



Quali - szkolenia i
doradztwo Beata
Krzyś

★★★★★ 4,5 / 5

202 oceny

Storyboard i narracja obrazem. Szkolenie grupowe.

Numer usługi 2026/09/07/11284/3794815

- 🗂 Usługa szkoleniowa
- 📺 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 20:00 h
- 📅 05.10.2026 do 15.10.2026

1 800,00 PLN brutto

1 800,00 PLN netto

90,00 PLN brutto/h

90,00 PLN netto/h

200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Identyfikatory projektów

Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Małopolski Pociąg do kariery, Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe, Regionalny Fundusz Szkoleniowy II, FELB.06.03-IZ.00-0003/24 ZIPH

Grupa docelowa usługi

Szkolenie dla każdego, kto chce opowiadać historie za pomocą rysunków, kadrów i kompozycji - zarówno dla rysowników, jak i osób, które nie mają żadnego doświadczenia w zakresie rysunku i grafiki, ale są, lub pragną, być twórcami filmów, animacji, multimediiów, wideo i vlogów, a także komiksów. Storyboarding jest profesją w branży sztuki, rozrywki i komunikacji wizualnej. Jego głównym celem jest wizualizacja kolejnych ujęć w szkicowej formie wg specyficznych reguł, również używając kodu wizualnych oznaczeń ruchów kamery itp. W kursie można uczestniczyć posługując się tradycyjnym rysunkiem na papierze, lub rysując na tablecie graficznym.

Szkolenie dedykowane jest do projektów: Małopolski Pociąg do kariery, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Regionalny Fundusz Szkoleniowy II, NetBon 2. Numer projektu: FEMP.06.06-IP.02-0048/23, Kierunek – Rozwój.

Osoby z innych projektów lub komercyjne też mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu szczegółów projektu z nami.

Chcesz zmienić termin bądź zak

Minimalna liczba uczestników

4

Maksymalna liczba uczestników

6

Data zakończenia rekrutacji

24-09-2026

Cel

Cel edukacyjny

Wykształcenie praktycznych umiejętności w zakresie opowiadania obrazem (visual storytelling) ze szczególnym uwzględnieniem projektowania komiksów oraz tworzenia profesjonalnych storyboardów (scenopisów obrazkowych) dla filmu aktorskiego, animacji i form użytkowych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik posiada wiedzę teoretyczną i znajomość języka filmowego.	Poprawnie definiuje w deklaracji genezę oraz cele stosowania storyboardu w produkcji audiowizualnej.	Analiza dowodów i deklaracji
	Prawidłowo identyfikuje i stosuje podstawowe plany filmowe (np. bliski, ogólny, detal) oraz rodzaje ujęć.	Analiza dowodów i deklaracji
	W opisach lub za pomocą przyjętych konwencji wskazuje zastosowane ruchy kamery (np. panorama, jazda, zoom) i podstawowe zabiegi montażowe (np. cięcie, przenikanie).	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik rozpisuje akcję i operuje konwencją graficzną.	Prawidłowo dzieli ciągłą akcję sceny na sekwencję logicznych, czytelnych kadrów (rozbicie scenariusza na ujęcia).	Analiza dowodów i deklaracji
	Stosuje czytelne, chociażby uproszczone/schematyczne formy (np. stick figures, bryły) do wyraźnego przedstawienia postaci, rekwizytów oraz tła/scenerii.	Analiza dowodów i deklaracji
	Poprawnie nanosi na kadry standaryzowane oznaczenia graficzne (strzałki, symbole) określające kierunek ruchu postaci/obiektów, ruch kamery oraz przejścia montażowe.	Analiza dowodów i deklaracji
	Dołącza do kadrów opisy uwzględniające warstwę dźwiękową (dialogi, efekty SFX, muzykę).	Analiza dowodów i deklaracji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik wykonuje storyboardy.	Banner reklamowy: Przedstawia dynamiczną i zwięzłą sekwencję dostosowaną do formatu krótkiej formy internetowej (z uwzględnieniem np. przekazu call-to-action)	Analiza dowodów i deklaracji
	Animowana infografika: Prawidłowo rozpisuje przejścia graficzne oraz wizualizację danych i treści edukacyjnych/informacyjnych.	Analiza dowodów i deklaracji
	Scena do filmu animowanego: Uwzględnia specyfikę animacji (np. przerysowana ekspresja, kluczowe klatki ruchu, operowanie przestrzenią).	Analiza dowodów i deklaracji
	Scena do filmu aktorskiego: Prawidłowo oddaje realia pracy z żywym planem (realistyczne kąty widzenia kamery, cięcia montażowe, ciągłość logiczna akcji).	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

Szkolenie bazuje na rysunku odręcznym, ale opcjonalnie możliwa jest też praca na tablecie graficznym.

1. Czym jest narracja obrazem: komiks, storyboard, infografika sekwencja.
2. Reguły prowadzenia akcji w komiksie. Kadry, plansze, dymki, komentarze. Struktura dłuższej opowieści.
3. Zastosowania storyboardu.
4. Zasady konstrukcji i konwencje storyboardu. Jak przełożyć na sekwencję rysunków nie tylko wydarzenia ekranowe, ale i pracę operatora i montażysty.
5. Rysunek systematyczny – ćwiczenia.
6. Storyboard do animowanej infografiki – warsztat.
7. Storyboard do sceny filmu animowanego – warsztat.
8. Storyboard do scen filmu aktorskiego – różne warianty – warsztat.
9. Podsumowanie, kierunki rozwoju kompetencji, propozycje pracy własnej.

Walidacja usługi (metoda walidacji: analiza dowodów i deklaracji): przesłanie wykonanego samodzielnie projektu, który będzie podstawą do walidacji szkolenia.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 16

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 16 Czym jest narracja obrazem: komiks, storyboard, infografika sekwencja - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	05-10-2026	16:00	18:00	02:00
2 z 16 -	Przerwa	-	05-10-2026	18:00	18:15	00:15
3 z 16 Czym jest narracja obrazem: komiks, storyboard, infografika sekwencja - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	05-10-2026	18:15	20:15	02:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
4 z 16 Reguły prowadzenia akcji w komiksie - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	07-10-2026	16:00	18:00	02:00
5 z 16 -	Przerwa	-	07-10-2026	18:00	18:15	00:15
6 z 16 Zastosowania storyboardu - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	07-10-2026	18:15	20:15	02:00
7 z 16 Zasady konstrukcji i konwencje storyboardu - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	09-10-2026	16:00	18:00	02:00
8 z 16 -	Przerwa	-	09-10-2026	18:00	18:15	00:15
9 z 16 Rysunek systematyczny - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	09-10-2026	18:15	20:15	02:00
10 z 16 Storyboard do animowanej infografiki - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	12-10-2026	16:00	18:00	02:00
11 z 16 -	Przerwa	-	12-10-2026	18:00	18:15	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
12 z 16 Storyboard do sceny filmu animowanego - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	12-10-2026	18:15	19:15	01:00
13 z 16 Storyboard do scen filmu aktorskiego – różne warianty – zasady - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	14-10-2026	16:00	18:00	02:00
14 z 16 -	Przerwa	-	14-10-2026	18:00	18:15	00:15
15 z 16 Podsumowanie, kierunki rozwoju kompetencji, propozycje pracy własnej - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	14-10-2026	18:15	19:15	01:00
16 z 16 -	Walidacja	-	15-10-2026	18:00	18:45	00:45

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	20:00
w tym suma godzin zajęć	18:00
w tym suma godzin walidacji	00:45
w tym suma przerw	01:15

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	25:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	1 800,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 800,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	90,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	90,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	20:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Grzegorz Kaczmarek

Doświadczony nauczyciel projektowania graficznego i warsztatu grafika komputerowego, animacji oraz rysunku odręcznego i cyfrowego. Projektant graficzny, ilustrator, animator, fotografik, nauczyciel akademicki, aktywista komiksowy. Ma na swoim koncie nauczanie różnorodnych przedmiotów związanych z projektowaniem i warsztatem grafika komputerowego na Uniwersytecie Wrocławskim, na kierunku Komunikacja Wizerunkowa i CI/PR, w Dolnośląskiej Wyższej Szkole Edukacji, w Wyższej Szkole Psychologii Społecznej. Od lat odpowiedzialny za znaczną część zajęć z grafiki w Quali: szkolenia Adobe Indesign, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, projektowanie identyfikacji wizualnej, praca z tabletem graficznym, layout publikacji, Storyboard, narracja obrazem, obróbka fotografii cyfrowej, fotografia cyfrowa.

Pracuje również jako freelancer. Posiada doświadczenie zawodowe zgodne z zakresem szkolenia, zdobyte nie wcześniej niż 5 lat przed datą wprowadzenia usługi rozwojowej.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

- prezentacja multimedialna wspierająca szkolenie w formacie pdf
- ćwiczenia w postaci plików do pobrania
- skrypt teoretyczny w postaci plików pdf
- nagrania szkolenia udostępnione Kursantowi przez 30 dni po szkoleniu

Warunki uczestnictwa

Podstawowa znajomość obsługi komputera.

Udzielenie zgody na przetwarzanie danych w zakresie niezbędnym do organizacji szkolenia i wystawienia zaświadczenia MEN.

Podpisanie umowy.

Wpłacenie zaliczki/wkładu własnego przed rozpoczęciem szkolenia, jeśli cena za godzinę szkolenia przewyższa limit dofinansowania.

Informacje dodatkowe

Szkolenie dedykowane do projektów:

- Małopolski Pociąg do kariery
- Nowy start w Małopolsce z EURESEM
- Kierunek - Rozwój
- Regionalny Fundusz Szkoleniowy II
- NetBon i inne

Osoby z innych projektów lub komercyjne też mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu ustaleń z biurem Quali

Podstawa prawna zwolnienia z podatku VAT: art. 43, ust1, pkt 26 podpunktu a. ustawy o podatku od towaru i usług z dnia 11.03.2004 r. Dz.U.Nr z 54 , poz 535 z późn. zm.

Zawarto umowę z Wojewódzkim Urzędem Pracy w Szczecinie na świadczenie usług rozwojowych z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe.

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu "Kierunek – Rozwój".

Zawarto umowę z WUP w Krakowie.

Kompetencja związana z cyfrową transformacją.

Warunki techniczne

Warunki techniczne niezbędne do udziału w usłudze:

- Szkolenie prowadzone będzie przy użyciu komunikatora internetowego - Google Meet.
- Minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika: Intel Core2 Duo CPU 2. XX GHz, 4 GB RAM.
- Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik - 1Mb/s.
- Niezbędne oprogramowanie umożliwiające udział w szkoleniu: Windows 7, 8, 10.
- Najnowsza wersja przeglądarki internetowej - Opera, Mozilla, Chrome.

Połączenie zdalne nastąpi bezpośrednio przez komunikator lub po kliknięciu w przesłany przez nas link z dostępem do połączenia online. Nie trzeba instalować niczego.

Kontakt



Katarzyna Lech

E-mail szkolenia@quali.pl

Telefon (+48) 664 532 270