



Quali - szkolenia i
doradztwo Beata
Krzys

★★★★☆ 4,4 / 5
155 ocen

Grafika do Internetu - Canva PRO, Adobe Illustrator, Corel DRAW, projektowanie materiałów reklamowych i przygotowanie do druku - zdalnie w czasie rzeczywistym

Numer usługi 2025/08/19/11284/2948236

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 105 h

📅 01.09.2025 do 10.10.2025

10 000,00 PLN brutto

10 000,00 PLN netto

95,24 PLN brutto/h

95,24 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Grupa docelowa usługi

- Osoby, które chcą odkryć i rozwinąć swoją nową pasję, robić coś kreatywnego.
- Graficy komputerowi, którzy pracują z fotografiami, obrazem, reklamą, identyfikacją wizualną, itp.
- Artyści plastycy, architekci, projektanci, mikroprzedsiębiorcy.
- Projektanci stron internetowych, fotografowie, operatorzy DTP, osoby zarówno początkujące, jak i zaawansowane.

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, Kierunek – Rozwój.

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

Minimalna liczba uczestników

2

Maksymalna liczba uczestników

2

Data zakończenia rekrutacji

26-08-2025

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

105

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 z grafiką wektorową w programach Canva PRO + AI, Adobe Illustrator i Corel Draw do tworzenia projektów graficznych do druku, do social media, stron WWW, materiałów reklamowych, prezentacji multimedialnych

Podczas kursu uczestnik zdobędzie umiejętności tworzenia, modyfikowania grafiki korzystania z funkcji edytorskich tekstu oraz narzędzi pracy z kolorem, efektami, symbolami łączenia grafiki wektorowej ze zdjęciami.

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 linijek. 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

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
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
Uczestnik tworzy i edytuje materiały do druku i do publikacji online, zachowując odpowiednie parametry techniczne. Uczestnik organizuje swoją pracę projektową i tworzy spójny wizerunek marki.	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. 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 Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik wykorzystuje podstawowe funkcje programów graficznych do tworzenia i edycji grafiki wektorowej Adobe Illustrator i Corel DRAW.	Tworzy projekty graficzne, dostosowując przestrzeń roboczą. • Poruszając się po programie za pomocą skrótów klawiaturowych. • Tworzy i edytuje proste kształty (figury, gwiazdki, wieloboki). • Stosuje narzędzia: ołówek, gumka, nożyczki, nóż. • Wykonuje operacje: kopiowanie, usuwanie, zaznaczanie, grupowanie. • Wyrównuje i rozmieszcza obiekty na płaszczyźnie roboczej.	Analiza dowodów i deklaracji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik pracuje z krzywymi i pędzlami oraz stosuje zaawansowane techniki wypełnień.	Tworzy i modyfikuje projekty, które zawierają kształty stworzone za pomocą narzędzia piórko i edytuje węzły. • Korzysta z palety odnajdywania ścieżek do łączenia i przycinania obiektów. • Tworzy próbki wypełnień i pracuje z grupami kolorów. • Stosuje różne typy pędzli oraz tworzy własne pędzle. • Używa siatki gradientu do zaawansowanych wypełnień. • Stosuje aktywne malowanie i kolor aktywny.	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik edytuje i formatuje tekst oraz łączyć go z grafiką.	Tworzy projekty graficzne dzięki temu, że Importuje i tworzy tekst, ustawia ramki akapitowe i przepływ tekstu. • Formatuje tekst, tworzy style, zamienia tekst na krzywe. • Stosuje pisanie na ścieżkach i kształtach oraz zniekształca tekst. • Oblewa grafikę tekstem i tworzy kontury tekstowe	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik wykorzystuje efekty, warstwy, maski oraz integruje grafikę rastrową z grafiką wektorową.	Tworzy grafiki w których stosuje filtry i efekty na obiektach, warstwach, grupach. • Pracuje z paletą warstw i wyglądu, tworzy obiekty obrotowe, zmienia oświetlenie. • Stosuje maski złożone, ewolucje, cienie, maski przycinania i wypaczania. • Importuje i umieszcza grafikę rastrową, stosuje maski kryjące. • Zapisuje efekty przy użyciu stylów i atrybutów wyglądu.	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

Szkolenia trwa 105 godzin edukacyjnych (45 minutowych) czyli 75 godzin zegarowych i 45 minut walidacji (analiza dowodów i deklaracji)

Corel DRAW i przygotowanie do druku

1. Podstawy pracy z Corelem:

- poruszanie się po ekranie z użyciem skrótów klawiaturowych,
- tworzenie prostych elementów: linii, ścieżek, krzywych Beziera, pisaków,
- tworzenie obiektów, grupowanie ich, łączenie,
- użycie wypełnień jednolitych, tonalnych, tekstur, deseni,
- określanie właściwości konturu.

2. Loga:

- transformacje, rozmieszczenie, kształtowanie obiektów,
- wyrównywanie obiektów względem siebie,
- ustawianie elementów względem dowolnego punktu,
- kształtowanie, transformowanie figur,
- przekształcanie obiektów na krzywe, kształtowanie za pomocą węzłów,
- wykonanie dowolnego logo lub symbolu graficznego.

3. Środki artystyczne, efekty trójwymiarowe, przeźroczystość:

- zastosowanie narzędzia: nóż, gumka,
- tworzenie obiektów imitujących grafikę trójwymiarową przez użycie efektów: cień, przezroczystość, obrys, metamorfoza, głębia, obwiednia, perspektywa, soczewka, siatka gradientu,
- zastosowanie wypełnień tonalnych, wypełnienia teksturą, deseniem,
- tworzenie własnych wypełnień,
- wykorzystywanie w pracy stylów wypełnień, stylów kolorów i grafiki,
- tworzenie własnych pisaków i środków artystycznych,
- rozbijanie i przekształcanie środków artystycznych w proste obiekty.

4. Tekst ozdobny i akapitowy. Ulotka reklamowa:

- tworzenie, edytowanie tekstu ozdobnego,
- przekształcanie tekstu w krzywe i modyfikowanie go,
- zastosowanie efektu obwiedni, cienia i innych do tekstu ozdobnego,
- dopasowanie tekstu do ścieżki, edytowanie ze ścieżką, edycja tekstu narzędziem kształt,
- wykorzystanie tekstu ozdobnego do tworzenia ciekawych elementów graficznych,
- formatowanie tekstu akapitowego: justowanie, dzielenie wyrazów, wypunktowania i inicjały,
- rozmieszczanie tekstu akapitowego w blokach, oblewanie grafiki, obwiednia,
- podział tekstu na kolumny, tworzenie tabel.

5. Wykonanie złożonego elementu reklamowego:

- ustawienie dowolnego układu i formatu papieru katalogu,
- stosowanie prowadnic i warstw, aby usprawnić pracę,
- importowanie grafiki z Photoshopa,
- wykorzystanie efektów dotyczących grafiki bmp,
- przekształcanie grafiki wektorowej w bmp i odwrotnie,

6. Tworzenie odwzorowań złożonych kształtów, typu mapa, dokumentów technicznych, tabel.

Przygotowanie do druku

1. Podstawy druku:

- cyfrowy przepływ prac, etapy procesu prepress,
- odbitki próbne, korekta wydruku, próby barwne,
- procesy wykończeniowe,
- charakterystyka papieru.

2. Urządzenia drukujące:

- procedury naświetlania,
- różne techniki drukowania: offset, sitodruk, itp.

3. Formaty plików postscriptowych: EPS, PDF, PRN.

4. Wprowadzanie tekstu, rodzaje fontów.

5. Praca z barwami, rozbarwienia, triada drukarska, modele kolorów CMYK, RGB, kolory dodatkowe i kolory PANTONE.

6. Przygotowanie grafiki do druku - zdjęć i grafiki wektorowej.

7. Ustawienia formatu arkusza wydruku, ustawienie formatu wizytówek, plakatu, katalogu.

8. Parametry rastra: pojęcie liniatury, rozdzielczości druku.

9. Ustawienia drukarskie: składki, pasery i linie cięcia, spady.

10. Polecenie dokument info.

11. Drukowanie ilustracji z przeźroczystością.

12. Określanie rozdzielczości filtrów i efektów aktywnych, ustawienia efektów rastrowych.

13. Nadruk, zalewki.

14. Obsługa panelu podgląd spłaszczania.

15. Zapisywanie w formacie EPS.

16. Zapisywanie w formacie PDF.

Canva PRO + AI

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)
4. Generowanie zdjęć
5. Generowanie kodu
6. Generowanie tekstu
7. Jak legalnie korzystać z programu Canva?
8. Mój pierwszy projekt (praca z różnymi szablonami) i systemowymi aplikacjami.
9. Jak szybko wyszukiwać zdjęcia, grafiki, tła, gradienty?
10. Praca z wykorzystaniem swoich grafik, zdjęć i filmów.
11. Omówienie zasad projektowania graficznego - wolna przestrzeń
12. Dwa rodzaje funkcji tekstu:
13. Tekst jako grafika
14. Tekst jako informacja
15. Praca z tekstem i Efektami
16. Łączenie ze sobą różnych krojów pisma (aplikacja zewnętrzna)
17. Co to są fonty systemowe?
18. Skąd brać darmowe fonty?
19. Omówienie funkcji PRO
20. Usuwanie tła,
21. Wyodrębnianie tekstu ze zdjęcia,
22. Wymazywanie niechcianych elementów,
23. Powiększanie zdjęcia
24. Edycja zdjęć (co to jest kompozycja?)
25. Poprawa jakości zdjęcia dzięki aplikacjom dostępnym w Canva.

26. Tworzymy jeden projekt w różnych formatach, w jednym miejscu.
27. Tekst na bloga wygenerowany przez AI
28. Tworzymy post 1x1,
29. Tło na Facebook (dlaczego ważne rzeczy muszą być na środku?)
30. Relację i Rolkę (projektujemy z uwzględnieniem formatu netto)
31. Prezentacja (praca na szablonie) - praca z tekstem, zdjęciami i filmem
32. Karuzelę o niestandardowym wymiarze i spójnej formie
33. Ulotkę (praca z tekstem i zaawansowane formatowanie)
34. Praca na warstwach w Canva
35. Materiały drukowane:
36. Praca z linijkami i prowadnicami
37. Tworzenie wizytówki
38. Czy w Canva mogę zrobić logo?
39. Jak zapisać plakat, ulotkę do druku?
40. Co to jest CMYK i co to są krzywe?
41. Jak edytować dokument PDF?
42. Praca z filmem.
43. Tworzenie animowanego posta
44. Tworzenie animowanej Reels
45. Dodawanie własnego audio do filmu
46. Generowanie głosu do materiałów filmowych i prezentacji
47. Generowanie napisu do filmu
48. Formaty i rozdzielczości. Na co zwracać uwagę?
49. Jak zapisać projekt?
50. Jakie są różnice między jpg a png?
51. Jak zapisać projekt na dysk w chmurze?
52. Jak mogę udostępnić swój projekt osobie, która nie jest w moim zespole?
53. Co to są szablony marki i jak z tego korzystać?
54. Identyfikacja Marki.
55. Projekt WWW w Canva.
56. Jak zaplanować prace nad dużym projektem dzięki tablicy i Arkuszowi z Canva?
57. Dobre praktyki:
58. Katalogowanie projektów
59. Nazywanie projektów
60. Usuwanie śmieci

Adobe Illustrator + projektowanie materiałów reklamowych

1. Podstawy rysowania:

- • tworzenie dokumentów, profile,
- poruszanie się po programie za pomocą skrótów, przestrzenie robocze,
- tworzenie prostych figur, wieloboków, gwiazdek,
- ołówki, gumka, nożyczki i nóż,
- wyrównywanie, rozmieszczanie obiektów grafiki wektorowej,
- transformowanie, skalowanie, obracanie, zniekształcanie obiektów,
- nadawanie kolorów, gradientów, konturów,
- zaznaczanie elementów, grupowanie,
- kopiowanie, usuwanie,
- stosowanie inteligentnych linii pomocniczych.

2. Posługiwanie się krzywymi:

- • tworzenie i kształtowanie figury za pomocą piórka,
- edytowanie węzłów,
- paleta odnajdywanie ścieżek.

3. Pędzle, próbki i wypełnienia:

- • tworzenie próbek wypełnień,
- kolor aktywny,
- praca z grupami kolorów,
- stosowanie pędzli różnego typu i biblioteki pędzli,
- definiowanie własnych pędzli,

- wykorzystanie siatki gradientu do złożonych wypełnień,
- aktywne malowanie.

4. Tekst: importowanie tekstu,

- tworzenie napisów, formatowanie tekstu,
- zamienianie na krzywe, dowolne przekształcanie tekstu,
- ustawianie ramek akapitowych, przepływ tekstu,
- tworzenie stylów tekstu,
- oblewanie tekstem grafiki,
- pisanie na ścieżkach i kształtach, zniekształcanie tekstu,
- tworzenie obrysu.

5. Maski ewolucje, grafika bmp:

- wykorzystanie warstw, blokowanie, łączenie,
- wykorzystanie złożonej grafiki: maski złożone, ewolucje, cienie, linie ciecica,
- maski przycinania,
- opcje wypaczania i przenikania do formy,
- umieszczanie zdjęć i grafiki rastrowej w programie,
- aktywny obrys.

6. Efekty i filtry:

- zastosowanie filtrów i efektów do obiektów, wypełnień, konturów,
- zastosowanie efektów do warstw, grup,
- praca z paletą warstwy i wygląd,
- efekty typu bazgroły, wyciągnięcie, wypaczenie,
- tworzenie obiektu obrotowego, zmiana oświetlenia.

7. Zapisywanie efektów za pomocą stylów i atrybutów wyglądu.

8. Tworzenie symboli:

- wykorzystanie rozpylacza do symboli, biblioteki symboli,
- narzędzie symbolizm, edytowanie i rozdzielanie symboli,
- aktualizacja symboli,
- odwzorowanie symbolu w ilustracji 3D.

9. Łączenie grafiki Illustratora z innymi programami:

- integrowanie symboli z programem Animate,
- umieszczanie obrazu z Photoshopa, kompozycje warstw, tworzenie masek, maski przycinania,
- tworzenie ścieżek, ścieżek złożonych i masek kryjących,
- próbkowanie kolorów,
- eksportowanie do Photoshopa.

10. Plastyczne projektowanie materiałów reklamowych:

- Zasady tworzenia reklamy i identyfikacji wizerunku zleceniodawcy.
- Kompozycja materiałów reklamowych.
- Zasady doboru barw.
- Podstawowe zasady projektowania i składu tekstu.
- Projektowanie logotypów.
- Kroje pisma, zasady doboru czcionek.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 26

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 26 Adobe Illustrator	Grzegorz Kaczmarek	01-09-2025	15:00	18:00	03:00
2 z 26 Adobe Illustrator	Grzegorz Kaczmarek	02-09-2025	15:00	18:00	03:00
3 z 26 Canva PRO	Jolanta Waniowska	03-09-2025	15:00	18:00	03:00
4 z 26 Canva PRO	Jolanta Waniowska	04-09-2025	15:00	18:00	03:00
5 z 26 Adobe Illustrator	Grzegorz Kaczmarek	08-09-2025	15:00	18:00	03:00
6 z 26 Adobe Illustrator	Grzegorz Kaczmarek	09-09-2025	15:00	18:00	03:00
7 z 26 Canva PRO	Jolanta Waniowska	10-09-2025	15:00	18:00	03:00
8 z 26 Canva PRO	Jolanta Waniowska	11-09-2025	15:00	18:00	03:00
9 z 26 Adobe Illustrator	Grzegorz Kaczmarek	15-09-2025	15:00	18:00	03:00
10 z 26 Adobe Illustrator	Grzegorz Kaczmarek	16-09-2025	15:00	18:00	03:00
11 z 26 Canva PRO	Jolanta Waniowska	17-09-2025	15:00	18:00	03:00
12 z 26 Adobe Illustrator	Grzegorz Kaczmarek	18-09-2025	15:00	18:00	03:00
13 z 26 Adobe Illustrator	Grzegorz Kaczmarek	22-09-2025	15:00	18:00	03:00
14 z 26 Adobe Illustrator	Grzegorz Kaczmarek	23-09-2025	15:00	18:00	03:00
15 z 26 Canva PRO	Jolanta Waniowska	24-09-2025	15:00	18:00	03:00
16 z 26 Adobe Illustrator	Grzegorz Kaczmarek	25-09-2025	15:00	18:00	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
17 z 26 Corel DRAW	Ryszard Szymański	30-09-2025	15:00	18:00	03:00
18 z 26 Corel DRAW	Ryszard Szymański	01-10-2025	15:00	18:00	03:00
19 z 26 Corel DRAW	Ryszard Szymański	02-10-2025	15:00	18:00	03:00
20 z 26 Corel Draw	Ryszard Szymański	03-10-2025	15:00	18:00	03:00
21 z 26 Corel DRAW	Ryszard Szymański	06-10-2025	15:00	19:00	04:00
22 z 26 Corel DRAW	Ryszard Szymański	07-10-2025	15:00	19:00	04:00
23 z 26 Corel DRAW	Ryszard Szymański	08-10-2025	15:00	19:00	04:00
24 z 26 Corel DRAW	Ryszard Szymański	09-10-2025	15:00	18:00	03:00
25 z 26 Corel DRAW	Ryszard Szymański	10-10-2025	15:00	18:00	03:00
26 z 26 Walidacja	-	10-10-2025	18:00	18:45	00:45

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	10 000,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	10 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	95,24 PLN
Koszt osobogodziny netto	95,24 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 3



1 z 3

Grzegorz Kaczmarek

Doświadczony nauczyciel projektowania graficznego i warsztatu grafika komputerowego, animacji oraz rysunku odręcznego i cyfrowego. Projektant graficzny, ilustrator, animator, fotografik, nauczyciel akademicki, aktywista komiksowy. Ma na swoim koncie nauczanie różnorodnych przedmiotów związanych z projektowaniem i warsztatem grafika komputerowego na Uniwersytecie Wrocławskim, na kierunku Komunikacja Wizerunkowa i CI/PR, w Dolnośląskiej Wyższej Szkole Edukacji, w Wyższej Szkole Psychologii Społecznej. Od lat odpowiedzialny za znaczną część zajęć z grafiki w Quali: szkolenia Adobe Indesign, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, projektowanie identyfikacji wizualnej, praca z tabletem graficznym, layout publikacji, Storyboard, narracja obrazem, obróbka fotografii cyfrowej, fotografia cyfrowa. Pracuje również jako freelancer.



2 z 3

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



3 z 3

Ryszard Szymański

Projektant wzornictwa przemysłowego, artysta. Design Car. Wzornictwo przemysłowe pojazdów. Współpraca z Quali przy realizacji szkoleń od 2017 roku, 57 przeprowadzonych szkoleń z zakresu Corel DRAW, Blender i Photoshop - 1893 godziny. Twórca autorskiego programu szkoleniowego ostatnich 5 lat z programu Blender. Udział w licznych wystawach, warsztatach stylistycznych także międzynarodowych i targach projektowych

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.

Udzielenie zgody na przetwarzanie danych w zakresie niezbędnym do organizacji szkolenia i wystawienia zaświadczenia MEN.

Podpisanie umowy.

Wpłacenie zaliczki/wkładu własnego przed rozpoczęciem szkolenia lub zgodnie z ustaleniami w trakcie szkolenia, jeżeli jest wymagana.

Informacje dodatkowe

Szkolenie dopasowane do konkretnych potrzeb Zamawiającego, tzw. "szyte na miarę": dostosowane do stanu wiedzy i predyspozycji kursanta. W pełni dopasowane do poziomu Uczestnika oraz jego zainteresowań. Ścieżka nauki jest odpowiednio spersonalizowana, bazuje na indywidualnych umiejętnościach osoby uczącej się i podąża za jej efektami w przyswajaniu wiedzy.

Szkolenie dedykowane do projektów:

- Małopolski Pociąg do kariery
- Nowy start w Małopolsce z EURESEM
- 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.

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu Kierunek – Rozwój.

Kompetencja związana z z cyfrową transformacją.

Warunki techniczne

Warunki techniczne niezbędne do udziału w usłudze:

- platforma Evenea Live, 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)

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

Wystarczy laptop lub komputer z stabilnym dostępem do Internetu. Pakiet Corel DRAW oraz Adobe Illustrator oraz Canva w wersji bezpłatnej lub płatnej.

Kontakt



Beata Krzyś

E-mail biuro@quali.pl

Telefon (+48) 506 501 852