



CHRONOSPACE
ACADEMY SPÓŁKA
Z OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

Brak ocen dla tego dostawcy

Szkolenie- Kreatywność 2.0 – AI w projektach kreatywnych i marketingu

Numer usługi 2025/03/07/179697/2607171

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 16 h

📅 07.06.2025 do 08.06.2025

5 000,00 PLN brutto

5 000,00 PLN netto

312,50 PLN brutto/h

312,50 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Programowanie
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	Szkolenie skierowane jest do zarówno dla początkujących, jak i osób z doświadczeniem w marketingu, grafice, mediach i branży kreatywnej. Szkolenie skierowane jest do osób, które zamierzają podnieść kompetencje w tym zakresie.
Minimalna liczba uczestników	10
Maksymalna liczba uczestników	30
Data zakończenia rekrutacji	06-06-2025
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	16
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

Szkolenie przygotowuje uczestników do wykorzystania sztucznej inteligencji w procesie kreatywnym, od projektowania gier i ilustracji po marketing i promocję. Uczestnicy zdobędą praktyczne umiejętności generowania treści wizualnych i koncepcyjnych za pomocą AI oraz tworzenia skutecznych kampanii marketingowych wspieranych narzędziami sztucznej inteligencji. Szkolenie pozwoli na optymalizację pracy twórczej i efektywne wdrażanie AI w działaniach promocyjnych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wskazuje, jak AI wspiera proces kreatywny w grach komputerowych i projektach wizualnych.	wybiera spośród wielu procesy w zakresie gier, ilustracji i wizualizacji.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Identyfikuje narzędzia AI wykorzystywane w tworzeniu concept-artów.	Wskazuje przykłady narzędzi AI używanych do generowania concept-artów (np. MidJourney, Stable Diffusion).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Stosuje AI do generowania grafik koncepcyjnych dla różnych typów projektów.	Dobiera odpowiednie techniki i narzędzia AI do storytellingu, ilustracji książkowych i moodboardów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Analizuje etyczne i prawne aspekty wykorzystania AI w projektach kreatywnych.	Wskazuje potencjalne zagrożenia związane z użyciem AI w sztuce i projektowaniu.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Ocenia skuteczność kampanii marketingowych tworzonych z pomocą AI.	Wymienia kluczowe wskaźniki efektywności kampanii marketingowych (CTR, konwersja, ROI).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

TAK

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

TAK

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

TAK

Program

Szkolenie realizowane jest w godzinach dydaktycznych.

Przerwy wliczane są w czas trwania szkolenia.

Walidacja wliczana jest w czas trwania szkolenia.

Przerwy ustalane elastycznie, wg potrzeb. Nie więcej niż 60 minut podczas 8godzinnego dnia szkoleniowego.

Zajęcia będą realizowane metodami interaktywnymi i aktywizującymi, rozumianymi jako metody umożliwiające uczenie się w oparciu o doświadczenie i pozwalające uczestnikom/-czkom na ćwiczenie umiejętności.

Walidacja odbędzie się za pomocą testu online z wynikiem generowanym automatycznie. Warunek rozdzielności funkcji jest zachowany.

Moduł 1 AI w Praktyce: Od gier komputerowych do projektów kreatywnych

- Jak AI wspiera proces kreatywny – zastosowanie sztucznej inteligencji w grachkomputerowych, projektach kreatywnych oraz wizualizacjach.
- Tworzenie prostych concept-artów z pomocą AI dla osób bez doświadczenia wrysunku lub grafice.
- Warsztat praktyczny: samodzielne generowanie pomysłów i grafik koncepcyjnychdla różnych typów projektów (storytelling, ilustracje książkowe, moodboardy) zapomocą dostępnych narzędzi AI.

Moduł 2 : Efektywny marketing i promocja przy wsparciu AI: Praktyczne zastosowania

- AI jako wsparcie dla działań marketingowych – jak szybko tworzyć skutecznekampanie reklamowe, atrakcyjne materiały promocyjne oraz strony internetowe.
- Wykorzystanie narzędzi AI do automatycznego pisania tekstów reklamowych(copywriting), optymalizacji treści SEO i tworzenia grafik promocyjnych.
- Warsztat praktyczny: uczestnicy samodzielnie stworzą prostą stronę internetową lubkampanię reklamową wykorzystując AI.

Moduł 3 .Walidacja efektów uczenia się - test teoretyczny online z wynikiem generowanym automatycznie

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 3

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 3 AI w Praktyce: Od gier komputerowych do projektów kreatywnych	Rafał Pelc	07-06-2025	08:00	14:00	06:00
2 z 3 Efektywny marketing i promocja przy wsparciu AI: Praktyczne zastosowania	Rafał Pelc	08-06-2025	08:00	13:30	05:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
3 z 3 Walidacja efektów uczenia się - test teoretyczny online z wynikiem generowanym automatycznie	Rafał Pelc	08-06-2025	13:30	14:00	00:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 000,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	312,50 PLN
Koszt osobogodziny netto	312,50 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Rafał Pelc

Wykształcenie: mgr ekonomii

Doświadczenie zawodowe: Ekspert z ponad 20-letnim doświadczeniem w grafice 3D, animacji i efektach wizualnych. Specjalizuje się w projektowaniu treści wizualnych i interaktywnych, wykorzystując nowe technologie w szczególności AI. Brał udział w projektach badawczo-rozwojowych (B+R) związanych z innowacyjnymi systemami VR i fotorealistycznymi środowiskami 3D. Laureat prestiżowych nagród za osiągnięcia w modelowaniu i wizualizacji realizując projekty z zakresu grafiki, nowych technologii, gamingu i multimedialności.

Doświadczenie w zakresie prowadzenia szkoleń - przeprowadził co najmniej 100 godzin szkoleń z niniejszego zakresu w ciągu ostatnich 3 lat.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymają dostęp do materiałów szkoleniowych w formie elektronicznej.

Informacje dodatkowe

W przypadku dofinansowania w wysokości 70 % i więcej szkolenie będzie zwolnione z VAT. Wówczas uczestnik otrzyma fakturę na koszt netto szkolenia.

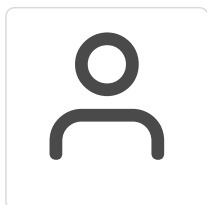
Po zapisie prosimy o informację - od jakiego operatora regionalnego oraz w jakiej wysokości % otrzymaliście Państwo dofinansowanie.

Warunki techniczne

Wymagane:

- komputer ze stabilnym połączeniem do Internetu (min 10Mbit/s download i 1Mbit/s upload);
- przeglądarka internetowa Chrome lub Firefox;
- dobrej jakości mikrofon lub słuchawki;
- ciche miejsce, wolne od zakłóceń i hałasu zewnętrznego
- Szkolenie odbędzie się na platformie audio-video
- **Uczestnik otrzyma link do zajęć na trzy dni przed planowanym rozpoczęciem usługi; link będzie ważny przez cały okres trwania szkolenia .**

Kontakt



Anna Mitros

E-mail anna.mitros@chronospace.pl

Telefon (+48) 538 376 554