



InvertArt Wojciech
Walczak

Brak ocen dla tego dostawcy

Projektant Canva

Numer usługi 2025/07/25/178189/2902899

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa o charakterze zawodowym

🕒 40 h

📅 08.09.2025 do 23.09.2025

2 200,00 PLN brutto

2 200,00 PLN netto

55,00 PLN brutto/h

55,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Biznes / Marketing

Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane jest do osób chcących samodzielnie tworzyć estetyczne materiały graficzne do celów biznesowych, edukacyjnych lub marketingowych, bez potrzeby angażowania grafika. Uczestnikami mogą być m.in. freelancerzy, właściciele małych firm, pracownicy działów marketingu i social media, twórcy internetowi, edukatorzy oraz osoby planujące rozwój kariery w branży kreatywnej.

Program dostosowany jest zarówno dla początkujących, jak i średnio zaawansowanych użytkowników Canvy, którzy chcą uporządkować wiedzę i nauczyć się efektywnego projektowania materiałów wizualnych.

Szkolenie odpowiada na potrzeby rozwoju kompetencji cyfrowych i graficznych w pracy zawodowej, działalności własnej oraz budowie marki osobistej.

Minimalna liczba uczestników

3

Maksymalna liczba uczestników

8

Data zakończenia rekrutacji

05-09-2025

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

40

Cel

Cel edukacyjny

Celem ogólnym kursu jest przygotowanie uczestników do samodzielnego tworzenia materiałów graficznych: Opanowanie obsługi Canvy i jej interfejsu. Tworzenie materiałów dopasowanych do różnych kanałów komunikacji(social media, druk, prezentacje). Zastosowanie zasad projektowania graficznego (kompozycja, kolor,typografia). Budowanie

identyfikacji wizualnej marki (logo, brand kit, kolory, fonty). Przygotowywanie animacji, video i materiałów interaktywnych. Praca zespołowa i udostępnianie projektów.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
WIEDZA: • - zna zasady projektowania graficznego i spójności wizualnej; • - zna możliwości Canvy i jej funkcje, zarówno darmowe, jak i w wersji Pro;		
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: • - potrafi pracować w zespole i korzystać z funkcji współdzielenia projektów; • - potrafi przyjąć informację zwrotną i udoskonalać projekt graficzny; • - potrafi świadomie tworzyć wizerunek marki zgodnie z jej wartościami.	Zaliczenie 60% testu	Test teoretyczny
UMIEJĘTNOŚCI: • - potrafi tworzyć i edytować grafiki do social media, druku i prezentacji; • - potrafi przygotować identyfikację wizualną marki; • - potrafi eksportować i przygotować pliki do druku i publikacji; • - tworzy animacje i video za pomocą Canvy;	Ocena jakości pracy własnej na podstawie kluczowych punktów, jakie powinny znaleźć się w projekcie	Prezentacja

Cel biznesowy

Celem biznesowym usługi jest podniesienie kompetencji uczestników w zakresie samodzielnego projektowania materiałów graficznych z wykorzystaniem narzędzia Canva. Dzięki szkoleniu uczestnicy będą mogli skutecznie tworzyć spójne wizualnie treści marketingowe, edukacyjne i promocyjne, co bezpośrednio przełoży się na poprawę komunikacji marki, zwiększenie jej rozpoznawalności oraz profesjonalizację przekazu wizualnego.

Szkolenie pozwala zredukować koszty związane z outsourcingiem usług graficznych, skraca czas tworzenia materiałów oraz zwiększa elastyczność działań marketingowych i informacyjnych. Uczestnicy nauczą się projektować materiały dopasowane do różnych kanałów komunikacji (media społecznościowe, druk, prezentacje), zgodnie z zasadami projektowania graficznego (kompozycja, kolorystyka, typografia).

Dodatkowo kurs wspiera rozwój umiejętności tworzenia i zarządzania identyfikacją wizualną marki (brand kit, logo, kolory firmowe, fonty), przygotowywania materiałów video, animacji oraz elementów interaktywnych, co zwiększa konkurencyjność uczestników na rynku pracy oraz wspiera rozwój ich działalności zawodowej lub przedsiębiorczej.

Szkolenie rozwija również kompetencje w zakresie pracy zespołowej w środowisku cyfrowym (współpraca i udostępnianie projektów w Canva), co sprzyja efektywności komunikacji i organizacji pracy w zespole.

Effekt usługi

Po ukończeniu kursu uczestnik:

1. WIEDZA

- zna zasady projektowania graficznego i spójności wizualnej;
- zna możliwości Canvy i jej funkcje, zarówno darmowe, jak i w wersji Pro;

2. UMIEJĘTNOŚCI:

- potrafi tworzyć i edytować grafiki do social media, druku i prezentacji;
- potrafi przygotować identyfikację wizualną marki;
- potrafi eksportować i przygotować pliki do druku i publikacji;
- tworzy animacje i video za pomocą Canvy;

3. KOMPETENCJE SPOŁECZNE:

- potrafi pracować w zespole i korzystać z funkcji współdzielenia projektów;
- potrafi przyjąć informację zwrotną i udoskonalać projekt graficzny;
- potrafi świadomie tworzyć wizerunek marki zgodnie z jej wartościami.

Kryteria weryfikacji:

- **frekwencja - obecność na zajęciach**
- **test końcowy - test wyboru online**
- **praca własna na zaliczenie - projekt końcowy**

Metoda potwierdzenia osiągnięcia efektu usługi

Zaliczenie kursu odbywa się na podstawie trzech kryteriów punktowych:

1. Frekwencja (maks. 10 pkt)

- 0 pkt – opuszczenie więcej niż 3 zajęć
- 5 pkt – opuszczenie maks. 3 zajęć
- 10 pkt – uczestnictwo we wszystkich zajęciach

2. Test końcowy (maks. 20 pkt)

- 0 pkt – poniżej 60% prawidłowych odpowiedzi
- 10 pkt – między 60%-80% prawidłowych odpowiedzi
- 20 pkt – powyżej 80% zaliczonych odpowiedzi

3. Projekt końcowy (maks. 20 pkt)

- 0 pkt – projekt bardzo słaby, zawierający mniej niż połowę istotnych elementów
- 5 pkt – projekt słaby z potencjałem realizacji
- 10 pkt – projekt użyteczny z wadami, ale do realizacji
- 15 pkt – projekt zgodny z ogólnymi zasadami, gotowy do realizacji
- 20 pkt – projekt jakościowy, zawierający wszystkie elementy pozwalające na jego płynną realizację.

Potwierdzeniem zdobycia umiejętności, jest zaświadczenie o przebyciu kursu oraz dyplom.

Kwalifikacje

Usługa o charakterze zawodowym

Kształcenie KUZ

Wykonywanie i realizacja projektów multimedialnych

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

DATA	GODZINY	MODUŁ	TEMATY	LICZBA GODZIN	PROWADZĄCY
08.09.2025 - poniedziałek	17:30-20:30	Canva – pierwsze kroki	Wprowadzenie do kursu, rejestracja, interfejs, plan pracy, typy projektów	3	Wojciech Walczak, Karolina Maj
09.09.2025 - wtorek	17:30-20:30	Zasady projektowania graficznego	Kompozycja, kolor, kontrast, typografia	3	Karolina Maj
11.09.2025 - czwartek	17:30-20:30	Zasady projektowania graficznego cd.	Instagram, Facebook, LinkedIn – formaty, CTA	3	Karolina Maj
		Tworzenie grafik social media			
13.09.2025 - sobota	8:00-14:00	Brand kit – budowanie spójnej marki	Logo, kolory, fonty, biblioteka stylów	6	Karolina Maj
		Projektowanie dokumentów i prezentacji	CV, oferty, e-booki, prezentacje sprzedażowe		
15.09.2025 - poniedziałek	17:30-20:30	Tworzenie materiałów do druku	Ulotki, plakaty, wizytówki, przygotowanie PDF	3	Karolina Maj
16.09.2025 - wtorek	17:30-20:30	Animacje i video w Canvie	Rolki, intro, Stories, animacje tekstu i elementów	3	Karolina Maj
18.09.2023 - czwartek	17:30-20:30	Praca zespołowa i udostępnianie	Foldery zespołowe, udostępnianie, komentarze	3	Karolina Maj

20.09.2025 - sobota	8:00-11:00	Projekt końcowy: zestaw materiałów marki	Tworzenie kompletnej identyfikacji, wskazówki do pracy końcowej	4	Karolina Maj
22.09.2025 - poniedziałek	8:00-23:00	Test online teoretyczny	Test wyboru, uruchamiany jednorazowo 20 pytań	1	Anna Hamera
23.09.2025 - wtorek	17:30-20:30	Prezentacja projektu + podsumowanie	Prezentacja projektów	3	Karolina Maj, Wojciech Walczak, Anna Hamera
SUMA GODZIN:				32	
PRACA WŁASNA KURSANTÓW 4h w tygodniu po każdym weekendzie:				8	

Prócz zajęć kursanci zobligowani są do poświęcenia minimum 8 godzin pracy własnej w okresie prowadzenia kursu. W tym czasie objęci są 8 dodatkowymi godzinami wsparcia, które mogą wykorzystać po ustaleniu z prowadzącymi terminów konsultacji indywidualnych.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 10

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 10 Canva – pierwsze kroki	Karolina Maj	08-09-2025	17:30	20:30	03:00
2 z 10 Zasady projektowania graficznego	Karolina Maj	09-09-2025	17:30	20:30	03:00
3 z 10 Zasady projektowania graficznego cd., Tworzenie grafik social media	Karolina Maj	11-09-2025	17:30	20:30	03:00
4 z 10 Brand kit – budowanie spójnej marki, Projektowanie dokumentów i prezentacji	Karolina Maj	13-09-2025	08:00	14:00	06:00
5 z 10 Tworzenie materiałów do druku	Karolina Maj	15-09-2025	17:30	20:30	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
6 z 10 Animacje i video w Canvie	Karolina Maj	16-09-2025	17:30	20:30	03:00
7 z 10 Praca zespołowa i udostępnianie	Karolina Maj	18-09-2025	17:30	20:30	03:00
8 z 10 Projekt końcowy: zestaw materiałów marki	Karolina Maj	20-09-2025	08:00	12:00	04:00
9 z 10 Test online teoretyczny	-	22-09-2025	08:00	09:00	01:00
10 z 10 Prezentacja projektu + podsumowanie	-	23-09-2025	17:30	20:30	03:00

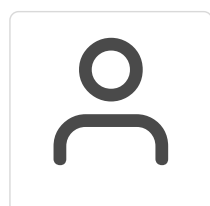
Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 200,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 200,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	55,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	55,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 2



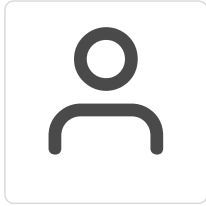
1 z 2

Karolina Maj

Specjalistka UX/UI, analityczka CX, projektantka stron internetowych, grafik

Specjalistka UX/UI, projektantka, analityczka, szkoleniowiec. W badaniach wykorzystuje swoje wykształcenie jako antropolog. Aktywnie działa w branży UX Designu, angażując się w wykłady i

prelekcje. Posiada kompetencje w obszarze projektowania graficznego w programie Canva oraz Figma.



2 z 2

Wojciech Walczak

Project & Marketing Manager, Grafik, Specjalista Google

Specjalista Marketingu Google, programista Java, Scrum Master w metodyce Agile, specjalista SEO i Google ADS, prowadzi zakres tematyczny wdrażania mikrofirm do rynku e-commerce. Dodatkowo zajmuje się składami drukarskimi i projektowaniem graficznym oraz systemami ERP.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Wszelkie materiały z kursu zostaną przekazane kursantom, po ukończeniu kursu. Należą do nich prezentacje z wykładów w formie PDF oraz wszelkie wytworzone w trakcie kursu projekty i grafiki.

Warunki uczestnictwa

- Posiadanie własnego komputera oraz dostęp do Internetu.
- Możliwość zainstalowania na własnym sprzęcie programu Figma (darmowa wersja)
- Kursanci powinni mieć pojęcie o płynnym użytkowaniu komputera.
- Rejestracja za pomocą formularza na stronie: <https://it-ifg.pl/formularz-do-zapisu-na-szkolenie/>

Warunki techniczne

- Posiadanie własnego komputera/laptopa.
- Podstawowa znajomość obsługi komputera.
- Dostęp do Internetu.

Kontakt



Wojciech Walczak

E-mail wwalczakpraca@wp.pl

Telefon (+48) 696 560 562