



EUROKREATOR S.C.
RAFAŁ KUNASZYK,
ANNA KUNASZYK

★★★★☆ 4,5 / 5

1 336 ocen

Przetwarzanie grafik w chatbotach - kreatywne wykorzystanie sztucznej inteligencji w obrazie: Gemini, Nano Banana

Numer usługi 2026/07/22/11626/3704605

- 🗉 Usługa szkoleniowa
- 📄 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 04:00 h
- 📅 03.09.2026 do 03.09.2026

360,00 PLN brutto
360,00 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, Małopolski Pociąg do kariery, Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe
Grupa docelowa usługi	Szkolenie skierowane jest do osób dorosłych zainteresowanych praktycznym wykorzystaniem sztucznej inteligencji w pracy z obrazem – w szczególności do osób zajmujących się marketingiem, komunikacją wizualną, mediami społecznościowymi, projektowaniem graficznym oraz tworzeniem treści cyfrowych. Adresatami szkolenia mogą być również pracownicy firm, instytucji i organizacji, którzy chcą rozwijać kompetencje cyfrowe i kreatywne, wykorzystując nowoczesne narzędzia AI w codziennej pracy. Uczestnicy nie muszą posiadać zaawansowanej wiedzy technicznej – wystarczy podstawowa znajomość obsługi komputera i Internetu.
Minimalna liczba uczestników	4
Maksymalna liczba uczestników	12
Data zakończenia rekrutacji	02-09-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości Małopolskich Standardów Usług Edukacyjno-Szkoleniowych (MSUES) - wersja 2.0

Cel

Cel edukacyjny

Celem szkolenia jest praktyczne poznanie możliwości aplikacji w zakresie przetwarzania obrazów: od aranżacji wnętrza i wizualizacji obiektów, przez odnawianie starych fotografii, po tworzenie animacji i treści wizualnych do mediów społecznościowych.

Uczestnicy nauczą się, jak formułować skuteczne polecenia prompty, aby uzyskać profesjonalne efekty graficzne bez użycia dodatkowych programów graficznych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Rozpoznaje podstawowe funkcje chatbotów wykorzystywanych do przetwarzania obrazu.	Uczestnik wybiera funkcję chatbota wśród podanych opcji.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wskazuje różnice między wersją darmową a rozszerzoną narzędzi (Gemini, ChatGPT, Notebook LM).	Uczestnik wybiera zestaw funkcji dostępnych tylko w wersji płatnej.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Klasyfikuje typy efektów graficznych (koloryzacja, rekonstrukcja, animacja).	Uczestnik przyporządkowuje opis funkcji do typu efektu.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wskazuje zasady formułowania skutecznych promptów do generowania obrazów.	Uczestnik wybiera prompt spośród podanych przykładów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Rozpoznaje ograniczenia narzędzi AI w grafice.	Uczestnik wskazuje w podanych przykładach ograniczenia lub niemożliwe do wykonania funkcje.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wskazuje zasady etycznego wykorzystania AI przy przetwarzaniu wizerunku osób.	Uczestnik wybiera spośród podanych opcji zachowanie etyczne w scenariuszu dotyczącym przetwarzania danych lub wizerunku osób.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wskazuje dobre praktyki odpowiedzialnego korzystania z narzędzi AI w pracy zawodowej.	Uczestnik wybiera odpowiednią postawę w scenariuszu dotyczącym publikacji treści lub danych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wskazuje właściwe działania w zespole w sytuacjach związanych z generowaniem treści AI.	Uczestnik wybiera odpowiednią reakcję w scenariuszu opisującym współpracę i dzielenie się wynikami AI.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wskazuje właściwe zasady komunikacji i ochrony danych w zespole korzystającym z narzędzi AI.	Uczestnik wybiera odpowiednie postępowanie w scenariuszu dotyczącym udostępniania i publikacji materiałów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyrażnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyrażnie 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 wyrażnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Informacje ogólne

Szkolenie trwa **1 dzień (łącznie 4 godziny zegarowe)** i można w nim uczestniczyć z dowolnego miejsca, dołączając do wirtualnego pokoju konferencyjnego z wykorzystaniem urządzenia z dostępem do Internetu oraz kamery.

Podczas szkolenia zaplanowana jest przerwa

Czas trwania szkolenia: 03.09.2026

Liczba godzin teorii: 1 h

Liczba godzin praktyki: 3 h

Zajęcia prowadzone w ramach szkolenia będą realizowane **metodami interaktywnymi i aktywizującymi**.

Środowisko szkoleniowe

Szkolenie realizowane w środowisku online z wykorzystaniem chatbotów **Chat Gemini (Google)** oraz **ChatGPT** w wersji przeglądarkowej lub mobilnej (Android/iOS).

Na początku zajęć trenerka udostępni uczestnikom link umożliwiający zalogowanie do aplikacji.

Uczestnicy nie muszą wcześniej posiadać konta w tych narzędziach.

Zakres tematyczny szkolenia

1. Wprowadzenie do pracy z chatbotami graficznymi / wykłady, ćwiczenia i czat na żywo

- Charakterystyka chatbotów i ich funkcji w przetwarzaniu grafiki.
- Logowanie, interfejs użytkownika, podstawowa konfiguracja ustawień.
- Zasady formułowania skutecznych promptów do generowania obrazów.
- Ograniczenia i możliwości narzędzi – wersja bezpłatna a rozszerzona.

2. Aranżacja wnętr i wizualizacja obiektów / wykłady, ćwiczenia i czat na żywo

- Tworzenie wizualizacji wnętr na podstawie opisu tekstowego.

- Przekształcanie szkiców i zdjęć w fotorealistyczne projekty.
- Dobór stylów aranżacyjnych (nowoczesny, skandynawski, industrialny).
- Generowanie pomysłów projektowych do portfolio lub dla klienta.

3. Odzyskiwanie i poprawa jakości zdjęć /wykłady, ćwiczenia i czat na żywo

- Funkcje chatbotów w zakresie rekonstrukcji obrazu.
- Automatyczne poprawianie ostrości, kontrastu i kolorystyki.
- Koloryzacja fotografii czarno-białych.
- Zachowanie naturalności efektu i spójności wizualnej.

4. Przedstawianie postaci w wersji profesjonalnej / wykłady, ćwiczenia i czat na żywo

- Tworzenie portretów biznesowych i wizerunkowych z użyciem Gemini.
- Modyfikacja tła, oświetlenia i ekspresji.
- Zasady etyczne dotyczące przetwarzania wizerunku.

5. Tworzenie treści wizualnych do mediów społecznościowych / wykłady, ćwiczenia i czat na żywo

- Łączenie zdjęć z promptami w celu tworzenia banerów i postów.
- Automatyczne generowanie opisów i hashtagów.
- Tworzenie spójnych materiałów promocyjnych w różnych formatach (Facebook, Instagram, LinkedIn).

6. Podsumowanie szkolenia

7. Walidacja: test teretyczny z wynikiem generowanym automatycznym

Uczestnicy usługi otrzymają link do testu.

Od uczestników wymagane jest posiadanie na czas walidacji smartfona lub innego urządzenia, za pomocą którego będzie można wykonać test.

Wynik testu generowany jest automatycznie.

Zaliczenie testu możliwe jest po udzieleniu **minimum 80% prawidłowych odpowiedzi**.

Walidator nie jest obecny fizycznie na usłudze. Autorem testu jest osoba walidująca.

Materiały i wymagania organizacyjne

Aby w pełni wykorzystać część praktyczną szkolenia, uczestnicy proszeni są o przygotowanie przed zajęciami kilku plików graficznych (mogą pochodzić z darmowych banków zdjęć: Pexels, Pixabay, Unsplash):

- 2–3 zdjęcia wnętrza (np. pokój, biuro, kuchnia);
- 1–2 stare lub zniszczone fotografie;
- 2 zdjęcia produktów lub przedmiotów (np. kosmetyk, książka, dekoracja);
- 1 portret lub zdjęcie postaci;
- 1 zdjęcie dowolne (np. krajobraz, detale, zwierzę).

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 8

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 8 Wprowadzenie do pracy z chatbotami graficznymi /wykłady, ćwiczenia i czat na żywo	Zajęcia	Joanna Alberska	03-09-2026	09:00	09:15	00:15
2 z 8 Aranżacja wnętrz i wizualizacja obiektów/ wykłady, ćwiczenia i czat na żywo	Zajęcia	Joanna Alberska	03-09-2026	09:15	10:00	00:45
3 z 8 Odzyskiwanie i poprawa jakości zdjęć/wykłady , ćwiczenia i czat na żywo	Zajęcia	Joanna Alberska	03-09-2026	10:00	10:15	00:15
4 z 8 -	Przerwa	-	03-09-2026	10:15	10:30	00:15
5 z 8 4. Przedstawianie postaci w wersji profesjonalnej /wykłady, ćwiczenia i czat na żywo	Zajęcia	Joanna Alberska	03-09-2026	10:30	11:15	00:45
6 z 8 Tworzenie treści wizualnych do mediów społecznościowych/wykłady, ćwiczenia i czat na żywo	Zajęcia	Joanna Alberska	03-09-2026	11:15	12:30	01:15
7 z 8 Podsumowanie szkolenia/wykłady, ćwiczenia i czat na żywo	Zajęcia	Joanna Alberska	03-09-2026	12:30	12:45	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
8 z 8 -	Walidacja	Joanna Alberska	03-09-2026	12:45	13:00	00:15

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	04:00
w tym suma godzin zajęć	03:30
w tym suma godzin walidacji	00:15
w tym suma przerw	00:15
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	05:00

Cennik

Cennik

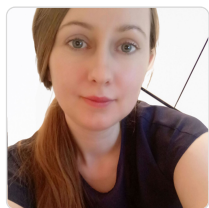
Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	360,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	360,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	90,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	90,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	04:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Joanna Alberska

Trenerka ICT, pasjonatka rozwiązań pozwalających osiągnąć jak najlepsze efekty na płaszczyźnie edukacji, aktywności zawodowej i prywatnej. Twórcza materiałów instruktażowych z zakresu zastosowania programów i aplikacji. Microsoft Innovative Educator Expert 2023-2024. Ponad 15-letnie doświadczenie w prowadzeniu szkoleń dla edukacji, administracji publicznej, biznesu oraz uczniów. Współpraca ze szkołami w ramach tutoringu dla uczniów – towarzyszenie młodzieży w zmianie, nauka przez projektowanie doświadczenia, pokazanie świata przez pryzmat możliwości. Obszary zainteresowań: Sztuczna inteligencja AI i aplikacje dla edukacji, e-learning, Microsoft 365, praca w chmurze. Posiada bogate doświadczenie w prowadzeniu szkoleń o podobnej tematyce dla osób dorosłych w okresie 5 lat wstecz od daty rozpoczęcia szkolenia.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Notes z szkolenia w formie online.

Warunki uczestnictwa

Niezbędnym warunkiem uczestnictwa w szkoleniach i doradztwie, które dofinansowane są z funduszy europejskich jest założenie konta indywidualnego, a później firmowego w Bazie Usług Rozwojowych. Następnie zapis na wybrane szkolenie za pośrednictwem Bazy Usług Rozwojowych, spełnienie warunków przedstawionych przez danego Operatora, który dysponuje funduszami. Złożenie dokumentów o dofinansowanie do usługi rozwojowej u Operatora Usługi, zgodnie z wymogami jakie określił.

Ponadto niezbędnym warunkiem do nabycia kompetencji wypełnienie testu wiedzy na początku i na końcu szkolenia i przystąpienie do egzaminu (walidacji zgodnie z kartą szkolenia).

Uczestnik oświadcza, że jest świadomy i akceptuje możliwość rejestrowania jego wizerunku w trakcie realizacji usługi, w tym w formie zrzutów ekranu, na potrzeby potwierdzenia jego obecności, co jest niezbędne do prawidłowego rozliczenia usługi.

Informacje dodatkowe

Warunkiem zaliczenia jest napisanie pre i post testów oraz testu walidacyjnego.

Uczestnictwo w min 80% zajęć. Potwierdzenie frekwencji na podstawie czasu logowań - wygenerowany raport z platformy zoom.

Uczestnik otrzyma zaświadczenie ze szkolenia

Uczestnicy są świadomi, że usługa realizowana z dofinansowaniem może podlegać monitoringowi ze strony Operatora lub PARP i wyrażają zgodę na jego przeprowadzenie.

Podpisano umowę z WUP Toruń w ramach projektu Kierunek Rozwój.

Uczestnik oświadcza zapoznanie się z regulaminem organizacji oraz polityką prywatności na stronie:

<https://eurokreator.pl/>

Warunki techniczne

Warunki techniczne

Aby zapewnić bezproblemowy przebieg szkolenia online, zalecamy korzystanie z:

- Komputera, laptopa lub innego urządzenia z dostępem do internetu
- Stabilnego połączenia internetowego (zalecane min. 2,5 Mb/s dla transmisji dźwięku i obrazu)
- Najnowszych wersji przeglądarek: Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Edge lub Opera
- Głośników i mikrofonu (wbudowanego, USB lub Bluetooth) oraz kamery internetowej (wbudowanej lub zewnętrznej)

Minimalne wymagania sprzętowe:

- ◆ Procesor: Dwurdzeniowy 2 GHz lub lepszy (zalecany czterordzeniowy)
- ◆ Pamięć RAM: min. 2 GB (zalecane 4 GB lub więcej)
- ◆ System operacyjny: Windows 8 lub nowszy (zalecany Windows 10), Mac OS 10.13 lub nowszy, Linux, Chrome OS

Połączenie internetowe:

- ◆ Minimalna prędkość: 512 Kb/s dla dźwięku
- ◆ Zalecana prędkość: min. 2,5 Mb/s dla transmisji audio-wideo

Oprogramowanie:

Nie jest wymagane instalowanie dodatkowego oprogramowania – szkolenie odbywa się w przeglądarce internetowej.

Dostęp do szkolenia:

Link umożliwiający udział w szkoleniu online jest aktywny od momentu rozpoczęcia do zakończenia szkolenia.

Kontakt



Paulina Chronowska-Haluch

E-mail paulina.chronowska@eurokreator.eu

Telefon (+48) 609 458 834