



Ernabo Adrian Flak

★★★★★ 4,6 / 5

845 ocen

## Szkolenie: Grafika komputerowa przy wsparciu sztucznej inteligencji (AI)

Numer usługi 2025/05/26/22948/2771875

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 40 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

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
<b>Identyfikatory projektów</b>	Kierunek - Rozwój, Małopolski Pociąg do kariery, Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe
<b>Grupa docelowa usługi</b>	<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"><li>• Szkolenie przeznaczone jest również dla uczestników projektu <b>Kierunek Rozwój</b> realizowany przez WUP w Toruniu. (dopłata)</li><li>• Usługa również adresowana dla Uczestników Projektu <b>Małopolski Pociąg do Kariery sezon 1 (dopłata)</b></li><li>• Oraz dla uczestników projektów dofinansowanych <b>w całej Polsce</b></li><li>• Szkolenie skierowane jest zarówno do <b>osób indywidualnych, jak i pracodawców i ich pracowników.</b></li></ul>
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	3
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	6
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	04-11-2026
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	zdalna w czasie rzeczywistym
<b>Liczba godzin usługi</b>	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"><li>-Wymienia narzędzia AI wykorzystywane w grafice komputerowej.</li><li>-Opisuje zastosowanie edytora grafiki z funkcjami automatycznej korekty, generowania i rekonstrukcji obrazu.</li></ul>	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Tworzy i modyfikuje grafikę rastrową z wykorzystaniem narzędzi AI.	<ul style="list-style-type: none"><li>-Importuje obraz do edytora i stosuje funkcje AI do jego przekształcenia (retusz, kadrowanie, poprawa jakości).</li><li>-Generuje obraz na podstawie promptu tekstowego i modyfikuje go zgodnie z założeniami projektu.</li></ul>	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Stosuje narzędzia do tworzenia grafiki wektorowej z automatyczną optymalizacją.	<ul style="list-style-type: none"><li>-Przekształca obraz rastrowy w wektorowy za pomocą narzędzi AI.</li><li>-Tworzy ikonę lub logo wykorzystując automatyczne śledzenie konturów i uproszczenia.</li></ul>	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Projektuje materiały promocyjne z użyciem szablonów i automatyzacji.	<ul style="list-style-type: none"><li>-Wybiera odpowiedni szablon graficzny i dostosowuje go do założeń projektu (format, treść, kolorystyka).</li><li>-Korzysta z funkcji AI do optymalizacji elementów wizualnych (np. kontrast, font, układ).</li></ul>	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"> <li>-Generuje grafikę, animację lub prosty materiał wideo z użyciem narzędzi typu DALL-E, RunwayML lub podobnych.</li> <li>-Dostosowuje parametry promptu w celu uzyskania określonego efektu wizualnego.</li> </ul>	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Zarządza cyfrowym procesem projektowym i prezentuje efekty pracy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Zapisuje projekt w odpowiednim formacie i udostępnia go do weryfikacji.</li> <li>-Korzysta z wbudowanych narzędzi do komentowania i udostępniania projektów w aplikacji.</li> </ul>	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 przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	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](mailto:kontakt@adrianflak.pl)

**Telefon** (+48) 693 464 220