, smart binów i power binów; *realizować montaż wideo z zastosowaniem różnych technik montażowych *przygotować materiał audio do postprodukcji, *edytować i synchronizować ścieżki dźwiękowe z obrazem; *stosować narzędzia korekcji i kompresji dźwięku *kontrolować panoramę stereofoniczną oraz realizować podstawowy miks audio; *normalizować i masterować dźwięk *eksportować materiały wideo i audio *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.	Uczestnik: *tworzy i konfiguruje bazę danych oraz projekt w programie DaVinci Resolve *importuje i opisuje materiał audiowizualny *montuje wideo z użyciem różnych technik (m.in. montaż 3-punktowy i 4-punktowy, dynamic trimming, retiming); *przygotowuje materiał do postprodukcji (kontrolując tor sygnału oraz parametry nagrania) *edytuje ścieżkę dźwiękową i synchronizuje ją z obrazem *używa narzędzi korekcji i kompresji dźwięku (EQ, kompresor, limiter, odszumianie, side-chain); *realizuje miks audio *masteruje dźwięk zgodnie z obowiązującymi standardami (LUFS) *eksportuje gotowe materiały zgodnie z wymaganiami technicznymi różnych platform dystrybucji. *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	Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
KOMPETENCJE SPOŁECZNE *wykazuje samodzielność w procesie montażu i postprodukcji materiałów *dostosowuje obróbkę materiału do jego przeznaczenia i wymagań odbiorcy *stosuje się do obowiązujących standardów branżowych *wykazuje gotowość do dalszego rozwoju kompetencji zawodowych w obszarze montażu wideo i dźwięku; *współpracuje w zespole produkcyjnym *organizuje pracę z wykorzystaniem AI, *podejmuje świadome decyzje dotyczące narzędzi AI, *wykazuje kreatywność i samodzielność, *współpracuje w pracy projektowej, *odpowiada za jakość efektów pracy.	*samodzielnie planuje i realizuje proces montażu oraz postprodukcji materiału audiowizualnego; *świadomie podejmuje decyzje techniczne i estetyczne, uwzględniając przeznaczenie materiału oraz wymagania odbiorcy; *dba o jakość techniczną i zgodność materiałów z obowiązującymi standardami branżowymi; *efektywnie organizuje własną pracę oraz współpracuje z innymi uczestnikami procesu produkcji audiowizualnej. *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	Obserwacja w warunkach symulowanych

Kwalifikacje

Kwalifikacje niewłączone do ZSK

Uznane kwalifikacje

Pytanie 3. Czy dokument jest certyfikatem wydawanym przez międzynarodowe instytucje?

TAK

Strona internetowa Instytucji Certyfikującej: <https://www.blackmagicdesign.com/pl>

Informacje

Nazwa Podmiotu prowadzącego walidację	Talentownia sp. z o.o.
Nazwa Podmiotu certyfikującego	Black Magic Design

Program

Program szkolenia:

[Montaż wideo i audio w Davinci Resolve](#)

[+ AI w Marketingu, Grafice i Wideo](#)

MODUŁ 1: MONTAŻ WIDEO

1. Teoretyczne aspekty montażu wideo

- klatkaż (frame rate) i jego wpływ na odbiór obrazu
- timecode oraz DROP-FRAME timecode
- kąt otwarcia migawki (shutter angle)
- proporcje obrazu – OAR (Original Aspect Ratio) vs IAR (Intended Aspect Ratio)
- głębina bitowa
- przestrzenie barwne: YUV vs RGB
- Full (Data) Levels vs Video Levels
- bitrate i jego znaczenie dla jakości obrazu
- skanowanie progresywne i skanowanie z przeplotem
- podpróbkowanie chrominancji
- kompresja Inter Frame i Intra Frame
- formaty plików, kodeki oraz kontenery

2. Techniki montażu w DaVinci Resolve

- tworzenie i zarządzanie bazami danych
- Project Manager – import i eksport projektów
- możliwości Media Managera
- import mediów i zarządzanie metadanymi
 - smart biny
 - power biny
- montaż 3-punktowy i 4-punktowy
- flagowanie, znakowanie klipów, backtime editing
- stosowanie subclipów
- wykorzystanie narzędzia Auto Select
- dynamic trimming
- retiming statyczny i dynamiczny
- przejścia oraz efekty montażowe
- rodzaje kadrów oraz ruchy kamery w narracji wizualnej

MODUŁ 2: DŹWIĘK

1. Teoria dźwięku

- długość fali i jej związek z częstotliwością
- fale proste i złożone
- harmoniczne i oktawy
- tony składowe (aliquoty)
- poziom głośności dźwięku a decybele – różnica i stosunek
- głośność a szerokość pasma
- barwa dźwięku
- lokalizacja dźwięku
- niemierzalne, lecz kluczowe cechy dźwięku
- rezonans
- znoszenie się fal
- faza – przesunięcia i odwracanie fazy
- rodzaje mikrofonów i ich zastosowanie

- formaty plików audio
- podstawowe parametry plików dźwiękowych
- częstotliwość próbkowania
- standardy normalizacji dźwięku
- standardy masteringu audio
- rodzaje połączeń audio

2. Technika postprodukcji dźwięku

- prawidłowe przygotowanie materiału audio do postprodukcji
- pełna kontrola toru audio
- preamp – znaczenie i wpływ na brzmienie
- techniki pre-kompresji dźwięku
- fundamentalne techniki pracy z korektorem dźwięku (EQ):
 - filtry dolno- i górnoprzepustowe
 - eliminacja przesłuchów
 - kontrola panoramy częstotliwościowej
 - kreowanie barwy dźwięku
- fundamentalne techniki pracy z kompresorem:
 - odszumianie
 - kontrola zakresu dynamicznego
 - praktyczne zastosowanie limitera
 - Side-Chain
- techniki czyszczenia materiału dźwiękowego
- kontrola panoramy stereofonicznej
- techniki pracy nad miksem audio
- patchowanie szyn odsłuchowych i efektowych
- LUFS – standardy masteringu audio
- dodatkowe oprogramowanie do obliczania poprawnych wartości LUFS (w tym dla Netflix)
- standardy eksportu materiału dźwiękowego

MODUŁ III - AI W MARKETINGU, GRAFICE I WIDEO

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

SKUTECZNA KOMUNIKACJA Z AI

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

TWORZENIE OBRAZÓW

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

PROJEKTOWANIE GRAFIKI

1. Tworzenie materiałów marketingowych
2. Automatyzacja designu

ANIMACJA I WIDEO

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

ZAAWANSOWANA PRODUKCJA WIZUALNA

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

PEŁNA KONTROLA NAD OBRAZEM

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

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

PRACA ZESPOŁOWA Z AI

1. Organizacja pracy kreatywnej
2. Współpraca nad projektami

ANIMACJA POSTACI I SYNCHRONIZACJA

1. Tworzenie wypowiedzi postaci
2. Emocje i realizm

EDYCJA OBRAZU I JAKOŚĆ

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

DŹWIĘK I MUZYKA

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

MYŚLENIE KREATYWNE Z AI

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

AI W MARKETINGU

1. Materiały sprzedażowe
2. Reklamy i kampanie

SCENARIUSZ I REŻYSERIA

1. Budowanie historii

2. Przekład pomysłu na obraz

WŁASNY SYSTEM PRACY Z AI

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

WALIDACJA

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	13 600,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	13 600,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	100,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	100,00 PLN
W tym koszt walidacji brutto	0,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	0,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	0,00 PLN
W tym koszt certyfikowania netto	0,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 2



1 z 2

Tomasz Czech

montaż, postprodukcja materiału filmowego, dźwiękowego i VFX, kolor korekcja, grafika komputerowa 2D, kalibracja monitorów

Tomasz Czech jest Instrukтором od 2010 roku, od tego czasu przeszkolił setki osób w zakresie szeroko pojętej grafiki komputerowej 2D oraz zaawansowanych technik montażu i postprodukcji wideo. W 2012 założył Young Design Academy - prywatną szkołę grafiki komputerowej i filmu, która obecnie jest czołowym ośrodkiem szkoleniowym w tym zakresie.

Colorist Society International Associate Member (CSI), PVA Certified Professional (Professional Video Alliance), Blackmagic Design Certified Trainer, Hollywood Professional Association Member (HPA), Society of Motion Picture and Television Engineers Member (SMPTE), Adobe Certified Expert, Adobe Certified Instructor, Adobe Certified Associate Specialist

Tomasz Czech Young Design Academy prowadzi szkolenia online oraz stacjonarnie. Zarówno wewnętrzne cykliczne YDA jak i finansowane przez Unię Europejską.



2 z 2

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 kanał 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 za pomocą dysku online.

Szkolenie kończy się egzaminem zewnętrznym przeprowadzonym przez Blackmagic Design z zakresu montażu w DaVinci Resolve. Po uzyskaniu pozytywnego wyniku egzaminu, uczestnik otrzymuje certyfikat uczenia się na poziomie międzynarodowym.

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 chaty/forum internetowego, obsługa edytorów tekstowych (np. Word) etc.).

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

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

Informacje dodatkowe

1. Godzina dydaktyczna = 45 min
2. Zawarto umowę z WUP Kraków na rozliczanie Usług z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu „Pociąg do Kariery”.
3. Zawarto umowę z WUP Toruń.
4. Uczestnik po ukończeniu kursu otrzymuje:
 - certyfikat Young Design Academy by TALENTOWNIA
 - zaświadczenie o ukończeniu kursu wraz z opisem efektów kształcenia
 - certyfikat Blackmagic Design na poziomie międzynarodowym
5. 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).

Warunki techniczne

1. Dostęp do komputera
2. Zainstalowana najnowsza wersja DaVinci Resolve
3. Dostęp do stałego łącza internetowego
4. Łącze internetowe: min download: 10 Mb/s, min upload: 10 Mb/s (APMG Int. zaleca korzystanie z łącza stałego)
5. Zainstalowane oprogramowanie najnowszej wersji DaVinci Resolve
6. 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. Link z dostępem do spotkania on-line zostanie dostarczony w osobnej wiadomości od Organizatora min 2 dni przed szkoleniem.

Kontakt



Jolanta Jarosz

E-mail biuro@youngdesignacademy.edu.pl

Telefon (+48) 510 099 770