



Canva, grafika i sztuczna inteligencja – nowoczesne narzędzia cyfrowe

Numer usługi 2025/08/13/12064/2938158

5 000,00 PLN brutto

5 000,00 PLN netto

312,50 PLN brutto/h

312,50 PLN netto/h

Szkoła

Komputerowa

Impuls Sp. z o. o.

★★★★★ 4,9 / 5

14 ocen

📍 Gliwice / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 16 h

📅 03.11.2025 do 07.11.2025

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Grupa docelowa usługi

Szkolenie jest skierowane do osób, które chcą wykorzystywać nowoczesne narzędzia cyfrowe do tworzenia materiałów graficznych i wizualnej komunikacji. Uczestnikami mogą być osoby zajmujące się promocją, edukacją, marketingiem, a także właściciele małych firm, freelancerzy i edukatorzy. Usługa jest odpowiednia dla osób posiadających podstawowe umiejętności obsługi komputera i internetu, które chcą rozwinąć kompetencje w zakresie pracy z Canvą i sztuczną inteligencją.

Minimalna liczba uczestników

1

Maksymalna liczba uczestników

6

Data zakończenia rekrutacji

27-10-2025

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 prowadzi do zdobycia umiejętności wykorzystywania narzędzi cyfrowych, takich jak Canva i sztuczna inteligencja, w tworzeniu nowoczesnych materiałów graficznych. Uczestnik rozwija kompetencje w zakresie projektowania komunikacji wizualnej z uwzględnieniem estetyki, spójności przekazu i zasad cyberbezpieczeństwa.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Charakteryzuje możliwości wykorzystania narzędzi cyfrowych, takich jak Canva i AI, w tworzeniu materiałów graficznych	– Wskazuje konkretne zastosowania Canvy i narzędzi AI w tworzeniu komunikatów wizualnych – Omawia zalety i ograniczenia wykorzystania tych narzędzi w pracy cyfrowej.	Wywiad swobodny
Projektuje proste materiały wizualne z wykorzystaniem Canvy	– Tworzy autorskie grafiki (np. posty, ulotki, infografiki) w Canvie z użyciem dostępnych zasobów i funkcji AI. – Stosuje zasady spójności wizualnej i przejrzystości	Analiza dowodów i deklaracji
Ocenia zagrożenia związane z publikacją treści cyfrowych i uzasadnia znaczenie cyberbezpieczeństwa w pracy w sieci.	– Identyfikuje podstawowe zagrożenia w pracy online, związane z udostępnianiem materiałów graficznych i danych. – Wyjaśnia dobre praktyki związane z ochroną treści cyfrowych i bezpiecznym korzystaniem z narzędzi internetowych.	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

Szkolenie jest skierowane do osób, które chcą wykorzystywać nowoczesne narzędzia cyfrowe do tworzenia materiałów graficznych i wizualnej komunikacji. Uczestnikami mogą być osoby zajmujące się promocją, edukacją, marketingiem, a także właściciele małych firm, freelancerzy i edukatorzy. Usługa jest odpowiednia dla osób posiadających podstawowe umiejętności obsługi komputera i internetu, które chcą rozwinąć kompetencje w zakresie pracy z Canvą i sztuczną inteligencją.

Program szkolenia jest powiązany z załącznikiem nr 1 "Mapa powiązań technologicznych" do Programu Rozwoju Technologii Województwa Śląskiego na lata 2019-2030 w obszarze technologii informacyjnych i telekomunikacyjnych - 4.7 Technologie telekomunikacyjne i informacyjne wspierające przemysł 4.0.

Szkolenie trwa 16 godzin dydaktycznych + przerwy.

Szkolenie odbywa się w trybie stacjonarnym na sali szkoleniowej wyposażonej w stanowisko komputerowe dla uczestnika, projektor, flipcharty, markery.

Walidacja: Szkolenie kończy się walidacją wewnętrzną. Szkolenie i walidację prowadzą inne osoby.

Program szkolenia:

1. Wprowadzenie do kompetencji cyfrowych

- Pojęcie kompetencji cyfrowych w pracy administracyjnej i kreatywnej
- Rola komunikacji wizualnej w efektywnym przekazie informacji
- Przegląd narzędzi cyfrowych wspierających pracę twórczą
- Wprowadzenie do Canvy i sztucznej inteligencji w pracy kreatywnej

2. Canva – podstawy pracy z narzędziem

- Tworzenie i zarządzanie projektami w Canvie
- Praca z szablonami: ulotki, infografiki, posty społecznościowe
- Dobór kolorów, ikon i grafik do projektów
- Funkcje wspierające pracę zespołową i efektywność (np. kopiowanie, współdzielenie, ponowne użycie projektów)

3. Wykorzystanie AI w Canvie – automatyzacja i kreatywność

- Przegląd funkcji AI w Canvie
- Tworzenie tekstów i grafik z pomocą AI
- Praktyczne ćwiczenia z wykorzystaniem AI w projektach kreatywnych
- Etyka i odpowiedzialność przy korzystaniu ze sztucznej inteligencji

4. Projektowanie spójnego przekazu wizualnego

- Zasady efektywnej komunikacji wizualnej
- Tworzenie spójnych materiałów graficznych
- Ćwiczenia projektowe: przygotowanie kompletnej kampanii graficznej (np. seria postów społecznościowych)
- Omówienie przykładów dobrych praktyk

5. Bezpieczeństwo cyfrowe i odpowiedzialne publikowanie treści

- Podstawy cyberbezpieczeństwa w pracy z narzędziami online
- Bezpieczne udostępnianie materiałów i danych w sieci
- Licencje, prawa autorskie i zasady korzystania z zasobów graficznych
- Ochrona wizerunku i danych osobowych w publikacjach graficznych

6. Walidacja efektów uczenia się

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 000,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	312,50 PLN
Koszt osobogodziny netto	312,50 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Maciej Westerowski

- Absolwent Akademii Ekonomicznej w Katowicach - Wydział Zarządzania i marketingu;
- Trener na poziomie odpowiadającym EQF 5 European Qualification Framework (Senior trainer);
- Doradca zawodowy;
- Certyfikowany coach amerykańskiej metodyki sprzedaży CustomerCentric Selling;
- Doświadczenie: 20 letnie doświadczenie w zakresie prowadzenia własnej działalności gospodarczej – prowadzenie usług doradczych i szkoleniowych z zakresu technik sprzedaży, marketingu internetowego oraz projektowania stron www - tworzenia treści i grafik na stronie www; Trener w Szkole Komputerowej Impuls w zakresie technik sprzedaży, marketingu internetowego oraz projektowania stron www od 2020 roku; Wykładowca Akademii E-marketingu na Górnośląskiej Wyższej Szkole Handlowej od 2014 roku; w 2024 roku przeprowadził szkolenie w ramach projektu "Zielone kompetencje cyfrowe", koncentrując się na wykorzystaniu narzędzi cyfrowych do promowania zrównoważonego rozwoju i działań proekologicznych. Szkolenie obejmowało m.in. strategię marketingowe wspierające zieloną gospodarkę, angażowanie społeczności w działania ekologiczne oraz analizę efektywności kampanii online z uwzględnieniem aspektów środowiskowych; Trener na bieżąco śledzi zmiany w obszarze norm i trendów związanych z ekologiczną transformacją w sektorze cyfrowym.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Adres

ul. Grzegorza Piramowicza 2/1

44-100 Gliwice

woj. śląskie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe

Kontakt



Patrycja Tomczak

E-mail pocztainpuls@gmail.com

Telefon (+48) 322 382 439