



DIGITAL BRAND

MAGDALENA

GŁOMSKA

★★★★★ 4,6 / 5

1 825 ocen

Szkolenie Canva dla początkujących - projektowanie graficzne w biznesie w czasie transformacji cyfrowej

Numer usługi 2025/12/17/118911/3217400

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 8 h

📅 10.04.2026 do 10.04.2026

1 300,00 PLN brutto

1 300,00 PLN netto

162,50 PLN brutto/h

162,50 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Biznes / Marketing

Grupa docelowa usługi

Oferta dedykowana jest dla:

- Jednoosobowych działalności gospodarczych
- Przedsiębiorstw, korporacji i dużych firm - prezesów i właścicieli
- Osób zarządzających działami - dyrektorów, menedżerów i kierowników
- Zespołów sprzedażowych i marketingowych - projekt managerów
- Wyspecjalizowanych działów w obrębie danej firmy - specjalistów ds. marketingu, PR, e-commerce
- Instytucji i organizacji pozarządowych (NGO), fundacji, non-profit, spółdzielni, podmiotów

Minimalna liczba uczestników

3

Maksymalna liczba uczestników

10

Data zakończenia rekrutacji

09-04-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

8

Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Standard Usługi Szkoleniowo-Rozwojowej PIFS SUS 2.0

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje do budowania wizerunku marki oraz zwiększania sprzedaży w sieci za pomocą narzędzi jakim jest Canva. Pozwala zdobyć wiedzę na temat korzystania z narzędzia i tworzenia prostych grafik do użytku firmy.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Charakteryzuje czym jest projektowanie graficzne w środowisku biznesowym.	Definiuje czym są wykresy, diagramy, infografiki	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Tworzy grafiki zgodne z konkretnymi wymaganiami biznesowymi, takimi jak czytelność, spójność z identyfikacją wizualną firmy, czy przystępność dla odbiorcy biznesowego.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	projektuje grafiki, które są zgodne z identyfikacją wizualną swojej firmy lub klienta, co pozwoli na utrzymanie spójnego wizerunku marki w środowisku online.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Tworzy materiały marketingowe i promocyjne	projektuje różnorodne materiały marketingowe i promocyjne, takie jak plakaty, ulotki, bannery reklamowe, grafiki do mediów społecznościowych itp., które będą skuteczne w czasie transformacji cyfrowej.	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

Usługa zdalna w czasie rzeczywistym, realizowana jest w godzinach dydaktycznych 45 min.

Przerwy nie są wliczane w czas trwania usługi.

Liczbę godzin praktycznych: 6h

Liczna godzin teoretycznych: 2h

Metody pracy: wykłady, dyskusje z uczestnikami i case study uczestników, ćwiczenia indywidualne, videorozmowa, współdzielenie ekranu, interaktywny chat za pomocą, którego będą przesyłane linki do postron i omawianych tematów. Szkolenie jest przeznaczone dla osób początkujących i średniozaawansowanych.

Aby realizacja usługi pozwoliła osiągnąć cel główny, warunkiem jest zaangażowanie uczestnika w różnorodne formy pracy podczas szkolenia.

Trener: Magdalena Głomska

I Dzień

Przeprowadzenie testu wiedzy (pre-test w ramach walidacji)

I Blok-Wprowadzenie do Canva i podstawy grafiki-teoria+ praktyka- rozmowa na żywo, ćwiczenia

- Wprowadzenie do interfejsu Canva:
- Omówienie głównych elementów interfejsu Canva i dostępnych narzędzi.
- Personalizacja ustawień konta i wybór odpowiednich szablonów.
- Nauka podstawowych funkcji, takich jak dodawanie tekstu, obrazów i kształtów.
- Tworzenie i edytowanie grafik oraz animacji na potrzeby Social Media:
- Praktyczne ćwiczenia z tworzenia różnych rodzajów grafik
- Edytowanie i formatowanie elementów graficznych, takich jak kolory, czcionki i tła.
- Wykorzystanie warstw i grup do organizacji projektu.
- Zarządzanie zasobami i szablonami:
- Korzystanie z wbudowanych szablonów Canva i dostosowywanie ich do własnych potrzeb.
- Importowanie własnych zasobów graficznych i ich integracja z projektami.
- Organizowanie i zarządzanie projektami oraz zasobami w Canva.

II Blok- Projektowanie materiałów biurowych i zastosowanie AI- teoria- rozmowa na żywo

- Projektowanie ulotki, kartki firmowej i zaproszenia
- Projektowanie papieru firmowego, prezentacji

III Blok - Projektowanie grafik na media społecznościowe- (praktyka)- ćwiczenia

- Wymiary grafik na media społecznościowe (formaty standardowe i niestandardowe)
- Tworzenie grafik pod Facebooka, LinkedIn, Instagrama (posty, relacje, cover, reklama)
- Tworzenie ikon pod Insta stories

IV Blok- Animacje i MP4. Sztuczna inteligencja w pracach biurowych- praktyka - ćwiczenia

- Tworzenie przejść i treści w formacie MP4 (animacje)
- Tworzenie content video na Social Media
- Sztuczna inteligencja w tworzeniu treści i grafik
- Wykorzystanie AI do generowania treści tekstowych

Przeprowadzenie testu wiedzy (post-test w ramach walidacji).

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 8

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 8 Przeprowadzenie testu wiedzy (pre-test w ramach walidacji)	-	10-04-2026	08:30	08:45	00:15
2 z 8 Rejestracja w Canva i ustawienia konta – (teoria+praktyka) - rozmowa na żywo, ćwiczenia	Magdalena Głomska	10-04-2026	08:45	10:00	01:15
3 z 8 Przerwa 30 minut	Magdalena Głomska	10-04-2026	10:00	10:30	00:30
4 z 8 Omówienie wzorców i przejście przez najważniejsze narzędzia - (teoria, praktyka) - rozmow na żywo, ćwiczenia	Magdalena Głomska	10-04-2026	10:30	12:00	01:30
5 z 8 Przerwa 15 minut	Magdalena Głomska	10-04-2026	12:00	12:15	00:15
6 z 8 Projektowanie grafik na media społecznościowe - (praktyka)- ćwiczenia	Magdalena Głomska	10-04-2026	12:15	13:45	01:30
7 z 8 Kluczowe formaty projektów w Canvie: treści MP4- (praktyka)- współdzielenie ekranu, ćwiczenia	Magdalena Głomska	10-04-2026	13:45	15:00	01:15
8 z 8 Przeprowadzenie testu wiedzy (post-test w ramach walidacji)	-	10-04-2026	15:00	15:15	00:15

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	1 300,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 300,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	162,50 PLN
Koszt osobogodziny netto	162,50 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Magdalena Głomska

Magdalena Głomska posiada wykształcenie wyższe magisterskie. Jest absolwentką Politechniki Gdańskiej, wydziału Zarządzania i Marketingu. Ma ponad 17 lat doświadczenia w sprzedaży. Marketingiem internetowym zajmuje się od 2010 roku. Przez 15 lat pracowała na stanowiskach managerskich.

Od 4 lat jest właścicielem firmy Agencji Doradztwa Marketingowego „Digital Brand”. Swoją wiedzę przekazuje jako Trener. Zrealizowała ponad 1000 godzin szkoleniowych w ciągu ostatnich 5 lat.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Szkolenie prowadzone jest w godzinach dydaktycznych (8 godzin dydaktycznych = 6 godzin zegarowych)

Jak przygotować się do szkolenia aby było jeszcze bardziej efektywne?

- Załóż bezpłatny program graficzny Canva. Nie trzeba go instalować, wystarczy logować się w przeglądarce internetowej. Można także skorzystać testowej, bezpłatnej wersji Canva PRO (okres testowy wynosi 30 dni)
- Przygotuj 3-4 zdjęcia firmowe (mogą być także prywatne) oraz logo firmy

Uczestnicy otrzymują certyfikat szkolenia.

Warunki uczestnictwa

Wymogi unijne związane z realizacją szkolenia z dofinansowaniem:

- Logowanie się pełnym imieniem i nazwiskiem
- Włączona kamera oraz dostęp do mikrofonu

Niespełnienie powyższych może skutkować brakiem dofinansowania

- Warunkiem uzyskania zaświadczenia jest uczestnictwo w co najmniej 80%- 100% (w zależności od programu dofinansowania i podpisanej umowy z Operatorem) zajęć usługi rozwojowej
- W ramach realizacji usług szkoleniowych, Organizator utrwała wizerunek Uczestników w formie nagrań wideo, fotografii lub innych materiałów audiowizualnych wyłącznie w celach archiwizacyjnych, kontrolnych oraz dokumentacyjnych związanych z projektem dofinansowanym.
- Uczestnik zapisując się na szkolenie wyraża zgodę na utrwalenie i wykorzystanie jego wizerunku w wyżej wymienionych celach.
- Organizator nie udostępnia nagrań Uczestnikom po szkoleniu.

Regulamin świadczenia usług szkoleniowych znajduje się na stronie:

<https://digitalbrand.com.pl/>

Warunki techniczne

Rekomendowane warunki techniczne:

- Procesor dwurdzeniowy 2GHz lub lepszy (zalecany czterordzeniowy);
- 2GB pamięci RAM (zalecane 4GB lub więcej);
- System operacyjny taki jak Windows 8 (zalecany Windows 11), Mac OS wersja 10.13 (zalecana najnowsza wersja), Linux, Chrome OS.
- Szkolenie realizowane jest na platformie ClickMeeting. 3 dni przed szkoleniem Uczestnicy otrzymają link do szkolenia.
- Link jest aktywny od rozpoczęcia szkolenia do daty jego zakończenia
- Ponieważ ClickMeeting jest platformą opartą na przeglądarce, wymagane jest korzystanie z Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Edge (Chromium), Yandex lub Opera. Należy korzystać z najaktualniejszej oficjalnej wersji wybranej przeglądarki.
- Aby mieć pewność, że możemy wziąć udział w wydarzeniu bez jakichkolwiek problemów, warto przed szkoleniem sprawdzić działanie platformy, dźwięku i kamery za pomocą udostępnionego podczas logowania **Testu konfiguracji systemu** i postępować zgodnie z instrukcją
- **Działająca kamera i mikrofon** w celu POTWIERDZENIA I UDOKUMENTOWANIA SWOJEJ OBECNOŚCI PODCZAS SZKOLENIA (
- warunek obligatoryjny dla szkoleń z dofinansowaniem
-)
- Urządzenie pozwalające na swobodny udział w szkoleniu (laptop/tablet/telefon – preferowany laptop/komputer)
- Stabilne połączenie z Internetem
- Rekomendujemy, aby podczas szkolenia móc korzystać z dwóch monitorów – na jednym, żeby była wyświetlana szkolenie i prezentowane funkcjonalności, na drugim będą Państwo mogli pracować niemalże jednocześnie wraz z Trenerem. Drugim monitorem może być drugi komputer, telewizor lub tablet.

Instrukcja “Jak korzystać z programu Clickmeeting” znajduje się na stronie:

- w formie filmu instruktażowego:
- <https://www.youtube.com/watch?v=BCq6KzIVhdo>
- w formie Instrukcji pdf na stronie
- <https://digitalbrand.com.pl/>

Kontakt



Magdalena Głomska

E-mail biuro@digitalbrand.com.pl

Telefon (+48) 505 139 506