

TRAINING GROUP
Sp. z o.o.

★★★★☆ 4,5 / 5

352 oceny

Szkolenie - Reels (rolki) od zera – montaż w aplikacji CapCut dla początkujących

Numer usługi 2026/07/22/162229/3703301

- 🗂 Usługa szkoleniowa
- 💻 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 16:00 h
- 📅 05.09.2026 do 06.09.2026

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	Kierunek - Rozwój, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Małopolski Pociąg do kariery, Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe
Grupa docelowa usługi	To szkolenie PODSTAWOWE przeznaczone dla osób, które nie miały nigdy styczności z montażem rolek w aplikacji CapCut - lub ta styczność była znikoma. • Usługa również adresowana dla uczestników projektu Małopolskie Bony rozwojowe Plus" i "Małopolski Pociąg do Kariery" • Usługa adresowana również dla Uczestników Projektu "Kierunek – Rozwój" • „Usługa rozwojowa adresowana również dla Uczestników projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe” oraz innych projektów. JEŚLI MONTUJESZ JUŻ ROLKI I ZNASZ APLIKACJĘ CAPCUT WYBIERZ NASZE SZKOLENIE: Magia Reelsów PRO – jak tworzyć rolki, które sprzedają i przyciągają uwagę w aplikacji mobilnej CapCut.
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	10
Data zakończenia rekrutacji	04-09-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Certyfikat ICVC - SURE (Standard Usług Rozwojowych w Edukacji): Norma zarządzania jakością w zakresie świadczenia usług rozwojowych

Cel

Cel edukacyjny

Szkolenie przygotowuje uczestnika do samodzielnego tworzenia i montażu prostych rolek wideo w aplikacji CapCut, z wykorzystaniem podstawowych narzędzi edycyjnych oraz do przygotowania materiałów do publikacji w mediach społecznościowych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
WIEDZA - Uczestnik zna podstawowe funkcje aplikacji CapCut oraz zasady tworzenia prostych rolek wideo przeznaczonych do mediów społecznościowych.	omawia podstawowe narzędzia edycji dostępne w aplikacji CapCut,	Analiza dowodów i deklaracji
	wyjaśnia etapy tworzenia rolki wideo,	Analiza dowodów i deklaracji
	wskazuje elementy wpływające na czytelność i atrakcyjność materiału,	Analiza dowodów i deklaracji
	identyfikuje podstawowe formaty publikacji rolek.	Analiza dowodów i deklaracji
UMIEJĘTNOŚCI - Uczestnik potrafi samodzielnie zmontować prostą rolkę wideo w aplikacji CapCut i przygotować ją do publikacji.	importuje materiały wideo i audio do aplikacji,	Analiza dowodów i deklaracji
	wykonuje podstawowy montaż (cięcie, kolejność ujęć),	Analiza dowodów i deklaracji
	dodaje tekst, proste przejścia i dźwięk,	Analiza dowodów i deklaracji
	eksportuje gotowy materiał wideo w odpowiednim formacie.	Analiza dowodów i deklaracji
KOMPETENCJE SPOŁECZNE - Uczestnik wykazuje gotowość do samodzielnej pracy nad materiałem wideo oraz otwartość na uczenie się i przyjmowanie informacji zwrotnej.	realizuje zadania praktyczne zgodnie z instrukcją,	Analiza dowodów i deklaracji
	podejmuje próby samodzielnego rozwiązywania problemów,	Analiza dowodów i deklaracji
	dba o estetykę i poprawność przygotowywanego materiału.	Analiza dowodów i deklaracji

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

DZIEŃ 1

1. Wprowadzenie do Reels i roli w marketingu

- Czym są rolki i dlaczego są dziś kluczowe w social mediach?
- Dlaczego zasięgi wynikają z emocji, a nie z perfekcji
- Najczęstsze błędy początkujących twórców rolek

2. Jak myśli, czuje i reaguje odbiorca

- Jak działa mózg odbiorcy podczas przeglądania social mediów
- Emocje jako główny motor decyzji (zatrzymanie, komentarz, zapis)
- Dlaczego odbiorca nie „słucha”, tylko „czuje”
- Jak rozpoznać frustracje, potrzeby i pragnienia swojej grupy docelowej
- Ćwiczenie: analiza emocji, frustracji, problemów i potrzeb odbiorców w branżach uczestników

3. Rodzaje rolek i ich zastosowanie

- Rolki edukacyjne
- Rolki storytellingowe
- Rolki sprzedażowe i wizerunkowe
- Kiedy i po co używać danego typu rolki

4. Budowa skutecznej rolki

- Prawidłowa struktura rolki
- HOOK – czym jest i dlaczego decyduje o wszystkim
- PROBLEM / NAPIĘCIE – jak budować identyfikację
- ROZWIĄZANIE – wartość i transformacja
- CTA (wezwanie do działania) – jak prowadzić odbiorcę do działania
- Ćwiczenie: rozpisanie struktury rolki dla własnej branży

5. Scenariusz do rolki – praca warsztatowa

- Jak pisać scenariusz prostym językiem
- Jak planować ujęcia i narrację
- Jak dopasować treść do celu rolki
- Uczestnicy rozpisują **własne scenariusze rolek**
- Omówienie i korekta scenariuszy przez prowadzącą

DZIEŃ 2 – CAPCUT OD PODSTAW I MONTAŻ ROLKI

1. Wprowadzenie do aplikacji CapCut

- Interfejs aplikacji mobilnej
- Tworzenie nowego projektu
- Import materiałów wideo i zdjęć
- Omówienie osi czasu

2. Podstawowe funkcje CapCut – krok po kroku

- Przycinanie i skracanie klipów
- Łączenie ujęć
- Praca z dźwiękiem i muzyką
- Dodawanie tekstów i napisów
- Animacje tekstu

3. Praktyczny montaż rolki w CapCut

- Montaż rolki na podstawie wcześniej przygotowanego scenariusza
- Dopasowanie tempa i rytmu
- Dodanie hooka wizualnego
- Praca z prostymi efektami
- Eksport gotowej rolki

4. Publikacja i analiza skuteczności

- Jak przygotować rolkę do publikacji
- Podstawy opisów i CTA
- Jak sprawdzić, czy rolka była skuteczna
- Omówienie podstawowych statystyk (zasięg, zaangażowanie, czas oglądania)

5. Podsumowanie i zakończenie szkolenia

- Omówienie gotowych rolek uczestników
- Feedback i wskazówki do dalszej pracy
- Jak ćwiczyć montaż po szkoleniu
- Jak rozwijać umiejętności i przejść na poziom zaawansowany

EFEKT KOŃCOWY SZKOLENIA

Po ukończeniu kursu uczestnik:

- rozumie, jak działa rolka i dlaczego jedne treści działają, a inne nie
- potrafi samodzielnie rozpisać scenariusz rolki
- zna podstawy psychologii odbiorcy
- swobodnie porusza się w aplikacji CapCut
- potrafi zmontować własną rolkę od zera

Szkolenie trwa **16 godzin zegarowych**

Przerwy **nie wliczają się** w czas trwania szkolenia.

Walidacja przeprowadzana jest w postaci analizy dowodów - zadanie do wykonania, które obrazuje nabyte kompetencje i umiejętności. Zadanie pozwala na praktyczne potwierdzenie osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się.

Szkolenie podzielone jest na część praktyczną i teoretyczną (10 godz. teoria, 6 godz. praktyka w tym walidacja)

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 11

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 11 MODUŁ 1: Reels jako narzędzie marketingu i sprzedaży (teoria+praktyka)- rozmowa na żywo, ćwiczenia	Zajęcia	Julia Nowaczek	05-09-2026	08:00	10:30	02:30
2 z 11 -	Przerwa	-	05-09-2026	10:30	11:00	00:30
3 z 11 MODUŁ 2: Rodzaje rolek i ich zastosowanie, MODUŁ 3: Psychologia odbiorcy i storytelling w rolkach (teoria+praktyka)- rozmowa na żywo, ćwiczenia, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Julia Nowaczek	05-09-2026	11:00	13:00	02:00
4 z 11 -	Przerwa	-	05-09-2026	13:00	13:30	00:30
5 z 11 MODUŁ 4: Od scenariusza do nagrania – przygotowanie do montażu (teoria, praktyka) - rozmowa na żywo, ćwiczenia, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Julia Nowaczek	05-09-2026	13:30	16:00	02:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
6 z 11 MODUŁ 5: CapCut – funkcje i możliwości aplikacji (teoria, praktyka) - rozmowa na żywo, ćwiczenia, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Julia Nowaczek	06-09-2026	08:00	10:30	02:30
7 z 11 -	Przerwa	-	06-09-2026	10:30	11:00	00:30
8 z 11 MODUŁ 6: Montaż własnej rolki na podstawie scenariusza (teoria, praktyka) - rozmowa na żywo, ćwiczenia, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Julia Nowaczek	06-09-2026	11:00	13:00	02:00
9 z 11 -	Przerwa	-	06-09-2026	13:00	13:30	00:30
10 z 11 MODUŁ 7: Omówienie, feedback i poprawki (teoria, praktyka) - rozmowa na żywo, ćwiczenia, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Julia Nowaczek	06-09-2026	13:30	15:45	02:15
11 z 11 -	Walidacja	-	06-09-2026	15:45	16:00	00:15

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	16:00
w tym suma godzin zajęć	13:45

Rodzaj godzin	Liczba godzin
w tym suma godzin walidacji	00:15
w tym suma przerw	02:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	18:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	1 440,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 440,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	90,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	90,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	16:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Julia Nowaczek

Trenerka jest content creatorką oraz social media managerką z ponad 4-letnim doświadczeniem zawodowym w pracy z mediami społecznościowymi. Od 2019 roku realizuje projekty związane z tworzeniem i zarządzaniem treściami na platformach Instagram oraz TikTok, obejmujące zarówno budowanie profili marek od podstaw, jak i rozwój istniejących kanałów komunikacji.

W swojej praktyce zawodowej samodzielnie projektowała i wdrażała strategie contentowe, osiągając mierzalne rezultaty w postaci wysokich zasięgów oraz zaangażowania odbiorców, bez wykorzystania płatnych kampanii reklamowych. Jej doświadczenie obejmuje m.in. tworzenie

materiałów wideo (rolki, TikToki), które generowały od kilkudziesięciu tysięcy do ponad miliona wyświetleń.

Specjalizuje się w: tworzeniu krótkich form wideo dostosowanych do algorytmów platform społecznościowych, projektowaniu estetycznych i funkcjonalnych treści wizualnych z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych (m.in. Canva), budowaniu spójnej i świadomej strategii komunikacji marek w mediach społecznościowych, analizie działań contentowych oraz optymalizacji publikowanych materiałów pod kątem zasięgu i zaangażowania.

Szkolenia prowadzone przez trenerkę mają charakter praktyczny i koncentrują się na rozwijaniu umiejętności uczestników w zakresie samodzielnego tworzenia skutecznych treści wideo. Program zajęć opiera się głównie na ćwiczeniach praktycznych, analizie przykładów oraz pracy na rzeczywistych materiałach, z jednoczesnym wyjaśnianiem zasad działania.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnik otrzyma materiały szkoleniowe w postaci skryptu elektronicznego.

Warunki uczestnictwa

To szkolenie PODSTAWOWE przeznaczone dla osób, które nie miały nigdy styczności z montażem rolek w aplikacji CapCut - lub ta styczność była znikoma.

Informacje dodatkowe

Informujemy, iż jesteśmy zwolnieni z podatku VAT na podstawie: art. 113 ust. 1 i 9 Ustawa o podatku od towarów i usług.

- "Zaakceptowano Regulamin dla instytucji szkoleniowych"
- 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

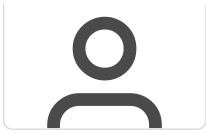
Szkolenie zostanie przeprowadzone za pomocą platformy TEAMS.

Wymagania techniczne:

- Komputer / laptop ze stałym dostępem do Internetu (Szybkość pobierania/przesyłania: minimalna 2 Mb/s / 128 kb/s; zalecana 4 Mb/s / 512 kb/s)
- przeglądarka internetowa – zalecane: Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge
- słuchawki lub dobrej jakości głośniki
- mikrofon

Kontakt

Izabela Latała



E-mail factory.szkolenia@gmail.com

Telefon (+48) 735 040 262