



## Montaż filmowy, postprodukcja dźwięku i efekty AI w DaVinci Resolve - szkolenie zakończone egzaminem

Numer usługi 2026/07/29/46441/3717117

6 800,00 PLN brutto  
6 800,00 PLN netto  
100,00 PLN brutto/h  
100,00 PLN netto/h  
266,67 PLN cena rynkowa ⓘ

TALENTOWNIA

SPÓŁKA Z

OGRANICZONĄ

ODPOWIEDZIALNOŚĆ

CIĄ

★★★★★ 4,8 / 5

110 ocen

🏠 Usługa szkoleniowa

📄 zdalna w czasie rzeczywistym

👥 Zajęcia grupowe

🕒 68:00 h

📅 16.10.2026 do 29.11.2026

## Informacje podstawowe

| Kategoria                       | Techniczne / Pozostałe techniczne                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Grupa docelowa usługi           | <p>Szkolenie skierowane jest do osób dorosłych, które chcą zdobyć kompetencje oraz potwierdzić kwalifikacje w zakresie montażu i postprodukcji materiałów audiowizualnych z wykorzystaniem programu DaVinci Resolve oraz nowoczesnych narzędzi sztucznej inteligencji (AI).</p> <p>Szkolenie skierowane jest także do uczestników programów:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>"Kierunek rozwój"</li><li>"Małopolski pociąg do kariery"</li></ul> |
| Minimalna liczba uczestników    | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Maksymalna liczba uczestników   | 15                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Data zakończenia rekrutacji     | 15-10-2026                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Forma prowadzenia usługi        | zdalna w czasie rzeczywistym                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Podstawa uzyskania wpisu do BUR | Znak Jakości TGLS Quality Alliance                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

## Cel

### Cel edukacyjny

Szkolenie "Montaż filmowy, postprodukcja dźwięku i efekty AI w DaVinci Resolve - szkolenie zakończone egzaminem" potwierdza przygotowanie uczestnika do wykonywania zadań związanych z montażem, postprodukcją obrazu i dźwięku

oraz wykorzystaniem technologii sztucznej inteligencji w produkcji materiałów audiowizualnych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

| Efekty uczenia się                                                                                                                                                           | Kryteria weryfikacji                                                                                                                                                                                             | Metoda walidacji                                                                      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>WIEDZA</p> <p>Uczestnik:<br/>Charakteryzuje podstawowe pojęcia związane z montażem wideo i audio.</p> <p>Opisuje funkcje programu DaVinci Resolve i modułu Fairlight.</p> | <p>- wyjaśnia podstawowe parametry obrazu i dźwięku;<br/>- rozróżnia najważniejsze formaty i kodeki.</p> <p>- wskazuje zastosowanie podstawowych narzędzi programu;<br/>- opisuje etapy pracy nad projektem.</p> | <p>Wywiad swobodny</p> <p>Wywiad swobodny</p>                                         |
| <p>Charakteryzuje możliwości wykorzystania narzędzi AI w montażu.</p>                                                                                                        | <p>- wskazuje zastosowanie narzędzi AI;<br/>- opisuje ich rolę w tworzeniu materiałów audiowizualnych.</p>                                                                                                       | <p>Wywiad swobodny</p>                                                                |
| <p>UMIEJĘTNOŚCI</p> <p>Wykonuje montaż materiału filmowego w DaVinci Resolve.</p> <p>Wykorzystuje narzędzia AI podczas edycji obrazu i dźwięku.</p>                          | <p>- importuje materiały;<br/>- montuje film;<br/>- eksportuje gotowy projekt.</p> <p>- generuje lub edytuje materiały z użyciem AI;<br/>- wykorzystuje je w projekcie.</p>                                      | <p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p> <p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p> |
| <p>Przygotowuje podstawową ścieżkę dźwiękową filmu.</p>                                                                                                                      | <p>- wykonuje podstawową edycję i miks dźwięku;<br/>- eksportuje materiał zgodnie z wymaganiami.</p>                                                                                                             | <p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>                                            |
| <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</p> <p>Samodzielnie organizuje pracę nad projektem.</p> <p>Odpowiedzialnie wykorzystuje narzędzia AI podczas realizacji projektu.</p>               | <p>- planuje kolejne etapy pracy;<br/>- zachowuje porządek w projekcie.</p> <p>- dobiera odpowiednie narzędzia AI;<br/>- weryfikuje uzyskane rezultaty.</p>                                                      | <p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p> <p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p> |
| <p>Dbą o jakość przygotowanego materiału.</p>                                                                                                                                | <p>- sprawdza poprawność obrazu i dźwięku przed eksportem;<br/>- przygotowuje materiał zgodnie z wymaganiami.</p>                                                                                                | <p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>                                            |

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        | Blackmagic Design      |

## Program

# Montaż filmowy, postprodukcja dźwięku i efekty AI w DaVinci Resolve - szkolenie zakończone egzaminem

## Program szkolenia

## 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) oraz IAR (Intended Aspect Ratio)
- głębia bitowa
- przestrzenie barwne: YUV i RGB
- Full (Data) Levels oraz 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 Bins
- Power Bins
- montaż 3-punktowy i 4-punktowy
- flagowanie i znakowanie klipów
- Backtime Editing
- stosowanie Subclipów
- wykorzystanie narzędzia Auto Select
- Dynamic Trimming
- retiming statyczny i dynamiczny

- przejścia i efekty montażowe
- rodzaje kadrów oraz ruchy kamery w narracji wizualnej

### 3. Montaż materiałów generowanych z wykorzystaniem AI

- importowanie i organizowanie obrazów wygenerowanych przy użyciu narzędzi AI
- budowanie sekwencji filmowej ze statycznych obrazów, storyboardów i plansz
- ustalanie czasu trwania ujęć oraz rytmu montażowego
- zachowanie ciągłości wizualnej
- animowanie obrazów przy użyciu Keyframes, Transform oraz Dynamic Zoom
- tworzenie efektów najazdu, odjazdu, panoramy i prostego efektu Parallax
- łączenie materiałów wygenerowanych przez AI z nagraniami z kamery lub telefonu
- przygotowanie projektów do formatów 16:9, 9:16 i 1:1
- montaż krótkiej reklamy, filmu promocyjnego lub rolki z wykorzystaniem materiałów AI

### 4. Integracja narzędzi AI z DaVinci Resolve

#### Higgsfield

- instalacja i konfiguracja integracji
- logowanie oraz uruchomienie panelu Higgsfield
- wykorzystanie promptów i materiałów referencyjnych
- generowanie obrazów do storyboardów, plansz i scen
- generowanie ujęć B-roll oraz materiałów wideo z tekstu lub obrazu
- automatyczne przysyłanie wygenerowanych materiałów do Media Pool
- wykorzystanie materiałów AI na osi czasu (Timeline)

### 5. Edycja obrazu oraz efekty VFX z wykorzystaniem AI

- Edit Video – edycja materiału za pomocą poleceń tekstowych
- Draw to Edit – zaznaczanie fragmentów obrazu i ich modyfikacja
- Remove Background – automatyczne usuwanie tła
- Reframe – inteligentne dopasowanie materiału do różnych proporcji obrazu
- Upscale – zwiększanie rozdzielczości materiałów
- generowanie elementów sceny, tła oraz ujęć uzupełniających
- łączenie materiałów AI z klasycznym materiałem filmowym
- praktyczny workflow:
  - generowanie materiałów
  - edycja
  - efekty VFX
  - montaż
  - eksport

### 6. Narzędzia AI dostępne w DaVinci Resolve

- automatyczna transkrypcja materiałów
- wyszukiwanie treści i montaż na podstawie tekstu
- automatyczne tworzenie napisów
- animowane napisy
- Magic Mask
- Object Removal
- Smart Reframe
- Super Scale
- AI UltraSharpen
- AI Motion Deblur
- Speed Warp
- Optical Flow
- Depth Map
- AI Color Match
- podstawy pracy z wygenerowanymi tłami i elementami VFX na stronach Edit i Fusion

# MODUŁ 2. DŹWIĘK

## 1. Teoria dźwięku

- długość fali i częstotliwość
- fale proste i złożone
- harmoniczne i oktawy
- alikwoty
- poziom głośności oraz decybele
- głośność a szerokość pasma
- barwa dźwięku
- lokalizacja dźwięku
- cechy percepcyjne dźwięku
- rezonans
- znoszenie się fal
- faza
- rodzaje mikrofonów
- formaty plików audio
- parametry plików audio
- częstotliwość próbkowania
- standardy normalizacji
- standardy masteringu
- rodzaje połączeń audio

## 2. Postprodukcja dźwięku w DaVinci Resolve Fairlight

- przygotowanie materiału audio
- organizacja toru audio
- wykorzystanie przedwzmacniaczy (Preamp)
- techniki pre-kompresji
- korekcja EQ
  - filtry dolno- i górnoprzepustowe
  - eliminacja przesłuchów
  - kontrola pasma
  - kreowanie barwy
- kompresja
- odszumianie
- kontrola dynamiki
- limiter
- Side Chain
- czyszczenie materiału audio
- panorama stereofoniczna
- miks audio
- patchowanie szyn
- standardy LUFS
- kontrola zgodności z normami (w tym Netflix)
- eksport materiału audio

## 3. Udźwiękowanie filmu z wykorzystaniem AI

- analiza sceny pod kątem potrzeb dźwiękowych
- planowanie dialogów, atmosfer, efektów Foley i muzyki
- generowanie efektów dźwiękowych na podstawie opisu tekstowego
- generowanie narracji i lektora
- dopasowanie emocji, tempa i barwy głosu
- generowanie muzyki do filmu
- tworzenie wariantów muzycznych
- import materiałów AI do Fairlight
- synchronizacja dźwięku z obrazem

- budowanie kompletnej ścieżki dźwiękowej:
  - dialog
  - atmosfera
  - Foley
  - efekty
  - muzyka
- Voice Isolation
- Dialogue Separator
- Music Remixer
- AI Audio Assistant
- AI Speech Generator
- automatyczne dopasowanie poziomów
- ręczna korekta miksu
- kontrola LUFS
- eksport gotowej ścieżki dźwiękowej

## 4. Ćwiczenia praktyczne

Uczestnik wykonuje kompletny projekt obejmujący:

- montaż materiału filmowego
- wykorzystanie obrazów wygenerowanych przez AI
- wykonanie operacji w narzędziu Higgsfield
- zastosowanie natywnego narzędzia AI dostępnego w DaVinci Resolve
- przygotowanie efektów dźwiękowych, narracji lub muzyki z wykorzystaniem AI
- montaż i miks kompletnego materiału
- eksport filmu zgodnie z wymaganymi standardami jakości

## WALIDACJA

Walidacja obejmuje weryfikację efektów uczenia się poprzez:

- obserwację w warunkach symulowanych,
- wykonanie zadań praktycznych,
- wywiad swobodny z uczestnikiem.

Walidacja wewnętrzna potwierdza osiągnięcie zakładanych kompetencji.

Dodatkowo uczestnicy przystępują do zewnętrznego egzaminu **Blackmagic Design**, którego wynik generowany jest automatycznie. Pozytywny wynik egzaminu stanowi potwierdzenie uzyskanych kwalifikacji.

## Informacje organizacyjne

Szkolenie skierowane jest do osób dorosłych chcących zdobyć lub rozwinąć kompetencje w zakresie montażu i postprodukcji materiałów audiowizualnych z wykorzystaniem programu DaVinci Resolve oraz nowoczesnych narzędzi sztucznej inteligencji.

Szkolenie przeznaczone jest również dla uczestników projektów:

- Kierunek Rozwój
- Małopolski Pociąg do Kariery

Szkolenie realizowane jest w formie zdalnej, w czasie rzeczywistym, na platformie TrainerCentral.

Łączny wymiar szkolenia wynosi **68 godzin**.

- **20,5 godziny teorii**
- **46 godziny praktyki**
- **1,5 godziny walidacji**

Przerwy są wliczone w czas realizacji usługi.

Podczas szkolenia wykorzystywane są m.in.:

- DaVinci Resolve
- DaVinci Resolve Studio
- Fairlight
- Higgsfield
- ElevenLabs
- Suno

Uczestnik zobowiązany jest do posiadania najnowszej wersji programu DaVinci Resolve lub DaVinci Resolve Studio.

Wszelkie niezbędne dostępy i licencje wymagane do korzystania z wykorzystywanych podczas szkolenia narzędzi AI (w tym m.in. Higgsfield, ElevenLabs czy Suno) zapewnia dostawca usługi.

# Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 44

| Przedmiot / temat                                                                       | Typ aktywności | Prowadzący       | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|----------------|------------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| <div>1 z 44</div> MODUŁ 1.1. Teoretyczne aspekty montażu wideo (udostępniani e ekranu)  | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 16-10-2026            | 16:40               | 19:00               | 02:20         |
| <div>2 z 44</div> -                                                                     | Przerwa        | -                | 16-10-2026            | 19:00               | 19:30               | 00:30         |
| <div>3 z 44</div> MODUŁ 1.1. Teoretyczne aspekty montażu wideo (udostępniani e ekranu)  | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 16-10-2026            | 19:30               | 21:00               | 01:30         |
| <div>4 z 44</div> MODUŁ 1.2. Techniki montażu w DaVinci Resolve (udostępniani e ekranu) | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 17-10-2026            | 09:00               | 11:00               | 02:00         |
| <div>5 z 44</div> -                                                                     | Przerwa        | -                | 17-10-2026            | 11:00               | 11:30               | 00:30         |

| Przedmiot / temat                                                                            | Typ aktywności | Prowadzący       | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|------------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| 6 z 44 MODUŁ 1.2. Techniki montażu w DaVinci Resolve (udostępnianie ekranu)                  | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 17-10-2026            | 11:30               | 13:55               | 02:25         |
| 7 z 44 MODUŁ 1.2. Techniki montażu w DaVinci Resolve (udostępnianie ekranu)                  | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 18-10-2026            | 09:00               | 11:00               | 02:00         |
| 8 z 44 -                                                                                     | Przerwa        | -                | 18-10-2026            | 11:00               | 11:30               | 00:30         |
| 9 z 44 MODUŁ 1.2. Techniki montażu w DaVinci Resolve (udostępnianie ekranu)                  | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 18-10-2026            | 11:30               | 13:55               | 02:25         |
| 10 z 44 MODUŁ 1.3. Montaż materiałów generowanych z wykorzystaniem AI (udostępnianie ekranu) | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 30-10-2026            | 16:40               | 19:00               | 02:20         |
| 11 z 44 -                                                                                    | Przerwa        | -                | 30-10-2026            | 19:00               | 19:30               | 00:30         |
| 12 z 44 MODUŁ 1.3. Montaż materiałów generowanych z wykorzystaniem AI (udostępnianie ekranu) | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 30-10-2026            | 19:30               | 21:00               | 01:30         |

| Przedmiot / temat                                                                                          | Typ aktywności | Prowadzący       | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|------------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| <div>13 z 44</div> MODUŁ 1.3.<br>Montaż materiałów generowanych z wykorzystaniem AI (udostępnianie ekranu) | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 31-10-2026            | 09:00               | 11:00               | 02:00         |
| <div>14 z 44</div> -                                                                                       | Przerwa        | -                | 31-10-2026            | 11:00               | 11:30               | 00:30         |
| <div>15 z 44</div> MODUŁ 1.3.<br>Montaż materiałów generowanych z wykorzystaniem AI (udostępnianie ekranu) | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 31-10-2026            | 11:30               | 13:55               | 02:25         |
| <div>16 z 44</div> MODUŁ 1.4.<br>Integracja narzędzi AI z DaVinci Resolve (udostępnianie ekranu)           | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 13-11-2026            | 16:40               | 19:00               | 02:20         |
| <div>17 z 44</div> -                                                                                       | Przerwa        | -                | 13-11-2026            | 19:00               | 19:30               | 00:30         |
| <div>18 z 44</div> MODUŁ 1.4.<br>Integracja narzędzi AI z DaVinci Resolve (udostępnianie ekranu)           | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 13-11-2026            | 19:30               | 21:00               | 01:30         |
| <div>19 z 44</div> MODUŁ 1.5.<br>Edycja obrazu oraz efekty VFX z wykorzystaniem AI (udostępnianie ekranu)  | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 14-11-2026            | 09:00               | 11:00               | 02:00         |

| Przedmiot / temat                                                                                 | Typ aktywności | Prowadzący       | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|------------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| 20 z 44 -                                                                                         | Przerwa        | -                | 14-11-2026            | 11:00               | 11:30               | 00:30         |
| 21 z 44<br>MODUŁ 1.5.<br>Edycja obrazu oraz efekty VFX z wykorzystaniem AI (udostępnianie ekranu) | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 14-11-2026            | 11:30               | 13:55               | 02:25         |
| 22 z 44<br>MODUŁ 1.6.<br>Narzędzia AI dostępne w DaVinci Resolve (udostępnianie ekranu)           | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 15-11-2026            | 09:00               | 11:00               | 02:00         |
| 23 z 44 -                                                                                         | Przerwa        | -                | 15-11-2026            | 11:00               | 11:30               | 00:30         |
| 24 z 44<br>MODUŁ 1.6.<br>Narzędzia AI dostępne w DaVinci Resolve (udostępnianie ekranu)           | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 15-11-2026            | 11:30               | 13:55               | 02:25         |
| 25 z 44<br>MODUŁ 2. 1.<br>Teoria dźwięku (udostępnianie ekranu)                                   | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 20-11-2026            | 16:40               | 19:00               | 02:20         |
| 26 z 44 -                                                                                         | Przerwa        | -                | 20-11-2026            | 19:00               | 19:30               | 00:30         |
| 27 z 44<br>MODUŁ 2.1.<br>Teoria dźwięku (udostępnianie ekranu)                                    | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 20-11-2026            | 19:30               | 21:00               | 01:30         |

| Przedmiot / temat                                                                                         | Typ aktywności | Prowadzący       | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|------------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| <div>28 z 44</div> MODUŁ 2.2.<br>Postprodukcja dźwięku w DaVinci Resolve Fairlight (udostępnianie ekranu) | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 21-11-2026            | 09:00               | 11:00               | 02:00         |
| <div>29 z 44</div> -                                                                                      | Przerwa        | -                | 21-11-2026            | 11:00               | 11:30               | 00:30         |
| <div>30 z 44</div> MODUŁ 2.2.<br>Postprodukcja dźwięku w DaVinci Resolve Fairlight (udostępnianie ekranu) | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 21-11-2026            | 11:30               | 13:55               | 02:25         |
| <div>31 z 44</div> MODUŁ 2.2.<br>Postprodukcja dźwięku w DaVinci Resolve Fairlight (udostępnianie ekranu) | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 22-11-2026            | 09:00               | 11:00               | 02:00         |
| <div>32 z 44</div> -                                                                                      | Przerwa        | -                | 22-11-2026            | 11:00               | 11:30               | 00:30         |
| <div>33 z 44</div> MODUŁ 2.3.<br>Udźwiękowienie filmu z wykorzystaniem AI (udostępnianie ekranu)          | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 22-11-2026            | 11:30               | 13:55               | 02:25         |
| <div>34 z 44</div> MODUŁ 2.3.<br>Udźwiękowienie filmu z wykorzystaniem AI (udostępnianie ekranu)          | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 27-11-2026            | 16:40               | 19:00               | 02:20         |
| <div>35 z 44</div> -                                                                                      | Przerwa        | -                | 27-11-2026            | 19:00               | 19:30               | 00:30         |

| Przedmiot / temat                                                                        | Typ aktywności | Prowadzący       | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|------------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| 36 z 44<br>MODUŁ 2.3.<br>Udźwiękowienie filmu z wykorzystaniem AI (udostępnianie ekranu) | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 27-11-2026            | 19:30               | 21:00               | 01:30         |
| 37 z 44<br>MODUŁ 2.4.<br>Ćwiczenia praktyczne (udostępnianie ekranu)                     | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 28-11-2026            | 09:00               | 11:00               | 02:00         |
| 38 z 44 -                                                                                | Przerwa        | -                | 28-11-2026            | 11:00               | 11:30               | 00:30         |
| 39 z 44<br>MODUŁ 2.4.<br>Ćwiczenia praktyczne (udostępnianie ekranu)                     | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 28-11-2026            | 11:30               | 13:55               | 02:25         |
| 40 z 44<br>MODUŁ 2.4.<br>Ćwiczenia praktyczne (udostępnianie ekranu)                     | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 29-11-2026            | 09:00               | 12:00               | 03:00         |
| 41 z 44 -                                                                                | Przerwa        | -                | 29-11-2026            | 12:00               | 12:30               | 00:30         |
| 42 z 44<br>MODUŁ 2.4.<br>Ćwiczenia praktyczne (udostępnianie ekranu)                     | Zajęcia        | Michał Dąbrowski | 29-11-2026            | 12:30               | 14:00               | 01:30         |
| 43 z 44 -                                                                                | Przerwa        | -                | 29-11-2026            | 14:00               | 14:30               | 00:30         |
| 44 z 44 -                                                                                | Walidacja      | -                | 29-11-2026            | 14:30               | 16:00               | 01:30         |

### Podsumowanie

|                               |               |
|-------------------------------|---------------|
| Rodzaj godzin                 | Liczba godzin |
| Suma godzin zegarowych usługi | 68:00         |

| Rodzaj godzin                        | Liczba godzin |
|--------------------------------------|---------------|
| w tym suma godzin zajęć              | 59:00         |
| w tym suma godzin walidacji          | 01:30         |
| w tym suma przerw                    | 07:30         |
| Suma godzin dydaktycznych bez przerw | 80:30         |

# Cennik

## Cennik

| Rodzaj ceny                                                                     | Cena         |
|---------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| <b>Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto</b>                                | 6 800,00 PLN |
| Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT |              |
| <b>Koszt przypadający na 1 uczestnika netto</b>                                 | 6 800,00 PLN |
| <b>Koszt osobogodziny brutto</b>                                                | 100,00 PLN   |
| <b>Koszt osobogodziny netto</b>                                                 | 100,00 PLN   |
| <b>W tym koszt walidacji brutto</b>                                             | 300,00 PLN   |
| <b>W tym koszt walidacji netto</b>                                              | 300,00 PLN   |
| <b>W tym koszt certyfikowania brutto</b>                                        | 0,00 PLN     |
| <b>W tym koszt certyfikowania netto</b>                                         | 0,00 PLN     |

## Liczba godzin usługi

| Rodzaj godzin                   | Liczba godzin |
|---------------------------------|---------------|
| Liczba godzin zegarowych usługi | 68:00         |

# 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 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. Doświadczenie zdobyte nie wcześniej niż 5 lat przed rozpoczęciem usługi.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały zostaną przekazane za pomocą dysku online.

Szkolenie kończy się walidacją wewnętrzną (potwierdzenie kompetencji) oraz egzaminem zewnętrznym (potwierdzenie kwalifikacji).

Po uzyskaniu pozytywnego wyniku egzaminu, uczestnik otrzymuje certyfikat Blackmagic Design 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. Zawarto umowę z WUP Kraków na rozliczanie Usług z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu „Pociąg do Kariery”.
2. Zawarto umowę z WUP Toruń w ramach projektu Kierunek Rozwój (wymagana frekwencja 80% obecności).
3. Kompetencja związana z cyfrową transformacją.
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

1. 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. Dostęp do stałego łącza internetowego
  3. Łącze internetowe: min download: 10 Mb/s, min upload: 10 Mb/s (APMG Int. zaleca korzystanie z łącza stałego)
  4. Zainstalowane oprogramowanie najnowszej wersji Davinci Resolve
  5. 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 1 dzień przed szkoleniem.

## Kontakt



**Jolanta Jarosz**

**E-mail** [biuro@youngdesignacademy.edu.pl](mailto:biuro@youngdesignacademy.edu.pl)

**Telefon** (+48) 510 099 770