



Quali - szkolenia i
doradztwo Beata
Krzysz

★★★★☆ 4,4 / 5

153 oceny

Grafika do Internetu + AI - Canva PRO - szkolenie zdalne w czasie rzeczywistym

Numer usługi 2025/07/22/11284/2895411

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 25 h

📅 25.08.2025 do 29.08.2025

2 375,00 PLN brutto

2 375,00 PLN netto

95,00 PLN brutto/h

95,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Grupa docelowa usługi

Graficy, plastycy, projektanci stron internetowych, fotografowie, przedsiębiorcy i inne osoby, które chcą tworzyć materiały szkoleniowe, materiały reklamowe i grafiki do mediów społecznościowych i marketingu.

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

Usługa adresowana również do uczestników projektu „Kierunek – Rozwój”

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

Chcesz zmienić termin bądź zakres szkolenia? - zadzwoń do nas!

Minimalna liczba uczestników

2

Maksymalna liczba uczestników

3

Data zakończenia rekrutacji

08-08-2025

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

25

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

Celem szkolenia jest przygotowanie do pracy w programie graficznym w aplikacji Canva PRO, do tworzenia projektów graficznych do social media, prezentacji firmowych, stron WWW, tworzenia filmów typu reels / rolki, grafik reklamowych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik wykorzystuje interfejs i funkcje platformy Canva oraz potrafi skonfigurować konto do swojej pracy.	Rejestruje się i ustawia konto w Canva, rozróżnia funkcje dostępne w wersji darmowej i PRO. Wskazuje i opisuje podstawowe aplikacje i narzędzia dostępne w Canva. Legalnie korzysta z zasobów Canvy, uwzględniając prawa autorskie i licencje. Korzysta z wyszukiwarki w celu znalezienia zdjęć, grafik, gradientów, szablonów.	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik tworzy różnorodne materiały graficzne i multimedialne z uwzględnieniem zasad projektowania.	Tworzy projekty w różnych formatach (post, relacja, prezentacja, karuzela, ulotka, wizytówka). Pracuje na warstwach i korzysta z prowadnic, siatek oraz liniiek. Tworzy spójne układy graficzne zgodne z zasadami kompozycji i hierarchii wizualnej. Stosuje poprawne formatowanie tekstu – rozróżnia tekst jako grafikę i tekst informacyjny. Łączy różne kroje pisma i wykorzystuje darmowe fonty z zewnętrznych źródeł.	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik wykorzystuje funkcje Canva PRO i sztucznej inteligencji do automatyzacji i wzbogacenia projektów.	Stosuje funkcje PRO: usuwanie tła, wymazywanie elementów, powiększanie zdjęć, wyodrębnianie tekstu. Generuje treści z wykorzystaniem AI: obrazy, teksty, kod, głos, napisy do filmów. Wdraża automatyzacje i planuje pracę za pomocą tablic i arkusza w Canva. Rozróżnia zastosowania i ograniczenia funkcji AI w projektowaniu graficznym.	Analiza dowodów i deklaracji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik tworzy i edytuje materiały do druku i do publikacji online, zachowując odpowiednie parametry techniczne.	Tworzy projekty do druku z użyciem odpowiednich ustawień (CMYK, marginesy, krzywe). Eksportuje i zapisuje projekty w różnych formatach (JPG, PNG, PDF), także na chmurze. Edytuje pliki PDF i przygotowuje dokumenty zgodne z wymaganiami wydruku. Wykorzystuje różnice między formatami plików i rozdzielczościami.	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik organizuje swoją pracę projektową i tworzy spójny wizerunek marki.	Korzysta z szablonów marki i tworzy projekty zgodne z identyfikacją wizualną. Projektuje proste strony internetowe w Canva i publikuje je online. Udostępnia projekty zewnętrznym odbiorcom (spoza zespołu). Stosuje dobre praktyki: katalogowanie, nazywanie projektów, porządkowanie zasobów.	Analiza dowodów i deklaracji

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

Szkolenie trwa 18 godzin zegarowych i 45 minut, które przeznaczone jest na ewaluację. Co odpowiada 25 godzin dydaktycznych (1 godzina dydaktyczna to 45 minut), które są wskazane w karcie zgodnie z wymaganiami projektu i są uwzględniane do rozliczania bonami.

1. Rejestracja w Canva i ustawienie konta
2. Omówienie dostępnych aplikacji i innych narzędzi w Canva
3. Omówienie i praca z Ai (praca na gotowych promptach)

- Generowanie zdjęć
- Generowanie kodu
- Generowanie tekstu

1. Jak legalnie korzystać z programu Canva?
2. Mój pierwszy projekt (praca z różnymi szablonami) i systemowymi aplikacjami.
3. Jak szybko wyszukać zdjęcia, grafiki, tła, gradienty?
4. Praca z wykorzystaniem swoich grafik, zdjęć i filmów.
5. Omówienie zasad projektowania graficznego - wolna przestrzeń
6. Dwa rodzaje funkcji tekstu:

- Tekst jako grafika
- Tekst jako informacja
- Praca z tekstem i Efektami
- Łączenie ze sobą różnych krojów pisma (aplikacja zewnętrzna)
- Co to są fonty systemowe?
- Skąd brać darmowe fonty?

1. Omówienie funkcji PRO

- Usuwanie tła,
- Wyodrębnianie tekstu ze zdjęcia,
- Wymazywanie niechcianych elementów,
- Powiększanie zdjęcia

1. Edycja zdjęć (co to jest kompozycja?)
2. Poprawa jakości zdjęcia dzięki aplikacjom dostępnych w Canva.
3. Tworzymy jeden projekt w różnych formatach, w jednym miejscu.

- Tekst na bloga wygenerowany przez Ai
- Tworzymy post 1x1,
- Tło na Facebook (dlaczego ważne rzeczy muszą być na środku?)
- Relację i Rolkę (projektujemy z uwzględnieniem formatu netto)
- Prezentacja (praca na szablonie) - praca z tekstem, zdjęciami i filmem
- Karuzelę o niestandardowym wymiarze i spójnej formie
- Ulotkę (praca z tekstem i zaawansowane formatowanie)

1. Praca na warstwach w Canva
2. Materiały drukowane:

- Praca z linijkami i prowadnicami
- Tworzenie wizytówki
- Czy w Canva mogę zrobić logo?
- Jak zapisać plakat, ulotkę do druku?
- Co to jest CMYK i co to są krzywe?

1. Jak edytować dokument PDF?
2. Praca z filmem.

- Tworzenie animowanego posta
- Tworzenie animowanej Reels
- Dodawanie własnego audio do filmu
- Generowanie głosu do materiałów filmowych i prezentacji
- Generowanie napisu do filmu
- Formaty i rozdzielczości. Na co zwracać uwagę?

1. Jak zapisać projekt?

- Jak są różnice między jpg a png?
- Jak zapisać projekt na dysk w chmurze?

1. Jak mogę udostępnić swój projekt osobie, która nie jest w moim zespole?
2. Co to są szablony marki i jak z tego korzystać?
3. Identyfikacja Marki.
4. Projekt WWW w Canva.
5. Jak zaplanować prace nad dużym projektem dzięki tablicy i Arkuszowi z Canva?
6. Dobre praktyki:

- Katalogowanie projektów
- Nazywanie projektów
- Usuwanie śmieci

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 1

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 1 Canva - godziny do ustalenia z osobami, które zgłoszą się na szkolenie	Jolanta Waniowska	25-08-2025	10:00	14:00	04:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 375,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 375,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	95,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	95,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Jolanta Waniowska

Projektantka graficzna i fotografka. Specjalistka z zakresu marketingu i kompleksowej realizacji działań marketingowych w mediach społecznościowych. Pasjonatka planowania i wdrażania kampanii marketingowych z wykorzystaniem nowych technologii. Prowadzi profil w bazie zdjęć unsplash.com oraz www.eyem.com

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

- prezentacja multimedialna wspierająca szkolenie w formacie pdf
- ćwiczenia w postaci plików do pobrania
- nagrania szkolenia przekazane Kursantowi na własny użytek

Warunki uczestnictwa

Podstawowa znajomość obsługi komputera.

Warunkiem przystąpienia do szkolenia jest także:

- podpisanie umowy szkoleniowej z dostawcą usług (Quali)
- dostarczenie kodów weryfikacji bonów i numeru Pesel jeżeli jest wymagany w projekcie
- wpłacenie wkładu własnego/zaliczki na konto dostawcy Usługi przed rozpoczęciem szkolenia, jeżeli cena godziny edukacyjnej przekracza wysokość dofinansowania w projekcie.
- obecność na zajęciach - minimum 80%, udokumentowana podpisem na liście lub w systemie
- zgoda na udostępnienie wizerunku do celów monitoringu
- podejście do procesu walidacji, czyli dostarczenie bezpośrednio po szkoleniu do terminu walidacji samodzielnie wykonanego projektu do oceny przez Walidatora wraz z opisem i ewentualnymi innymi projektami, Kursant nie jest obecny w trakcie walidacji, w tym czasie walidator sprawdza dostarczony materiał i opracowuje protokół walidacji
- udzielenie zgody na przetwarzanie danych w zakresie niezbędnym do organizacji szkolenia i wystawienia zaświadczeń

Informacje dodatkowe

Szkolenie trwa 18 godzin zegarowych i 45 minut, które przeznaczone jest na ewaluację. Co odpowiada 25 godzin dydaktycznych (1 godzina dydaktyczna to 45 minut), które są wskazane w karcie zgodnie z wymaganiami projektu i są uwzględniane do rozliczania bonami.

Szkolenie dedykowane jest do projektów:

Małopolski Pociąg do kariery,

Nowy start w Małopolsce z EURESEM,

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu Kierunek - Rozwój,

Regionalny Fundusz Szkoleniowy II

NetBon 2. Numer projektu: FEMP.06.06-IP.02-0048/23

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.

Kompetencja związana z cyfrową transformacją.

Warunki techniczne

Warunki techniczne niezbędne do udziału w usłudze:

- platforma Evenea Live lub Google Meet, nie wymaga instalowania żadnych programów czy wtyczek, Uczestnik dostaje link na adres mailowy za pomocą, którego loguje się do pokoju webinarowego. Link będzie dostępny w trakcie spotkania.

By skorzystać z Evenea Live komputera PC, skorzystaj z następujących wersji przeglądarek:

- Google Chrome (wersja 29 lub wyższa)
- Mozilla Firefox (wersja 45.0 lub wyższa)
- Opera (wersja 38.0 lub wyższa)

- dostęp do darmowej lub płatnej wersji Canva

Jeżeli chodzi o wersję mobilną - Evenea Live zadziała na - lepiej jednak korzystać z laptopa lub komputera:

- Safari oraz Chrome w systemie iOS
- Chrome w systemie Android

Uczestnik nie potrzebuje innego oprogramowania.

Wystarczy laptop lub komputer z stabilnym dostępem do Internetu.

Kontakt



Beata Krzyś

E-mail biuro@quali.pl

Telefon (+48) 506 501 852