

DIGOOARTI KAROL
DRAŚPA**Szkolenie z prowadzenia FACEBOOKA z
wykorzystaniem CANVY i Chat GPT.**

Numer usługi 2025/01/09/21701/2493626

📍 Karbowo / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 16 h

📅 17.04.2025 do 18.04.2025

3 700,00 PLN brutto

3 700,00 PLN netto

231,25 PLN brutto/h

231,25 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Marketing
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	szkoleniowa dedykowana jest dla osób indywidualnych jak również pracowników i właścicieli firm, którzy chcieliby rozpocząć prowadzenie konta firmowego na portalu Facebook i Instagram oraz obsługiwać programy: Chat GPT i Canva. Szkolenie dedykowane jest dla osób początkujących lub z podstawą wiedza z zakresu obsługi Facebook ai Instagrama.
Minimalna liczba uczestników	3
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	16-04-2025
Forma prowadzenia usługi	stacjonarna
Liczba godzin usługi	16
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

Cel

Cel edukacyjny

SZKOLENIE PRZYGOTOWUJE DO SAMODZIELNEGO PROWADZENIA FACEBOOKA FIRMOWEGO, DO PROJEKTOWANIA I EDYTOWANIA NA PLATFORMIE CANVA, DODAWANIA TEKSTÓW. SZKOLENIE PRZYGOTOWUJE DO TWORZENIA PROFESJONALNYCH POSTÓW ZWIĘKSZAJĄCYCH ZASIĘGI I ROZPOZNAWALNOŚĆ MARKI.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Obsługuje profil firmowy na Facebooku	Tworzy treści na Facebooku i Instagramie	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	wykorzystuje i formatuje grafikę do tworzenia postów	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	obsługuje narzędzie Meta Business Suite	Wywiad swobodny
Obsługuje program Canva w zakresie tworzenia grafik na Facebooka na potrzeby Social Media	Tworzy prezentacje, grafik, ulotek, loga w programie Canva	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
obsługuje chat GPT	Obsługuje narzędzie Chat GPT w zakresie generowania tekstu	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
obsługuje reklamę w Internecie	Rozróżnienie podstawowe modeli zakupu reklamy	Wywiad swobodny
	identyfikuje podstawowe wskaźniki istotne przy zakupie i planowaniu działań promocyjnych	Wywiad swobodny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Godzina zajęć jest równoznaczna z godziną dydaktyczną tj. 45 min., w trakcie jednego dnia szkoleniowego zajęć przewidziano 30 minut przerwy ; przerwy wliczą się w czas trwania szkolenia.

Szkolenie dedykowane jest dla osób początkujących lub z podstawą wiedza z zakresu obsługi Facebook ai Instagrama.

Zajęcia w grupach dwu osobowych, praca warsztatowa.

Moduł 1. Wprowadzenie do nieoczywistego świata Social Media - teoria

- Najważniejsze ustawienia i ukryte, a wartościowe funkcje Fanpage'a.
- Case study - analiza profilu własnego.
- Przykłady dobrych profili na Facebooku.
- Jak wyznaczać cele marketingowe dla siebie i zespołu.

Moduł 2. Content marketing - ćwiczenia-praktyka

- Planowanie postów na Facebooku z wykorzystaniem narzędzi Facebooka.
- Jak pisać by nas czytali i zaangażować odbiorców pod postem.
- Komunikacja z odbiorcami i język korzyści - metody pisania aranżujących postów dopasowanych do grupy odbiorczej.
- Ustalenie kim jest Twój odbiorca i czego oczekuje.
- Jakie posty FB i IG wyświetla, a jakich nie.
- Sposoby na zwiększenie organicznego zasięgu.
- Konkursy - jak je legalnie tworzyć, o czy warto pamiętać i jak angażować odbiorców.
- Wydarzenia do czego je jeszcze można wykorzystać?
- Sytuacja kryzysowa - jak sobie z nią poradzić?

Moduł 3. CANVA

- zapoznanie z programem Canva
- dobór kolorystyki i czcionek,
- źródła legalnych grafik i ikonografik,
- podstawowe działania w programie Canva,
- formaty graficzne dostępne w Canva,
- praktyczne ćwiczenia.

Moduł 4. REKLAMA INTERNETOWA W PIGUŁCE

Wstęp do reklamy internetowej poza mediami społecznościowymi

Rozróżnienie podstawowych modeli zakupu reklamy

Podstawowe wskaźniki istotne przy zakupie i planowaniu działań promocyjnych

Moduł 5. WALIDACJA

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 10

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 10 Wprowadzenie do nieoczywistego świata Social Media - teoria	Karol Draśpa	17-04-2025	09:00	11:15	02:15
2 z 10 Przerwa	Karol Draśpa	17-04-2025	11:15	11:30	00:15
3 z 10 Content marketing - ćwiczeniapraktyka	Karol Draśpa	17-04-2025	11:30	13:00	01:30
4 z 10 Przerwa	Karol Draśpa	17-04-2025	13:00	13:15	00:15
5 z 10 Content marketing - ćwiczenia praktyka	Karol Draśpa	17-04-2025	13:15	15:00	01:45
6 z 10 CANVA	Karol Draśpa	18-04-2025	09:00	11:00	02:00
7 z 10 Przerwa	Karol Draśpa	18-04-2025	11:00	11:15	00:15
8 z 10 REKLAMA INTERNETOWA W PIGUŁCE	Karol Draśpa	18-04-2025	11:15	13:45	02:30
9 z 10 Przerwa	Karol Draśpa	18-04-2025	13:45	14:00	00:15
10 z 10 Walidacja	-	18-04-2025	14:00	15:00	01:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 700,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 700,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	231,25 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Karol Draśpa

Doświadczenie:

Informatyka, programowanie, Grafika 2D i 3D

- systemy operacyjne: Windows 95/98/ME/2000/XP/Vista, Linux i MAC OS
 - języki programowania: Pascal, C, C++, Java, tworzenie serwisów i stron WWW;
 - podstawy programowania Python, shaderów RT i php
 - tworzenie baz danych: MS Access, MySQL,
 - obsługa: Office (Word, Excel, Outlook, PowerPoint, Access, Publisher) OpenOffice (Writer, Calc, Draw, Impress), wiele innych programów komputerowych
 - tworzenie grafiki (Corel Draw, Photoshop, Adobe After Effects CC, Affinity Designer, Adobe Illustrator)
 - Obsługa programu Cinema 4D, 3D Studio Max, Vizrt
 - Obsługa programów video, iMovie, Final Cut Pro/ znajomość silników realtime, procesów postprodukcji, formatów i aspektów obrazu
 - obsługa wielu programów komputerowych 2D i 3D
 - wprowadzanie IT w celu usprawnienia funkcjonowania przedsiębiorstw
 - Tworzenie i prowadzenie kampanii reklamowych
 - Zarządzanie projektami IT
- wyższe, inż. informatyki / programowanie i grafika 3D
- Szkolenia: Adobe, Corel, Vizrt, Cinema 4D, 3D Studio Max
- 12 lat doświadczenia w realizacjach informatycznych- graficznych, reklamowych. Tworzenie grafiki do filmów i książek. Ponad 50 szkoleń z programów graficznych.
- Audytor projektów UE, 15 letnie doświadczenie jako audytor, szkoleniowiec i validator.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

prezentacja online, skrypty

Informacje dodatkowe

zajęcia odbywają się w godzinach dydaktycznych po 45min, w jednym dniu szkoleniowym przerwa 30 min.

Adres

ul. Żmijewska 110
87-300 Karbowo
woj. kujawsko-pomorskie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Wi-fi

Kontakt



Emilia Nowakowska

E-mail emilia.draspa@gmail.com

Telefon (+48) 661 453 724