



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 2026/02/24/118911/3357120

- Usługa szkoleniowa
- zdalna w czasie rzeczywistym
- 16:00 h
- 16.07.2026 do 17.07.2026

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 | 15-07-2026 |

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 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 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: 0

| Przedmiot / temat | Prowadzący | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|-------------------|------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| Brak wyników. | | | | | |

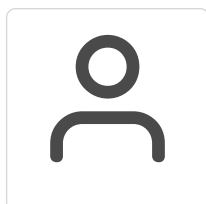
Cennik

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 godzin 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 utrzuca 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

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