



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Program szkolenia "Szkolenie z generatywnej sztucznej inteligencji"				
Wymagania wstępne (w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych)				
Brak wymagań				
Założenia i cel kształcenia				
Celem kształcenia jest przygotowanie do świadomego i kreatywnego wykorzystania generatywnej sztucznej inteligencji — od modeli tekstowych po obraz, dźwięk i wideo — w projektowaniu komunikacji i przekazu marki.				
Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych				
W zakresie wiedzy: 1. Student rozróżnia architekturę i zasady działania współczesnych modeli generatywnych. 2. Wskazuje i klasyfikuje narzędzia oparte na AI wykorzystywane w marketingu (np. copywriting, grafika, video). 3. Zna zasady budowania efektywnych promptów 4. Identyfikuje możliwości i zagrożenia wykorzystania generatywnej AI w komunikacji marketingowej W zakresie umiejętności: 1. Tworzy angażujące treści multimedialne (tekst, grafika, video, głos) przy użyciu różnych narzędzi generatywnych AI. 2. Projektuje kampanie marketingowe z wykorzystaniem narzędzi AI 3. Dobiera odpowiednie modele i narzędzia AI do określonych celów marketingowych (np. personalizacja ofert, wizualizacja produktów). 4. Optymalizuje treści generowane przez AI pod kątem mediów społecznościowych i personalizacji przekazu. 5. Analizuje dane z wykorzystaniem modeli generatywnych W zakresie kompetencji społecznych: 1. Potrafi pracować zespołowo przy projektach opartych na narzędziach AI, komunikując idee w sposób klarowny i etyczny. 2. Formułuje własne opinie dotyczące wpływu AI na marketing, komunikację i społeczeństwo. 3. Wykazuje postawę otwartości wobec innowacji technologicznych i krytycznego myślenia wobec ich zastosowań.				
Treści programowe	Liczba godzin szkoleniowych	Liczba godzin na pracę własną	Metody prowadzenia szkolenia	liczba punktów ECTS
Wprowadzenie do generatywnej sztucznej inteligencji i jej zastosowań w marketingu	3		wykład, prezentacja multimedialna	0,12
Projektowanie skutecznych i kontekstowych promptów	3		wykład, prezentacja multimedialna, zadania praktyczne	0,12
Tworzenie treści marketingowych przy użyciu generatywnej AI (tekst)	4		prezentacja multimedialna, zadania praktyczne	0,2
Projektowanie i personalizacja grafik, audio oraz video z wykorzystaniem AI	4		prezentacja multimedialna, zadania komunikacyjne w grupie, ćwiczenia przedmiotowe	0,2
Tworzenie spersonalizowanych kampanii marketingowych z pomocą narzędzi generatywnej AI	4		prezentacja multimedialna, zadania komunikacyjne w grupie, ćwiczenia przedmiotowe	0,2
Zbieranie i analiza danych	1		prezentacja multimedialna, zadania komunikacyjne w grupie, ćwiczenia przedmiotowe	0,08
Przyszłość AI w marketingu i biznesie – trendy 2025+	1		prezentacja multimedialna, zadania komunikacyjne w grupie, ćwiczenia przedmiotowe	0,08
SUMA				1
rodzaj (forma) oceny, rozumiane jako metoda weryfikacji efektów uczenia się				

Test, obserwacja uczestnika przez prowadzącego
Posiedzenie Komisji w dniu 20.10.2025
1. Lena Osińska-Picheta 2. Lidia Mączkowska 3. Wojciech Wendt

Projekt: „**Uniwersytet WSB Merito w Gdańsku partnerem biznesu w kształceniu przez całe życie**”
współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus
FERS.01.05-IP.08-0535/23