

WSI3b Sztuczna inteligencja jako asystent: grafika – tworzenie, analizowanie i edycja

Przeznaczenie

Szkolenie jest przeznaczone dla osób zainteresowanych rozwijaniem swoich umiejętności w zakresie wykorzystania sztucznej inteligencji.

Informacje o organizacji

Szkolenie obejmuje 10 godzin zajęć dydaktycznych asynchronicznych online na platformie szkoleniowej OEiZK (Moodle).

Wymagania

Umiejętność posługiwania się komputerem oraz pracy w środowisku Windows w zakresie: zarządzania folderami i plikami, uruchamiania programów, korzystania z podręcznych aplikacji Windows, jak również pracy w sieci Internet i posługiwania się przeglądarką internetową.

Potrzebne będą także umiejętności i wiedza omawiane na szkoleniu *Sztuczna inteligencja jako asystent: wprowadzenie i podstawy pracy*.

Uwaga: aby móc w pełni wziąć udział w szkoleniu uczestnicy powinni dysponować kontami i potrafić się na nie zalogować oraz odebrać z nich pocztę:

- Prywatnym kontem Microsoft*
- Prywatnym kontem Google*

Cele

1. Zrozumienie zasad bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania ze sztucznej inteligencji w pracy ze zdjęciami, obrazami i materiałami wizualnymi w edukacji, z uwzględnieniem zagrożeń prawnych i etycznych.
2. Zapoznanie uczestników z możliwościami analizy obrazu oraz przekształcania obrazu na inne formaty: przy wykorzystaniu narzędzi AI.

3. Poznanie metod tworzenia obrazów i grafik na podstawie opisu tekstowego oraz zasad edycji i modyfikacji istniejących zdjęć i ilustracji z wykorzystaniem narzędzi AI.
4. Nabycie umiejętności projektowania prostych infografik, ilustracji edukacyjnych oraz materiałów wizualnych do pracy z uczniami i na potrzeby własne nauczyciela.
5. Rozwijanie kompetencji w zakresie łączenia różnych technik (tekst, obraz, storytelling, szkic, komiks, grafika 2D i 3D) w celu tworzenia spójnych materiałów edukacyjnych.

Treści kształcenia

1. Wprowadzenie do pracy z grafiką generowaną i przetwarzaną przez AI.
2. Analiza obrazu, opisywanie oraz praca z informacją wizualną.
3. Przekształcanie obrazu w tekst i arkusz danych.
4. Tworzenie obrazu na podstawie opisu tekstowego (text-to-image)
5. Edycja i modyfikacja zdjęć oraz grafik
Usuwanie i wymiana tła, usuwanie wybranych elementów, poprawa jakości obrazu (wygładzanie, wyostrozanie, zmiana rozdzielczości), modyfikowanie własnych zdjęć oraz przygotowywanie grafik użytkowych (zaproszenia, ogłoszenia, ilustracje).
6. Przekształcanie szkiców i rysunków w grafikę cyfrową 2D i 3D.
7. Tworzenie infografik i materiałów wizualnych do edukacji.
8. Projektowanie slajdów, plakatów, komiksów, książeczek edukacyjnych (np. dla dzieci).
9. Łączenie technik wizualnych w praktyce szkolnej.
10. Omówienie zagrożeń związanych z wykorzystaniem narzędzi AI do analizy, tworzenia i edycji grafiki AI, w tym kwestii bezpieczeństwa danych, ochrony wizerunku, praw autorskich i licencji oraz zasad odpowiedzialnego korzystania z narzędzi AI w pracy nauczyciela i ucznia.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie między innymi następujące oprogramowanie:

1. Chatboty AI (np. ChatGPT, ChatPDF, Copilot, Gemini, Grok, Perplexity).
2. Narzędzia i usługi AI (np. NotebookLM, Gamma, Sora, Designer, Suno, HeyGen).

3. Aplikacje Microsoft 365 (np. Word, PowerPoint, Excel, Teams, Akcelerator nauki).
4. Inne programy, usługi i narzędzia w razie potrzeby (np. Canva, Subtitle Edit, Logios).

Autorzy

Janusz S. Wierzbicki

** Prywatnych kont Microsoft i Google nie uda się założyć podczas szkolenia z powodu ograniczeń wynikających z polityk w/w firm.*