



## Tworzenie treści cyfrowych - usługa szkoleniowa

Numer usługi 2024/10/25/161638/2380253

3 700,00 PLN brutto

3 700,00 PLN netto

168,18 PLN brutto/h

168,18 PLN netto/h

KORYCKI &  
GRACZYK  
CONSULTING  
GROUP SPÓŁKA Z  
OGRANICZONĄ  
ODPOWIEDZIALNOŚĆ  
CIĄ



- 📍 zdalna w czasie rzeczywistym
- 📄 Usługa szkoleniowa
- 🕒 22 h
- 📅 07.12.2024 do 08.12.2024

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
<b>Sposób dofinansowania</b>	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
<b>Grupa docelowa usługi</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Osoby indywidualne zainteresowane rozwijaniem umiejętności w zarządzaniu i tworzeniu treści w mediach społecznościowych.</li><li>Marketerzy cyfrowi i specjaliści ds. social media.</li><li>Osoby zajmujące się promocją i zarządzaniem marką w internecie.</li><li>Pracownicy działów marketingu i komunikacji w różnych organizacjach.</li><li>Freelancerzy i konsultanci zajmujący się marketingiem cyfrowym.</li><li>Osoby poszukujące nowych umiejętności w zakresie tworzenia i promowania treści online.</li><li>Studenci i absolwenci kierunków związanych z mediami, komunikacją, i marketingiem cyfrowym.</li><li>Osoby zainteresowane wykorzystaniem kursów online do rozwoju osobistego i zawodowego.</li><li>Osoby poszukujące wsparcia finansowego dla projektów edukacyjnych w obszarze cyfrowym.</li><li>Blogerzy i twórcy treści cyfrowych poszukujący nowych technik i narzędzi.</li><li>Osoby samozatrudnione dążące do rozwijania swojej działalności online.</li></ul>
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	1
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	15
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	06-12-2024

<b>Forma prowadzenia usługi</b>	zdalna w czasie rzeczywistym
<b>Liczba godzin usługi</b>	22
<b>Podstawa uzyskania wpisu do BUR</b>	Standard Usługi Szkoleniowo-Rozwojowej PIFS SUS 2.0

# Cel

## Cel edukacyjny

Celem szkolenia jest zapewnienie uczestnikom kompleksowej wiedzy i umiejętności niezbędnych do efektywnego zarządzania i tworzenia angażujących treści w mediach społecznościowych oraz zdobycie kompetencji w wykorzystaniu narzędzi cyfrowych do poszukiwania, organizowania i aplikowania o wsparcie finansowe dla projektów edukacyjnych.

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Omawia różnice między głównymi platformami social media	Uczestnik potrafi wymienić i opisać główne cechy oraz zastosowania każdej z platform takich jak Facebook, Twitter, Instagram i LinkedIn	Test teoretyczny
Definiuje metody optymalizacji i zarządzania profilami społecznościowymi	Uczestnik przedstawi plan optymalizacji profilu na wybranej platformie, uwzględniając specyfikę docelowej grupy odbiorców.	Test teoretyczny
Charakteryzuje skuteczne metody wyszukiwania i organizacji informacji	Uczestnik zademonstruje zastosowanie zaawansowanych technik wyszukiwania oraz narzędzi do organizacji informacji na konkretnym przykładzie.	Test teoretyczny
Stosuje techniki tworzenia angażujących treści	Uczestnik przygotuje przykładowy post używając narzędzi graficznych i wideo, który będzie spełniał kryteria angażującej treści dla określonej platformy.	Test teoretyczny
Zarządza profilem, wydarzeniem, kanałem	Uczestnik opracuje strategię zarządzania kampanią lub wydarzeniem w mediach społecznościowych, włączając w to plan moderacji i interakcji z użytkownikami	Test teoretyczny
Korzysta z kursów online do rozwoju zawodowego	Uczestnik przedstawi spersonalizowany plan rozwoju zawodowego wykorzystujący kursy online, z konkretnymi celami i harmonogramem	Test teoretyczny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wyszukuje i korzysta z źródeł finansowania dla projektów edukacyjnych	Uczestnik przedstawi szczegółowy plan uzyskania wsparcia finansowego (np. grant, stypendium) dla wybranego projektu edukacyjnego, wskazując odpowiednie źródła i metody aplikacji.	Test teoretyczny

# Kwalifikacje

## Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

### Warunki uznania kompetencji

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

Tak dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się

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

Tak dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji

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

Tak dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji

# Program

## Dzień 1: Content marketing (09:00 - 18:15)

- Wprowadzenie do mediów społecznościowych
- Podstawy content marketingu
- Podstawowe aspekty sztuki wystąpień publicznych w wideomarketingu i podcastach
- Wykorzystywanie narzędzi AI do tworzenia treści cyfrowych
- Profesjonalny dobór sprzętu do tworzenia treści w mediach społecznościowych i krótki instruktaż z ich wykorzystania
- Programy i narzędzia pozwalające na tworzenie profesjonalnych treści cyfrowych

## Dzień 2: Copywriting, media społecznościowe i tworzenie kampanii reklamowych (09:00 - 18:15)

- Podstawowe zasady SEO i copywritingu
- Jak budować relacje z odbiorcami i tworzyć markę w sieci?
- Podstawy prawa własności intelektualnych w zakresie tworzenia treści cyfrowych
- Analityka w mediach społecznościowych i podstawy promocji w systemach reklamowych
- Case'y treści cyfrowych i kampanii reklamowych w mediach społecznościowych
- Ćwiczenie – twórz treści cyfrowe profesjonalnie
- Sesja Q&A i podsumowanie szkolenia
- Omówienie kluczowych wniosków i planowanie dalszego rozwoju umiejętności uczestników
- Test

Szkolenie odbywa się w godzinach dydaktycznych, czyli 1 godzina szkolenia równa się 45 minut.

Prowadzone w ramach szkolenia zajęcia realizowane są metodami interaktywnymi i aktywizującymi, rozumianymi jako metody umożliwiające uczenie się w oparciu o doświadczenie i pozwalające uczestnikom na ćwiczenie umiejętności.

# Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 18

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>1 z 18</b> Wprowadzenie do mediów społecznościowych	Wojciech Graczyk	07-12-2024	09:00	09:45	00:45
<b>2 z 18</b> Podstawy content marketingu	Wojciech Graczyk	07-12-2024	09:45	11:30	01:45
<b>3 z 18</b> Przerwa	Wojciech Graczyk	07-12-2024	11:30	12:00	00:30
<b>4 z 18</b> Podstawowe aspekty sztuki wystąpień publicznych w wideomarketingu i podcastach	Wojciech Graczyk	07-12-2024	12:00	14:00	02:00
<b>5 z 18</b> Wykorzystywanie narzędzi AI do tworzenia treści cyfrowych	Wojciech Graczyk	07-12-2024	14:00	15:30	01:30
<b>6 z 18</b> Przerwa	Wojciech Graczyk	07-12-2024	15:30	16:00	00:30
<b>7 z 18</b> Profesjonalny dobór sprzętu do tworzenia treści w mediach społecznościowych i krótki instruktaż z ich wykorzystania	Wojciech Graczyk	07-12-2024	16:00	17:00	01:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>8 z 18</b> Programy i narzędzia pozwalające na tworzenie profesjonalnych treści cyfrowych	Wojciech Graczyk	07-12-2024	17:00	18:15	01:15
<b>9 z 18</b> Podstawowe zasady SEO i copywritingu	Wojciech Graczyk	08-12-2024	09:00	11:00	02:00
<b>10 z 18</b> Przerwa	Wojciech Graczyk	08-12-2024	11:00	11:30	00:30
<b>11 z 18</b> Jak budować relacje z odbiorcami i tworzyć markę w sieci?	Wojciech Graczyk	08-12-2024	11:30	12:30	01:00
<b>12 z 18</b> Podstawy prawa własności intelektualnych w zakresie tworzenia treści cyfrowych	Wojciech Graczyk	08-12-2024	12:30	13:15	00:45
<b>13 z 18</b> Przerwa	Wojciech Graczyk	08-12-2024	13:15	13:45	00:30
<b>14 z 18</b> Analityka w mediach społecznościowych i podstawy promocji w systemach reklamowych	Wojciech Graczyk	08-12-2024	13:45	15:15	01:30
<b>15 z 18</b> Case'y treści cyfrowych i kampanii reklamowych w mediach społecznościowych	Wojciech Graczyk	08-12-2024	15:15	16:00	00:45
<b>16 z 18</b> Ćwiczenie - twórz treści cyfrowe profesjonalnie	Wojciech Graczyk	08-12-2024	16:00	16:45	00:45

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>17 z 18</b> Podsumowanie	Wojciech Graczyk	08-12-2024	16:45	17:15	00:30
<b>18 z 18</b> Test	-	08-12-2024	17:15	18:15	01:00

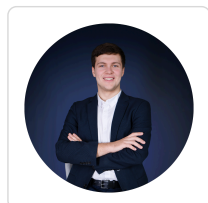
# Cennik

## Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 700,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 700,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	168,18 PLN
Koszt osobogodziny netto	168,18 PLN

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



**1 z 1**

### Wojciech Graczyk

Wojciech Graczyk – trener kompetencji miękkich oraz mentor w zakresie wystąpień publicznych z 4-letnim stażem.

Włożył istotny wpływ w rozwój w poznańskiej filii organizacji zrzeszającej mówców Toastmasters International.

W ciągu ostatnich trzech lat przeprowadził ponad 1850 godzin zegarowych usług szkoleniowych w zakresie kompetencji miękkich, a także występował w roli prelegenta jako ekspert w zakresie wystąpień publicznych na następujących konferencjach:

- Hackathon Planet-ON'21 Smart & Green Industry
- Spotkanie networkingowe Rozwijalni Kobiet
- Spotkanie networkingowe Biznesowe Śniadania u Ani Diller

oraz w zakresie kompetencji miękkich:

- Konferencja Believe 2021 r.
- spotkanie inauguracyjne Szkoły Liderów Centrum PPP.

Cały czas podnosi swoje kompetencje, uczestnicząc w szkoleniach, kursach i konferencjach w zakresie komunikacji interpersonalnej, wystąpień publicznych i sprzedaży.

Certyfikaty:

- Competent Leader (Toastmasters International);
- Competent Communicator (Toastmasters International);

- Certyfikat uprawniający do prowadzenia szkoleń kwalifikacji zawodowej przedstawiciel handlowy (GCCE sp. z o.o.);
  - Certyfikat uprawniający do prowadzenia szkoleń kwalifikacji zawodowej technik sprzedaży (GCCE sp. z o.o.).
- Przeprowadził również ponad 200 godzin szkoleń w zakresie bezpieczeństwa cyfrowego oraz uzyskał certyfikat w zakresie zaawansowanych technik cyberbezpieczeństwa, ze szczególnym uwzględnieniem prawnych aspektów cyberbezpieczeństwa oraz ustalania haseł.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Komplet materiałów zostanie wysłany na adres e-mail każdego z uczestników szkolenia w postaci prezentacji oraz skryptu szkolenia po odbyciu usługi szkoleniowej.

### Informacje dodatkowe

Uczestnik szkolenia otrzyma zaświadczenie o ukończeniu szkolenia dopiero po pozytywnym wyniku testu sprawdzającego wiedzę, który odbędzie się na ostatnich zajęciach. Warunkiem otrzymania zaświadczenia o ukończeniu szkolenia jest pozytywny wynik testu końcowego (80% poprawnych odpowiedzi) oraz frekwencja na minimalnym poziomie 80%.

## Warunki techniczne

1. platforma komunikacyjna – Microsoft Teams
2. wymagania sprzętowe: komputer stacjonarny/laptop, mikrofon, kamera, słuchawki/ głośniki, system operacyjny minimum Windows XP/MacOS High Sierra, min 2 GB pamięci RAM, pamięć dysku minimum 10GB,
3. sieć: łącze internetowe minimum 50 kb/s,
4. system operacyjny minimum Windows XP/MacOS High Sierra, przeglądarka internetowa (marka nie ma znaczenia)
5. okres ważności linku: od 1 h przed godziną rozpoczęcia szkolenia w dniu pierwszym do godziny po zakończeniu szkoleń w dniu ostatnim

## Kontakt



**Wojciech Graczyk**

**E-mail** [wojciech.graczyk@korycki-graczyk.pl](mailto:wojciech.graczyk@korycki-graczyk.pl)

**Telefon** (+48) 698 291 420