



Szkolenie: Canva dla początkujących – od podstaw do samodzielnego projektowania

Numer usługi 2025/11/14/192372/3147131

1 920,00 PLN brutto

1 920,00 PLN netto

120,00 PLN brutto/h

120,00 PLN netto/h

ERNABO

SOFTWARE SPÓŁKA

Z OGRANICZONĄ

ODPOWIEDZIALNOŚĆ

CIĄ

Brak ocen dla tego dostawcy

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 16 h

📅 21.02.2026 do 28.02.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Identyfikatory projektów	Kierunek - Rozwój, Małopolski Pociąg do kariery, Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe
Grupa docelowa usługi	Szkolenie skierowane jest do osób początkujących, które chcą poznać Canvę i nauczyć się samodzielnie tworzyć grafiki na potrzeby osobiste, edukacyjne lub zawodowe. W szczególności: przedsiębiorców, nauczycieli, edukatorów, pracowników administracji, freelancerów, osób prowadzących media społecznościowe i początkujących twórców treści.
Minimalna liczba uczestników	4
Maksymalna liczba uczestników	8
Data zakończenia rekrutacji	18-02-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
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

Usługa przygotowuje do projektowania materiałów graficznych przy użyciu narzędzia Canva. Uczestnicy poznają zasady estetyki i kompozycji, nauczą się tworzyć spójne i profesjonalne projekty (posty, plakaty, ulotki, prezentacje), a także zdobędą umiejętność samodzielnego przygotowywania materiałów wizualnych do zastosowań promocyjnych, edukacyjnych i biznesowych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wyjaśnia zasady kompozycji, koloru i typografii w projektowaniu graficznym.	Wskazuje elementy składające się na spójną kompozycję graficzną.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Dobiera odpowiednie zestawienia kolorystyczne zgodne z zasadą kontrastu i harmonii.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozpoznaje podstawowe rodzaje czcionek i ich zastosowanie.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Opisuje funkcje i możliwości programu Canva.	Wymienia główne elementy interfejsu programu.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozróżnia dostępne formaty projektów i ich zastosowanie.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wskazuje sposoby korzystania z gotowych szablonów i bibliotek zasobów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wyjaśnia proces tworzenia projektu w Canvie od podstaw.	Określa etapy tworzenia projektu (plan, kompozycja, zapis).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wskazuje znaczenie układu i hierarchii wizualnej.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozróżnia elementy edytowalne i blokowane w projekcie.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Ocenia poprawność zapisu, eksportu i formatu projektu.	Rozróżnia formaty plików (PNG, JPG, PDF, MP4)	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Określa różnice między wersją cyfrową a drukowaną.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wskazuje sposób prawidłowego udostępnienia projektu.	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

Program szkolenia

Moduł 1. Wprowadzenie do Canvy i podstawy interfejsu (2 godz.)

- Czym jest Canva i jakie daje możliwości
- Tworzenie i konfiguracja konta
- Omówienie interfejsu użytkownika
- Typy projektów i formaty plików
- Przegląd dostępnych szablonów i zasobów

Moduł 2. Zasady projektowania graficznego w praktyce (3 godz.)

- Kompozycja, równowaga i hierarchia wizualna
- Kolory i kontrast – psychologia barw
- Typografia – dobór i łączenie czcionek
- Spójność wizualna w materiałach marki
- Analiza przykładów dobrych i złych projektów

Moduł 3. Praca z szablonami i elementami graficznymi (3 godz.)

- Edycja gotowych szablonów
- Wstawianie zdjęć, ikon, grafik i kształtów
- Korzystanie z biblioteki Canvy
- Praca z warstwami i przezroczystością
- Zastosowanie animacji i efektów wizualnych

Moduł 4. Tworzenie materiałów promocyjnych (3 godz.)

- Projektowanie plakatów, ulotek i banerów
- Tworzenie postów do social media (Facebook, Instagram, LinkedIn)
- Dostosowywanie formatów do różnych platform
- Tworzenie zestawu materiałów promocyjnych spójnych wizualnie

Moduł 5. Tworzenie prezentacji i dokumentów (2 godz.)

- Tworzenie slajdów i animowanych prezentacji
- Szablony dokumentów, CV, zaproszeń i ofert
- Integracja z innymi narzędziami (np. PowerPoint, PDF)

- Tryb prezentacji i eksport projektów

Moduł 6. Projekt końcowy i omówienie (2 godz.)

- Przygotowanie autorskiego projektu (np. mini kampanii graficznej)
- Konsultacje indywidualne z trenerem
- Prezentacja projektów uczestników
- Omówienie błędów i rekomendacje rozwojowe

Validacja- test z wynikiem gen. automatycznie

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	1 920,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 920,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	120,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	120,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 0

Brak wyników.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Warunki uczestnictwa

Wymagana jest obecność min 80% lub zgodna ze wskazaniami Operatora. Obecność na usłudze weryfikowana będzie na podstawie raportu logowań wygenerowanego z platformy.

Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że usługa może być poddana monitoringowi z ramienia Operatora lub PARP i wyrażają na to zgodę.

Uczestnik ma obowiązek zapisania się na usługę przez BUR co najmniej w dniu zakończenia rekrutacji.

Organizator zapewnia dostępność osobom ze szczególnymi potrzebami podczas realizacji usług rozwojowych zgodnie z Ustawą z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz.U. 2022 poz. 2240) oraz „Standardami dostępności dla polityki spójności 2021-2027”. **W przypadku potrzeby zapewnienia specjalnych udogodnień prosimy o kontakt przed zapisem na usługę!**

Informacje dodatkowe

- **Zapis BUR nie jest jednoznaczny z zarezerwowaniem miejsca.** W celu potwierdzenia miejsca prosimy o dodatkowy kontakt telefoniczny/sms lub mailowy na adres/numer wskazany w zakładce "kontakt"
- zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu Kierunek Rozwój
- zawarto umowę z WUP w Krakowie w ramach projektu Małopolski Pociąg do Kariery
- usługi dedykowane również uczestnikom innych programów dofinansowań

Podstawa zwolnienia z VAT:

1) art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c Ustawy z dnia 11 marca 2024 o podatku od towarów i usług - w przypadku dofinansowania w wysokości 100%

2) § 3 ust. 1 pkt. 14 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień - w przypadku dofinansowania w co najmniej 70%

3) W przypadku braku uzyskania dofinansowania lub uzyskania dofinansowania poniżej 70%, do ceny usługi należy doliczyć 23% VAT

Warunki techniczne

1. Sprzęt uczestnika:

- **komputer lub laptop** z systemem operacyjnym Windows 10 / 11, macOS lub Linux,
- **procesorem** co najmniej **Intel i5 / Ryzen 5** lub równoważnym,
- **pamięcią RAM: minimum 8 GB** (zalecane 16 GB dla płynnej pracy z dużymi zbiorami danych),
- **wolną przestrzenią dyskową: minimum 10 GB,**
- **stabilne łącze internetowe (min. 10 Mbps)** – w przypadku zajęć zdalnych,
- **aktualna przeglądarka internetową (Chrome, Edge, Firefox),**

Obowiązkowe:

- **Kamera:** Uczestnik powinien posiadać działającą kamerę (wbudowaną w laptop/komputer lub zewnętrzną). Kamera umożliwia aktywny udział w sesjach, prezentację ćwiczeń grupowych oraz interakcję z prowadzącym.
- **Mikrofon:** Niezbędny jest sprawny mikrofon (wbudowany lub zewnętrzny, np. w zestawie słuchawkowym). Umożliwia zadawanie pytań, udział w dyskusjach i ćwiczeniach grupowych.
- Zalecane użycie słuchawek z mikrofonem, aby zredukować echo i poprawić jakość dźwięku.

Kontakt



NIKOL WATOŁA



E-mail nikol.watola@ernabo.com

Telefon (+48) 530 642 270