



Bardins Sp. z o.o.

★★★★★ 4,5 / 5

140 ocen

Kompetencje Cyfrowe - Sztuczna Inteligencja (AI)

Numer usługi 2025/11/17/5743/3153463

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 6 h

📅 13.02.2026 do 13.02.2026

959,40 PLN brutto

780,00 PLN netto

159,90 PLN brutto/h

130,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Aplikacje biznesowe

Grupa docelowa usługi

Szkolenie dedykowane jest osobom, które chcą pogłębić swoją wiedzę w zakresie praktycznego zastosowania sztucznej inteligencji (AI) w branżach związanych z technologiami 3D.

Usługa adresowana także dla Uczestników projektu:

- „Kierunek - Rozwój”
- „Małopolski pociąg do kariery – sezon 1” i/lub „Nowy start w Małopolsce z EURESem”
- Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe.

Minimalna liczba uczestników

2

Maksymalna liczba uczestników

5

Data zakończenia rekrutacji

12-02-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

6

Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Certyfikat VCC Akademia Edukacyjna

Cel

Cel edukacyjny

Szkolenie przygotowuje uczestników do korzystania z podstawowych narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, identyfikowania obszarów do ich zastosowania oraz analizy możliwości i ograniczeń AI.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik wskazuje podstawowe narzędzia oparte na sztucznej inteligencji	Wskazuje narzędzia oparte na AI	Test teoretyczny
Uczestnik rozróżnia podstawowe pojęcia związane z AI	Rozróżnia pojęcia i przyporządkowuje je do odpowiednich zastosowań	Test teoretyczny
Uczestnik wskazuje najbardziej popularne obszary zastosowania AI	Wskazuje przykłady zastosowania AI w różnych branżach	Test teoretyczny
Analizuje możliwości i zagrożenia związane z AI	Ocenia zalety i ryzyka wdrożenia AI	Test teoretyczny
Obsługuje wybrane narzędzia AI	Uruchamia narzędzia i wykonuje podstawowe operacje	Test teoretyczny
Analizuje dane wejściowe i wyniki generowane przez narzędzia AI	Weryfikuje jakość wygenerowanych treści i ich zgodność z założeniami	Test teoretyczny
Tworzy proste zapytania prompty do wybranych modeli językowych	Formułuje prompty i dostosowuje je do potrzeb	Test teoretyczny
Podejmuje świadome decyzje dotyczące wykorzystania AI	Uzasadnia wybór narzędzi AI i ich zastosowania	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

Program szkolenia:

I. Wprowadzenie i Fundamenty AI

- Definicja i Historia AI: Główne kamienie milowe i ewolucja sztucznej inteligencji.
- Kluczowe Pojęcia: Wprowadzenie do Uczenia Maszynowego (ML), Uczenia Głębokiego (DL) i ich wzajemnych relacji.
- Rodzaje Uczenia Maszynowego: Uczenie nadzorowane, nienadzorowane i uczenie ze wzmacnianiem – praktyczne przykłady.
- Rola Danych: Jak jakość i ilość danych wpływają na skuteczność modeli AI.

II. Główne Obszary Zastosowań AI

- Przetwarzanie Języka Naturalnego (NLP): Zastosowania w chatbotach, analizie sentymentu, tłumaczeniach i podsumowywaniu tekstu.
- Wizja Komputerowa: Rozpoznawanie obrazów, identyfikacja obiektów, zastosowania w diagnostyce i systemach bezpieczeństwa.
- Systemy Rekomendacyjne: Mechanizmy personalizacji treści i produktów (np. e-commerce, streaming).
- AI w Biznesie: Przykłady wykorzystania w finansach, medycynie, logistyce i przemyśle.

III. Generatywna Sztuczna Inteligencja (GenAI) – Teoria i Narzędzia

- Architektura GenAI: Zrozumienie Large Language Models (LLMs), Transformerów oraz modeli multimodalnych.
- Modele LLM w Praktyce: Różnice między popularnymi modelami (np. Gemini, GPT, Llama) i wybór narzędzia do konkretnego zadania.
- Wprowadzenie do Prompt Engineering: Budowanie efektywnych poleceń dla uzyskania pożądanych wyników.
- GenAI a Tworzenie Kontentu: Wykorzystanie narzędzi do szybkiego generowania tekstu, podsumowań i szkiców roboczych.

IV. Zajęcia z Prompt Engineering

- Struktura Zaawansowanego Promptu: Rola Persony, Kontekstu, Zadania i Formatowania w poleceniu.
- Techniki Wzmacniania Wydajności: Zastosowanie Chain-of-Thought (CoT), Few-Shot Learning i innych metod.
- Promptowanie Specjalistyczne:
- Generowanie treści marketingowych (np. posty na social media, opisy produktów).
- Wykorzystanie LLM do analizy kodu i wsparcia programistycznego.
- Ekstrakcja i synteza informacji z obszernych dokumentów.

V. GenAI w Kreacji Wizualnej i Multimedialnej

- Narzędzia do Generowania Obrazów i Animacji: Praktyczne wprowadzenie do Midjourney, Leonardo AI, Veo 3.
- Promptowanie Wizualne: Jak opisywać styl, kompozycję, oświetlenie i detale, aby osiągnąć konkretny efekt graficzny.
- Ćwiczenia Praktyczne: Tworzenie grafik koncepcyjnych, moodboardów i elementów do prezentacji.
- Omówienie Praw Autorskich w kontekście obrazów generowanych przez AI.

VI. Implikacje, Etyka i Przyszłość AI

- AI a Przyszłość Pracy: Automatyzacja, nowe stanowiska pracy i konieczność ciągłego rozwoju kompetencji.
- Współpraca Człowiek-AI: Strategie efektywnej integracji narzędzi AI w codziennych procesach zawodowych.
- Etyka i Uprzedzenia (Bias): Zrozumienie, jak uprzedzenia w danych treningowych wpływają na modele i jak temu przeciwdziałać.
- Prawne Aspekty AI: Kwestie prywatności, odpowiedzialności i przegląd regulacji (np. EU AI Act).

VII. Walidacja - egzamin wewnętrzny.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 1

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 1 Walidacja - egzamin wewnętrzny.	-	13-02-2026	15:15	16:00	00:45

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	959,40 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	780,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	159,90 PLN
Koszt osobogodziny netto	130,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Piotr Burzyński

Ekspert z dziedziny oprogramowania, skanowania i druku 3D, z ponad 24-letnim doświadczeniem. Autor rozwiązań i propagator szerokiego zastosowania nowoczesnych technologii do cyfrowej rekonstrukcji zabytków i obiektów dziedzictwa kulturowego. Brał udział w wielu interdyscyplinarnych projektach i ma za sobą szereg zrealizowanych przedsięwzięć związanych z digitalizacją 3D obiektów historycznych i zabytkowych. Kierując pracami pracowni, zajmuje się również popularyzacją technologii 3D poprzez warsztaty, prelekcje i wykłady, w ramach których promowane są nowoczesne metody tworzenia cyfrowych modeli oraz ich zastosowanie w praktyce. Dzięki temu działalność pracowni łączy aspekty twórcze, edukacyjne i technologiczne, przyczyniając się do rozwoju wiedzy i świadomości na temat możliwości, jakie daje technologia 3D.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Kursant otrzymuje prezentację oraz zestaw plików do ćwiczeń.

Warunki uczestnictwa

Do odbycia szkolenia niezbędna jest jedynie umiejętność sprawnego poruszania się w środowisku Windows lub MacOS oraz jego obsługi za pomocą myszki. Podstawy teoretyczne lub praktyczne tworzenia grafiki 2D lub 3D są pomocne, ale nie są wymagane.

Usługa rozwojowa, dla której dofinansowanie wynosi co najmniej 70% lub więcej jest zwolniona z podatku VAT. W takim przypadku cena netto = cenie brutto usługi.

Informacje dodatkowe

Kurs obejmuje 8 godzin edukacyjnych, tj. 6 godz. zegarowych.

Zajęcia teoretyczne: 3 godz.

Zajęcia praktyczne: 4 godz.

Egzamin wewnętrzny: 1 godz.

Po zakończeniu szkolenia uczestnik otrzymuje Zaświadczenie o ukończeniu szkolenia.

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu Kierunek – Rozwój.

Podpisano umowę z WUP Kraków w ramach Projektu „Małopolski pociąg do kariery – sezon 1” i/lub „Nowy start w Małopolsce z EURESem”.

Zawarto umowę z Wojewódzkim Urzędem Pracy w Szczecinie na świadczenie usług rozwojowych z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe.

Kompetencja związana z cyfrową transformacją.

Warunki techniczne

Szkolenie realizowane jest online w czasie rzeczywistym na platformie szkoleniowej **ClickMeeting**.

Uczestnik powinien posiadać **komputer lub laptop z dostępem do Internetu wyposażony w mikrofon oraz kamerę** zainstalowanym systemem **Windows 10 lub nowszym**

Przeglądarka internetowa np. Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari.

Zalecane parametry komputera/laptopa z systemem Windows:

- 64-bitowy procesor Intel lub AMD
- 8 GB pamięci (RAM) lub więcej.
- 1 GB miejsca na dysku.
- karta graficzna obsługująca OpenGL 4.1
- 4 GB pamięci VRAM wideo lub więcej.

Kontakt



Ela Burzyńska

E-mail ela@bardins.pl

Telefon (+48) 507 070 088