



Szkolenie: AI w Marketingu, Grafice i Wideo + Post-produkcja dźwięku (szkolenie grupowe)

Numer usługi 2026/06/10/46441/3618161

8 700,00 PLN brutto
 8 700,00 PLN netto
 100,00 PLN brutto/h
 100,00 PLN netto/h
 266,67 PLN cena rynkowa ⓘ

TALENTOWNIA
 SPÓŁKA Z
 OGRANICZONĄ
 ODPOWIEDZIALNOŚ
 CIĄ

★★★★★ 4,8 / 5

101 ocen

- 📄 Usługa szkoleniowa
- 📄 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 87:00 h
- 📅 20.07.2026 do 03.10.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Techniczne / Pozostałe techniczne
Grupa docelowa usługi	<p>Szkolenie skierowane jest do osób chcących zdobyć lub rozwinąć umiejętności z zakresu postprodukcji dźwięku, edycji i miksu audio oraz efektywnego wykorzystania sztucznej inteligencji w tworzeniu treści wizualnych, tekstowych i multimedialnych.</p> <p>Uczestnikami mogą być przedsiębiorcy, osoby prywatne, twórcy internetowi, podcasterzy, montażyści wideo, specjaliści ds. marketingu i social media, a także wszystkie osoby pracujące przy produkcji materiałów multimedialnych lub zainteresowane obróbką dźwięku i nowoczesnymi narzędziami AI.</p> <p>Usługa skierowana jest także do uczestników projektów „Kierunek Rozwój” oraz „Małopolski Pociąg do Kariery”.</p>
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	19-07-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cel

Cel edukacyjny

Szkolenie "AI w Marketingu, Grafice i Wideo + Post-produkcja dźwięku" przygotowuje do samodzielnego i efektywnego wykonywania post-produkcji dźwięku, w tym edycji i miks audio, a także do praktycznego wykorzystania 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
WIEDZA: Uczestnik: *opisuje zasady tworzenia promptów, *wskazuje zastosowania AI w biznesie i marketingu	*wymienia elementy skutecznego promptu, *identyfikuje błędy w konstrukcji promptów *identyfikuje obszary biznesowe wspierane przez AI, *podaje przykłady wykorzystania AI w marketingu, *omawia wpływ AI na efektywność działań biznesowych	Wywiad swobodny Wywiad swobodny
*omawia zasady działania systemów AI w produkcji treści	*wyjaśnia różnicę między prostymi a zaawansowanymi systemami AI (np. prompt-based vs node-based) *opisuje podstawowe zasady działania workflow AI	Wywiad swobodny
*wyjaśnia podstawowe zasady działania dźwięku oraz pojęcia związane z obróbką audio	*definiuje pojęcia: gain, poziom sygnału, sample rate, bit depth *wyjaśnia wpływ podstawowych parametrów na jakość dźwięku	Wywiad swobodny
*omawia etapy procesu post-produkcji dźwięku	*wymienia etapy: import, czyszczenie, montaż, miks, eksport *opisuje cel każdego etapu w procesie produkcji audio	Wywiad swobodny
*charakteryzuje podstawowe narzędzia stosowane w programach DAW	*wskazuje zastosowanie EQ, kompresji, redukcji szumów i efektów *wymienia funkcje podstawowych narzędzi obróbki dźwięku	Wywiad swobodny
*opisuje podstawowe standardy głośności stosowane w mediach (LUFS) *rozróżnia podstawowe typy mikrofonów oraz ich zastosowanie	*definiuje pojęcie LUFS *wskazuje przykładowe standardy głośności dla podcastów, YouTube i TV *wskazuje różnice między mikrofonami dynamicznymi, pojemnościowymi i wstęgowymi *dobiera typ mikrofonu do przykładowych zastosowań (np. wokół, podcast, nagrania terenowe)	Wywiad swobodny Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>UMIEJĘTNOŚCI: 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>
<p>*projektuje materiały marketingowe z użyciem AI, *buduje workflow (w tym node-based), * wykonuje podstawową edycję nagrań audio</p>	<p>*opracowuje materiały marketingowe zgodne z założeniami projektu, *wykorzystuje AI do tworzenia elementów wizualnych i tekstowych, *dostosowuje materiały do grupy docelowej i celu komunikacji *tworzy podstawowy workflow z wykorzystaniem narzędzi AI, *łączy poszczególne etapy procesu w spójny schemat działania, *wykorzystuje elementy automatyzacji w workflow node-based *wykonuje cięcia i łączenia materiału audio (crossfady) *dopasowuje materiał w czasie i rytmie</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych Obserwacja w warunkach symulowanych Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
<p>* usuwa szumy i zakłócenia z nagrań</p>	<p>*stosuje narzędzia Noise Reduction, DeNoise lub DeHum *eliminuje podstawowe zakłócenia (szumy, trzaski, przydźwięki)</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
<p>* stosuje podstawowe procesy obróbki dźwięku</p>	<p>*wykorzystuje EQ, kompresję oraz efekty (reverb, delay) *koryguje barwę i dynamikę nagrania</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
<p>* tworzy prosty miks audio * eksportuje finalny materiał audio zgodnie ze standardami</p>	<p>*wyrównuje poziomy ścieżek audio *buduje podstawowy balans brzmieniowy projektu *eksportuje plik w odpowiednim formacie i jakości *dostosowuje poziom głośności do podstawowych standardów (np. LUFS)</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych Obserwacja w warunkach symulowanych</p>

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE Uczestnik:</p> <p>*wykazuje kreatywność, samodzielność oraz odpowiedzialność za jakość efektów pracy</p> <p>* analizuje i ocenia własne działania oraz wykorzystuje informacje zwrotne w procesie doskonalenia pracy</p>	<p>*realizuje zadania bez stałego wsparcia prowadzącego</p> <p>*dba o jakość techniczną i spójność przygotowanego materiału</p> <p>*identyfikuje błędy i obszary wymagające poprawy w realizowanych projektach</p> <p>*wdraża otrzymane informacje zwrotne w dalszej pracy</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p> <p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
<p>* współpracuje w pracy projektowej i środowisku zdalnym</p> <p>* wykazuje gotowość do rozwijania kompetencji w zakresie produkcji i postprodukcji dźwięku oraz narzędzi AI</p>	<p>* komunikuje się i realizuje zadania w ramach pracy grupowej</p> <p>*współuczestniczy w realizacji wspólnych projektów audio lub AI</p> <p>*rozpoznaje własne potrzeby rozwojowe w obszarze audio i AI</p> <p>*podejmuje działania ukierunkowane na podnoszenie kwalifikacji</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p> <p>Wywiad swobodny</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 rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

1. Szkolenie skierowane jest do osób chcących zdobyć lub rozwinąć umiejętności z zakresu postprodukcji dźwięku, edycji i miksu audio oraz efektywnego wykorzystania sztucznej inteligencji w tworzeniu treści wizualnych, tekstowych i multimedialnych.

2. Uczestnikami mogą być przedsiębiorcy, osoby prywatne, twórcy internetowi, podcasterzy, montażyści wideo, specjaliści ds. marketingu i social media, a także wszystkie osoby pracujące przy produkcji materiałów multimedialnych lub zainteresowane obróbką dźwięku i nowoczesnymi narzędziami AI.

• Usługa skierowana jest także do uczestników projektów „Kierunek Rozwój” oraz „Małopolski Pociąg do Kariery”.

1. Szkolenie odbywa się w formie zdalnej w czasie rzeczywistym - szkolenie grupowe na platformie Trainer Central

2. Usługa obejmuje 86 godzin zegarowych, składa się z 2 części : (część I - dot. tworzenia treści wizualnych ; część II - dot. post-produkcji dźwięku)

3. Przerwy są wliczone w czas trwania usługi.

4. Szkolenie obejmuje:

- 34 h 15 min teorii
- 44 h praktyki
- przerwy
- 1h 30 min walidacji (wywiad swobodny i obserwacja w warunkach symulowanych - zadania praktyczne)

PROGRAM Szkolenia:

Część I: AI w Marketingu, Grafice i Wideo

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
6. Praca na poziomie zaawansowanym i produkcyjnym, nie „klikanym”
7. Praca lokalna vs chmurowa
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

Część II: Post-produkcja dźwięku

MODUŁ I (cz.II): TEORIA DŹWIĘKU

1. Jak działa dźwięk?
2. Różnice między mikrofonami.
3. Dostępne narzędzia.
4. Channel-strip.

MODUŁ II (cz.II): POST-PRODUKCJA DŹWIĘKU

1. Edycja :

- Podstawy edycji: cięcia, crossfady, dopasowanie rytmiczne i czasowe
- Przegląd etapów pracy z dźwiękiem: import → czyszczenie → montaż → miks → eksport.
- Podstawy montażu dźwięku (gain, poziom sygnału, szum, miks, mastering, sample rate, bit depth).
- Popularne DAW: Audition, Reaper, Pro Tools, DaVinci, Fairlight.
- Usuwanie szumów: Noise Reduction, DeNoise, DeHum. Eliminacja klików, trzasków, oddechów.
- Normalizacja i wyrównywanie poziomów.

1. Mixowanie :

- Korekcja barwy (EQ): podbijanie/podcinanie częstotliwości,
- Typowe ustawienia dla głosu.
- Kompresja i kontrola dynamiki.
- Użycie efektów: reverb, delay, saturation.
- Balans ścieżek i budowanie przestrzeni stereo.
- Standardy głośności (LUFS) dla: YouTube, podcastów, TV.

1. Ćwiczenia praktyczne:

- Oczyszczenie nagrania lektorskiego.
- Miks krótkiej sceny filmowej.
- Przygotowanie finalnego masteru.
- Analiza błędów i wspólne odsłuchy.

WALIDACJA

- wywiad swobodny, obserwacja w warunkach symulowanych

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 74

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 74 MODUŁ 1: FUNDAMENTY AI W PRAKTYCE (udostępniane ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	20-07-2026	17:00	18:30	01:30
2 z 74 -	Przerwa	-	20-07-2026	18:30	18:45	00:15
3 z 74 MODUŁ 1: FUNDAMENTY AI W PRAKTYCE (udostępniane ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	20-07-2026	18:45	20:15	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
4 z 74 MODUŁ 2: SKUTECZNA KOMUNIKACJA Z AI (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	22-07-2026	17:00	18:30	01:30
5 z 74 -	Przerwa	-	22-07-2026	18:30	18:45	00:15
6 z 74 MODUŁ 2: SKUTECZNA KOMUNIKACJA Z AI (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	22-07-2026	18:45	20:15	01:30
7 z 74 MODUŁ 3: TWORZENIE OBRAZÓW (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	23-07-2026	17:00	18:30	01:30
8 z 74 -	Przerwa	-	23-07-2026	18:30	18:45	00:15
9 z 74 MODUŁ 3: TWORZENIE OBRAZÓW (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	23-07-2026	18:45	20:15	01:30
10 z 74 MODUŁ 4: PROJEKTOWANIE GRAFIKI (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	27-07-2026	17:00	18:30	01:30
11 z 74 -	Przerwa	-	27-07-2026	18:30	18:45	00:15
12 z 74 MODUŁ 4: PROJEKTOWANIE GRAFIKI (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	27-07-2026	18:45	20:15	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
13 z 74 MODUŁ 5: ANIMACJA I WIDEO (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	29-07-2026	17:00	18:30	01:30
14 z 74 -	Przerwa	-	29-07-2026	18:30	18:45	00:15
15 z 74 MODUŁ 5: ANIMACJA I WIDEO (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	29-07-2026	18:45	20:15	01:30
16 z 74 MODUŁ 6: ZAAWANSOWANA PRODUKCJA WIZUALNA (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	30-07-2026	17:00	18:30	01:30
17 z 74 -	Przerwa	-	30-07-2026	18:30	18:45	00:15
18 z 74 MODUŁ 6: ZAAWANSOWANA PRODUKCJA WIZUALNA (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	30-07-2026	18:45	20:15	01:30
19 z 74 MODUŁ 7: PEŁNA KONTROLA NAD OBRAZEM (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	03-08-2026	17:00	18:30	01:30
20 z 74 -	Przerwa	-	03-08-2026	18:30	18:45	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
21 z 74 MODUŁ 7: PEŁNA KONTROLA NAD OBRAZEM (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	03-08-2026	18:45	20:15	01:30
22 z 74 MODUŁ 8: ZAAWANSOW ANE SYSTEMY AI (NODE- BASED) (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	05-08-2026	17:00	18:30	01:30
23 z 74 -	Przerwa	-	05-08-2026	18:30	18:45	00:15
24 z 74 MODUŁ 8: ZAAWANSOW ANE SYSTEMY AI (NODE- BASED) (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	05-08-2026	18:45	20:15	01:30
25 z 74 MODUŁ 9: PRACA ZESPOŁOWA Z AI (ćwiczenia praktyczne)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	06-08-2026	17:00	18:30	01:30
26 z 74 -	Przerwa	-	06-08-2026	18:30	18:45	00:15
27 z 74 MODUŁ 9: PRACA ZESPOŁOWA Z AI (ćwiczenia praktyczne)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	06-08-2026	18:45	20:15	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
28 z 74 MODUŁ 10: ANIMACJA POSTACI I SYNCHRONIZ ACJA (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	10-08-2026	17:00	18:30	01:30
29 z 74 -	Przerwa	-	10-08-2026	18:30	18:45	00:15
30 z 74 MODUŁ 10: ANIMACJA POSTACI I SYNCHRONIZ ACJA (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	10-08-2026	18:45	20:15	01:30
31 z 74 MODUŁ 11: EDYCJA OBRAZU I JAKOŚĆ (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	12-08-2026	17:00	18:30	01:30
32 z 74 -	Przerwa	-	12-08-2026	18:30	18:45	00:15
33 z 74 MODUŁ 11: EDYCJA OBRAZU I JAKOŚĆ (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	12-08-2026	18:45	20:15	01:30
34 z 74 MODUŁ 12: DŹWIĘK I MUZYKA (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	13-08-2026	17:00	18:30	01:30
35 z 74 -	Przerwa	-	13-08-2026	18:30	18:45	00:15
36 z 74 MODUŁ 12: DŹWIĘK I MUZYKA (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	13-08-2026	18:45	20:15	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
37 z 74 MODUŁ 13: MYŚLENIE KREATYWNE Z AI (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	17-08-2026	17:00	18:30	01:30
38 z 74 -	Przerwa	-	17-08-2026	18:30	18:45	00:15
39 z 74 MODUŁ 13: MYŚLENIE KREATYWNE Z AI (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	17-08-2026	18:45	20:15	01:30
40 z 74 MODUŁ 14: AI W MARKETINGU (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	19-08-2026	17:00	18:30	01:30
41 z 74 -	Przerwa	-	19-08-2026	18:30	18:45	00:15
42 z 74 MODUŁ 14: AI W MARKETINGU (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	19-08-2026	18:45	20:15	01:30
43 z 74 MODUŁ 15: SCENARIUSZ I REŻYSERIA (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	20-08-2026	17:00	18:30	01:30
44 z 74 -	Przerwa	-	20-08-2026	18:30	18:45	00:15
45 z 74 MODUŁ 15: SCENARIUSZ I REŻYSERIA (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	20-08-2026	18:45	20:15	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
46 z 74 MODUŁ 16: WŁASNY SYSTEM PRACY Z AI (ćwiczenia praktyczne)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	24-08-2026	17:00	18:30	01:30
47 z 74 -	Przerwa	-	24-08-2026	18:30	18:45	00:15
48 z 74 MODUŁ 16: WŁASNY SYSTEM PRACY Z AI (ćwiczenia praktyczne)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	24-08-2026	18:45	20:15	01:30
49 z 74 MODUŁ 16: WŁASNY SYSTEM PRACY Z AI (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	26-08-2026	17:00	18:00	01:00
50 z 74 -	Przerwa	-	26-08-2026	18:00	18:15	00:15
51 z 74 MODUŁ 16: WŁASNY SYSTEM PRACY Z AI (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Michał Dąbrowski	26-08-2026	18:15	19:15	01:00
52 z 74 MODUŁ I: Teoria dźwięku (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Jan Boguszewski	12-09-2026	14:00	16:00	02:00
53 z 74 -	Przerwa	-	12-09-2026	16:00	16:15	00:15
54 z 74 MODUŁ I: Teoria dźwięku (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Jan Boguszewski	12-09-2026	16:15	18:15	02:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
55 z 74 MODUŁ II: Post-produkcja dźwięku - 1.Edycja (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Jan Boguszewski	13-09-2026	14:30	16:45	02:15
56 z 74 -	Przerwa	-	13-09-2026	16:45	17:15	00:30
57 z 74 MODUŁ II: Post-produkcja dźwięku - 1.Edycja (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Jan Boguszewski	13-09-2026	17:15	19:15	02:00
58 z 74 MODUŁ II: Post-produkcja dźwięku - 1.Edycja (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Jan Boguszewski	19-09-2026	14:30	16:45	02:15
59 z 74 -	Przerwa	-	19-09-2026	16:45	17:15	00:30
60 z 74 MODUŁ II: Post-produkcja dźwięku - 1.Edycja (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Jan Boguszewski	19-09-2026	17:15	19:15	02:00
61 z 74 MODUŁ II: Post-produkcja dźwięku 2.Mixowanie (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Jan Boguszewski	20-09-2026	15:00	17:00	02:00
62 z 74 -	Przerwa	-	20-09-2026	17:00	17:15	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
63 z 74 MODUŁ II: Post- produkcja dźwięku 2.Mixowanie (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Jan Boguszewski	20-09-2026	17:15	19:15	02:00
64 z 74 MODUŁ II: Post- produkcja dźwięku 2.Mixowanie (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Jan Boguszewski	26-09-2026	15:00	17:00	02:00
65 z 74 -	Przerwa	-	26-09-2026	17:00	17:15	00:15
66 z 74 MODUŁ II: Post- produkcja dźwięku 2.Mixowanie (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Jan Boguszewski	26-09-2026	17:15	19:15	02:00
67 z 74 MODUŁ II: Post- produkcja dźwięku 3. Ćwiczenia praktyczne	Zajęcia	Jan Boguszewski	27-09-2026	15:00	17:00	02:00
68 z 74 -	Przerwa	-	27-09-2026	17:00	17:15	00:15
69 z 74 MODUŁ II: Post- produkcja dźwięku 3. Ćwiczenia praktyczne	Zajęcia	Jan Boguszewski	27-09-2026	17:15	19:15	02:00
70 z 74 MODUŁ II: Post- produkcja dźwięku 3. Ćwiczenia praktyczne	Zajęcia	Jan Boguszewski	03-10-2026	15:00	16:45	01:45

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
71 z 74 -	Przerwa	-	03-10-2026	16:45	17:15	00:30
72 z 74 MODUŁ II: Post-produkcja dźwięku 3. Ćwiczenia praktyczne	Zajęcia	Jan Boguszewski	03-10-2026	17:15	19:15	02:00
73 z 74 -	Przerwa	-	03-10-2026	19:15	19:45	00:30
74 z 74 -	Walidacja	-	03-10-2026	19:45	21:15	01:30

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	87:00
w tym suma godzin zajęć	78:15
w tym suma godzin walidacji	01:30
w tym suma przerw	07:15
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	106:15

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	8 700,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	8 700,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	100,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	100,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	87:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 2



1 z 2

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.



2 z 2

Jan Boguszewski

Realizator dźwięku, sound designer i muzyk. Absolwent francuskiej szkoły reżyserskiej ESRA Côte d’Azur. Pracuje przy post produkcji programów i projektach kreatywnych dla CANAL+ oraz ARTE. Na planach filmów dokumentalnych działa w całej Europie, a jego pracę nad dźwiękiem w produkcjach fabularnych można usłyszeć na festiwalach na całym świecie. 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 chatu/forum internetowego, obsługa edytorów tekstowych (np. Word) etc.).

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

Większość narzędzi AI działa w modelu płatnym –dostępne są wersje demo lub wersje testowe, jednak pełne wykorzystanie wymaga subskrypcji.

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

Wymagana jest frekwencja w co najmniej 80% zajęć - lista obecności, raport logowań.

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 = 60 min
3. Podczas usługi zostaną wykorzystane metody interaktywne i aktywizujące (wykład i ćwiczenia praktyczne).
4. Zawarto umowę z WUP Kraków na rozliczanie Usług z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu „Pociąg do Kariery”.
5. Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu "Kierunek Rozwój" (wymagana frekwencja 80%)
6. 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).

Warunki techniczne

1. Dostęp do komputera
2. Dostęp do aplikacji **Trainer Central**
3. Większość narzędzi AI działa w modelu płatnym –dostępne są wersje demo lub wersje testowe, jednak pełne wykorzystanie wymaga subskrypcji.
4. Zainstalowane najnowsze oprogramowanie DaVinci Resolve.
5. 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 2 dni przed szkoleniem.

Kontakt



Jolanta Jarosz

E-mail biuro@youngdesignacademy.edu.pl

Telefon (+48) 510 099 770