



Montaż wideo i audio w Davinci Resolve +
AI: ChatGPT, MidJourney

Numer usługi 2026/02/05/46441/3309941

8 500,00 PLN brutto
8 500,00 PLN netto
100,00 PLN brutto/h
100,00 PLN netto/h
200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

TALENTOWNIA
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ
★★★★★ 4,8 / 5
90 ocen

📍 zdalna w czasie rzeczywistym
🏠 Usługa szkoleniowa
🕒 85 h
📅 07.03.2026 do 26.04.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Techniczne / Pozostałe techniczne
Grupa docelowa usługi	Szkolenie jest dla osób, które chcą od podstaw nauczyć się montować filmy. • Jednoosobowych działalności gospodarczych • Przedsiębiorstw, korporacji i dużych firm - prezesów i właścicieli • Projektanci graficzni • Pasjonatów rysowania • Zespołów sprzedażowych i marketingowych - projekt managerów • Wyspecjalizowanych działów w obrębie danej firmy - specjalistów ds. marketingu, reklamy, przygotowania materiałów do druku, grafików • Instytucji i organizacji pozarządowych (NGO), fundacji, non-profit, spółdzielni, podmiotów społecznych • osoby prywatne, twórcy treści, copywriterzy, redaktorzy, specjaliści ds. marketingu, social media managerowie,
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	1
Data zakończenia rekrutacji	06-03-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	85
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cel

Cel edukacyjny

Celem szkolenia jest nabycie przez uczestnika umiejętności profesjonalnego montażu wideo i postprodukcji dźwięku w programie DaVinci Resolve. Uczestnik nauczy się zarządzać materiałami i projektami, realizować montaż obrazu, edytować i masterować dźwięk zgodnie ze standardami branżowymi oraz przygotować finalny materiał audiowizualny do publikacji.

Dzięki modułom dot. AI - nauczy się wykorzystywania AI do tworzenia treści, optymalizacji pracy oraz procesów w marketingu i redakcji.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
WIEDZA Uczestnik szkolenia: zna i rozumie teoretyczne podstawy montażu wideo, w tym zagadnienia związane z klatkażem, timecodem, migawką, proporcjami obrazu, głębią bitową, przestrzeniami barwnymi oraz kompresją obrazu rozdźnia formaty plików wideo, kodeki i kontenery oraz rozumie ich wpływ na jakość i przeznaczenie materiału posiada wiedzę na temat zasad narracji wizualnej, rodzajów kadrów oraz ruchów kamery w montażu zna podstawowe i zaawansowane zagadnienia z zakresu teorii dźwięku, w tym częstotliwości, fazy, dynamiki, barwy oraz lokalizacji dźwięku rozumie zasady działania mikrofonów, toru audio oraz standardów normalizacji i masteringu dźwięku (LUFS) zna techniki postprodukcji dźwięku, w tym korekcję, kompresję, czyszczenie i miksowanie materiału audio posiada wiedzę na temat zastosowania narzędzi AI (ChatGPT, MidJourney) w pracy kreatywnej i produkcyjnej rozumie zasady skutecznego promptowania oraz wpływ jakości poleceń na efekty generowane przez narzędzia AI	Efekty uczenia się zostaną zweryfikowane na podstawie wywiadu swobodnego.	Wywiad swobodny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
UMIEJĘTNOŚCI Uczestnik szkolenia potrafi: samodzielnie przygotować projekt w DaVinci Resolve, zarządzać bazami danych, mediami i metadanymi wykonywać montaż wideo z wykorzystaniem zaawansowanych technik (montaż 3- i 4-punktowy, trimming, retiming, subclipy, smart biny) stosować przejścia i efekty montażowe zgodnie z zasadami narracji wizualnej świadomie dobierać parametry obrazu (klatkaż, bitrate, przestrzeń barwna) do celu produkcji przygotować materiał audio do postprodukcji oraz kontrolować pełny tor audio stosować korekcję dźwięku, kompresję, odszumianie, limiter oraz techniki Side-Chain w praktyce wykonać poprawny miks i mastering audio zgodnie z obowiązującymi standardami (w tym dla platform streamingowych) eksportować materiał audio i wideo zgodnie z wymaganiami technicznymi tworzyć skuteczne prompty w ChatGPT do researchu, planowania treści, automatyzacji pracy i budowy workflow generować i modyfikować grafiki w MidJourney zgodnie z założeniami estetycznymi i komercyjnymi projektu	Efekty uczenia się zostaną zweryfikowane na podstawie wywiadu swobodnego.	Wywiad swobodny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
KOMPETENCJE SPOŁECZNE Uczestnik szkolenia: jest gotów do samodzielnej i odpowiedzialnej pracy nad projektami wideo i audio potrafi świadomie podejmować decyzje kreatywne i techniczne, uwzględniając potrzeby klienta lub zespołu komunikuje się w sposób jasny i profesjonalny w środowisku produkcyjnym i kreatywnym jest otwarty na nowe technologie i rozwój kompetencji cyfrowych, w tym narzędzi AI potrafi krytycznie oceniać jakość materiałów audio-wideo oraz własną pracę wykazuje gotowość do pracy zespołowej oraz dzielenia się wiedzą i doświadczeniem rozumie znaczenie etyki, praw autorskich i odpowiedzialnego wykorzystania narzędzi AI w pracy kreatywnej	Efekty uczenia się zostaną zweryfikowane na podstawie wywiadu swobodnego.	Wywiad swobodny

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

Montaż wideo i audio w Davinci Resolve

+ AI: ChatGPT, MidJourney

MODUŁ I: MONTAŻ WIDEO

1. Teoretyczne aspekty montażu wideo

- klatkaż (frame rate) i jego wpływ na odbiór obrazu
- timecode oraz DROP-FRAME timecode
- kąt otwarcia migawki (shutter angle)
- proporcje obrazu – OAR (Original Aspect Ratio) vs IAR (Intended Aspect Ratio)
- głębina bitowa
- przestrzenie barwne: YUV vs RGB
- Full (Data) Levels vs Video Levels
- bitrate i jego znaczenie dla jakości obrazu
- skanowanie progresywne i skanowanie z przeplotem
- podpróbkowanie chrominancji
- kompresja Inter Frame i Intra Frame
- formaty plików, kodeki oraz kontenery

2. Techniki montażu w DaVinci Resolve

- tworzenie i zarządzanie bazami danych
- Project Manager – import i eksport projektów
- możliwości Media Managera
- import mediów i zarządzanie metadanymi
 - smart biny
 - power biny
- montaż 3-punktowy i 4-punktowy
- flagowanie, znakowanie klipów, backtime editing
- stosowanie subclipów
- wykorzystanie narzędzia Auto Select
- dynamic trimming
- retiming statyczny i dynamiczny
- przejścia oraz efekty montażowe
- rodzaje kadrów oraz ruchy kamery w narracji wizualnej

MODUŁ II: DŹWIĘK

1. Teoria dźwięku

- długość fali i jej związek z częstotliwością
- fale proste i złożone
- harmoniczne i oktawy
- tony składowe (aliquoty)
- poziom głośności dźwięku a decybele – różnica i stosunek
- głośność a szerokość pasma
- barwa dźwięku
- lokalizacja dźwięku
- niemierzalne, lecz kluczowe cechy dźwięku
- rezonans
- znoszenie się fal
- faza – przesunięcia i odwracanie fazy
- rodzaje mikrofonów i ich zastosowanie
- formaty plików audio

- podstawowe parametry plików dźwiękowych
- częstotliwość próbkowania
- standardy normalizacji dźwięku
- standardy masteringu audio
- rodzaje połączeń audio

2. Technika postprodukcji dźwięku

- prawidłowe przygotowanie materiału audio do postprodukcji
- pełna kontrola toru audio
- preamp – znaczenie i wpływ na brzmienie
- techniki pre-kompresji dźwięku
- fundamentalne techniki pracy z korektorem dźwięku (EQ):
 - filtry dolno- i górnoprzepustowe
 - eliminacja przesłuchów
 - kontrola panoramy częstotliwościowej
 - kreowanie barwy dźwięku
- fundamentalne techniki pracy z kompresorem:
 - odszumianie
 - kontrola zakresu dynamicznego
 - praktyczne zastosowanie limitera
 - Side-Chain
- techniki czyszczenia materiału dźwiękowego
- kontrola panoramy stereofonicznej
- techniki pracy nad miksem audio
- patchowanie szyn odsłuchowych i efektowych
- LUFS – standardy masteringu audio
- dodatkowe oprogramowanie do obliczania poprawnych wartości LUFS (w tym dla Netflix)
- standardy eksportu materiału dźwiękowego

MODUŁ III- AI

1. ChatGPT – sztuka skutecznego promptowania i optymalizacja workflow

- Jak pisać skuteczne prompty – od prostych do zaawansowanych komend zwiększających precyzję odpowiedzi.
- Planowanie i optymalizacja treści – jak ChatGPT pomaga w researchu, tworzeniu treści i strategiach contentowych.
- Automatyzacja pracy – wykorzystanie AI do generowania postów, maili, raportów, scenariuszy i strategii marketingowych.
- Personalizacja wyników – jak dostosować odpowiedzi AI do stylu i tonu marki.
- Tworzenie projektów i długoterminowych workflow – jak zaprogramować i rozwijać własne procesy z użyciem AI.

2. MidJourney – sztuka promptowania i generowania unikalnych grafik

- Jak działa MidJourney? – przegląd wersji, ustawienia i funkcje.
- Podstawy i zaawansowane promptowanie – jak tworzyć szczegółowe i realistyczne obrazy.
- Stylizacja i modyfikacja grafik – jak kontrolować kompozycję, światło, kolory i detale.
- Parametry i modyfikatory – jak dopasować styl do konkretnej potrzeby (np. branding, social media, reklamy).
- Tworzenie grafik komercyjnych – zastosowanie w kampaniach marketingowych, e-commerce, social media.

WALIDACJA

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 17

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 17 MODUŁ I: MONTAŻ WIDEO – PODSTAWY I TEORIA OBRAZU. Wprowadzenie do procesu postprodukcji i środowiska DaVinci Resolve	Tomasz Czech	07-03-2026	14:00	18:30	04:30
2 z 17 MODUŁ I: MONTAŻ WIDEO – PODSTAWY I TEORIA OBRAZU.	Tomasz Czech	08-03-2026	09:00	13:00	04:00
3 z 17 MODUŁ I: MONTAŻ WIDEO – FORMATY I KOMPRESJA	Tomasz Czech	14-03-2026	14:00	18:30	04:30
4 z 17 MODUŁ I: MONTAŻ WIDEO – ORGANIZACJA PRACY I MEDIÓW	Tomasz Czech	15-03-2026	09:00	13:00	04:00
5 z 17 MODUŁ I: MONTAŻ WIDEO – TECHNIKI MONTAŻU WIDEO	Tomasz Czech	21-03-2026	14:00	18:30	04:30
6 z 17 MODUŁ I: MONTAŻ WIDEO – TECHNIKI MONTAŻU WIDEO	Tomasz Czech	22-03-2026	09:00	13:00	04:00
7 z 17 MODUŁ I: MONTAŻ WIDEO – JĘZYK OBRAZU	Tomasz Czech	28-03-2026	14:00	18:30	04:30
8 z 17 MODUŁ II: DŹWIĘK - TEORIA DŹWIĘKU	Tomasz Czech	29-03-2026	09:00	13:00	04:00
9 z 17 MODUŁ II: DŹWIĘK - POSTPRODUKCJA AUDIO	Tomasz Czech	11-04-2026	14:00	18:00	04:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
10 z 17 MODUŁ II: DŹWIĘK - POSTPRODUKCJA AUDIO	Tomasz Czech	12-04-2026	09:00	13:00	04:00
11 z 17 MODUŁ II: DŹWIĘK - MASTERING I EKSPORT	Tomasz Czech	18-04-2026	14:00	18:00	04:00
12 z 17 MODUŁ II: DŹWIĘK - MASTERING I EKSPORT	Tomasz Czech	19-04-2026	09:00	13:00	04:00
13 z 17 MODUŁ III: ChatGPT – sztuka skutecznego promptowania i optymalizacja workflow	Michał Dąbrowski	24-04-2026	16:00	20:00	04:00
14 z 17 MODUŁ III: ChatGPT – sztuka skutecznego promptowania i optymalizacja workflow	Michał Dąbrowski	25-04-2026	09:00	11:00	02:00
15 z 17 MODUŁ III: MidJourney – sztuka promptowania i generowania unikalnych grafik	Michał Dąbrowski	25-04-2026	11:00	13:00	02:00
16 z 17 MODUŁ III: MidJourney – sztuka promptowania i generowania unikalnych grafik	Michał Dąbrowski	26-04-2026	09:00	13:00	04:00
17 z 17 WALIDACJA	-	26-04-2026	13:00	15:00	02:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	8 500,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	8 500,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	100,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	100,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 2



1 z 2

Tomasz Czech

montaż, postprodukcja materiału filmowego, dźwiękowego i VFX, kolor korekcja, grafika komputerowa 2D, kalibracja monitorów

Tomasz Czech jest Instruktorem od 2010 roku, od tego czasu przeszkolił setki osób w zakresie szeroko pojętej grafiki komputerowej 2D oraz zaawansowanych technik montażu i postprodukcji wideo. W 2012 założył Young Design Academy - prywatną szkołę grafiki komputerowej i filmu, która obecnie jest czołowym ośrodkiem szkoleniowym w tym zakresie.

Colorist Society International Associate Member (CSI), PVA Certified Professional (Professional Video Alliance), Blackmagic Design Certified Trainer, Hollywood Professional Association Member (HPA), Society of Motion Picture and Television Engineers Member (SMPTE), Adobe Certified Expert, Adobe Certified Instructor, Adobe Certified Associate Specialist

Tomasz Czech Young Design Academy prowadzi szkolenia online oraz stacjonarnie. Zarówno wewnętrzne cykliczne YDA jak i finansowane przez Unię Europejską.



2 z 2

Michał Dąbrowski

Michał Dąbrowski – Trener i Specjalista ds. Sztucznej Inteligencji Michał Dąbrowski to doświadczony trener i edukator, specjalizujący się w wykorzystaniu sztucznej inteligencji (AI) w projektach multimedialnych, edukacyjnych i kulturalnych. Z wykształcenia kulturoznawca, absolwent Wyższej Warszawskiej Szkoły Humanistycznej im. B. Prusa, łączy wiedzę humanistyczną z nowoczesnymi technologiami. Od 2018 roku prowadzi autorski projekt „Lokalne Historie” – blog i kanał dokumentujący dziedzictwo kulturowe Podlasia, gdzie wykorzystuje AI do analizy i prezentacji materiałów archiwalnych. Jako nauczyciel w Zespole Szkół w Michałowie prowadzi zajęcia z zakresu fotografii i multimedii, wprowadzając uczniów w świat nowoczesnych technologii. Prowadził szkolenia z wykorzystania AI w instytucjach kultury, m.in. w Muzeum Żydowskim w Białymstoku, oraz warsztaty z nagrywania sztuki i wideo w branży nieruchomości. Jego doświadczenie obejmuje również prowadzenie warsztatów multimedialno-teatralnych, łączących sztukę z technologią. Jako trener, Michał Dąbrowski skupia się na praktycznym zastosowaniu AI w różnych dziedzinach, przekazując uczestnikom nie tylko wiedzę teoretyczną, ale przede wszystkim umiejętności praktyczne. Jego podejście opiera się na łączeniu technologii z kreatywnością, co czyni jego szkolenia unikalnymi i inspirującymi.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały zostaną przekazane za pomocą dysku online.

Warunki techniczne

1.Dostęp do komputera.

2.Dostęp do aplikacji **Trainer Central**.

3.Dostęp do stałego łącza internetowego:

- Łącze internetowe: min download: 10 Mb/s, min upload: 10 Mb/s (APMG Int. zaleca korzystanie z łącza stałego).

4.Zainstalowane oprogramowanie Davinci Resolve 20.

5.Minimalne wymagania sprzętowe:

- Komputer PC z systemem Operacyjnym Windows 7/8.x/10 albo komputer MacBook z systemem Mac OS X 10.5 lub wyższy;
- Przeglądarka internetowa Google Chrome (preferowana) lub Mozilla Firefox w najnowszych wersjach
- Kamera o rozdzielczości min 640 x 480 pix;
- Mikrofon, głośnik (zestaw słuchawkowy jest niedopuszczalny na egzaminie).

6.Link z dostępem do spotkania on-line zostanie dostarczony w osobnej wiadomości od Organizatora min 5 dni przed szkoleniem.

7.Link ważny do zakończenia szkolenia.

Kontakt



JOLANTA JAROSZ

E-mail jolantagajewskajarosz@gmail.com

Telefon (+48) 510 099 770