

Software development
just in time.

Grafika ze Sztuczną Inteligencją - praktyczne wykorzystanie narzędzi sztucznej inteligencji w pracy z grafiką i video - szkolenie (ONLINE - forma zdalna)

Numer usługi 2025/05/27/168043/2774507

4 230,00 PLN brutto
3 439,02 PLN netto
264,38 PLN brutto/h
214,94 PLN netto/h

H2B GROUP
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚĆ
CIĄ

★★★★★ 4,8 / 5

38 ocen

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 16 h

📅 30.10.2025 do 31.10.2025

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Programowanie
Identyfikatory projektów	Kierunek - Rozwój
Grupa docelowa usługi	Usługa skierowana jest do firm MŚP oraz osób fizycznych zainteresowanych wiedzą z obszaru Sztucznej Inteligencji w obszarze pracy z grafiką i video - w tym przedsiębiorców, managerów zarządzających oraz pracowników działów kreatywnych, marketingu, sprzedaży, HR, rekrutacji, IT, a także entuzjastów nowych technologii, którzy chcą zrozumieć i zdobyć praktyczne umiejętności w zakresie wykorzystywania narzędzi sztucznej inteligencji w tworzeniu grafiki i video. Usługa jest przeznaczona przede wszystkim dla osób chcących rozwijać się zawodowo oraz odnosić sukcesy zawodowe poprzez pracę nad samym sobą.
Minimalna liczba uczestników	6
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	27-10-2025
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

Usługa opracowana została na podstawie rzeczywistych doświadczeń projektowych i przygotowuje do samodzielnego projektowania, generowania, edytowania oraz integracji grafiki i video za sprawą nabycia fundamentalnej wiedzy teoretycznej i praktycznej o narzędziach sztucznej inteligencji.

Każdy uczestnik zostanie poddany pre-testowi sprawdzającemu poziom wiedzy oraz post-testowi sprawdzającemu nabyte w czasie usługi kompetencje.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wiedza: Posługuje się wiedzą na temat narzędzi opartych o sztuczna inteligencję	Definiuje podstawowe pojęcia dotyczące sztucznej inteligencji	Test teoretyczny
	Rozróżnia podstawowe typy narzędzi sztucznej inteligencji wspierających tworzenie grafiki i video	Test teoretyczny
	Rozumie metody poprawy jakości materiałów graficznych oraz optymalizacji video	Test teoretyczny
	Charakteryzuje możliwości i ograniczenia narzędzi sztucznej inteligencji w praktycznych zastosowaniach	Test teoretyczny
	Wymienia popularne zastosowania narzędzi sztucznej inteligencji w praktyce (w tym branżowej)	Test teoretyczny
	Rozumie prawne aspekty wykorzystania narzędzi sztucznej inteligencji	Test teoretyczny
Umiejętności: Korzysta z narzędzi sztucznej inteligencji w pracy koncepcyjnej, analitycznej i kreatywnej	Generuje obrazy z wykorzystaniem narzędzi sztucznej inteligencji	Test teoretyczny
	Optymalizuje video z wykorzystaniem narzędzi sztucznej inteligencji	Test teoretyczny
	Integruje technologie sztucznej inteligencji z procesami kreatywnymi	Test teoretyczny
	Automatyzuje tworzenie materiałów graficznych i video	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

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

Krótki opis usługi:

Usługa ma na celu zapoznanie uczestników z praktycznym wykorzystaniem sztucznej inteligencji (AI) w projektach kreatywnych, graficznych i wideo. Uczestnicy nauczą się generowania, edytowania oraz integracji materiałów graficznych i wideo z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi opartych na AI. Szkolenie koncentruje się na działaniach warsztatowych – uczestnicy przećwiczą obsługę takich narzędzi jak Midjourney, Stable Diffusion, Adobe Firefly, RunwayML, Synthesia i Pictory. Dzięki temu zdobędą wiedzę i umiejętności umożliwiające samodzielne tworzenie materiałów wizualnych wysokiej jakości oraz zautomatyzowanie części procesów kreatywnych. Szkolenie stanowi praktyczne wprowadzenie do świata AI dla osób zawodowo zajmujących się grafiką, marketingiem i projektowaniem wizualnym.

Ramowy program usługi:

Szkolenie jest skierowane do firm MŚP oraz osób fizycznych zainteresowanych wiedzą z obszaru Sztucznej Inteligencji - w tym przedsiębiorców, managerów zarządzających oraz pracowników działów administracji, księgowości, sprzedaży, HR, rekrutacji, IT, marketingu, logistyki, a także entuzjastów nowych technologii, którzy chcą zrozumieć potencjał i zastosowania Sztucznej Inteligencji w swoich obszarach oraz nabyć podstawowe umiejętności w zakresie prompt engineering. Po jej zakończeniu uczestnik definiuje i rozróżnia ich typy, zna ich historię oraz kierunek rozwoju, rozumie ich potencjał, stosuje w praktyce poznane narzędzia na podstawowym poziomie interakcji z systemami AI oraz stosuje poznane techniki prompt engineering.

Szkolenie skierowane jest do firm MŚP oraz osób fizycznych zainteresowanych wiedzą z obszaru Sztucznej Inteligencji w obszarze pracy z grafiką i wideo - w tym przedsiębiorców, managerów zarządzających oraz pracowników działów kreatywnych, marketingu, sprzedaży, HR, rekrutacji, IT, a także entuzjastów nowych technologii, którzy chcą zrozumieć i zdobyć praktyczne umiejętności w zakresie wykorzystywania narzędzi sztucznej inteligencji w tworzeniu grafiki i wideo. Uczestnicy powinni swobodnie poruszać się w środowisku komputerowym – doświadczenie programistyczne nie jest wymagane. Po zakończeniu szkolenia uczestnik: potrafi generować grafiki i materiały wideo z wykorzystaniem AI, zna i stosuje zasady tworzenia efektywnych promptów do narzędzi graficznych, umie retuszować, edytować oraz integrować materiały wizualne przy wsparciu AI, rozumie ograniczenia i możliwości dostępnych narzędzi oraz potrafi dobrać je do potrzeb projektu, potrafi wdrożyć narzędzia AI do swojego codziennego workflow kreatywnego.

Poniżej prezentujemy szczegółowy program usługi:

Dzień 1 (1 spotkanie online w dniu 30.10.2025 od 9:00 do 17:00 - 8h)

Midjourney: Generowanie grafik na podstawie tekstu

- Wprowadzenie do narzędzia Midjourney.
- Praktyczne ćwiczenia z generowania obrazów na podstawie opisów tekstowych.
- Optymalizacja promptów do generowania jakościowych grafik.

Stable Diffusion: Zaawansowane techniki generowania obrazów

- Wprowadzenie do narzędzia Stable Diffusion.
- Zaawansowane techniki generowania realistycznych obrazów.
- Ćwiczenia praktyczne z różnymi stylami artystycznymi i parametrami generowania.

Adobe Firefly: Kreacja obrazów i edycja grafik online

- Prezentacja możliwości Adobe Firefly.
- Tworzenie grafik oraz edycja online z wykorzystaniem zaawansowanych funkcji AI.
- Ćwiczenia praktyczne: projektowanie materiałów marketingowych i promocyjnych.

Warsztat praktyczny: Retusz i edycja grafik z wsparciem AI

- Uczestnicy uczą się retuszować i edytować grafiki wykorzystując wsparcie narzędzi AI.
- Indywidualna i grupowa praca nad poprawą jakości zdjęć, korektą kolorów, usuwaniem elementów oraz edycją detali.
- Konsultacje i wsparcie trenera w zakresie zaawansowanych technik edycji.
- Prezentacja wybranych prac na forum grupy i feedback od trenera oraz uczestników.

***Dzień 2** (1 spotkanie online w dniu 31.10.2025 od 9:00 do 16:00 - 8h)*

RunwayML: Tworzenie materiałów wideo z AI

- Wprowadzenie do narzędzia RunwayML.
- Ćwiczenia praktyczne z tworzenia i edycji materiałów wideo przy użyciu sztucznej inteligencji.
- Eksperymentowanie z różnymi efektami wizualnymi generowanymi przez AI.

Automatyzacja wideo: Pictory oraz Synthesia

- Omówienie i demonstracja narzędzi Pictory i Synthesia.
- Ćwiczenia praktyczne w tworzeniu automatycznych filmów oraz wirtualnych prezentacji z AI.
- Praktyczne wskazówki do efektywnego wykorzystania tych narzędzi w projektach zawodowych.

Integracja narzędzi AI w workflow projektowy

- Strategie efektywnego wprowadzania narzędzi AI do codziennych projektów kreatywnych.
- Praktyczne ćwiczenia na temat integracji grafiki i wideo generowanych przez AI.
- Omawianie przykładów zastosowań i najlepszych praktyk.

Prezentacja projektów uczestników i Q&A - konsultacje, pytania, problemy

W każdym dniu Uczestnicy otrzymują materiały szkoleniowe wraz z instrukcjami do narzędzi omawianych na zajęciach. Materiały szkoleniowe oraz zadania wdrożeniowe będą przysyłane do uczestników za pomocą poczty e-mail.

Efekty kształcenia zostaną sprawdzone za pomocą przeprowadzonych pre- i post-testów oraz ćwiczeń praktycznych uczestników (informacja zwrotna, krótka ocena).

Rozliczeniu podlegają 16 godzin szkoleniowe usługi. Usługa prowadzona jest w trybie godzin zegarowych (godzina szkolenia = 60 minut), przerwy wliczają się w czas trwania usługi.

Walidacja usługi - w zakresie spełnienia celu edukacyjnego będzie przeprowadzony post-test po zakończeniu usługi.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 19

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 19 Zasady obowiązujące na szkoleniu. Omówienie agendy i organizacji pierwszego dnia szkolenia (wykład)	Bartłomiej Dec	30-10-2025	09:00	09:15	00:15
2 z 19 Pre-test wykonywany za pomocą narzędzi cyfrowych (test)	-	30-10-2025	09:15	09:30	00:15
3 z 19 Podstawy generowania grafik z AI (wykład/ćwiczenia)	Bartłomiej Dec	30-10-2025	09:30	11:00	01:30
4 z 19 Przerwa	Bartłomiej Dec	30-10-2025	11:00	11:15	00:15
5 z 19 Zaawansowane generowanie grafik (wykład/ćwiczenia)	Bartłomiej Dec	30-10-2025	11:15	12:45	01:30
6 z 19 Przerwa	Bartłomiej Dec	30-10-2025	12:45	13:15	00:30
7 z 19 Retusz i edycja grafik z wsparciem AI (warsztat/ćwiczenia)	Bartłomiej Dec	30-10-2025	13:15	14:45	01:30
8 z 19 Przerwa	Bartłomiej Dec	30-10-2025	14:45	15:00	00:15
9 z 19 Projekt grupowy: kreatywne szkice i koncepcje z AI (rozmowa na żywo)	Bartłomiej Dec	30-10-2025	15:00	17:00	02:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
10 z 19 Omówienie pierwszego dnia i organizacji drugiego dnia szkolenia (rozmowa na żywo))	Bartłomiej Dec	31-10-2025	09:00	09:15	00:15
11 z 19 Wprowadzenie do AI w produkcji wideo (wykład/ćwiczenia)	Bartłomiej Dec	31-10-2025	09:15	10:45	01:30
12 z 19 Przerwa	Bartłomiej Dec	31-10-2025	10:45	11:00	00:15
13 z 19 Automatyzacja i edycja materiałów wideo (warsztat/ćwiczenia)	Bartłomiej Dec	31-10-2025	11:00	12:30	01:30
14 z 19 Przerwa	Bartłomiej Dec	31-10-2025	12:30	13:00	00:30
15 z 19 Integracja AI z workflow kreatywnym – praktyczne zastosowania (wykład)	Bartłomiej Dec	31-10-2025	13:00	14:30	01:30
16 z 19 Post-test wykonywany za pomocą narzędzi cyfrowych (test)	-	31-10-2025	14:30	14:45	00:15
17 z 19 Przerwa	Bartłomiej Dec	31-10-2025	14:45	15:00	00:15
18 z 19 Prezentacja projektów uczestników (rozmowa na żywo)	Bartłomiej Dec	31-10-2025	15:00	16:30	01:30
19 z 19 Q&A - konsultacje, pytania, problemy (rozmowa na żywo)	Bartłomiej Dec	31-10-2025	16:30	17:00	00:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	4 230,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 439,02 PLN
Koszt osobogodziny brutto	264,38 PLN
Koszt osobogodziny netto	214,94 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Bartłomiej Dec

Od ponad trzech lat specjalizuję się w zarządzaniu zespołami specjalistów IT, mechatroniki, elektroniki i automatyki. Moje doświadczenie obejmuje kierowanie projektami z dziedzin technologii informacyjnej, elektroniki, automatyki, z naciskiem na wykorzystanie zaawansowanych technologii, takich jak uczenie maszynowe i sztuczna inteligencja. Prowadziłem liczne projekty związane z projektowaniem i produkcją urządzeń elektronicznych oraz tworzeniem aplikacji internetowych, co pozwoliło mi na zdobycie bogatego doświadczenia w zarządzaniu projektami technologicznymi oraz innowacyjnymi. Ponadto od ponad 8 lat prowadzę aktywną karierę naukową w dziedzinie obliczeń kwantowych oraz prowadzę aktywnie zajęcia na Politechnice Gdańskiej. Moje podejście opiera się na łączeniu praktycznego podejścia z światem nowoczesnych technologii i nauki, co przynosi wymierne korzyści dla moich klientów i partnerów biznesowych.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Usługa prowadzona w częściowo w formule warsztatowej, z naciskiem na praktykę. Uczestnicy usługi, po jej zakończeniu, otrzymują:

- Opracowane materiały zagadnień poruszanych w trakcie usługi wraz z listą artykułów i prac naukowych pozwalających na pogłębienie wiedzy przekazanej w trakcie usługi
- Certyfikat ukończenia szkolenia potwierdzający uzyskane kompetencje

Warunki uczestnictwa

- Podstawowa znajomość obsługi komputera

- Dostęp do komputera z internetem i kamerą
- Zainteresowanie tematyką AI, grafiki i video

Warunki techniczne

Usługa zostanie przeprowadzona na platformie Google Meet. Link do spotkania zostanie przesłany uczestnikom drogą e-mail najpóźniej dzień przed rozpoczęciem Usługi.

Podstawowe minimalne wymagania sprzętowe:

Aby skorzystać z usługi online, potrzebny jest komputer ze stabilnym łączem internetowym i bez blokad firmowych. Zalecana minimalna prędkość pobierania danych: 10 Mb/s oraz prędkość wysyłania: 5 Mb/s. Twój komputer powinien posiadać minimum:

- najnowszą wersję przeglądarki internetowej (Edge lub Chrome),
- 2-rdzeniowy procesor 1,6 GHz lub szybszy,
- pamięć 4 GB pamięci RAM (wersja 32-bitowa – 2 GB),
- jeżeli chcesz zadawać pytania głosowo, konieczny jest mikrofon. Dodatkowo, wszyscy mogą zadawać pytania za pośrednictwem chatu online.

Dodatkowe wymagania:

- Konto na platformie google (do spotkania)
- komputer (Windows) z dostępem do Internetu oraz możliwością instalacji niezbędnych narzędzi
- założone osobiste konta na platformach (założone dzień wcześniej) i/lub pobrane narzędzia - do ćwiczeń:
- Midjourney
- Stable Diffusion
- Adobe Firefly
- RunwayML
- Pictory
- Synthesia
- Canva AI

Kontakt



Robert Forreiter

E-mail bur@h2b-group.com

Telefon (+48) 531 033 437