



DIGITAL BRAND
MAGDALENA
GŁOMSKA

★★★★★ 4,6 / 5
2 026 ocen

Szkolenie- SZTUCZNA INTELIGENCJA W BIZNESIE – ChatGPT, Claude 3.5/3 Opus, Google Gemini, Deep Research, NotebookLM, Runway, Nano Banana, Video AI. Zaawansowany Prompt Engineering [BONY ROZWOJOWE]

Numer usługi 2026/02/24/118911/3357073

- Usługa szkoleniowa
- zdalna w czasie rzeczywistym
- 16:00 h
- 25.05.2026 do 26.05.2026

1 440,00 PLN brutto
1 440,00 PLN netto
90,00 PLN brutto/h
90,00 PLN netto/h
250,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Marketing
Identyfikatory projektów	Małopolski Pociąg do kariery, Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe, Kierunek - Rozwój
Grupa docelowa usługi	<p>Szkolenie skierowane jest do :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jednoosobowych działalności gospodarczych • Osób, które chcą podnieść swoje kompetencje w zakresie wykorzystania sztucznej inteligencji • Specjalistów SEO / SEM • Osób zarządzających działami - dyrektorów, menedżerów i kierowników • Zespołów sprzedażowych i marketingowych - projekt managerów • Wyszczególnionych działów w obrębie danej firmy - specjalistów ds. marketingu, PR, e-commerce • Instytucji i organizacji pozarządowych (NGO), fundacji, non-profit, spółdzielni, podmiotów społecznych itd. • Uczestników projektu Kierunek-Rozwój • Uczestników projektu Bony rozwojowe • Usługa również jest adresowana do uczestników Projektu MP oraz dla uczestników projektu NSE • Uczestników Projektu "Małopolski pociąg do kariery - sezon 1" i/lub dla Uczestników Projektu "Nowy start w Małopolsce z EURESem". • Uczestników projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe
Minimalna liczba uczestników	3
Maksymalna liczba uczestników	10
Data zakończenia rekrutacji	23-05-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

16

Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Standard Usługi Szkoleniowo-Rozwojowej PIFS SUS 2.0

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje uczestników do rozumienia podstaw AI oraz skutecznego wdrażania jej rozwiązań w procesach biznesowych, zwiększając innowacyjność i efektywność działań.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik omawia możliwości oraz zastosowania modeli: OpenAI (ChatGPT), Anthropic (Claude 3.5/Opus), Google (Gemini) oraz xAI (Grok) w kontekście zastosowań biznesowych	Poprawnie dopasowuje model AI do określonego zadania biznesowego (np. analiza raportu, copywriting, monitoring trendów)	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozpoznaje kluczowe cechy wyróżniające poszczególne modele	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik wykorzystuje podstawowe narzędzia AI do realizacji prostych zadań	Dobiera adekwatne narzędzie AI do zadanego problemu, np. generowanie tekstu, tworzenie grafiki, analiza danych	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Dokumentuje użycie narzędzia AI poprzez przedstawienie wygenerowanego wyniku	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik analizuje możliwości i ograniczenia wdrożenia AI w swojej firmie Uczestnik rozróżnia narzędzia typu Deep Research oraz weryfikuje poprawność źródeł i odpowiedzi generowanych przez AI	Wskazuje co najmniej dwa potencjalne wyzwania lub bariery wdrożenia AI oraz opisuje ich wpływ na firmę	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Identyfikuje różnice funkcjonalne między OpenAI Deep Research a Gemini Deep Research	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik stosuje techniki zaawansowanego prompt engineering oraz charakteryzuje zasady komunikacji z różnymi modelami AI	Wybiera poprawnie skonstruowany prompt spełniający określony cel biznesowy	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wskazuje właściwe strategie formułowania poleceń dla różnych modeli (np. Claude vs ChatGPT)	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik wskazuje możliwości wykorzystania AI w marketingu treści oraz odczytuje schemat workflow łączącego tekst, analizę danych i generowanie wideo	Rozpoznaje prawidłową kolejność etapów procesu: tekst → analiza danych → produkcja wideo	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Dopasowuje narzędzie AI do określonego zadania (np. analiza danych sprzedażowych, generowanie avatara, tworzenie podcastu).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji i zgodnie z zaplanowanymi metodami walidacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielanie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Usługa zdalna w czasie rzeczywistym, szkolenie realizowane jest w godzinach dydaktycznych 45 min.

Walidacja zostanie przeprowadzona za pomocą testu w formularzu Google, uczestnicy po wypełnieniu uzyskają wynik automatycznie.

Przerwy nie są wliczone w czas trwania usługi.

Liczba godzin praktycznych: 12h

Liczba godzin teoretycznych: 4h

Metody pracy: wykłady, dyskusje z uczestnikami i case study uczestników, ćwiczenia indywidualne, videorozmowa, współdzielenie ekranu, interaktywny chat za pomocą, którego będą przesyłane linki do podstron i omawianych tematów.

Aby realizacja usługi pozwoliła osiągnąć cel główny, warunkiem jest zaangażowanie uczestnika w różnorodne formy pracy podczas szkolenia. Szkolenie przeznaczone jest zarówno dla osób początkujących, jak i osób bardziej zaawansowanych.

DZIEŃ 1: Podstawy AI i zastosowania w biznesie

Wprowadzenie: Test walidacyjny (pre-test) oraz audyt narzędzi uczestników.

Blok 1: Przegląd liderów Sztucznej Inteligencji (Teoria)

- **ChatGPT (OpenAI):** Wszechstronność, GPT i personalizowane instrukcje.
- **Claude 3.5/3 Opus (Anthropic):** Dlaczego Opus jest uznawany za najbardziej „ludzki” i bezpieczny model do długich tekstów?
- **Google Gemini:** Potęga analizy ogromnych plików i integracja z dokumentami Google.
- **Grok (xAI):** Sztuczna Inteligencja z dostępem do danych w czasie rzeczywistym z platformy X.
- **Porównanie:** Który model wybrać do analizy raportu, a który do kreatywnego copywritingu?

Blok 2: Deep Research – Jak AI wykonuje pracę analityka (Praktyka)

- OpenAI Deep Research vs. Gemini Deep Research: Porównanie narzędzi, które samodzielnie przeszukują setki stron internetowych i tworzą wielostronicowe raporty.
- Ustawianie celów badawczych i weryfikacja źródeł.

Blok 3: Zaawansowany Prompt Engineering (Teoria + Praktyka)

- Techniki pracy z różnymi modelami: Jak rozmawiać z **Claude Opus**, a jak z **ChatGPT**?
- Unikanie halucynacji: Jak weryfikować odpowiedzi Sztucznej Inteligencji.

Blok 4: Tworzenie treści i automatyzacja marketingu (Praktyka)

- Pisanie ofert, newsletterów i postów z pomocą **NotebookLM**
- Budowanie materiałów z własnych plików (PDF, DOC, YT).
- Generowanie audio-podcastów i interaktywnych przewodników na podstawie dokumentacji firmowej.
- Wykorzystanie **Grok** do śledzenia trendów rynkowych w czasie rzeczywistym.

Case studies i wprowadzenie do Video AI (Praktyka)

- Analiza wdrożeń: Jak połączyć kilka modeli Sztucznej Inteligencji w jednym procesie.
- Przygotowanie skryptów pod generatory wideo – fundament profesjonalnej produkcji.

DZIEŃ 2: Nano Banana, Generowanie Wideo i Wdrożenie AI

Blok 1: Nano Banana – Analiza Danych i Wizualizacja (Teoria + Praktyka)

- **Nano Banana w akcji:** Zaawansowane wnioskowanie i unikalne funkcje wizualne.
- Analiza danych sprzedażowych i generowanie grafik wspierających komunikację.

Blok 2: Sztuczna Inteligencja w produkcji Wideo (Praktyka)

- **Narzędzia Video AI:** Przegląd rozwiązań (np. HeyGen, Sora, Runway, Veo).
- Tworzenie cyfrowych avatarów i automatyczna synchronizacja ruchu warg (lip-sync).
- **Ćwiczenie:** Wygenerowanie krótkiego filmu reklamowego z lektorem i animacją.

Blok 3: Synergia narzędzi i Strategia Wdrożenia (Teoria + Praktyka)

- Budowanie workflow: Tekst (**Claude/ChatGPT**) + Analiza (**Nano Banana**) + Video (**Runway/HeyGen**).
- **Bezpieczeństwo i Prawo:** RODO, poufność danych firmowych w modelach publicznych.
- Projektowanie planu wdrożenia Sztucznej Inteligencji w firmie uczestnika.

Blok 4: Warsztaty Finałowe i Optymalizacja (Praktyka)

- **Projekt:** Kompleksowa kampania wielokanałowa stworzona za pomocą minimum trzech narzędzi.
- **Zakończenie:** Post-test, podsumowanie narzędzi i networking.

Test walidacyjny generowany automatycznie z pytaniami zamkniętymi, jednokrotnego wyboru. (post-test).

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 14

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 14 Przeprowadzenie testu wiedzy (pre-test w ramach walidacji)	-	25-05-2026	08:30	08:45	00:15
2 z 14 Blok 1: Przegląd liderów Sztucznej Inteligencji (Teoria + współdzielenie ekranu)	Tomasz Kościański	25-05-2026	08:45	10:00	01:15
3 z 14 Przerwa 30 min	Tomasz Kościański	25-05-2026	10:00	10:30	00:30
4 z 14 Blok 2: Deep Research – Jak AI wykonuje pracę analityka (Praktyka+rozmowa na żywo)	Tomasz Kościański	25-05-2026	10:30	12:00	01:30
5 z 14 Przerwa 15 min	Tomasz Kościański	25-05-2026	12:00	12:15	00:15
6 z 14 Blok 3: Zaawansowany Prompt Engineering (współdzielenie ekranu + Praktyka)	Tomasz Kościański	25-05-2026	12:15	13:45	01:30
7 z 14 Blok 4: Tworzenie treści i automatyzacja marketingu (Praktyka+ćwiczenia na żywo),	Tomasz Kościański	25-05-2026	13:45	15:15	01:30
8 z 14 Blok 1: Nano Banana – Analiza Danych i Wizualizacja (Teoria + współdzielenie ekranu, rozmowa na żywo)	Tomasz Kościański	26-05-2026	08:30	10:00	01:30

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
9 z 14 Przerwa 30 min	Tomasz Kościański	26-05-2026	10:00	10:30	00:30
10 z 14 Blok 2: Sztuczna Inteligencja w produkcji Wideo (współdzielenie ekranu, rozmowa na żywo)	Tomasz Kościański	26-05-2026	10:30	12:00	01:30
11 z 14 Przerwa 15 min	Tomasz Kościański	26-05-2026	12:00	12:15	00:15
12 z 14 Blok 3: Synergia narzędzi i Strategia Wdrożenia (Teoria + Praktyka)	Tomasz Kościański	26-05-2026	12:15	13:45	01:30
13 z 14 Blok 4: Warsztaty Finałowe i Optymalizacja (współdzielenie ekranu, ćwiczenia na żywo)	Tomasz Kościański	26-05-2026	13:45	15:00	01:15
14 z 14 Przeprowadzenie testu wiedzy (post-test w ramach walidacji)	-	26-05-2026	15:00	15:15	00:15

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	1 440,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 440,00 PLN

Koszt osobogodziny brutto

90,00 PLN

Koszt osobogodziny netto

90,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Tomasz Kościański

Tomasz Kościański :trener grafiki komputerowej / operator DTP / webdesigner / webmaster Od 2002 zdobywał doświadczenie przy projektowaniu serwisów internetowych jako grafik oraz koder (XHTML, HTML, CSS, W3C) dla wielkopolskich firm z branży IT oraz poprzez hobbistyczną realizację własnych projektów graficznych. Tworząc dziesiątki stron WWW, rozwinął swoje zdolności i poszerzył wiedzę z zakresu projektowania interfejsów oraz grafiki. Od 15 lat pracuje na stanowisku operatora DTP. Przez ten czas opanował wiele technik druku (offset, flexo, uszlachetniania druku itp). W swojej pracy biegle posługuje się programami graficznymi takimi jak: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, QuarkXPress, Acrobat, Dreamwaver, Corel Draw, Affinity Designer Affinity Designer, Affinity Photo, Affinity Publisher oraz tworzenia stron www - Wordpress, Joomla, Drupal, HTML i CSS. Posiada ukończony kurs kształcenia pedagogicznego przedmiotów ścisłych dla szkół podstawowych, gimnazjów i szkół średnich. W ciągu ostatnich 5 lat przeprowadził 1000 godzi szkoleniowych i przeszkolił 400 osób.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Certyfikat szkolenia.

Warunki uczestnictwa

Wymogi unijne związane z realizacją szkolenia z dofinansowaniem:

- Logowanie się pełnym imieniem i nazwiskiem
- Włączona kamera oraz dostęp do mikrofonu

Niespełnienie powyższych może skutkować brakiem dofinansowania

- Warunkiem uzyskania zaświadczenia jest uczestnictwo w co najmniej 80%- 100% (w zależności od programu dofinansowania i podpisanej umowy z Operatorem) zajęć usługi rozwojowej
- W ramach realizacji usług szkoleniowych, Organizator utrwała wizerunek Uczestników w formie nagrań wideo, fotografii lub innych materiałów audiowizualnych wyłącznie w celach archiwizacyjnych, kontrolnych oraz dokumentacyjnych związanych z projektem dofinansowanym.
- Uczestnik zapisując się na szkolenie wyraża zgodę na utrwalenie i wykorzystanie jego wizerunku w wyżej wymienionych celach.
- Organizator nie udostępnia nagrań Uczestnikom po szkoleniu.

Regulamin świadczenia usług szkoleniowych znajduje się na stronie:

<https://digitalbrand.com.pl/>

Informacje dodatkowe

Szkolenie prowadzone jest w godzinach dydaktycznych (8 godzin dydaktycznych = 6 godzin zegarowych)

- Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu Kierunek – Rozwój
- Zawarto umowę z Wojewódzkim Urzędem Pracy w Szczecinie na świadczenie usług rozwojowych z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe
- Zwolnienie ze względu na rodzaj prowadzonej działalności (art. 43 ust 1 ustawy o VAT)

Warunki techniczne

Rekomendowane warunki techniczne:

- Procesor dwurdzeniowy 2GHz lub lepszy (zalecany czterordzeniowy);
- 2GB pamięci RAM (zalecane 4GB lub więcej);
- System operacyjny taki jak Windows 8 (zalecany Windows 11), Mac OS wersja 10.13 (zalecana najnowsza wersja), Linux, Chrome OS.
- Szkolenie realizowane jest na platformie ClickMeeting. 3 dni przed szkoleniem Uczestnicy otrzymają link do szkolenia.
- Link jest aktywny od rozpoczęcia szkolenia do daty jego zakończenia
- Ponieważ ClickMeeting jest platformą opartą na przeglądarce, wymagane jest korzystanie z Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Edge (Chromium), Yandex lub Opera. Należy korzystać z najaktualniejszej oficjalnej wersji wybranej przeglądarki.
- Aby mieć pewność, że możemy wziąć udział w wydarzeniu bez jakichkolwiek problemów, warto przed szkoleniem sprawdzić działanie platformy, dźwięku i kamery za pomocą udostępnionego podczas logowania **Testu konfiguracji systemu** i postępować zgodnie z instrukcją
- **Działająca kamera i mikrofon** w celu POTWIERDZENIA I UDOKUMENTOWANIA SWOJEJ OBECNOŚCI PODCZAS SZKOLENIA (warunek obligatoryjny dla szkoleń z dofinansowaniem)
- Urządzenie pozwalające na swobodny udział w szkoleniu (laptop/tablet/telefon – preferowany laptop/komputer)
- Stabilne połączenie z Internetem
- Rekomendujemy, aby podczas szkolenia móc korzystać z dwóch monitorów – na jednym, żeby była wyświetlana szkolenie i prezentowane funkcjonalności, na drugim będą Państwo mogli pracować niemalże jednocześnie wraz z Trenerem. Drugim monitorem może być drugi komputer, telewizor lub tablet.

Instrukcja "Jak korzystać z programu Clickmeeting" znajduje się na stronie:

- w formie filmu instruktażowego:
- <https://www.youtube.com/watch?v=BCq6KzIVhdo>
- w formie Instrukcji pdf na stronie
- <https://digitalbrand.com.pl/>

Kontakt



MAGDALENA GŁOMSKA

E-mail biuro@digitalbrand.com.pl

Telefon (+48) 505 139 506