

NobleProg

Kurs CapCut – zaawansowana edycja wideo, grafika ruchoma i efekty (AI, przejścia, audio)

Numer usługi 2026/02/16/52766/3337922

3 173,40 PLN brutto
2 580,00 PLN netto
176,30 PLN brutto/h
143,33 PLN netto/h
150,00 PLN cena rynkowa ⓘ

NOBLEPROG

POLSKA Spółka z

o.o

★★★★☆ 4,4 / 5

923 oceny

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 18 h

📅 13.04.2026 do 14.04.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Grupa docelowa usługi

Szkolenie jest przeznaczone dla osób tworzących i montujących materiały wideo, które znają podstawy CapCut i chcą wejść na poziom zaawansowany, w szczególności dla:

- **edytorów/montażystów wideo** pracujących na osi czasu (short-form i long-form),
- **twórców treści** (social media, YouTube, TikTok, Reels) budujących powtarzalny workflow i jakość,
- **marketerów cyfrowych i zespołów contentowych** przygotowujących materiały do kampanii, reklam i komunikacji marki,
- **specjalistów komunikacji/PR** realizujących wideo informacyjne i promocyjne,
- **freelancerów i osób in-house**, które odpowiadają za postprodukcję i publikację materiałów na różnych platformach.

Minimalna liczba uczestników

4

Maksymalna liczba uczestników

10

Data zakończenia rekrutacji

10-04-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

18

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

Kurs przygotowuje do samodzielnej pracy w CapCut na poziomie zaawansowanym: tworzenia grafiki ruchomej i animacji klatkowych, projektowania filmowych przejść (maski, warstwy, prędkość), stosowania efektów i korekcji koloru (LUT) oraz poprawy dźwięku. Uczestnik wykorzysta funkcje AI (napisy, śledzenie ruchu, usuwanie tła) i opublikuje materiał z poprawnym eksportem pod platformy.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Charakteryzuje zaawansowane funkcje CapCut wykorzystywane w workflow montażowym (warstwy, maski, tryby mieszania, keyframes, narzędzia AI).</p> <p>Wyjaśnia zasady przygotowania materiału do publikacji (formaty, kodeki, proporcje, bitrate, wymagania platform, podstawy korekcji barw i LUT).</p>	<p>Uczestnik opisuje zastosowanie wskazanych funkcji na przykładzie konkretnej sceny oraz uzasadnia dobór narzędzi do celu montażowego.</p> <p>Uczestnik dobiera parametry eksportu do 2 wskazanych platform oraz wskazuje ryzyka jakości (np. kompresja, banding, clipping audio).</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p> <p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>Projektuje i animuje grafikę ruchomą (tekst/kształty/UI) z użyciem kluczowych klatek i krzywych płynności.</p>	<p>Uczestnik tworzy animowany element (min. 2 właściwości animowane) i zapewnia czytelność oraz spójność timingową z ujęciem.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>Stosuje zaawansowane przejścia (maskowanie, warstwowanie, efekty prędkości) w sposób spójny ze stylem materiału.</p> <p>Optymalizuje ścieżkę audio (czyszczenie głosu, warstwowanie SFX, dopasowanie do rytmu, balans głośności) do jakości publikacyjnej.</p>	<p>Uczestnik buduje przejście warstwowe pomiędzy 2 ujęciami i uzasadnia dobór techniki do dynamiki sceny.</p> <p>Uczestnik przygotowuje miks krótkiej sekwencji (głos + muzyka + SFX) bez przesterowań i z utrzymaniem czytelności mowy.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p> <p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>Współpracuje w procesie postprodukcji, przyjmując informację zwrotną i wprowadzając poprawki zgodnie z briefem oraz ograniczeniami czasu.</p>	<p>Uczestnik wdraża poprawki do materiału na podstawie listy uwag i komunikuje decyzje montażowe (co zmieniono i dlaczego).</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>

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

Zakres tematyczny usługi:

Wprowadzenie do zaawansowanej edycji CapCut

Poznanie zaawansowanych funkcji CapCut

Ustawianie efektywnego przepływu pracy

Importowanie i organizacja zasobów

Grafika ruchoma i animacja kluczowych klatek

Używanie kluczowych klatek do kontroli animacji

Tworzenie animacji tekstu i kształtów

Stosowanie rozmycia ruchowego i efektów łagodzenia

Zaawansowane efekty i filtry

Używanie LUTów i narzędzi do korekty kolorytu

Stosowanie efektów glitch, VHS i kinowych

Tworzenie niestandardowych nakładów i efektów wizualnych

Płynne przejścia i techniki warstwowe

Projektowanie płynnych, zanikających i powiększających się przejść

Używanie maskowania i trybów mieszania do kreatywnych przejść

Stosowanie efektu zmiany prędkości dla dramatycznych efektów

Narzędzia oparte na sztucznej inteligencji i automatyzacja

Używanie AI do usuwania tła i inteligentnych wycinków

Automatyczne generowanie napisów i animacji tekstu

Wzmocnianie wideo za pomocą śledzenia ruchu opartego na AI

Synchronizacja i wzmocnienie dźwięku

Używanie synchronizacji rytmicznej do edycji opartej na muzyce

Stosowanie efektów dźwiękowych i warstwowania dźwięku

Czyszczenie i wzmocnienie głosem off

Finalizacja i eksportowanie wideo o wysokiej jakości

Optymalizacja ustawień eksportu dla różnych platform

Usuwanie znaków wodnych i zapewnianie jasności wideo

Bezpośrednie przesyłanie do mediów społecznościowych i platform wideo

Podsumowanie i kolejne kroki

Walidacja

Adresaci szkolenia:

Szkolenie jest przeznaczone dla osób tworzących i montujących materiały wideo, które znają podstawy CapCut i chcą wejść na poziom zaawansowany, w szczególności dla:

- **edytorów/montażystów wideo** pracujących na osi czasu (short-form i long-form),
- **twórców treści** (social media, YouTube, TikTok, Reels) budujących powtarzalny workflow i jakość,
- **marketerów cyfrowych i zespołów contentowych** przygotowujących materiały do kampanii, reklam i komunikacji marki,
- **specjalistów komunikacji/PR** realizujących wideo informacyjne i promocyjne,
- **freelancerów i osób in-house**, które odpowiadają za postprodukcję i publikację materiałów na różnych platformach.

Materiały dla uczestników

- Paczka plików ćwiczeniowych (video, grafiki, audio/SFX).
- Checklisty: workflow montażu, eksport pod platformy, audio-quality, lista skrótów i ustawień.
- Mini-biblioteka presetów (przykładowe LUT/filtry, style napisów, przykładowe animacje tekstu).

Warunki uczestnictwa

- Podstawowa znajomość pojęć edycji wideo i pracy na osi czasu.
- Znajomość interfejsu CapCut oraz podstawowych funkcji (cięcie, warstwy, eksport).
- Instrukcja wskazuje, że tu wpisuje się warunki niezbędne do nabycia kompetencji.

Informacje o realizacji usługi:

Program obejmuje zarówno aspekty teoretyczne, jak i praktyczne, oparte na ćwiczeniach i przykładach wdrożeniowych. Uczestnik nabywa kompetencje cyfrowe.

Usługa jest realizowana zdalnie w czasie rzeczywistym, co oznacza, że każdy uczestnik w trakcie zajęć pracuje indywidualnie na swoim komputerze.

Szkolenie prowadzone jest w formule warsztatowej, online, z naciskiem na ćwiczenia praktyczne. Uczestnicy pracują na przykładach danych i krok po kroku budują modele oraz raporty. W trakcie szkolenia przewidziane są krótkie wprowadzenia koncepcyjne, demonstracje i praca własna wspierana przez trenera.

Przed szkoleniem uczestnicy będą musieli wypełnić pre-test.

Szkolenie trwa 18 godzin dydaktycznych: (6 godzin teoretycznych i 12 godzin praktycznych). W trakcie szkolenia w ciągu 1 dnia szkoleniowego przewiduje się przerwy dostosowane do potrzeb uczestników, które są wliczone do czasu trwania usługi.

Program kończy się walidacją w formie testu teoretycznego, który weryfikuje osiągnięcie wszystkich efektów uczenia się. Walidacja obejmuje całość procesu, aż do momentu uzyskania oceny efektów uczenia się.

Proces walidacji - walidacja odbywa się za pomocą testu z wynikiem generowanym automatycznie. Test ma na celu ocenę wiedzy i umiejętności uczestników, uwzględniając pytania zamknięte i otwarte. Uczestnicy po ocenie testu zostaną poinformowani o wynikach testu. Usługodawca zapewnia rozdzielność funkcji pomiędzy trenerem a osobą odpowiedzialną za walidację efektów uczenia się.

Minimalny poziom kwalifikowalności poprawnych odpowiedzi w teście wiedzy wynosi 80%.

Po ukończeniu szkolenia wystawiane jest zaświadczenie potwierdzające ukończenie szkolenia i osiągnięcie efektów kształcenia.

Szczegółowe warunki organizacyjne szkolenia:

Usługa jest realizowana zdalnie w czasie rzeczywistym, co oznacza, że każdy uczestnik w trakcie zajęć pracuje indywidualnie na swoim komputerze. Szkolenie będzie składało się z części teoretycznej i praktycznej. Uczestnicy pracują na przykładach danych i krok po kroku budują modele oraz raporty. W trakcie szkolenia przewidziane są krótkie wprowadzenia koncepcyjne, demonstracje i praca własna wspierana przez trenera.

Usługa rozwojowa nie jest świadczona przez podmiot pełniący funkcję Operatora lub Partnera Operatora w danym projekcie PSF lub w którymkolwiek Regionalnym Programie lub FERS albo przez podmiot powiązany z Operatorem lub Partnerem kapitałowo lub osobowo. Usługa rozwojowa nie jest świadczona przez podmiot będący jednocześnie podmiotem korzystającym z usług rozwojowych o zbliżonej tematyce w ramach danego projektu. Usługa rozwojowa nie obejmuje wzajemnego świadczenia usług w projekcie o zbliżonej tematyce przez Dostawców usług, którzy delegują na usługi siebie oraz swoich pracowników i korzystają z dofinansowania, a następnie świadczą usługi w zakresie tej samej tematyki dla Przedsiębiorcy, który wcześniej występował w roli Dostawcy tych usług. Cena usługi nie obejmuje kosztów niezwiązanych bezpośrednio z usługą rozwojową, w szczególności kosztów środków trwałych przekazywanych Przedsiębiorcom lub Pracownikom przedsiębiorcy, kosztów dojazdu i zakwaterowania.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 16

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 16 Wprowadzenie - pre testy	Michał Biegański	13-04-2026	09:00	09:15	00:15
2 z 16 Wprowadzenie do zaawansowanej edycji CapCut (zaawansowane funkcje, workflow, organizacja zasobów)	Michał Biegański	13-04-2026	09:15	11:10	01:55
3 z 16 Przerwa kawowa	Michał Biegański	13-04-2026	11:10	11:20	00:10
4 z 16 Grafika ruchoma i animacja kluczowych klatek (tekst/kształty, keyframes, easing) – ćwiczenia	Michał Biegański	13-04-2026	11:20	13:00	01:40
5 z 16 Przerwa lunchowa	Michał Biegański	13-04-2026	13:00	13:40	00:40
6 z 16 Zaawansowane efekty i filtry (LUTy, korekcja, glitch/VHS/kinowe, nakłady) – warsztat	Michał Biegański	13-04-2026	13:40	15:10	01:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
7 z 16 Przerwa kawowa	Michał Biegański	13-04-2026	15:10	15:20	00:10
8 z 16 Płynne przejścia i techniki warstwowe (maskowanie, tryby mieszania, speed) – wprowadzenie	Michał Biegański	13-04-2026	15:20	15:45	00:25
9 z 16 Płynne przejścia i techniki warstwowe (ćwiczenia: maski, blend, zmiana prędkości)	Michał Biegański	14-04-2026	09:00	11:05	02:05
10 z 16 Przerwa kawowa	Michał Biegański	14-04-2026	11:05	11:15	00:10
11 z 16 Narzędzia oparte na sztucznej inteligencji i automatyzacja (napisy, usuwanie tła, śledzenie ruchu) – praktyka	Michał Biegański	14-04-2026	11:15	13:00	01:45
12 z 16 Przerwa lunchowa	Michał Biegański	14-04-2026	13:00	13:40	00:40
13 z 16 Synchronizacja i wzmocnienie dźwięku (rytm, SFX, warstwowanie, czyszczenie głosu) – ćwiczenia	Michał Biegański	14-04-2026	13:40	15:05	01:25
14 z 16 Przerwa kawowa	Michał Biegański	14-04-2026	15:05	15:15	00:10

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
15 z 16 Finalizacja i eksportowanie wideo o wysokiej jakości + Podsumowanie i kolejne kroki	Michał Biegański	14-04-2026	15:15	15:30	00:15
16 z 16 Walidacja-test teoretyczny	Michał Biegański	14-04-2026	15:30	15:45	00:15

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 173,40 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 580,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	176,30 PLN
Koszt osobogodziny netto	143,33 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Michał Biegański

Montażysta i twórca wideo z 14-letnim doświadczeniem w branży filmowej oraz 2-letnią specjalizacją w tworzeniu treści z wykorzystaniem AI. Pracuje zarówno na klasycznych narzędziach postprodukcyjnych, jak i na rozwiązaniach generatywnych. Tworzy obrazy statyczne m.in. w Midjourney i Krea, a następnie animuje je w narzędziach takich jak Kling, Sora i Runway. W postprodukcji montuje materiały w Premiere Pro, DaVinci Resolve oraz CapCut. Dźwięk rozwija z użyciem profesjonalnych bibliotek SFX oraz generatorów AI (m.in. ElevenLabs, Suno). W ostatnich 5 latach zdobywał wiedzę oraz umiejętności z zakresu prowadzonego szkolenia.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

- Uczestnicy otrzymają dostęp do materiałów szkoleniowych w formie elektronicznej (prezentacja oraz pliki ćwiczeniowe).
- Przykładowe zestawy danych do samodzielnego treningu po szkoleniu.

Warunki uczestnictwa

Warunki uczestnictwa

- Podstawowa znajomość pojęć edycji wideo i pracy na osi czasu.
- Znajomość interfejsu CapCut oraz podstawowych funkcji (cięcie, warstwy, eksport).
- Przed szkoleniem uczestnicy będą musieli wypełnić pre-test (dotyczy osób z dofinansowaniem z PARP).
- Potwierdzeniem udziału w walidacji oraz nabycia przewidzianych dla usługi efektów uczenia się jest pozytywne zaliczenie testu.
- Potwierdzeniem udziału w usłudze będzie zrzut ekranu potwierdzający obecność oraz raport z logowań wygenerowany z platformy wykorzystywanej podczas szkolenia.
- Warunkiem uzyskania zaświadczenia jest uczestnictwo w co najmniej 80% -100 % (w zależności od programu dofinansowania i podpisanej umowy z Operatorem) zajęć usługi rozwojowej.
- Uczestnik ma obowiązek zapisania się na usługę co najmniej na 1 dzień roboczy przed rozpoczęciem szkolenia.
- **Niespełnienie powyższych wymagań może skutkować brakiem zaliczenia.**

Informacje dodatkowe

Informacje dodatkowe:

- *W razie potrzeby szkolenie zostanie dostosowane do osób z niepełnosprawnościami.*
- *Godziny realizacji poszczególnych modułów szkolenia mogą ulec zmianie.*

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

Koordynator szkolenia

W sprawie organizacji szkolenia prosimy o kontakt z Patrycją Dobrzyńską: patrycja.dobrzynska@nobleprog.pl 880 997 760.

W sprawie dofinansowania szkolenia prosimy o kontakt z Martą Świącicką marta.swiecicka@nobleprog.pl tel: 883 407 700.

Warunki techniczne

Do realizacji szkoleń online korzystamy z platformy Zoom/ MS Teams oraz DaDesktop. Każdy uczestnik otrzymuje 2 dni przed szkoleniem link do platformy internetowej (na wskazany adres mailowy), na której znajdować się będzie transmisja online. Uczestnictwo w streamingu nie wymaga żadnych, specjalnych oprogramowań: wystarczy, że komputer jest podłączony do Internetu (należy korzystać z przeglądarek: Google Chrome, Mozilla Firefox lub Safari). Uczestnicy oglądają i słuchają na żywo tego, co dzieje się w sali szkoleniowej oraz śledzą treści wyświetlane na komputerze prowadzącego. Dodatkowo, wszyscy mogą zadawać pytania za pośrednictwem chatu online. W przypadku mniejszych szkoleń uczestnicy mogą przez mikrofon komunikować się z trenerem i innymi uczestnikami kursu. Do szkolenia potrzebne są słuchawki z mikrofonem oraz kamera (rekomendowane dla pracy warsztatowej). Zainstalowany Power BI Desktop (zalecana najnowsza wersja) lub dostęp do firmowego środowiska z zainstalowanym narzędziem.

Dostęp do przykładowych źródeł danych (CSV/Excel) – trener może je dostarczyć lub uzgodnić z zespołem przed szkoleniem.

Minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika lub inne urządzenie do zdalnej komunikacji: Dwurdzeniowy procesor Intel Core i5 2,5 GHz i wyższy, komputer z systemem Windows/macOS/Linux (min. 8 GB RAM, rekomendowane 16 GB).

Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik: stabilne łącze internetowe: pobieranie: 10 Mb/s, wysyłanie: 5 Mb/s.

Niezbędne oprogramowanie umożliwiające Uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów: Nie trzeba pobierać oprogramowania. Aby wziąć udział w szkoleniu online potrzebny jest komputer, laptop, telefon lub tablet ze stabilnym internetem i bez blokad firmowych.

Podczas szkoleń online wykorzystujemy następujące funkcjonalności:

1) Praca w grupach (breakout rooms)

- trener może podzielić uczestników automatycznie lub manualnie
- trener ustala czas trwania pracy w grupach
- pojawia się krótki komunikat na ekranie uczestnika, który informuje, że gospodarz zaprasza do pokoju
- prowadzący może wysłać wiadomość do wszystkich pokoi jednocześnie, np. z opisem zadania do wykonania.

2) Narzędzia dostępne podczas sesji w breakout rooms:

- tablica, możliwość pisania mają wszyscy uczestnicy, efekt pracy można zapisać i pokazać w pokoju szkoleniowym, wszystkim uczestnikom szkolenia
- pokazywanie ekranu, każdy uczestnik może udostępnić swój ekran
- czat
- użytkownik pracujący w pokoju, może w dowolnym momencie zaprosić prowadzącego do pokoju grupowego.

Kontakt



Bartosz Wójcik

E-mail bartosz.wojcik@nobleprog.pl

Telefon (+48) 696 100 010