



AKADEMIA
PRZEDSIĘBIORCY
WEC SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 4,6 / 5

5 ocen

Canva - sztuka projektowania dla wszystkich

Numer usługi 2025/08/06/174043/2925179

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🎓 Usługa szkoleniowa

🕒 4 h

📅 03.09.2025 do 03.09.2025

799,50 PLN brutto

650,00 PLN netto

199,88 PLN brutto/h

162,50 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Inne / Edukacja
Identyfikatory projektów	Kierunek - Rozwój, Małopolski Pociąg do kariery
Grupa docelowa usługi	Szkolenie jest skierowane do osób zajmujących się tworzeniem materiałów wizualnych, marketingiem, grafiką komputerową oraz do wszystkich, którzy chcą rozwijać swoje umiejętności w zakresie projektowania graficznego przy użyciu narzędzia Canva. Uczestnicy powinni mieć podstawową znajomość obsługi komputerów oraz dostęp do Internetu. Doświadczenie w zakresie projektowania graficznego nie jest wymagane, choć podstawowa znajomość zasad grafiki będzie dodatkowym atutem. Usługa również adresowana dla Uczestników Projektu MP i/lub dla Uczestników Projektu NSE. Usługa adresowana również dla Uczestników Projektu Kierunek-Rozwój.
Minimalna liczba uczestników	3
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	29-08-2025
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	4

Cel

Cel edukacyjny

Canva - sztuka projektowania dla wszystkich- zdobycie praktycznej wiedzy i umiejętności w tworzeniu różnorodnych projektów graficznych za pomocą narzędzia Canva, w tym grafik do mediów społecznościowych, materiałów reklamowych, prezentacji, animacji oraz obróbki zdjęć, umożliwiających samodzielne tworzenie atrakcyjnych i profesjonalnych materiałów wizualnych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
WIEDZA: Zrozumienie podstawowych i zaawansowanych funkcji platformy Canva oraz jej zastosowań w różnych rodzajach projektów graficznych. Wiedza na temat różnorodnych typów projektów, które można stworzyć przy użyciu Canva, takich jak grafiki do mediów społecznościowych, banery reklamowe, infografiki, filmy i animacje.	Efekty w zakresie wiedzy zostaną uznane za osiągnięte, jeśli uczestnik testu: rozumie podstawowe i zaawansowane funkcje platformy Canva oraz ich zastosowania w różnych typach projektów graficznych, zna różnorodne rodzaje projektów możliwe do wykonania w Canvie, takie jak grafiki do social media, banery, infografiki, filmy i animacje, rozumie rolę narzędzi sztucznej inteligencji dostępnych w Canvie i ich wpływ na proces projektowania. Weryfikacja: pytania testowe sprawdzające znajomość funkcji Canvy oraz zastosowania narzędzi AI w tworzeniu projektów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

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

- 1. Canva – tworzenie własnych projektów graficznych.
- 2. Grafiki do mediów społecznościowych, posty, grafiki w tle wydarzeń, grafiki reklam, infografiki, itp.
- 3. Grafiki produktowe, banery, miniaturki produktów, itp.
- 4. Grafiki reklamowe, banery, plakaty, ulotki, itp.
- 5. Tworzenie prezentacji, formatki.
- 6. Tworzenie filmu, gifów, animacji.
- 7. Tworzenie gier, plansz edukacyjnych, materiałów wizualnych.
- 8. Grafiki użytkowe.
- 9. Retusz, korekta, zdjęć, fotomontaż, obróbka graficzna obrazu.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 10

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 10 Canva – tworzenie własnych projektów graficznych	Katarzyna JaszczaK Bukowska	03-09-2025	08:30	08:45	00:15
2 z 10 Grafiki do mediów społecznościowych, posty, grafiki w tle wydarzeń, grafiki reklam, infografiki, itp.	Katarzyna JaszczaK Bukowska	03-09-2025	08:45	09:10	00:25

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
3 z 10 Grafiki produktowe, banery, miniaturki produktów, itp.	Katarzyna JaszczaK Bukowska	03-09-2025	09:10	09:35	00:25
4 z 10 Grafiki reklamowe, banery, plakaty, ulotki, itp.	Katarzyna JaszczaK Bukowska	03-09-2025	09:35	09:50	00:15
5 z 10 Tworzenie prezentacji, formatki	Katarzyna JaszczaK Bukowska	03-09-2025	09:50	10:25	00:35
6 z 10 Tworzenie filmu, gifów, animacji	Katarzyna JaszczaK Bukowska	03-09-2025	10:25	11:00	00:35
7 z 10 Tworzenie gier, plansz edukacyjnych, materiałów wizualnych	Katarzyna JaszczaK Bukowska	03-09-2025	11:00	11:20	00:20
8 z 10 Grafiki użytkowe	Katarzyna JaszczaK Bukowska	03-09-2025	11:20	11:50	00:30
9 z 10 Retusz, korekta zdjęć, fotomontaż, obróbka graficzna obrazu	Katarzyna JaszczaK Bukowska	03-09-2025	11:50	12:15	00:25
10 z 10 Test sprawdzający i podsumowanie	Katarzyna JaszczaK Bukowska	03-09-2025	12:15	12:30	00:15

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	799,50 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	650,00 PLN

Koszt osobogodziny brutto

199,88 PLN

Koszt osobogodziny netto

162,50 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Katarzyna Jaszcak Bukowska

Absolwentka Politechniki Łódzkiej, magister inżynier Budownictwa w specjalności konstrukcji lądowych i budowlano-inżynierskich. Certyfikowany trener Autodesk (Autodesk Certified Instructor – Silver) w zakresie Autodesk Robot Structural Analysis Professional. Wykładowca akademicki na uczelniach, m.in. Społeczna Akademia Nauk, Uniwersytet WSB Merito, UTH. Prowadzi zajęcia z zakresu wspomagania projektowania, systemów informatycznych, technologii informacyjnych, nowoczesnych technologii w edukacji, zarządzania zasobami ludzkimi, finansów i wizualizacji danych.

Od ponad 14 lat realizuje projekty dla klientów z Polski i zagranicy – w sektorze publicznym i biznesowym. Doświadczony coach, menedżer, mentor i trener w zakresie analizy i wizualizacji danych (HARD Data) oraz nowoczesnych technologii. Od 2019 roku współpracuje z Polską Akademią Otwartą, wdrażając kompetencje kluczowe i cyfrowe. Prowadzi szkolenia z wykorzystania sztucznej inteligencji, zasobów cyfrowych oraz metod kształcenia dla nauczycieli, trenerów i pracowników HR.

Specjalizuje się w automatyzacji procesów, usprawnianiu prac projektowych, analizie potrzeb klientów oraz wdrażaniu nowoczesnych rozwiązań cyfrowych. Tworzy inkluzywne, dostępne materiały edukacyjne i e-learningowe. Posiada certyfikat Autodesk – AI Digital Competences.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymają materiały w formie skryptu pdf.

Warunki uczestnictwa

Szkolenie jest skierowane do osób zajmujących się tworzeniem materiałów wizualnych, marketingiem, grafiką komputerową oraz do wszystkich, którzy chcą rozwijać swoje umiejętności w zakresie projektowania graficznego przy użyciu narzędzia Canva. Uczestnicy powinni mieć podstawową znajomość obsługi komputerów oraz dostęp do Internetu. Doświadczenie w zakresie projektowania graficznego nie jest wymagane, choć podstawowa znajomość zasad grafiki będzie dodatkowym atutem.

Informacje dodatkowe

Szkolenie trwa od godziny 08:30-12:30 (4h).

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach Projektu Kierunek-Rozwój.

Kompetencja związana z cyfrową transformacją.

Warunki techniczne

1. Platforma komunikacyjna

Szkolenie będzie prowadzone za pośrednictwem platformy **Microsoft Teams**. Jest to profesjonalne narzędzie do wideokonferencji, współpracy i wymiany plików, które umożliwia dostęp do prezentowanych treści, uczestnictwo w dyskusjach oraz współpracę na żywo.

2. Minimalne wymagania sprzętowe

Urządzenie uczestnika musi spełniać następujące wymagania:

- **Komputer/laptop:**
 - Procesor: **minimum 1.6 GHz** lub wyższy
 - Pamięć RAM: **minimum 4 GB**
 - Karta graficzna: zgodna z **DirectX 9** lub nowsza
 - System operacyjny: **Windows 10 lub nowszy / macOS X 10.11 El Capitan** lub nowszy
- **Tablet/smartfon:**
 - Android: wersja **6.0** lub nowsza
 - iOS: wersja **12.0** lub nowsza
 - Kamera internetowa i mikrofon (wbudowane lub zewnętrzne).

3. Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego

- **Prędkość pobierania:** minimum **1.2 Mbps**
- **Prędkość wysyłania:** minimum **1.2 Mbps**
- **Stale i stabilne połączenie internetowe** (preferowane jest połączenie kablowe lub Wi-Fi o stabilnym sygnale).

4. Niezbędne oprogramowanie

- Aplikacja **Microsoft Teams**:
 - Użytkownicy komputerów mogą pobrać aplikację Teams z oficjalnej strony Microsoft lub korzystać z wersji przeglądarkowej (najlepiej w przeglądarce **Microsoft Edge, Google Chrome** lub **Safari**).
 - Użytkownicy urządzeń mobilnych powinni pobrać aplikację **Microsoft Teams** z odpowiednich sklepów (Google Play, App Store).
- **Przeglądarka internetowa:** jeśli szkolenie odbywa się przez przeglądarkę, rekomendowane są najnowsze wersje przeglądarek Microsoft Edge, Google Chrome, Mozilla Firefox lub Safari.

Kontakt



Anna Kieszek

E-mail anna.kieszek@wecfinanse.pl

Telefon (+48) 604 590 232