



AKCJA.TV SPÓŁKA
Z OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

Brak ocen dla tego dostawcy

Video AI - tworzenie materiałów filmowych z wykorzystaniem narzędzi sztucznej inteligencji (AI) - szkolenie.

Numer usługi 2026/06/02/189315/3603277

- 📍 Warszawa
- 🏢 Usługa szkoleniowa
- 📄 stacjonarna
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 16:00 h
- 📅 29.07.2026 do 30.07.2026

5 412,00 PLN brutto
4 400,00 PLN netto
338,25 PLN brutto/h
275,00 PLN netto/h
433,33 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria

Inne / Artystyczne

Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane jest do osób dorosłych zainteresowanych wykorzystaniem narzędzi sztucznej inteligencji w procesie tworzenia materiałów audiowizualnych.

W szczególności usługa adresowana jest do:

- właścicieli firm oraz osób planujących rozpoczęcie działalności gospodarczej wykorzystującej komunikację video,
- pracowników mikro, małych i średnich przedsiębiorstw odpowiedzialnych za marketing, komunikację, promocję lub tworzenie treści multimedialnych,
- specjalistów ds. marketingu, social media, reklamy i komunikacji wizualnej,
- freelancerów, twórców internetowych oraz osób rozwijających działalność w obszarze usług kreatywnych,
- osób chcących rozwijać kompetencje zawodowe związane z produkcją materiałów video i wykorzystaniem narzędzi AI,
- osób wykorzystujących lub planujących wykorzystywać materiały audiowizualne w działalności zawodowej, projektowej lub biznesowej.

Od uczestników nie jest wymagane wcześniejsze doświadczenie w zakresie produkcji filmowej ani pracy z narzędziami sztucznej

Minimalna liczba uczestników

2

Maksymalna liczba uczestników

10

Data zakończenia rekrutacji

28-07-2026

Forma prowadzenia usługi

stacjonarna

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje uczestnika do tworzenia materiałów video z wykorzystaniem narzędzi sztucznej inteligencji. Uczestnik pozna zasady języka wizualnego, visual storytellingu oraz możliwości zastosowania narzędzi Runway, ElevenLabs i DaVinci Resolve w procesie produkcji audiowizualnej.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

| Efekty uczenia się | Kryteria weryfikacji | Metoda walidacji |
|---|---|---|
| Charakteryzuje zasady języka wizualnego oraz reguły konstruowania obrazu filmowego | rozdzieli rodzaje planów filmowych oraz ich funkcje narracyjne | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |
| | omawia zasady kompozycji kadru; | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |
| | rozdzieli rodzaje ujęć ze względu na ruch kamery | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |
| | charakteryzuje funkcje światła oraz wpływ kolorystyki na odbiór materiału filmowego | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |
| Charakteryzuje zasady visual storytellingu wykorzystywane w projektowaniu krótkich form audiowizualnych | definiuje cel komunikacyjny materiału audiowizualnego oraz grupę docelową | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |
| | omawia strukturę dramaturgiczną krótkiej formy audiowizualnej | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |
| | rozdzieli elementy storyboardu oraz ich funkcje | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |
| | uzasadnia dobór środków wizualnych do założonego celu komunikacyjnego | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |

| Efekty uczenia się | Kryteria weryfikacji | Metoda walidacji |
|---|--|---|
| Charakteryzuje możliwości wykorzystania środowiska Runway do generowania materiałów wideo z zastosowaniem sztucznej inteligencji. | rozdziela funkcje Text-to-Video oraz Image-to-Video | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |
| | opisuje zasady konstruowania promptów tekstowych | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |
| | identyfikuje parametry wpływające na efekt wizualny generowanego materiału | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |
| | wskazuje kryteria oceny zgodności wygenerowanych materiałów z założeniami projektu | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |
| Charakteryzuje możliwości wykorzystania narzędzia ElevenLabs w procesie tworzenia ścieżki dźwiękowej materiałów audiowizualnych. | opisuje funkcje Text-to-Speech oraz Sound Effects | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |
| | rozdziela parametry konfiguracji głosu | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |
| | wskazuje zasady przygotowania narracji lektorskiej; | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |
| | identyfikuje cechy poprawnie przygotowanej ścieżki dźwiękowej | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |
| Charakteryzuje proces montażu i postprodukcji materiałów audiowizualnych w środowisku DaVinci Resolve | opisuje organizację przestrzeni projektowej | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |
| | wyjaśnia zasady budowania osi czasu (timeline) | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |
| | rozdziela rodzaje cięć i przejść montażowych | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |
| | opisuje zasady synchronizacji obrazu i dźwięku | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |
| | charakteryzuje podstawowe funkcje korekcji barwnej; | Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie |
| | wskazuje parametry eksportu materiałów przeznaczonych do publikacji. | 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 rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Program szkolenia obejmuje zagadnienia związane z projektowaniem i przygotowaniem materiałów audiowizualnych przy wykorzystaniu nowoczesnych narzędzi opartych na sztucznej inteligencji. Uczestnicy poznają zasady języka wizualnego i visual storytellingu wykorzystywane podczas planowania materiałów filmowych, a także możliwości wykorzystania narzędzi AI na poszczególnych etapach procesu produkcji video.

W trakcie szkolenia omówione zostaną zagadnienia związane z generowaniem obrazu i sekwencji filmowych w środowisku Runway, tworzeniem narracji lektorskiej oraz efektów dźwiękowych w ElevenLabs, a także procesem montażu i postprodukcji materiałów audiowizualnych w programie DaVinci Resolve. Program umożliwia poznanie zasad tworzenia materiałów video wykorzystywanych w marketingu, komunikacji biznesowej oraz mediach społecznościowych.

Szkolenie realizowane jest w formule łączącej część teoretyczną i warsztatową, umożliwiając uczestnikom poznanie praktycznych zastosowań narzędzi AI wykorzystywanych we współczesnej produkcji audiowizualnej.

Cel szkolenia: Usługa przygotowuje uczestnika do samodzielnego projektowania oraz przygotowywania krótkich materiałów audiowizualnych z wykorzystaniem narzędzi sztucznej inteligencji wspierających proces tworzenia obrazu, dźwięku i postprodukcji. Uczestnik pozna zasady języka wizualnego, visual storytellingu, generowania treści video w środowisku Runway, tworzenia ścieżek dźwiękowych w ElevenLabs oraz proces montażu i postprodukcji materiałów audiowizualnych w DaVinci Resolve. Po zakończeniu szkolenia uczestnik będzie przygotowany do świadomego wykorzystywania narzędzi AI w procesie tworzenia materiałów video na potrzeby działalności zawodowej, biznesowej i promocyjnej.

Grupa docelowa: Szkolenie skierowane jest do osób dorosłych zainteresowanych wykorzystaniem narzędzi sztucznej inteligencji w procesie tworzenia materiałów audiowizualnych.

W szczególności usługa adresowana jest do:

- właścicieli firm oraz osób planujących rozpoczęcie działalności gospodarczej wykorzystującej komunikację video,
- pracowników mikro, małych i średnich przedsiębiorstw odpowiedzialnych za marketing, komunikację, promocję lub tworzenie treści multimedialnych,
- specjalistów ds. marketingu, social media, reklamy i komunikacji wizualnej,
- freelancerów, twórców internetowych oraz osób rozwijających działalność w obszarze usług kreatywnych,
- osób chcących rozwijać kompetencje zawodowe związane z produkcją materiałów video i wykorzystaniem narzędzi AI,
- osób wykorzystujących lub planujących wykorzystywać materiały audiowizualne w działalności zawodowej, projektowej lub biznesowej.

Od uczestników nie jest wymagane wcześniejsze doświadczenie w zakresie produkcji filmowej ani pracy z narzędziami sztucznej inteligencji. Wymagana jest podstawowa umiejętność obsługi komputera.

Warunki organizacyjne realizacji usługi

Usługa realizowana jest w formie stacjonarnej, w sali szkoleniowej umożliwiającej prowadzenie zajęć teoretycznych oraz warsztatowych. Przestrzeń szkoleniowa zapewnia warunki do pracy indywidualnej i zespołowej oraz realizacji ćwiczeń praktycznych z zakresu generowania ujęć i ich postprodukcji. W części praktycznej wykorzystywany jest sprzęt zapewniony przez organizatora, w szczególności stanowiska komputerowe z zainstalowanymi systemami do generowania ujęć video oraz postprodukcji obrazu i dźwięku.

Walidacja efektów uczenia się przeprowadzana jest w formie testu teoretycznego z wynikiem generowanym automatycznie.

Szkolenie realizowane jest w formule godzin zegarowych, w podziale na : teoria: 4 godz. oraz praktyka (w tym walidacja 0.5 godz) 12 godz.

Program szkolenia:

„Video AI - tworzenie materiałów filmowych z wykorzystaniem narzędzi sztucznej inteligencji”

Liczba godzin: 16 godzin zegarowych

Realizacja: 2 dni × 8 godzin zegarowych

Walidacja efektów uczenia się przeprowadzana jest w formie testu teoretycznego z wynikiem generowanym automatycznie.

Program szkolenia:

MODUŁ I - Runway Fundamenty języka wizualnego oraz generowanie obrazu w środowisku

Liczba godzin: 8 godzin zegarowych

1. Wprowadzenie do procesu produkcji materiału video - kreacja, development, preprodukcja, okres zdjęciowy, postprodukcja i sposoby wsparcia poszczególnych etapów przez narzędzia AI.
2. : Visual storytelling – struktura dramaturgiczna krótkiej formy, zasady konstruowania obrazu filmowego – storytelling, plany filmowe, kompozycja kadru, ruch kamery, światło, kolor. Wprowadzenie do środowiska Runway – interfejs, konstruowanie prompta tekstowego, funkcje Text-to-Video oraz Image-to-Video.
3. : Tworzenie video za pomocą Runway. Opracowanie prompta systemowego, generowanie obrazów (image) oraz ujęć.
4. : Opracowanie konspektu krótkiej reklamy video i wygenerowanie ujęć w środowisku Runway.

MODUŁ II

Liczba godzin: 8 godzin zegarowych

1. Wprowadzenie do etapów postprodukcji materiałów video. Zapoznanie się z interfejsem programu Da Vinci Resolve. Montaż ujęć wygenerowanych w pierwszym dniu szkolenia
2. : Wprowadzenie do narzędzia ElevenLabs – funkcje Text-to-Speech, Voice Cloning, Sound Effects; konfiguracja parametrów głosu; zadanie praktyczne – wygenerowanie narracji lektorskiej oraz efektów dźwiękowych do materiału opracowanego w dniu pierwszym.
3. : Color grading - nauka podstaw korekcji barwnej. Przegląd funkcji AI w programie Da Vinci Resolve. Wykonanie kolorkorekcji materiału przygotowanego w pierwszym dniu szkolenia.
4. : Przygotowanie finalnego materiału video. Dodanie napisów, grafiki, logotypów itp. Eksport materiału w różnych formatach (poziomy, pionowy, kwadrat) odpowiednich do różnych mediów społecznościowych.
- 5.: Walidacja - test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Walidacja obejmuje test teoretyczny przeprowadzony w formie elektronicznej z automatycznym generowaniem wyniku. Test weryfikuje wiedzę uczestnika dotyczącą zasad języka wizualnego, visual storytellingu, możliwości wykorzystania narzędzi sztucznej inteligencji w procesie tworzenia materiałów audiowizualnych oraz zasad montażu i postprodukcji materiałów video. Warunkiem potwierdzenia osiągnięcia efektów uczenia się jest uzyskanie minimum 80% poprawnych odpowiedzi w teście.

Uczestnicy otrzymują materiały dydaktyczne w formie elektronicznej (PDF) w tym prezentację szkoleniową oraz zestaw materiałów pomocniczych dotyczących etapów produkcji video, zasad realizacji obrazu i dźwięku, podstaw montażu i postprodukcji.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 19

| Przedmiot / temat | Typ aktywności | Prowadzący | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|--|----------------|------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| 1 z 19 Omówienie procesu produkcji filmowej. Na czym polega filmowy storytelling. Wykład + prezentacja materiałów video | Zajęcia | JAN KLECEL | 29-07-2026 | 09:00 | 10:00 | 01:00 |
| 2 z 19 Użycie narzędzi AI do wspomagania procesu kreacji i przewizualizacji - tworzenie scenariusza w narzędziach LLM. Ćwiczenie praktyczne | Zajęcia | JAN KLECEL | 29-07-2026 | 10:00 | 11:00 | 01:00 |
| 3 z 19 - | Przerwa | - | 29-07-2026 | 11:00 | 11:15 | 00:15 |
| 4 z 19 Wprowadzenie do języka wizualnego (visual storytelling), Zasady konstruowania obrazu filmowego Wykład + prezentacja materiałów video | Zajęcia | JAN KLECEL | 29-07-2026 | 11:15 | 11:45 | 00:30 |

| Przedmiot / temat | Typ aktywności | Prowadzący | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|--|----------------|------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| 5 z 19 Interfejs środowiska Runway. Specyfika pracy na nodach, podstawowe modele do generowania obrazów i ujęć. Wykład + demonstracja | Zajęcia | JAN KLECEL | 29-07-2026 | 11:45 | 12:30 | 00:45 |
| 6 z 19 - | Przerwa | - | 29-07-2026 | 12:30 | 13:00 | 00:30 |
| 7 z 19 Generowanie w środowisku Runway obrazów (text to image). Tworzenie storyboardu i moodboardu. Ćwiczenie praktyczne | Zajęcia | JAN KLECEL | 29-07-2026 | 13:00 | 15:00 | 02:00 |
| 8 z 19 - | Przerwa | - | 29-07-2026 | 15:00 | 15:15 | 00:15 |
| 9 z 19 Generowanie w środowisku Runway ujęć z wykorzystaniem zasad języka wizualnego, ruchów kamery, stylów opowiadania obrazem filmowym. Ćwiczenie praktyczne | Zajęcia | JAN KLECEL | 29-07-2026 | 15:15 | 17:00 | 01:45 |

| Przedmiot / temat | Typ aktywności | Prowadzący | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|--|----------------|------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| <p>10 z 19</p> <p>Omówienie etapów postprodukcji materiału video.</p> <p>Wprowadzenie do DaVinci Resolve.</p> <p>Organizacja przestrzeni projektowej.</p> <p>Wykład + demonstracja</p> | Zajęcia | JAN KLECEL | 30-07-2026 | 09:00 | 09:45 | 00:45 |
| <p>11 z 19</p> <p>Montaż materiałów wygenerowanych poprzedniego dnia.</p> <p>Ćwiczenie praktyczne</p> | Zajęcia | JAN KLECEL | 30-07-2026 | 09:45 | 10:30 | 00:45 |
| <p>12 z 19 -</p> | Przerwa | - | 30-07-2026 | 10:30 | 10:45 | 00:15 |
| <p>13 z 19</p> <p>Wprowadzenie do narzędzia Eleven Labs.</p> <p>Funkcja Text-to-Speech.</p> <p>Konfiguracja parametrów głosu.</p> <p>Generowanie narracji lektorskiej.</p> <p>Ćwiczenie praktyczne.</p> | Zajęcia | JAN KLECEL | 30-07-2026 | 10:45 | 11:30 | 00:45 |
| <p>14 z 19</p> <p>Tworzenie muzyki oraz efektów dźwiękowych za pomocą narzędzi AI.</p> <p>Ćwiczenie praktyczne</p> | Zajęcia | JAN KLECEL | 30-07-2026 | 11:30 | 12:30 | 01:00 |
| <p>15 z 19 -</p> | Przerwa | - | 30-07-2026 | 12:30 | 13:00 | 00:30 |

| Przedmiot / temat | Typ aktywności | Prowadzący | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|--|----------------|------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| 16 z 19 Podstawy korekcji barwnej i compositingu. Zakładki Color i Fusion w Da Vinci Resolve | Zajęcia | JAN KLECEL | 30-07-2026 | 13:00 | 15:00 | 02:00 |
| 17 z 19 - | Przerwa | - | 30-07-2026 | 15:00 | 15:15 | 00:15 |
| 18 z 19 Przygotowanie finalnej wersji krótkiej reklamy. Dopracowanie efektu końcowego, dodanie napisów, logotypów, elementów graficznych | Zajęcia | JAN KLECEL | 30-07-2026 | 15:15 | 16:30 | 01:15 |
| 19 z 19 - | Walidacja | JAN KLECEL | 30-07-2026 | 16:30 | 17:00 | 00:30 |

Podsumowanie

| Rodzaj godzin | Liczba godzin |
|--------------------------------------|---------------|
| Suma godzin zegarowych usługi | 16:00 |
| w tym suma godzin zajęć | 13:30 |
| w tym suma godzin walidacji | 00:30 |
| w tym suma przerw | 02:00 |
| Suma godzin dydaktycznych bez przerw | 18:30 |

Cennik

Jeżeli korzystasz z dofinansowania i usługa stanowi usługę kształcenia zawodowego lub przekwalifikowania zawodowego wraz z usługą lub dostawą towarów ściśle związaną z usługami kształcenia zawodowego lub przekwalifikowania zawodowego to możesz mieć możliwość skorzystania z zwolnienia z podatku VAT na podstawie art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c ustawy z dnia 11 marca 2024 r. o podatku od towarów i usług, jeżeli usługa w całości jest finansowana ze środków publicznych lub § 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, gdy usługa jest finansowana w co najmniej 70% ze środków publicznych.

Cennik

| Rodzaj ceny | Cena |
|---|--------------|
| Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto | 5 412,00 PLN |
| Koszt przypadający na 1 uczestnika netto | 4 400,00 PLN |
| Koszt osobogodziny brutto | 338,25 PLN |
| Koszt osobogodziny netto | 275,00 PLN |

Liczba godzin usługi

| Rodzaj godzin | Liczba godzin |
|---------------------------------|---------------|
| Liczba godzin zegarowych usługi | 16:00 |

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

JAN KLECEL

Producent, reżyser, realizator telewizyjny, operator obrazu oraz montażysta z 28-letnim doświadczeniem w branży filmowo-telewizyjnej. Absolwent Wydziału Operatorskiego i Realizacji Telewizyjnej Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi oraz specjalizacji dziennikarstwo telewizyjne w Warszaw Journalism Center. W latach 1997–2004 pracował jako producent i wydawca w TVN oraz TVN24 a od roku 2005 jest współwłaścicielem domu produkcyjnego Akcja tv.

Jest twórcą siedmiu filmów dokumentalnych, kilkudziesięciu reportaży telewizyjnych, autorskich programów telewizyjnych - Sprawy Nasze Powszednie i Niepokonani. Jest też autorem i realizatorem spotów reklamowych, kampanii społecznych i contentu video dla firm.

Posiada doświadczenie w kompleksowej realizacji projektów audiowizualnych obejmujących wszystkie etapy produkcji a od 2022 roku używa narzędzi AI wspierających produkcję filmową. Należy do Curious

Refuge -
międzynarodowej społeczności twórców video AI. .

Dwukrotnie nominowany do nagrody Grand Press w kategorii reportaż telewizyjny, laureat konkursu dziennikarskiego Oczy Otwarte. Członek Stowarzyszenia Filmowców Polskich.
Doświadczenie zawodowe zdobyte nie wcześniej niż 5 lat przed datą publikacji usługi w BUR.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują materiały dydaktyczne w formie elektronicznej (PDF) w tym prezentację szkoleniową oraz zestaw materiałów pomocniczych dotyczących etapów produkcji video, zasad realizacji obrazu i dźwięku, podstaw montażu i postprodukcji.

Informacje dodatkowe

PODSTAWA PRAWNA ZWOLNIENIA Z VAT: na podstawie art. 43 ust. 1 pkt. 29 ustawy o podatku od towarów i usług. Realizator nie finansuje kosztów dojazdu, wyżywienia, ani zakwaterowania.

Adres

ul. Kazimierza Jeżewskiego 3B/11
02-796 Warszawa
woj. mazowieckie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi

Kontakt



JAN KLECEL

E-mail jan.klecel@akcja.tv

Telefon (+48) 510 055 960