

Opis przedmiotu zamówienia:

przeprowadzanie szkoleń dla pracowników Uniwersytetu Rolniczego,
o poniższym zakresie tematycznym.

Wymogi ogólne:

Zamawiający przewiduje skierowanie na szkolenia około 40 osób. Szkolenia mogą być realizowane zarówno w formie stacjonarnej jak i online, jeśli charakter szkolenia pozwala na taką formę realizacji, Wykonawca będzie zobowiązany każdorazowo poinformować Zamawiającego o formie szkolenia, Zamawiający ma prawo odmówić udziału w szkoleniu jeżeli termin i miejsce szkolenia nie będą mu odpowiadały z uwagi na inne obowiązki służbowe. Zamawiający dopuszcza przeprowadzenie szkoleń poza terenem Gminy Miejskiej Kraków jednak w odległości nie większej niż 300 km. W przypadku większej odległości wymagane jest wyrażenie zgody przez Zamawiającego.

Jeżeli szkolenie realizowane jest w wymiarze więcej niż 6 godzin, poza terenem Gminy Miejskiej Kraków, w cenie szkolenia należy uwzględnić koszt noclegu i wyżywienia uczestnika szkolenia.

Szkolenia mają być realizowane w formie otwartej, zamawiający nie wymaga dedykowanych szkoleń. Liczebność grup szkoleniowych max 15 osobowych, czas trwania każdego 1 dnia szkolenia wynosi 6 godzin zegarowych. Szkolenia będą się odbywały w dni robocze, w godzinach między 08:30 a 15:30. Realizacja szkolenia w dni wolne od pracy wymaga zgody Zamawiającego

Szkolenia zostaną przeprowadzone w okresie pomiędzy zawarciem umowy, a 30 listopada 2023 roku. Terminy realizacji poszczególnych szkoleń zostaną ustalonym pomiędzy stronami według zatwierdzonego przez Zamawiającego harmonogramu szkoleń. Harmonogram szkoleń po zatwierdzeniu przez Strony będzie stanowił załącznik do umowy.

W uzasadnionych przypadkach harmonogram, godziny i miejsce szkoleń mogą ulec zmianie.

Wykonawca zobowiązany będzie udostępnić materiały szkoleniowe Zamawiającemu w formie papierowej lub elektronicznej. Wykonawca jest zobowiązany przygotować i dostarczyć na miejsce realizacji usługi materiały szkoleniowe dla każdego uczestnika oraz przesłać plik z materiałami poszkoleniowymi za pomocą poczty elektronicznej. Wykonawca jest zobowiązany do udzielenia licencji do wszystkich materiałów szkoleniowych i pomocniczych opracowanych w ramach szkolenia, na zasadach określonych w umowie.

Wykonawca zobowiązany jest prowadzić listę obecności na szkoleniu. Na żądanie Zamawiającego, Wykonawca dostarczy Zamawiającemu ankiety ewaluacyjne uczestników szkolenia, oryginał listy obecności uczestników szkolenia oraz jeden egzemplarz materiałów szkoleniowych do celów archiwalnych.

Wykonawca zobowiązuje się zrealizować przedmiot umowy przy udziale wykwalifikowanych trenerów posiadających niezbędne doświadczenie w realizacji szkoleń w wskazanym zakresie tematycznym.

Wykonawca wystawi dla każdego uczestnika szkolenia certyfikat potwierdzający ukończenie szkolenia.

1	Komunikacja interpersonalna oparta na metodzie NVC (24 godz)
Program:	<ul style="list-style-type: none"> • umiejętność wykorzystywanie zasad poprawnej komunikacji i przekazywania informacji, • poznanie technik zadawania efektywnych pytań, • nauka świadomego zarządzania komunikacją niewerbalną • nauka podejmowania odpowiedzialności za skuteczną komunikację i zbieranie informacji, • rozpoznawanie i świadome wykorzystywanie komunikatów werbalnych, niewerbalnych i pisemnych w relacjach interpersonalnych • znaczenia aktywnego słuchania i nauka jego skutecznego wykorzystania w rozmowach z ludźmi • praktycznych umiejętności dot. udzielania mądrej, motywującej, krytycznej informacji zwrotnej. • zasady prowadzenia rozmowy zgodnie z zasadami NVC, • na czym polega metoda "4 uszu" i jak dzięki niej ujarzmić agresję, • język żyrafy a język szakala, • odróżnianie spostrzeżeń od ocen, • wyrażanie uczuć i emocji poprzez branie za nie odpowiedzialności, • dostrzeganie ukrytych za uczuciami zaspokojonych lub niezaspokojonych potrzeb, • wyrażanie próśb o konkretne działanie w sposób akceptujący odmowę. • Źródła konfliktu • Empatia • Wstęp do mediacji
2.	Przywództwo sytuacyjne (16 godz)
Program:	<p>Wprowadzenie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podstawowe założenia i wartości Przywództwa Sytuacyjnego • Podstawowe obszary kompetencji przywódcy sytuacyjnego • Diagnoza – pierwszy obszar kompetencji przywódcy sytuacyjnego • Definiowanie etapu rozwoju pracownika – poziomu kompetencji i zaangażowania w osiągnięcie konkretnego celu, realizację zadania • Silne strony i potrzeby pracowników na różnych etapach rozwoju • Elastyczność – drugi obszar kompetencji przywódcy sytuacyjnego • Określenie dwóch podstawowych typów działań przywódczych. <p>Zachowania Instruuujące oraz „Zachowania Wspierające</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zdefiniowanie i charakterystyka czterech podstawowych stylów przywództwa oraz ich zastosowanie • Przywództwo Sytuacyjne jako coaching • Rozpoznawanie stylów przywództwa • Różnice między stylami • Co łączy wszystkie style? • Style skrajne S1 i S4 – co je różni? • Style o wysokim poziomie wspierania S2 i S3 – co je różni?

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cykl rozwoju i cykl regresji – jak postępować?</i> • <i>wykorzystanie scenariuszy (min. 2 różnych) VR typu escape room w celu zapewnienia możliwości doświadczenia zdobytej wiedzy (zapewnienie sprzętu – gogle vive dla uczestnika)</i>
3.	<i>Wystąpienia publiczne i autoprezentacja (24 godz)</i>
Program:	<p><i>Kanały komunikacji, stosowania algorytmów komunikacyjnych. Wpływ komunikacji werbalnej i niewerbalnej na skuteczność przekazu i wpływ na audytorium</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Komunikacja niewerbalna bez granic – jak budować spójny przekaz do adresatów prezentacji</i> • <i>Mowa ciała, ruch, kontakt wzrokowy, przyruchy nerwowe, odległość</i> • <i>Komunikacja werbalna – jak głos wpływa na przekaz do grupy odbiorców – praca z głosem</i> • <i>Systemy NLP - Człowiek, jako istota złożona, czyli jak systemy reprezentacji wpływają na postrzeganie, kodowanie i odtwarzanie otaczającej rzeczywistości.</i> • <i>MAU – Matryca Aktywnego umysł. Wpływ półkul mózgu na Funkcjonowanie człowieka.</i> • <i>Determinanty zachowań.</i> • <i>Sposoby komunikacji półkul i typowe narzędzia w komunikacji</i> • <i>Przygotowanie do prezentacji</i> • <i>Budowanie relacji</i> • <i>Przygotowanie siebie do prezentacji – mentalne i zewnętrzne (wygląd)</i> • <i>Dobór treści do auditorium</i> • <i>Dostosowanie środków i narzędzi prezentacyjnych do odbiorców prezentacji</i> • <i>Technikalia i logistyka prezentacji</i> • <i>Przygotowanie prezentacji multimedialnej, prezentacji „analogowych” i online</i> • <i>Media i ich obsługa</i> • <i>Wystąpienie publiczne - ruch sceniczny i kontakt wzrokowy</i> • <i>Wystąpienie publiczne – emisja głosu</i> • <i>Wystąpienie publiczne – korzystanie z tricków prezentacyjnych</i> • <i>Wystąpienie publiczne – złote myśli praktyka</i> • <i>Tworzenia prezentacji publicznej, kolejne fazy</i> • <i>Kluczowe elementy „sound bite”, „handout”, „top”</i> • <i>Kluczowe elementy dla kolejnych faz</i> • <i>storytelling - Czyli jak prezentować, aby uczestnicy „kupowali treści”</i> • <i>4 krokowa procedura ekspozycji – prezentacja w praktyce.</i> • <i>Złe przykłady w prezentacji</i>
4.	<i>Articulate 360 (40 godz)</i>
Program:	<p><i>Przykładowe rodzaje ekranów:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> o <i>ekran z treścią i grafiką/przewodnikiem,</i>

- o ekran z interakcją (treści dostępne na kliknięcie),*
- o ekran z popupem,*
- o ekran scenkowy,*
- o ekran z animacją.*
- *Ćwiczenia:*
- o test prawda/fałsz,*
- o test jednokrotnego wyboru,*
- o test wielokrotnego wyboru,*
- o przeciągarka,*
- o pick-many/hotspot.*
- *Część warsztatowa*
- *Elementy składowe playera:*
- o menu (położenie w playerze, ukrywanie i pokazywanie elementów),*
- o nawigacja (przyciski wstecz, dalej, sprawdź),*
- o logo, słownik, pomoc, załączniki,*
- o personalizacja playera (kolor, język, treści poleceń i zakładek, elementy dodatkowe, eksport i import ustawień).*
- *Ustawienia ogólne kursu:*
- o rozmiar ekranu, czcionki standardowe.*
- *Organizacja struktury kursu:*
- o moduły, ekrany oraz test, przejścia pomiędzy nimi, kopiowanie ekranów,*
- o użycie funkcji slide master dla ekranów i feedbacków,*
- o pule pytań testowych.*
- *Publikacja szkolenia:*
- o ustawienia publikacji (raportowanie wyników uzależnione od ilości wyświetlonych ekranów, przejścia testu, zaliczenia testu).*
- *Elementy składowe ekranów:*
- o grafika, tekst, kształt, chmurka dialogowa, film, dźwięk, przyciski, hotspot*
- o wstawianie, edycja, podmiana, malarz formatów, panel właściwości*
- o stany obiektów i ich zastosowanie praktyczne (ukrywanie i pokazywanie, przycisk aktywny/nieaktywny, zmiana treści po kliku),*
- o panel akcji (rodzaje akcji, przypisywanie ich do obiektów, kolejność, warunkowanie),*
- o warstwy (właściwości, edytowanie ustawień, zastosowanie funkcjonalności (gra szkoleniowa, popupy, interakcje)),*
- o linia czasu i animacje.*
- *Ćwiczenia praktyczne:*
- o budowa ekranów z treścią, animacją, interakcją, ekranów scenkowych,*
- o budowa ekranów ćwiczeniowych, ustawienia liczby podejść, mieszania*
- o odpowiedzi, feedbacków,*
- o moduł testu - konfiguracja, edycja, ekran wynikowy, raportowanie wyników.*
- *Dedykowany player szkolenia:*
- o opracowanie własnej nawigacji w kursie,*

	<ul style="list-style-type: none"> <i>o warunkowanie przejścia dalej od odwiedzenia wszystkich elementów ekranu,</i> <i>o dedykowane interaktywne menu szkolenia.</i> <i>• Użycie zmiennych w szkoleniu - zmienne tekstowe i numeryczne:</i> <i>o wprowadzanie swojego imienia przez użytkownika i jego użycie w szkoleniu,</i> <i>o odliczanie liczby prób w ćwiczeniach i przyznawanie punktów i odznak w zależności od liczby podejść (podstawy grywalizacji),</i> <i>o ćwiczenie „wpisywarka”,</i> <i>o opracowanie niestandardowych ćwiczeń z feedbackiem uzależnionym od liczby podejść.</i> <i>• przygotowanie grafiki - warsztat</i> <i>o ergonomia pracy - przygotowanie łatwo edytowalnych elementów składowych: (tła, postacie, punktory, przyciski),</i> <i>o praca z bazą gotowych grafik dostępnych w Storyline (Media Library),</i> <i>o animacje po ścieżce i praktyczne zastosowanie ich zapętlenia,</i> <i>o personalizacja grafiki awatara i użycie go w szkoleniu,</i> <i>o konwersja freeform na przeciągarkę/pick many – tworzenie ćwiczenia z indywidualnie przygotowanych grafik.</i>
5.	Opracowanie szkoleń online (16 godz)
Program:	<p><i>Różnice w metodyce szkoleń stacjonarnych i online – kluczowe umiejętności trenerskie</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>• Przegląd platform do pracy zdalnej</i> <i>• Niezbędne czynności przed realizacją szkolenia online</i> <i>• Moderacja spotkania</i> <i>• Obsługa Zoom - planowanie spotkań i zapraszanie uczestników, ustawienia audio i wideo, nagrywanie, komunikacja na czacie, przesyłanie plików, ustawienia widoku okien, statystyki, ustawianie tła, opcja ankiety i zadawania pytań przez formularz, współdzielenie plików, programów i okien, włączanie filmów oraz obsługa wirtualnej tablicy, breakout rooms - podział na podgrupy i przypisywanie uczestników do zespołów</i> <i>• Obsługa MS Teams - tworzenie zespołów i dołączanie uczestników, planowanie spotkań, ustawianie parametrów spotkania, poczekalnia, ustawienia audio i wideo, nagrywanie, ustawianie tła, obsługa funkcji w pokoju Teams, zarządzanie listą obecności, komunikacja na czacie, osobne pokoje - podział na podgrupy i przypisywanie uczestników do zespołów, galeria widoku, notatki ze spotkania, udostępnianie programów i okien, włączanie filmów oraz obsługa białej tablicy</i> <i>• Obsługa Clickmeeting - obsługa platformy, generowanie statystyk i ocen spotkania, obsługa nagrań, ustawienia wyglądu oraz funkcjonalności wirtualnych pokoi, strona profilowa oraz integracje z Paypal i PayU, planowanie spotkań oraz zapraszanie uczestników, ustawienia audio, video, tryby spotkania, czat i komunikacja w trybie moderowanym, praca z biblioteką plików, funkcje wirtualnej tablicy, udostępnianie ekranu, wyświetlanie filmów, tworzenie ankiet i</i>

	<p>testów, tryb Q&A i zarządzanie pytaniami, funkcja Call to action, streaming na Facebooku oraz YouTube, praca w podgrupach - podpokoje, czyli breakout rooms</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obsługa Classroom - tworzenie zajęć (wirtualne grupy/klasy), dodawanie uczestników, menu zajęć, ustawienia (w tym dysk Google, dziennik ocen), korespondencja z uczestnikami, przygotowywanie materiałów dla uczestników, przygotowywanie i ocenianie zadań, organizacja spotkań online (kalendarz i obsługa funkcji Google Meet) • Praca z czatem, kamerą i mikrofonem • Cykl Kolba online, złota zasada czasu aktywności grupy • Dobieranie strategii i metod pod cele (taksonomia Blooma) • Możliwe typy interakcji w pracy z grupą online • Praktyczne sposoby na podtrzymanie uwagi, aktywności i zaangażowania uczestników • Energizery i lodołamacze • Scenariusz szkolenia online i podstawy ewaluacji • Praca z atrakcyjną prezentacją • Przygotowanie dodatkowych, atrakcyjnych materiałów • Interaktywne narzędzia cyfrowe w pracy z grupą online wraz z instrukcją wykonania : infografika, komiks, animacja, współdzielenie dokumentów i zadań, udostępnianie treści i materiałów szkoleniowych, aktywne PDF, aktywne PDF z opcją sprawdzania, quizy wiedzy, mapy myśli, gry, turnieje, ćwiczenia interaktywne, escape room online, bingo, gry planszowe, wykreślanki, koło fortuny, wirtualne kostki do gry, burza mózgów online, kody-QR, gadżety na ekran komputera, interaktywna praca z plikami, wykreślanki wiedzy, interaktywne prezentacje, zdjęcia, broszury.
6.	Story telling (16 godz)
Program:	<p>o zasady tworzenia dobrych opowieści – poznanie struktur, narzędzi oraz technik: jednostki mierzenia skuteczności, trójkąt opowieści, monomit, archetypy bohaterów.</p> <p>o techniki budowania fabuły: rola konfliktu w opowieści, sztuka budowania postaci, emocje.</p> <p>o spójna narracja w social media.</p>
7.	Design przekazu (16 godz)
Program:	<ul style="list-style-type: none"> • Kryteria oceny funkcjonalnej i estetycznej layoutu graficznego, • Różnicowanie stylistyczne, • Zasady projektowania typograficznego: kontrast, hierarchia i rytm layoutu – jak możemy na nie wpływać, Stosowanie zasad typografii i projektowania dokumentów Worda, prezentacji Power Pointa, wpisów na Facebooku, Instagramie, Twitterze, itp. • Zastosowania designu przekazu • Istota infografiki, rodzaje infografik, zastosowanie infografiki • Wizualna prezentacja danych a infografika • Źródła zdjęć i ilustracji, prawa autorskie, koszty, zdjęcia własne • Ocena przydatności ilustracji

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Kadrowanie, korekta techniczna — dostępne aplikacje. Zastosowanie zdjęć w layoucie,</i> • <i>Źródła informacji o narzędziach do przygotowania prezentacji wizualnej przekazu</i> • <i>Przedstawienie listy wybranych narzędzi (np. Canva, Pictochart, Visme, Venngage, Easel.ly, Crello, itp.) wraz z oceną ich przydatności</i> • <i>Instruktaż pracy nad layoutem w niektórych aplikacjach sieciowych</i> • <i>Kompilacja narzędzi</i>
8.	<i>Cyfrowa komunikacja w pracy (8 godz)</i>
<i>Program:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>zasady porozumiewanie się i współpracy w pracy dzięki ICT (technologie informacyjno-komunikacyjne).</i> • <i>dzielenie się informacjami, zasobami, także z wykorzystaniem serwisów społecznościowych</i> • <i>rozumienie prawnych i zwyczajowych uwarunkowań korzystania z sieci.</i> • <i>sposoby ochrony własnej cyfrowej tożsamości i zarządzanie nią poprzez stosowanie odpowiednich zabezpieczeń.</i>
9.	<i>Zasady cyberbezpieczeństwa (16 godz)</i>
<i>Program:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>umiejętność instalowania i aktualizacji przez pracowników oprogramowania (w tym antywirusowego),</i> • <i>używanie silnych haseł oraz ochrony danych osobowych w mediach społecznościowych.</i> • <i>obsługa urządzeń z zapewnieniem backupów (tworzeniem kopii zapasowych),</i> • <i>zapewnianie bezpieczeństwa cyfrowego pracowników podczas pracy zdalnej,</i> • <i>kontrola dostępu i systemy szyfrowania</i> • <i>wykorzystanie scenariuszy (min. 6 różnych) VR w celu zobrazowania zagrożenia dla pracowników. (zapewnienie sprzętu – gogle vive dla każdego uczestnika)</i>
10.	<i>AWS Cloud Essentials dla liderów cyfryzacji</i>
<i>Program:</i>	<p><i>Technologia informacyjna dla transformacji biznesowej</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Rola IT w organizacji do transformacji biznesowej</i> • <i>Krótką historią informatyki</i> • <i>Tradycyjne podejście do IT</i> • <i>Co skłania klientów do przechodzenia z tradycyjnej infrastruktury do chmury</i> <p><i>Chmura obliczeniowa</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Zdefiniuj przetwarzanie w chmurze</i> • <i>Kluczowe cechy technologii chmury</i> • <i>Model biznesowy w chmurze</i> • <i>Kluczowe praktyki bezpieczeństwa w chmurze</i> <p><i>Wartość biznesowa chmury</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Propozycja wartości dla klienta</i> • <i>Zidentyfikuj, kto korzysta z przetwarzania w chmurze</i>

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Trendy w branży</i> • <i>Przykłady klientów</i> <p><i>Struktura wartości w chmurze</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Wprowadzenie do Cloud Value Framework</i> • <i>Oszczędności</i> • <i>Produktywność personelu</i> • <i>Odporność operacyjna</i> • <i>Zwinność biznesowa</i> <p><i>Aktywność wartości biznesowej</i></p>
11.	Zarządzanie projektami (24 godz)
<i>Program:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Specyfika przedsięwzięć projektowych,</i> • <i>Struktura zarządzania</i> • <i>Metodyka projektowa</i> • <i>Organizacja projektu</i> • <i>Role w projekcie</i> • <i>Poziomy decyzyjne w projekcie</i> • <i>Wdrożenie projektu,</i> • <i>Ryzyko w projekcie</i> • <i>Jakość w projekcie</i> • <i>Planowanie zadań</i> • <i>Kontrola realizacji zadań</i> • <i>Dostosowanie realizacji projektu do środowiska uczelnianego,</i> • <i>Kryteria sukcesu</i> • <i>Symulacja biznesowa</i>
12.	Design thinking (48 godz)
<i>Program:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Co to jest design thinking? Wiedza dla moderatora design thinking</i> • <i>Historia design thinking</i> • <i>Korzyści i zastosowania design thinking</i> • <i>Budowanie zespołu/uczestników – kogo angażować w warsztaty lub projekt design thinking?</i> • <i>Czym jest empatia w design thinking?</i> • <i>Narzędzia – Wywiady pogłębione</i> • <i>Narzędzia – techniki generatywne, projekcyjne</i> • <i>Narzędzia – Badanie ilościowe</i> • <i>Facylitacja i zarządzanie etapem empatii</i> • <i>Na czym polega etap definiowania potrzeb w design thinking? Analiza danych z empatii</i> • <i>Narzędzia – Klastrowanie/Grupowanie</i> • <i>Narzędzia – Dyskusje moderowane</i> • <i>Narzędzia – Matryca 3×3</i> • <i>Narzędzia – Persona</i> • <i>Narzędzia – Mapa empatii</i> • <i>Narzędzia – Jak moglibyśmy...? (How might we...?)</i> • <i>Facylitowanie modułu definiowania potrzeb?</i> • <i>Jak generować innowacyjne i przełomowe pomysły?</i>

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Narzędzia – Efektywne burze mózgów</i> • <i>Dodatkowe techniki i narzędzia wyzwalamy kreatywność</i> • <i>Selekcja pomysłów – wprowadzenie i kryteria oceny pomysłów</i> • <i>Narzędzia selekcji pomysłów</i> • <i>Przygotowanie do prototypowania – karta pomysłu</i> • <i>Facylitacja etapu generowania i selekcji pomysłów</i> • <i>Bazy rozgrzewek kreatywnych</i> • <i>Prezentacja do własnych warsztatów (format pptx) – Generowanie i selekcja pomysłów</i> • <i>Scenariusze modułu generowania i selekcji pomysłów (format excel)</i> • <i>Czym jest prototyp? Koncepcja MVP</i> • <i>Zasady prototypowania i organizacja pracy zespołu</i> • <i>Narzędzia budowania prototypów i MVP</i> • <i>Narzędzia zbierania informacji zwrotnych</i> • <i>Tworzenie hipotez do prototypowania i testowania – Test Card i Learning Card</i> • <i>Facylitowanie etapu Prototypowania i Testowania</i> • <i>Iteracje i wdrażanie rozwiązań</i> • <i>Na czym polega rola moderatora design thinking?</i> • <i>Cechy skutecznego moderatora</i> • <i>Jak wydawać zrozumiałe instrukcje podczas warsztatu?</i> • <i>Trudne sytuacje na sali warsztatowej. Jak sobie z nimi radzić?</i> • <i>Jak pokonać strach i treść przed warsztatem?</i> • <i>Jak zarządzać czasem podczas warsztatu i wyrobić się w przeznaczonym czasie?</i> • <i>Kontrakt z uczestnikami oraz jak rozpocząć i jak zakończyć warsztaty?</i> • <i>Jak projektować procesy design thinking?</i> • <i>Jak projektować warsztaty? Dobór metod i narzędzi</i> • <i>Ograniczenia design thinking</i> • <i>Zadanie: zaprojektuj proces lub warsztat</i> • <i>Projektowanie i prowadzenie warsztatów zdalnych</i> • <i>narzędzia do komunikacji</i> • <i>Narzędzia do wirtualnej współpracy – wirtualne tablice</i> • <i>Jak moderować poszczególne etapy design thinking w formie zdalnej</i> • <i>Dobre praktyki warsztatów zdalnych na realnych przykładach</i> • <i>Przygotowanie warsztatu na platformie Zoom</i> • <i>Przygotowanie i obsługa aplikacji Mural</i> • <i>Przygotowanie i obsługa aplikacji Miro</i>
<p>13.</p>	<p>Dron</p>
	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Szkolenie w kategorii open: A1,A3 oraz A2</i> 2. <i>Szkolenie w kategoriach specjalnych: NSTS-1, NSTS-5</i> 3. <i>Kurs aerofotografii – filmowanie i fotografowanie z drona</i> <p><i>Realizacja szkolenia i egzaminów winna być zgodna z wytycznymi Urzędu Lotnictwa Cywilnego (dotyczy pkt. 1 i 2). Firma szkoląca zapewnia sprzęt i dostęp</i></p>

do sprzętu oraz usług niezbędnych do realizacji każdej z części szkolenia. Szkolenie i egzaminy realizowane w języku polskim. Szkolący odpowiada za wypadki/szkody zaistniałe podczas szkolenia. Firma szkoleniowa zapewnia stosowne ubezpieczenie dla uczestnika.

Ad. 1 i 2

Szkolenie winno obejmować:

i. Część teoretyczną z instruktorem w łącznym wymiarze czasowym 24h – forma online lub stacjonarna w Krakowie – obejmującą w szczególności zagadnienia (odpowiednio dobrane i rozszerzane w odniesieniu do kategorii):

- a. przepisów lotniczych,
- b. ograniczeń możliwości człowieka,
- c. procedur operacyjnych,
- d. ubezpieczenia,
- e. bezpieczeństwa
- f. technicznych i operacyjnych środków ograniczających ryzyko w powietrzu,
- g. ogólnej wiedzy na temat systemów bezzałogowych statków powietrznych,
- h. meteorologii,
- i. osiągnięć systemu bezzałogowego statku powietrznego w locie,
- j. technicznych i operacyjnych środków ograniczających ryzyko na ziemi,
- k. dostęp do platformy e-learningowej na 12 miesięcy.

ii. Część praktyczną z instruktorem w łącznym wymiarze czasowym 40h – forma stacjonarna w Krakowie - obejmującą w szczególności zagadnienia (odpowiednio dobrane i rozszerzane w odniesieniu do kategorii):

- a. przygotowanie do wykonywania czynności lotniczych,
- b. czynności przed lotem, przygotowanie drona do lotu,
- c. obsługa aplikacji do zgłaszania lotów,
- d. wykonywanie startu i lądowania,
- e. czynności w trakcie lotu: zmiana parametrów lotu, zmiana prędkości, wysokości, zmiana orientacji,
- f. nauka czynności wykonywanych po zakończeniu lotu,
- g. zapobieganie zagrożeniom w sytuacjach niebezpiecznych.

iii. Część egzaminacyjną – kończącą się wydaniem właściwego/właściwych certyfikatu/certyfikatów wiedzy teoretycznej i potwierdzeniem/potwierdzeniami ukończenia szkolenia praktycznego oraz zgłoszeniem/zgłoszeniami do Urząd Lotnictwa Cywilnego o uzyskanych uprawnieniach dla szkolonych kategorii.

iv. Wydruk certyfikatu pilota drona na karcie PVC oraz wysyłka potwierdzeń oraz certyfikatów w formacie *.pdf na adres mailowy:

- a. Wydruk dwustronny na karcie PVC w kolorze
- b. Wydruk Potwierdzenia rejestracji operatora
- c. Wydruk Certyfikatu kompetencji pilota BSP A2
- d. Wydruk Certyfikatu kompetencji pilota BSP A1/A3

Ad. 3

Szkolenie winno obejmować (na bazie dronów z serii DJI Mavic):

	<p>a. omówienie parametrów nagrywania dronem,</p> <p>b. omówienie urządzeń pomocniczych – rejestratory dźwięku i obrazu, steadicam itp.</p> <p>c. omówienie oprogramowania drona,</p> <p>d. informację na temat podstawowych błędów popełnianych przez pilotów /operatorów,</p> <p>e. omówienie ruchu kamery,</p> <p>f. przedstawienie zagadnienia kadrowania i kompozycji,</p> <p>g. przedstawienie rodzajów planów filmowych,</p> <p>h. omówienie zasady 180 stopni,</p> <p>i. przedstawienie zagadnienia oświetlenia,</p> <p>j. część praktyczną dotyczącą filmowania,</p> <p>k. zgrywanie danych z drona i postprodukcję,</p> <p>l. wymiar czasowy szkolenia: teoria 8h, praktyka 4h, postprodukcja 4h.</p>
14.	Photoshop (40 godz)
Program:	<ul style="list-style-type: none"> • Informacje ogólne: personalizacja, narzędzia i palety, podstawowe skróty klawiaturowe • Podstawowe informacje o grafice bitmapowej, jej zalety i wady • Grafika bitmapowa a wektorowa • Analiza parametrów: wielkość obrazu, rozdzielczość, głębokość bitowa • Tryby definiowania kolorów RGB, CMYK, Lab • Formaty i zastosowanie plików graficznych • Adobe Bridge • Tworzenie nowych dokumentów i otwieranie zdjęć • Zarządzanie wielkością obszaru roboczego • Zarządzanie wielkością i rozdzielczością obrazu • Tryby koloru • Malowanie w programie Adobe Photoshop • techniki retuszu: usuwanie plamek, przebarwień, znamion i innych artefaktów, detali, większych elementów obrazu, • Narzędzia korygujące i stempel • Wykorzystanie technologii Content Aware • Zaznaczanie i edytowanie wybranych obszarów obrazu, techniki zaznaczenia • Podstawowe narzędzia selekcji i konfiguracja ich opcji (Marquee, Lasso, Quick Selection) • Rozszerzanie, pomniejszanie, podstawowa edycja zaznaczenia • Panel Refine Edge (do poprawiania kształtu zaznaczenia) • Zaznaczenie automatyczne: różdżka magiczna, polecenia Select Similar oraz Grow (Zaznacz Podobne oraz Powiększ), panel Color Range (Zakres koloru) • Zaawansowane techniki retuszu: narzędzia retuszu skóry, filtry wygładzające, techniki korekcji cery • Dokonywanie korekcji sylwetki i ciała • Tworzenie i edytowanie warstwy

- *Tworzenie prostych fotomontaży z użyciem warstw*
- *Dodawanie efektów (style warstw)*
- *Kopiowanie i ustalanie opcji warstw*
- *Kopiowanie i zaznaczanie warstw*
- *Skalowanie i obracanie wybranych fragmentów obrazu*
- *Zniekształcanie warstwy*
- *Tworzenie cieni i podcieni*
- *Edycja kształtu i opcje cienia*
- *Skalowanie z użyciem siatki*
- *Tworzenie wizualizacji reklamowych*
- *Nadruki na kubkach, czapkach i koszulkach*
- *Wizualizacje na ekranie telefonu, komputera czy tabletu*
- *Quick Mask – opcja szybkiej maski*
- *Tworzenie i edycja złożonych selekcji*
- *Wycinanie z tła różnorodnych kształtów*
- *Zmiana tła i dodawanie cieni, lustrzanych odbić i innych efektów*
- *Narzędzia jasności i kontrastu:*
 - *wykorzystanie narzędzia Curves (Krzywe)*
 - *Wykorzystanie panelu Shadows/Highlights (Cienie /Podświetlenia)*
 - *Zastosowanie esowatej krzywej kontrastu do poprawy ostrości i kontrastu zdjęć*
- *Zaawansowane ustawienia kolorów w programie Adobe Photoshop i Bridge*
- *Zasady dobierania właściwych ustawień i stosowanie narzędzi edycji barw*
 - *Zarządzanie intensywnością kolorów*
 - *Dobieranie i zmienianie kolorów*
 - *Usuwanie przebarwień*
 - *Cyfrowy makijaż*
 - *Narzędzia Hue/Saturation (Barwa/Nasycenie), Selective Color (Kolor Selektywny), Replace Color (Zastąp Kolor), Color Balance (Balance kolorów) i ich zastosowanie w edycji kolorystyki zdjęć*
- *Zasady korekcji wybiórczej z użyciem Quick Mask i zaznaczenia*
- *Maski i warstwy: zasady użycia i ich dodawanie*
- *Montaże z użyciem masek i warstw*
- *Retusz, edycja kolorów i efekty specjalne z użyciem maski*
- *Tworzenie montażu z użyciem masek*
- *Style warstw i efekty specjalne*
- *Praca z maską wektorową*
- *Maska przycinania*
- *Wykorzystanie palety Mask (Maski) do edycji masek*
- *Poznanie zaawansowanych narzędzi edycji masek*
- *Zarządzanie podglądem działania maski*
- *Podstawowe techniki sterowania ostrością*
- *Wyostrażanie zdjęć*

- *Wprowadzanie, formatowanie, edycja tekstu*
- *Tworzenie bannerów reklamowych z użyciem masek, tekstów i warstw*
- *Zapisywanie efektów pracy: dobór odpowiedniego formatu, przygotowanie do publikacji w Internecie*
- *Projektowanie z użyciem palety Layer Comps (Kompozycji warstw)*
- *Wykorzystanie Layer Comps w Adobe InDesign*
- *Tworzenie stykówki i panoramy*
- *automatyczne wyrównywanie i mieszanie warstw*
- *Tworzenie i edytowanie panoram*
- *Budowanie galerii miniatur – stykówki*
- *zasady retuszu z uwzględnieniem perspektywy*
- *Poznanie palety Vanishing Point*
- *Retuszowanie zdjęcia z perspektywą*
- *Dodawanie efektów specjalnych i transformacja z użyciem perspektywy*
- *Tworzenie siatki perspektywy*
- *Mapowanie grafiki na opakowaniach*
- *Tworzenie elementów 3D za pomocą siatki perspektywy*
- *Tworzenie warstw typu Smart Object*
- *Edytowanie obiekty inteligentne*
- *Zastępowanie oraz zagnieżdżanie elementów typu Smart Object*
- *Smart Object i kompozycje warstw*
- *Przekształcanie obiektów typu Smart Object*
- *Projektowanie z użyciem obiektów inteligentnych*
- *Tworzenie wizualizacje reklam zewnętrznych*
- *Projektowanie elementów aplikacji mobilnej*
- *Tworzenie wizualizacje reklam na tabletach i telefonach komórkowych*
- *Wykorzystywanie efektów i filtrów na warstwach typu Smart Object*
- *Poznanie zaawansowanych metod tworzenia selekcji*
- *Poznanie zasady tworzenia ścieżek wektorowych*
- *Edytowanie ścieżki*
- *Wycinanie obiektów z tła za pomocą ścieżek*
- *Poznanie palety Paths i zapisywanie ścieżek*
- *Tworzenie własnych kształtów wektorowych*
- *Poznanie biblioteki kształtów*
- *Edytowanie kształtów*
- *Poznanie palety Channels*
- *Wykorzystanie zaawansowanych operacji na kanałach*
- *Wykorzystanie kanałów do tworzenia precyzyjnego zaznaczenia*
- *Tworzenie kanałów alfa*
- *Wykorzystanie zaawansowanych metody korekcji obrazu*
- *Poznanie palety Adjustments (Dopasowania)*
- *Tworzenie montażu z warstwami dopasowania*
- *Dodawanie masek na warstwach korekcyjnych*
- *Poznanie korekty zdjęć za pomocą kanałów*
- *Wykorzystanie esowatej krzywej kontrastu*

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Naprawa balansu bieli</i> • <i>Poznanie zaawansowanych sposobów naprawy nieudanych zdjęć</i> • <i>Wykorzystanie palety Clone Source</i> • <i>Poznanie retuszu ze skalowaniem i obracaniem próbek</i> • <i>Wykonanie zaawansowanego retuszu za pomocą warstw korekcyjnych, filtrów i masek</i> • <i>Zapisywanie i ładowanie własnej biblioteki pędzli, próbek, kształtów i patternów</i> • <i>Tworzenie własnych bibliotek</i> • <i>Wymienianie próbek kolorów z innymi programami Adobe</i> • <i>Poznanie zaawansowanych narzędzi prostowania i kadrowania zdjęć</i> • <i>Edytowanie zniekształceń geometrii obiektywu</i> • <i>Redukowanie/dodawanie winietowanie</i> • <i>Usuwanie szumu i aberracje chromatyczne</i> • <i>Poznanie zasad użycia zmiennych w programie Photoshop</i> • <i>Tworzenie tekstowy arkusz danych</i> • <i>Automatyczne budowanie serii banerów internetowych</i> • <i>Automatyczna zmiana nazwy wielu plików</i> • <i>Zasady wykorzystania palety Actions, skryptów i innych narzędzi automatycznych</i> • <i>Korzystanie z Actions i skryptów</i> • <i>Budowa prostych operacji automatycznych</i> • <i>Wykorzystanie skryptów</i> • <i>Wykorzystanie Adobe Bridge do szybkiego wykonywania wybranych działań na serii obrazów</i> • <i>Zasady tworzenia złożonych Actions</i> • <i>Dodawanie zatrzymania oraz instrukcje warunkowe</i> • <i>Automatyczne zarządzanie rozmiarem i rozdzielczością wielu zdjęć</i> • <i>Automatyczne tworzenie serii przetworzonych zdjęć do Internetu i druku</i> • <i>Tworzymy Droplety</i> • <i>Tworzenie warstwy 3D</i> • <i>Edytowanie obiektów 3D</i> • <i>Wykorzystanie predefiniowanych obiektów 3D</i> • <i>Edytowanie tekstury i kolorowanie obiektów</i> • <i>Przekształcanie obiektów trójwymiarowych</i> • <i>Wykorzystanie panela Timeline do tworzenia animacji</i> • <i>Poznanie zasady tworzenia animacji</i> • <i>Tworzenie krótkich filmów</i> • <i>Eksportowanie obrazów Wideo</i> • <i>Tworzenie animacji poklatkowej – np. kartki świątecznej</i> • <i>Zapisywanie animacji do Internetu</i>
15.	Fotografia produktowa (24 godz)
Program:	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Podstawowe zagadnienia i zasady pracy ze sprzętem fotograficznym</i>

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Omówienie modyfikatorów i źródeł światła, różnic między nimi</i> • <i>Przedstawienie najważniejszych zasad w fotografii produktowej oraz jej zastosowań</i> • <i>Zaawansowane techniki w fotografii małych przedmiotów na przykładzie fotografii biżuterii</i> • <i>fotografowanie szkła, metalu</i> • <i>Praktyczne sposoby zwiększenia atrakcyjności produktu i dodawanie efektów na planie zdjęciowym</i> • <i>Kreatywne techniki wykorzystania oświetlenia</i> • <i>Szparowanie – wycinanie z tła, wymiana tła na inne</i> • <i>Fotomontaż zdjęcia – uzyskanie pięknie wyglądającego produktu z kilku wcześniej wykonanych ujęć</i> • <i>Zwiększanie atrakcyjności zdjęcia – praca z kolorami, kontrastem</i> • <i>Dodawanie do zdjęcia produktu odbicia, cieni, światła – tworzenie blików</i> • <i>Nadawanie zdjęciom końcowego, wyróżniającego wyglądu</i>
16.	<i>Kurs after effects (48 godz)</i>
<i>Program:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>wprowadzenie do compositingu i cyfrowej obróbki obrazu/podstawowe pojęcia</i> • <i>podstawowy workflow After Effects</i> • <i>pliki źródłowe / warstwy/kompozycje/pre-compose/parenting</i> • <i>animacja klatek kluczowych</i> • <i>praca z efektami i presetami animacji</i> • <i>maski i kluczowanie</i> • <i>wprowadzenie do przestrzeni 3D/praca z kamerą i światłami</i> • <i>praca z tekstem w 2D i 3D/twórcze animowanie pojawiania się i znikania tekstu</i> • <i>generacja tła – twórcze wykorzystanie gradientów i fraktali</i> • <i>efekty symulacji zjawisk fizycznych</i> • <i>Time Remapping</i> • <i>wprowadzenie do Expressions</i> • <i>eksport animacji do różnych formatów</i> • <i>integracja After Effects z Premiere</i> • <i>Wprowadzenie terminologii programowania.</i> • <i>Identyfikacja i zastosowane najbardziej zasadniczych procesów przetwarzania obrazu.</i> • <i>12 zasad animacji wg Walta Disneya.</i> • <i>Budowanie relacji dynamicznych animacji między obiektami.</i> • <i>Zaawansowana automatyzacja i animacja kamery.</i> • <i>Twórcze wykorzystanie zdjęć 2D do tworzenia realistycznych środowisk trójwymiarowych.</i> • <i>Vanishing Point.</i> • <i>Trygonometria w ruchu i obiekcie.</i> • <i>Współczesne zastosowanie klasycznych technik animacji.</i> • <i>Sztuka oszukiwania oka widza – tworzenie imponujących efektów prostymi metodami.</i>

17.	Program Adobe Premiere Pro (40 godz)
Program:	<ul style="list-style-type: none"> • Zarządzanie mediami i plikami projektu. • Przenoszenie projektu między stacjami montażowymi. • Sortowanie materiału, selekcja ujęć w Adobe Premiere. • Prawidłowa konstrukcja sekwencji i ich zagnieżdżania. • Najważniejsze elementy identyfikacji i delegacji zadań do innych aplikacji/działów produkcji. • Korzystanie z presetów • Kluczowanie pracy z greenscrenem. • Różnica między kontenerem a kodekiem. • Optymalizacja eksportu pod kątem wielkości/jakości pliku • Eksportowanie do popularnych formatów ze szczególnym uwzględnieniem publikacji w internecie • Język filmowy w kontekście koloru w filmie • Korekta a gradacja kolorów (zasady prawidłowego stosowania, metody ułatwiające pracę) • Procesy barwnej obróbki materiału • Ładunek emocjonalny koloru oraz palety barwne • Budowanie nastroju i opowiadanie historii kolorem • Oddziaływanie koloru na psychikę widza, • Cyfrowa manipulacja kolorem a zasady matematyczne, • Niezmiennie i fundamentalne prawa koloru i arytmetyki, • Narzędzia do pracy z kolorem (Adobe Premiere, Adobe SpeedGrade) • Praca z dźwiękiem w Adobe Audition CC • peak, normalizacja, kompresja • czyszczenie, usuwanie drobnych zgrzytów • odszumianie, wzbogacanie • zaawansowane filtry dźwiękowe • tryb wielościeżkowy • Korzystanie z bazy danych dźwięków i podkładów muzycznych • Typografia w filmie (napisy i plansze). • Przygotowanie plansz czołowych/końcowych. • Przygotowanie animowanej listy płac. • Integracja z Adobe Photoshop CC i Adobe After Effects CC • Wprowadzenie do After Effects: compositing, prezentacja przykładów, integracja Adobe Premiere z After Effects, interfejs użytkownika, import źródeł, tworzenie nowej kompozycji, idea pracy na warstwach, animowanie podstawowych właściwości, zarządzanie klatkami kluczowymi, używanie szablonów animacji, tworzenie dynamicznych szablonów do wykorzystania w Adobe After Effects.
18.	Warsztat pracy operatora (24 godz)
Program:	<p>Język filmu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • plany filmowe /zbliżenie, półzbliżenie, plan średni, amerykański, ogólny i total/;

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>użycie długości obiektów;</i> • <i>użycie światła;</i> • <i>różne rodzaje oświetlenia dla portretu i planu ogólnego;</i> • <i>zagadnienia kadrowania, prowadzenia kamery, ruchu w kadrze;</i> • <i>praca z każdym aspektem realizacji ujęć, począwszy od decyzji podejmowanych na planie (takich jak ruchy kamery, markery, oświetlenie, ekspozycja, itp.), na postprodukcji kończąc (trackowanie 2D i 3D, kluczowanie, compositing, itp.).</i> • <i>Elementy GreenScreen</i> • <i>Zasady przetwarzania obrazu cyfrowego,</i> • <i>Kluczowanie pochrominancji,</i> • <i>Zasad optymalizacji wyboru (greenbox, blubox),</i> • <i>Konstruowania kadrów zapewniających udane trackowanie 3D,</i> • <i>Teoria i praktyka śledzenia ruchu w obrazie 2D i 3D,</i> • <i>Integracji nagranych materiałów z grafiką komputerową 2D i 3D.</i>
19.	<i>Szkolenie z programu vMix (16 godz)</i>
Program:	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Dobór odpowiedniej stacji roboczej do obsługi vMixa</i> • <i>Omówienie różnic pomiędzy wersjami oprogramowania</i> • <i>Przegląd aplikacji i ustawień vMixa</i> • <i>Obsługa wejść/wyjść audio vMix przy wykorzystaniu interfejsu audio</i> • <i>Dodawanie źródeł obrazu, dźwięku i grafiki oraz podstawy miksowania</i> • <i>Zarządzanie grafikami, w kilku wariantach</i> • <i>Zarządzanie belkami informacyjnymi i tabelami wyników</i> • <i>Transmitowanie, nagrywanie i dodawanie urządzeń</i> • <i>Połączenia vMix Call w praktyce</i> • <i>Obsługa wejść i wyjść NDI</i> • <i>Obsługa vMix Replay</i> • <i>Kluczowanie w oprogramowaniu vMix</i> • <i>vMix Social - wykorzystywanie komentarzy i postów z portali społecznościowych w trakcie transmisji online</i>

