



## Szkolenie: AI w Marketingu, Grafice i Wideo (od podstaw do treści zaawansowanych)

Numer usługi 2026/04/22/46441/3506120

6 800,00 PLN brutto  
6 800,00 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

101 ocen

- 📄 Usługa szkoleniowa
- 📺 zdalna w czasie rzeczywistym
- 🕒 68:00 h
- 📅 20.07.2026 do 26.08.2026

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
<b>Grupa docelowa usługi</b>	Przedsiębiorcy, osoby prywatne, twórcy treści, copywriterzy, redaktorzy, specjaliści ds. marketingu, social media managerowie.  Szkolenie skierowane jest także do uczestników projektów: <ul style="list-style-type: none"><li>"Kierunek rozwój"</li><li>"Małopolski pociąg do kariery"</li></ul>
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	1
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	15
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	19-07-2026
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	zdalna w czasie rzeczywistym
<b>Liczba godzin usługi</b>	68
<b>Podstawa uzyskania wpisu do BUR</b>	Znak Jakości TGLS Quality Alliance

## Cel

### Cel edukacyjny

"Szkolenie: AI w Marketingu, Grafice i Wideo (od podstaw do treści zaawansowanych)" przygotowuje uczestników do efektywnego wykorzystywania sztucznej inteligencji w tworzeniu treści wizualnych, tekstowych i multimedialnych.

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p><b>WIEDZA:</b>  <b>Uczestnik:</b>            *wyjaśnia podstawy działania AI i jej zastosowania w pracy</p> <p>*rozdzieli typy modeli AI (tekst, obraz, wideo),</p> <p>*opisuje zasady tworzenia promptów,</p>	<p>*charakteryzuje podstawowe pojęcia związane ze sztuczną inteligencją,            *wskazuje przykłady zastosowania AI w środowisku zawodowym,            *omawia korzyści i ograniczenia wykorzystania AI.</p> <p>*rozpoznaje różnice między modelami generującymi tekst, obraz i wideo,            *dobiera odpowiedni typ modelu AI do wskazanego zadania,            *wskazuje przykładowe narzędzia dla poszczególnych typów modeli</p> <p>*wymienia elementy skutecznego promptu,            *identyfikuje błędy w konstrukcji promptów</p>	<p>Wywiad swobodny</p> <p>Wywiad swobodny</p> <p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
<p>*omawia etapy tworzenia treści z użyciem AI,</p>	<p>*wymienia kolejne etapy procesu tworzenia treści z AI,            *opisuje metody kontroli jakości wygenerowanych treści.</p>	<p>Wywiad swobodny</p>
<p>*wyjaśnia ideę workflow (w tym node-based),</p>	<p>*definiuje pojęcie workflow i workflow node-based,            *opisuje podstawowe elementy workflow,            *wyjaśnia korzyści wynikające z automatyzacji procesów</p>	<p>Wywiad swobodny</p>
<p>*wskazuje zastosowania AI w biznesie i marketingu.</p>	<p>*identyfikuje obszary biznesowe wspierane przez AI,            *podaje przykłady wykorzystania AI w marketingu,            *omawia wpływ AI na efektywność działań biznesowych</p>	<p>Wywiad swobodny</p>
<p><b>UMIĘJĘTNOŚCI:</b> Uczestnik:            *tworzy i optymalizuje prompty,</p>	<p>*formułuje prompty dostosowane do określonego celu,            *modyfikuje prompty w celu poprawy jakości wyników,</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
<p>*generuje i edytuje treści tekstowe, graficzne i wideo,</p>	<p>*tworzy treści przy wykorzystaniu narzędzi AI,            *dokonuje edycji i dostosowania wygenerowanych materiałów,            *dobiera odpowiednie narzędzia AI do rodzaju treści</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>*projektuje materiały marketingowe z użyciem AI,</p> <p>*buduje workflow (w tym node-based),</p>	<p>*opracowuje materiały marketingowe zgodne z założeniami projektu,</p> <p>*wykorzystuje AI do tworzenia elementów wizualnych i tekstowych,</p> <p>*dostosowuje materiały do grupy docelowej i celu komunikacji</p> <p>*tworzy podstawowy workflow z wykorzystaniem narzędzi AI,</p> <p>*łączy poszczególne etapy procesu w spójny schemat działania,</p> <p>*wykorzystuje elementy automatyzacji w workflow node-based</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p> <p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
<p>*kontroluje jakość i spójność treści, realizuje projekt od pomysłu do efektu końcowego</p>	<p>*ocenia poprawność i jakość wygenerowanych materiałów,</p> <p>*identyfikuje błędy oraz niespójności w treściach,</p> <p>*wprowadza korekty poprawiające jakość materiałów</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b> Uczestnik: *organizuje pracę z wykorzystaniem AI,</p>	<p>*planuje etapy pracy z uwzględnieniem narzędzi AI,</p> <p>*dobiera narzędzia AI do realizacji zadań,</p> <p>*porządkuje proces pracy w sposób zapewniający efektywność</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
<p>*podejmuje świadome decyzje dotyczące narzędzi AI,</p>	<p>*uzasadnia wybór konkretnych narzędzi AI do zadania,</p> <p>*porównuje różne narzędzia pod kątem ich zastosowania,</p> <p>*ocenia ograniczenia i możliwości wybranych rozwiązań AI</p>	<p>Wywiad swobodny</p>
<p>*wykazuje kreatywność i samodzielność,</p>	<p>*proponuje własne rozwiązania problemów projektowych,</p> <p>*wykorzystuje AI w niestandardowy sposób,</p> <p>*realizuje zadania bez stałego wsparcia trenera</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
<p>*współpracuje w pracy projektowej,</p> <p>*odpowiada za jakość efektów pracy</p>	<p>*aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej,</p> <p>*komunikuje się efektywnie z innymi uczestnikami,</p> <p>*dzieli się zadaniami i wspiera realizację projektu</p> <p>*weryfikuje jakość własnych rezultatów pracy,</p> <p>*wprowadza poprawki w celu poprawy efektów końcowych,</p> <p>*bierze odpowiedzialność za finalny wynik projektu</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p> <p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>

# 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

1. Szkolenie adresowane jest do przedsiębiorców, osób prywatnych, twórców treści, copywriterów, redaktorów, specjalistów ds. marketingu, social media managerów, a także do uczestników projektów:

- "Kierunek rozwój"
- "Małopolski pociąg do kariery"

1. Szkolenie odbywa się w formie zdalnej w czasie rzeczywistym - szkolenie grupowe na platformie Trainer Central
2. Usługa obejmuje 68h 45-minutowych = 51h zegarowych.
3. Przerwy nie są wliczone w czas trwania usługi.
4. Podczas każdego dnia szkoleniowego przewiduje się 15 min przerwy.
5. Szkolenie obejmuje:

- 33 h teorii
- 34 h praktyki
- 1 h walidacji (wywiad swobodny i obserwacja w warunkach symulowanych - zadania praktyczne)

## PROGRAM Szkolenia:

### AI w Marketingu, Grafice i Wideo (od podstaw do treści zaawansowanych)

#### MODUŁ 1: FUNDAMENTY AI W PRAKTYCE

1. Jak działa sztuczna inteligencja i jak ją wykorzystać
2. Różne typy modeli i ich zastosowania
3. AI w biznesie i codziennej pracy
4. Tworzenie własnego asystenta

#### MODUŁ 2: SKUTECZNA KOMUNIKACJA Z AI

1. Jak pisać polecenia, które działają
2. Tworzenie tekstów i analiz
3. Kontrola efektu i jakości
4. Najczęstsze błędy

#### MODUŁ 3: TWORZENIE OBRAZÓW

1. Budowanie scen, kompozycji i stylu
2. Światło, klimat i detale
3. Grafiki do social mediów i reklamy

#### MODUŁ 4: PROJEKTOWANIE GRAFIKI

1. Tworzenie materiałów marketingowych
2. Automatyzacja designu

#### MODUŁ 5: ANIMACJA I WIDEO

1. Tworzenie animacji i filmów
2. Ruch kamery i sceny
3. Narracja i klimat

#### MODUŁ 6: ZAAWANSOWANA PRODUKCJA WIZUALNA

1. Spójność projektów
2. Moodboardy i styl
3. Praca na wielu ujęciach

#### MODUŁ 7: PEŁNA KONTROLA NAD OBRAZEM

1. Zaawansowana edycja i sterowanie efektem
2. Precyzyjna kontrola jakości
3. Świadome decyzje twórcze

#### MODUŁ 8: ZAAWANSOWANE SYSTEMY AI (NODE-BASED)

1. Praca z AI na poziomie struktury i logiki działania
2. Tworzenie procesów opartych o połączenia (node-based) zamiast prostych poleceń
3. Jak AI przetwarza obraz krok po kroku
4. Pełna kontrola nad każdym etapem generowania
5. Budowanie własnych workflow:

→ od wejścia (obraz / tekst)

→ przez transformację

→ do finalnego efektu

6. Praca na poziomie zaawansowanym i produkcyjnym, nie „klikanym”

7. Praca lokalna vs chmurowa:

→ wydajność

→ koszty

→ niezależność

8. Świadome sterowanie stylem, jakością i spójnością

9. Optymalizacja procesów pod konkretne cele

10. AI jako system pracy, a nie narzędzie

#### MODUŁ 9: PRACA ZESPOŁOWA Z AI

1. Organizacja pracy kreatywnej
2. Współpraca nad projektami

#### MODUŁ 10: ANIMACJA POSTACI I SYNCHRONIZACJA

1. Tworzenie wypowiedzi postaci
2. Emocje i realizm

#### MODUŁ 11: EDYCJA OBRAZU I JAKOŚĆ

1. Poprawa jakości
2. Precyzyjna edycja fragmentów
3. Wprowadzenie do przestrzeni 3D

#### MODUŁ 12: DŹWIĘK I MUZYKA

1. Tworzenie głosów
2. Emocje w dźwięku
3. Muzyka do scen

#### MODUŁ 13: MYŚLENIE KREATYWNE Z AI

1. Jak być twórcą, nie operatorem
2. Styl i narracja

#### MODUŁ 14: AI W MARKETINGU

1. Materiały sprzedażowe
2. Reklamy i kampanie

#### MODUŁ 15: SCENARIUSZ I REŻYSERIA

1. Budowanie historii
2. Przekład pomysłu na obraz

#### MODUŁ 16: WŁASNY SYSTEM PRACY Z AI

1. Łączenie wszystkiego w jeden pipeline
2. Od pomysłu do gotowego materiału
3. Optymalizacja czasu i kosztów
4. Budowa własnej przewagi

#### WAŻNE

To szkolenie nie uczy obsługi AI.

Pokazuje, jak przejąć nad nim kontrolę – również na poziomie zaawansowanych procesów i workflow.

#### CZEGO NAUCZY SIĘ UCZESTNIK?

- ✓ Tworzenia grafik, animacji i materiałów wideo
- ✓ Kontroli jakości, stylu i efektu końcowego
- ✓ Budowania narracji i emocji
- ✓ Pracy szybciej i efektywniej
- ✓ Tworzenia własnych workflow
- ✓ Pracy w systemach node-based (pełna kontrola nad AI)
- ✓ Budowania własnej przewagi dzięki AI

#### PODSUMOWANIE

To nie jest szkolenie z narzędzi.

To szkolenie z kontroli, tworzenia i budowania przewagi dzięki AI.

## Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 35

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>1 z 35</b> MODUŁ 1: FUNDAMENTY AI W PRAKTYCE (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	20-07-2026	17:00	18:30	01:30
<b>2 z 35</b> MODUŁ 1: FUNDAMENTY AI W PRAKTYCE (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	20-07-2026	18:45	20:15	01:30
<b>3 z 35</b> MODUŁ 2: SKUTECZNA KOMUNIKACJA Z AI (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	22-07-2026	17:00	18:30	01:30
<b>4 z 35</b> MODUŁ 2: SKUTECZNA KOMUNIKACJA Z AI (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	22-07-2026	18:45	20:15	01:30
<b>5 z 35</b> MODUŁ 3: TWORZENIE OBRAZÓW (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	23-07-2026	17:00	18:30	01:30
<b>6 z 35</b> MODUŁ 3: TWORZENIE OBRAZÓW (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	23-07-2026	18:45	20:15	01:30
<b>7 z 35</b> MODUŁ 4: PROJEKTOWANI E GRAFIKI (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	27-07-2026	17:00	18:30	01:30
<b>8 z 35</b> MODUŁ 4: PROJEKTOWANI E GRAFIKI (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	27-07-2026	18:45	20:15	01:30
<b>9 z 35</b> MODUŁ 5: ANIMACJA I WIDEO (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	29-07-2026	17:00	18:30	01:30

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>10 z 35</b> MODUŁ 5: ANIMACJA I WIDEO (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	29-07-2026	18:45	20:15	01:30
<b>11 z 35</b> MODUŁ 6: ZAAWANSOWANA PRODUKCJA WIZUALNA (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	30-07-2026	17:00	18:30	01:30
<b>12 z 35</b> MODUŁ 6: ZAAWANSOWANA PRODUKCJA WIZUALNA (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	30-07-2026	18:45	20:15	01:30
<b>13 z 35</b> MODUŁ 7: PEŁNA KONTROLA NAD OBRAZEM (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	03-08-2026	17:00	18:30	01:30
<b>14 z 35</b> MODUŁ 7: PEŁNA KONTROLA NAD OBRAZEM (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	03-08-2026	18:45	20:15	01:30
<b>15 z 35</b> MODUŁ 8: ZAAWANSOWANE SYSTEMY AI (NODE-BASED) (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	05-08-2026	17:00	18:30	01:30
<b>16 z 35</b> MODUŁ 8: ZAAWANSOWANE SYSTEMY AI (NODE-BASED) (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	05-08-2026	18:45	20:15	01:30
<b>17 z 35</b> MODUŁ 9: PRACA ZESPOŁOWA Z AI (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	06-08-2026	17:00	18:30	01:30

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>18 z 35</b> MODUŁ 9: PRACA ZESPOŁOWA Z AI (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	06-08-2026	18:45	20:15	01:30
<b>19 z 35</b> MODUŁ 10: ANIMACJA POSTACI I SYNCHRONIZACJA (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	10-08-2026	17:00	18:30	01:30
<b>20 z 35</b> MODUŁ 10: ANIMACJA POSTACI I SYNCHRONIZACJA (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	10-08-2026	18:45	20:15	01:30
<b>21 z 35</b> MODUŁ 11: EDYCJA OBRAZU I JAKOŚĆ (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	12-08-2026	17:00	18:30	01:30
<b>22 z 35</b> MODUŁ 11: EDYCJA OBRAZU I JAKOŚĆ (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	12-08-2026	18:45	20:15	01:30
<b>23 z 35</b> MODUŁ 12: DŹWIĘK I MUZYKA (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	13-08-2026	17:00	18:30	01:30
<b>24 z 35</b> MODUŁ 12: DŹWIĘK I MUZYKA (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	13-08-2026	18:45	20:15	01:30
<b>25 z 35</b> MODUŁ 13: MYŚLENIE KREATYWNE Z AI (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	17-08-2026	17:00	18:30	01:30

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>26 z 35</b> MODUŁ 13: MYŚLENIE KREATYWNE Z AI (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	17-08-2026	18:45	20:15	01:30
<b>27 z 35</b> MODUŁ 14: AI W MARKETINGU (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	19-08-2026	17:00	18:30	01:30
<b>28 z 35</b> MODUŁ 14: AI W MARKETINGU (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	19-08-2026	18:45	20:15	01:30
<b>29 z 35</b> MODUŁ 15: SCENARIUSZ I REŻYSERIA (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	20-08-2026	17:00	18:30	01:30
<b>30 z 35</b> MODUŁ 15: SCENARIUSZ I REŻYSERIA (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	20-08-2026	18:45	20:15	01:30
<b>31 z 35</b> MODUŁ 16: WŁASNY SYSTEM PRACY Z AI (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	24-08-2026	17:00	18:30	01:30
<b>32 z 35</b> MODUŁ 16: WŁASNY SYSTEM PRACY Z AI (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	24-08-2026	18:45	20:15	01:30
<b>33 z 35</b> MODUŁ 16: WŁASNY SYSTEM PRACY Z AI (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	26-08-2026	17:00	18:00	01:00

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<span>34 z 35</span> MODUŁ 16: WŁASNY SYSTEM PRACY Z AI (udostępnianie ekranu)	Michał Dąbrowski	26-08-2026	18:15	19:15	01:00
<span>35 z 35</span> WALIDACJA (wywiad swobodny, obserwacja w warunkach symulowanych)	-	26-08-2026	19:30	20:30	01:00

## Cennik

### Cennik

Rodzaj ceny	Cena
<b>Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto</b>	6 800,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
<b>Koszt przypadający na 1 uczestnika netto</b>	6 800,00 PLN
<b>Koszt osobogodziny brutto</b>	100,00 PLN
<b>Koszt osobogodziny netto</b>	100,00 PLN

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

### 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. Doświadczenie zdobyte nie wcześniej niż 5 lat przed rozpoczęciem usługi.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Notatki graficzne, podsumowujące omówione zagadnienia, będą przekazywane uczestnikom przez dysk online oraz Discord.

### Warunki uczestnictwa

Warunkiem koniecznym uczestnictwa są podstawowe umiejętności obsługi komputera (korzystanie z Internetu i przeglądarki internetowej, korzystanie z aplikacji na smartphonie, wyszukiwanie w Google, korzystanie z chaty/forum internetowego, obsługa edytorów tekstowych (np. Word) etc.).

**Uczestnictwo w kursie będzie wymagało utworzenia darmowych kont w narzędziach takich jak Discord, Trainer Central, Mega.**

W przypadku korzystania z dofinansowania, warunkiem uczestnictwa jest zapisanie się przez BUR z podaniem ID wsparcia.

### Informacje dodatkowe

1. Zapisanie się na szkolenie w BUR nie jest jednoznaczne z zarezerwowaniem miejsca. W celu potwierdzenia miejsca prosimy o dodatkowy kontakt telefoniczny, mailowy albo www.
2. Godzina dydaktyczna = 45 min
3. Zawarto umowę z WUP Kraków na rozliczanie Usług z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu „Pociąg do Kariery”.
4. Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu Kierunek Rozwój
5. Uczestnik po ukończeniu kursu otrzymuje:
  - certyfikat Young Design Academy by TALENTOWNIA
  - zaświadczenie o ukończeniu kursu wraz z opisem efektów kształcenia
6. Szkolenie jest zwolnione z VAT (art. 43 ust. 1 pkt 29 ustawy o VAT), jeśli jest finansowane w min. 70% ze środków publicznych (np. UE, KFS).
7. Większość narzędzi działa w modelu płatnym –dostępne są wersje demo lub kredyty testowe, jednak pełne wykorzystanie wymaga subskrypcji.

## Warunki techniczne

1. Dostęp do komputera
2. Dostęp do aplikacji **Trainer Central**
3. 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 (podczas szkolenia nie należy wyłączać kamery),
  - Mikrofon,

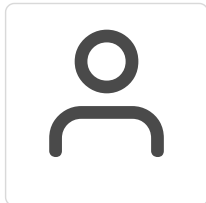
- Głośnik (zestaw słuchawkowy jest niedopuszczalny na egzaminie).

1. Dostęp do stałego łącza internetowego:

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

3. Link z dostępem do spotkania on-line zostanie dostarczony w osobnej wiadomości od Organizatora min 3 dni przed szkoleniem.

## Kontakt



**Jolanta Jarosz**

**E-mail** [biuro@youngdesignacademy.edu.pl](mailto:biuro@youngdesignacademy.edu.pl)

**Telefon** (+48) 510 099 770