



Ernabo Adrian Flak

★★★★★ 4,6 / 5

861 ocen

Szkolenie: Grafika komputerowa przy wsparciu sztucznej inteligencji (AI)

Numer usługi 2025/05/26/22948/2771875

- 📄 Usługa szkoleniowa
- 📺 zdalna w czasie rzeczywistym
- 🕒 40:00 h
- 📅 09.11.2026 do 30.11.2026

6 150,00 PLN brutto
5 000,00 PLN netto
153,75 PLN brutto/h
125,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Identyfikatory projektów	Kierunek - Rozwój, Małopolski Pociąg do kariery, Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe
Grupa docelowa usługi	<p>Szkolenie skierowane jest do osób posiadających podstawową wiedzę i umiejętności w zakresie tworzenia i projektowania grafiki komputerowej, które chcą poszerzyć swoje kompetencje o wykorzystanie narzędzi opartych na sztucznej inteligencji (AI).</p> <p>Szkolenie dedykowane jest również osobom, które chcą wdrożyć automatyzację i usprawnić swoją pracę dzięki wykorzystaniu aplikacji z wbudowaną AI. Minimalny poziom zaawansowania uczestników powinien obejmować znajomość podstawowych pojęć graficznych oraz obsługi narzędzi do edycji grafiki rastrowej lub wektorowej.</p> <ul style="list-style-type: none">• Szkolenie przeznaczone jest również dla uczestników projektu Kierunek Rozwój realizowany przez WUP w Toruniu. (dopłata)• Usługa również adresowana dla Uczestników Projektu Małopolski Pociąg do Kariery sezon 1 (dopłata)• Oraz dla uczestników projektów dofinansowanych w całej Polsce• Szkolenie skierowane jest zarówno do osób indywidualnych, jak i pracodawców i ich pracowników.
Minimalna liczba uczestników	3
Maksymalna liczba uczestników	6
Data zakończenia rekrutacji	04-11-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	40

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje uczestników do samodzielnego i świadomego tworzenia projektów graficznych z wykorzystaniem narzędzi wspieranych sztuczną inteligencją (AI). Uczestnicy rozwiną umiejętności w zakresie edycji grafiki rastrowej i wektorowej, generowania materiałów wizualnych, projektowania treści marketingowych oraz automatyzacji pracy w środowisku cyfrowym.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Rozpoznaje funkcje narzędzi graficznych wspieranych sztuczną inteligencją.	<ul style="list-style-type: none"> -Wymienia narzędzia AI wykorzystywane w grafice komputerowej. -Opisuje zastosowanie edytora grafiki z funkcjami automatycznej korekty, generowania i rekonstrukcji obrazu. 	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Tworzy i modyfikuje grafikę rastrową z wykorzystaniem narzędzi AI.	<ul style="list-style-type: none"> -Importuje obraz do edytora i stosuje funkcje AI do jego przekształcenia (retusz, kadrowanie, poprawa jakości). -Generuje obraz na podstawie promptu tekstowego i modyfikuje go zgodnie z założeniami projektu. 	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Stosuje narzędzia do tworzenia grafiki wektorowej z automatyczną optymalizacją.	<ul style="list-style-type: none"> -Przekształca obraz rastrowy w wektorowy za pomocą narzędzi AI. -Tworzy ikonę lub logo wykorzystując automatyczne śledzenie konturów i uproszczenia. 	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Projektuje materiały promocyjne z użyciem szablonów i automatyzacji.	<ul style="list-style-type: none"> -Wybiera odpowiedni szablon graficzny i dostosowuje go do założeń projektu (format, treść, kolorystyka). -Korzysta z funkcji AI do optymalizacji elementów wizualnych (np. kontrast, font, układ). 	Obserwacja w warunkach rzeczywistych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wykorzystuje generatywne narzędzia AI do tworzenia treści wizualnych.	<ul style="list-style-type: none"> -Generuje grafikę, animację lub prosty materiał wideo z użyciem narzędzi typu DALL-E, RunwayML lub podobnych. -Dostosowuje parametry promptu w celu uzyskania określonego efektu wizualnego. 	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Zarządza cyfrowym procesem projektowym i prezentuje efekty pracy.	<ul style="list-style-type: none"> -Zapisuje projekt w odpowiednim formacie i udostępnia go do weryfikacji. -Korzysta z wbudowanych narzędzi do komentowania i udostępniania projektów w aplikacji. 	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

Program szkolenia jest dostosowany do potrzeb uczestników usługi oraz głównego celu usługi i jej charakteru oraz obejmuje zakres tematyczny usługi. Uczestnik nie musi spełniać dodatkowych wymagań dot. poziomu zaawansowania.

Usługa prowadzona jest w **godzinach dydaktycznych**. **Przerwy nie są wliczone w ogólny czas usługi rozwojowej**. Harmonogram usługi może ulec nieznacznemu przesunięciu, ponieważ ilość przerw oraz długość ich trwania zostanie dostosowana indywidualnie do potrzeb uczestników szkolenia. Łączna długość przerw podczas szkolenia nie będzie dłuższa aniżeli zawarta w harmonogramie.

Zajęcia zostaną przeprowadzone przez ekspertów z wieloletnim doświadczeniem, którzy przekazują nie tylko wiedzę teoretyczną, ale także praktyczne wskazówki i najlepsze praktyki. Uczestnicy mają możliwość czerpania z jego wiedzy i doświadczeń.

Szkolenie będzie realizowane **zdalnie w czasie rzeczywistym** za pomocą platformy **ClickMeeting**, co umożliwi aktywny udział uczestników w warsztatach i ćwiczeniach grupowych.

Szkolenie realizowane jest przez platformę umożliwiającą:

- udostępnianie ekranu,
- czat, komunikację audio-wideo,
- współdzielenie materiałów i plików,
- interaktywną prezentację kodu i analiz danych.

Każdy uczestnik pracuje indywidualnie na swoim komputerze z bieżącym wsparciem trenera.

Przed dokonaniem zapisu i złożeniem karty uczestnictwa do Operatora, zachęcamy do **kontaktowania się z nami telefonicznie, SMS-em lub e-mailem** pod adresem/numerem wskazanym w zakładce „**Kontakt**”.

Pozwoli to **potwierdzić dostępność miejsca** w grupie szkoleniowej oraz rozwiązać ewentualne wątpliwości.

Podział usługi:

Teoria: 15h Praktyka: 24h, walidacja 1h

Program szkolenia:

Moduł 1: Wprowadzenie do grafiki komputerowej wspieranej AI (4h, teoria)

- Współczesne zastosowanie AI w projektowaniu graficznym
- Przegląd narzędzi graficznych wykorzystujących sztuczną inteligencję
- Logowanie do środowiska szkoleniowego (LMS, edytor graficzny, transmisja)
- Omówienie programu, struktury pracy i zasad współpracy

Moduł 2: Grafika rastrowa – edycja i generowanie obrazów z AI (8h, 2h teoria, 6h praktyka)

- Tworzenie i poprawa jakości grafik rastrowych (retusz, kadrowanie, koloryzacja)
- Usuwanie tła, korekcja obrazów z wykorzystaniem AI
- Generowanie obrazów na podstawie tekstu (promptów)
- Praktyczne ćwiczenia w edytorze graficznym z wbudowaną AI

Moduł 3: Grafika wektorowa – automatyzacja i przekształcenia (6h, 2h teoria, 4h praktyka)

- Różnice między grafiką rastrową i wektorową
- Przekształcanie bitmapy na wektory za pomocą AI
- Tworzenie ikon, znaków graficznych i logotypów
- Uproszczenia kształtów i konturów – automatyczne wektoryzowanie

Moduł 4: Projektowanie materiałów promocyjnych i marketingowych z AI (8h praktyka)

- Tworzenie grafik do social media, banerów, plakatów
- Szablony graficzne i ich modyfikacja
- Optymalizacja kolorystyki i typografii z wykorzystaniem AI
- Automatyzacja układów – dopasowanie formatów do różnych platform

Moduł 5: Generatywne narzędzia wizualne – grafika, animacja, wideo (6h, 2h teoria, 4h praktyka)

- Wprowadzenie do narzędzi generatywnych (np. DALL-E, RunwayML)
- Generowanie animacji i prostych materiałów wideo z opisów tekstowych
- Tworzenie sekwencji wizualnych z dźwiękiem i ruchem
- Ćwiczenia: przygotowanie kreatywnego projektu od promptu do obrazu

Moduł 6: Zarządzanie projektem graficznym i prezentacja efektów pracy (7h, 1h teoria, 6h praktyka)

- Organizacja pracy w zespole z użyciem edytora
- Współpraca z innymi uczestnikami – udostępnianie projektów i wymiana opinii
- Przygotowanie plików do publikacji i eksportu
- Podsumowanie szkolenia – prezentacja wybranych prac

Walidacja efektów uczenia się(1h)

Obserwacja podczas szkolenia, test z wynikiem gen automatycznie

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	6 150,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	153,75 PLN
Koszt osobogodziny netto	125,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Paweł Korbut

Praktyk i szkoleniowiec z zakresu grafiki komputerowej i programowania zdobyte w okresie ostatnich 5 lat. W okresie ostatnich 24 miesięcy przeprowadził ponad 300 godzin dydaktycznych szkoleń dotyczących nowoczesnych technik druku 3D związanych z zielonymi kompetencjami oraz programowania. Zrealizował wiele projektów oraz pracował na stanowiskach związanych z tą branżą. Posiada ponad kilkunastoletnie doświadczenie w branży IT i zrealizował liczne kursy, skierowane zarówno do początkujących, jak i zaawansowanych. Jego szkolenia podkreślają, że grafika 3D odgrywa kluczową rolę w transformacji ekologicznej. Dzięki elastyczności i wydajności, jakie oferuje technologia 3D organizacje mają możliwość wprowadzenia zmian na ochronę środowiska technologii 3D.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

materiały PDF, materiały interaktywne

Warunki uczestnictwa

Warunkiem zdobycia certyfikatu potwierdzającego zdobyte kompetencje jest przystąpienie do Egzaminu certyfikującego. Na egzamin uczestnik nie musi dokonywać osobnego zapisu oraz jest w koszt usługi.

Wymagana jest obecność min 80% lub zgodna ze wskazaniem Operatora. Obecność na usłudze weryfikowana będzie na podstawie raportu logowań wygenerowanego z platformy.

Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że usługa może być poddana monitoringowi z ramienia Operatora lub PARP i wyrażają na to zgodę.

Uczestnik ma obowiązek zapisania się na usługę przez BUR co najmniej w dniu zakończenia rekrutacji.

Organizator zapewnia dostępność osobom ze szczególnymi potrzebami podczas realizacji usług rozwojowych zgodnie z Ustawą z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz.U. 2022 poz. 2240) oraz „Standardami dostępności dla polityki spójności 2021-2027”. **W przypadku potrzeby zapewnienia specjalnych udogodnień prosimy o kontakt przed zapisem na usługę!**

Informacje dodatkowe

- **Zapis BUR nie jest jednoznaczny z zarezerwowaniem miejsca.** W celu potwierdzenia miejsca prosimy o dodatkowy kontakt telefoniczny/sms lub mailowy na adres/numer wskazany w zakładce "kontakt"
- zawarto umowę z WUP w Krakowie w ramach projektu Małopolski Pociąg do Kariery
- zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu Kierunek Rozwój
- zawarto umowę z WUP w Szczecinie w ramach projektu Zachodniopomorskie bony rozwojowe
- usługi dedykowane również uczestnikom innych programów dofinansowań

Podstawa zwolnienia z VAT:

1) art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c Ustawy z dnia 11 marca 2024 o podatku od towarów i usług - w przypadku dofinansowania w wysokości 100%

2) § 3 ust. 1 pkt. 14 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień - w przypadku dofinansowania w co najmniej 70%

3) W przypadku braku uzyskania dofinansowania lub uzyskania dofinansowania poniżej 70%, do ceny usługi należy doliczyć 23% VAT

Warunki techniczne

Minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika.

Komputer uczestnika powinien być wyposażony w głośniki, mikrofon i bezpłatną aplikację oraz Internet .

Wymagane jest posiadanie kamery.

Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego.

Do sprawnego udziału w usłudze preferowany jest Internet z prędkością łącza od 512 KB/sek

Okres ważności linku umożliwiającego uczestnictwo w spotkaniu on-line.

Link przesłany uczestnikom szkolenia jest ważny od 1h przed rozpoczęciem szkolenia oraz w trakcie trwania szkolenia zgodnie z jego harmonogramem.

Podczas zapisywania na usługę uczestnicy wyrażają zgodę na przetwarzanie swojego wizerunku.

Szkolenia online będą nagrywane tylko i wyłącznie na potrzeb udokumentowania prawidłowego przebiegu szkolenia i jego archiwizacji. Nie udostępniamy nagrań ze szkolenia ze względu na ochronę danych osobowych oraz widocznego na nagraniach wizerunku osób trzecich (osoby prowadzącej oraz innych uczestników szkolenia).

Kontakt



ADRIAN FLAK

E-mail kontakt@adrianflak.pl

Telefon (+48) 693 464 220