



Canva i narzędzia AI w pracy kreatywnej i zawodowej - szkolenie

Numer usługi 2026/01/18/148422/3265866

3 000,00 PLN brutto

3 000,00 PLN netto

100,00 PLN brutto/h

100,00 PLN netto/h

INSTYTUT
"RÓWNOŚĆ I
DOSTĘPNOŚĆ"
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 4,9 / 5

194 oceny

📍 Ławy / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 30 h

📅 26.01.2026 do 31.01.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Biznes / Organizacja

Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane jest do **osób początkujących i średniozaawansowanych**, które chcą nauczyć się samodzielnego tworzenia materiałów wizualnych z wykorzystaniem **Canvy oraz narzędzi AI**. Program dedykowany jest m.in. **pracownikom biurowym, osobom prowadzącym działalność gospodarczą, pracownikom marketingu, administracji, HR, edukacji, NGO**, a także osobom chcącym rozwinąć kompetencje cyfrowe i kreatywne. Szkolenie nie wymaga wcześniejszego doświadczenia graficznego – nastawione jest na praktyczne zastosowanie narzędzi w pracy i życiu zawodowym.

Minimalna liczba uczestników

1

Maksymalna liczba uczestników

8

Data zakończenia rekrutacji

23-01-2026

Forma prowadzenia usługi

stacjonarna

Liczba godzin usługi

30

Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Certyfikat VCC Akademia Edukacyjna

Cel

Cel edukacyjny

Nabycie przez uczestników praktycznych umiejętności w zakresie samodzielnego tworzenia materiałów graficznych i multimedialnych z wykorzystaniem narzędzia Canva oraz wybranych narzędzi sztucznej inteligencji, a także rozwinięcie kompetencji w świadomym doborze form wizualnych, estetyki i formatów plików do różnych celów zawodowych i komunikacyjnych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik rozumie podstawowe zasady projektowania materiałów graficznych oraz funkcjonowanie narzędzia Canva.	Wskazuje funkcje edycji tekstu, kolorów i elementów graficznych.	Test teoretyczny
	Rozróżnia pracę na szablonach i projektach własnych.	Test teoretyczny
	Wskazuje poprawne etapy tworzenia plakatu, ulotki lub CV.	Test teoretyczny
Uczestnik potrafi samodzielnie tworzyć i edytować proste projekty graficzne.	Rozpoznaje poprawnie zaprojektowany materiał graficzny.	Test teoretyczny
	Dobiera elementy wizualne do celu projektu.	Test teoretyczny
Uczestnik stosuje zasady estetyki, czytelności i spójności wizualnej.	Wymienia zasady czytelności materiałów graficznych.	Test teoretyczny
	Wskazuje poprawne zestawienia kolorów i fontów.	Test teoretyczny
	Identyfikuje błędy estetyczne w przykładowych projektach.	Test teoretyczny
	Rozróżnia formaty PDF i PNG.	Test teoretyczny
Uczestnik potrafi dobrać odpowiednie formaty plików i parametry eksportu projektów.	Wskazuje właściwy format do druku lub publikacji cyfrowej.	Test teoretyczny
	Opisuje konsekwencje niewłaściwego doboru formatu.	Test teoretyczny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik zna możliwości wykorzystania sztucznej inteligencji w Canvie oraz narzędziach do generowania obrazów.	Wskazuje funkcje AI dostępne w Canvie Pro.	Test teoretyczny
	Rozpoznaje narzędzia do generowania obrazów AI.	Test teoretyczny
	Opisuje zastosowania AI w projektach graficznych.	Test teoretyczny
Uczestnik potrafi generować obrazy AI i modyfikować je zgodnie z celem projektu.	Rozpoznaje poprawnie sformułowany prompt wizualny.	Test teoretyczny
	Wskazuje elementy wpływające na jakość wygenerowanego obrazu.	Test teoretyczny
	Dobiera wygenerowaną grafikę do założonego celu.	Test teoretyczny
Uczestnik potrafi integrować różne elementy wizualne w spójny zestaw materiałów.	Wskazuje elementy spójności wizualnej.	Test teoretyczny
	Rozpoznaje poprawnie przygotowany zestaw materiałów.	Test teoretyczny

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

MODUŁ I (6 h) – Canva: podstawy i pierwsze projekty

Część teoretyczna:

- wprowadzenie do szkolenia i organizacja pracy,
- omówienie interfejsu Canvy,
- zasady pracy z gotowymi szablonami,
- podstawy edycji tekstu, kolorów i elementów graficznych,
- wprowadzenie do wykorzystania AI w Canvie.

Część praktyczna:

- zakładanie konta i logowanie do Canva Pro,
- tworzenie prostych grafik (plakat, kartka pocztowa),
- samodzielna edycja tekstów, kolorów i elementów graficznych.

MODUŁ II (6 h) – Canva: logo, ulotki, plakaty, CV

Część teoretyczna:

- zasady estetyki, hierarchii informacji i czytelności materiałów,
- omówienie przeznaczenia formatów plików (PDF, PNG).

Część praktyczna:

- tworzenie logo z wykorzystaniem szablonów,
- projektowanie ulotek i plakatów,
- tworzenie CV w Canvie,
- eksport projektów do odpowiednich formatów.

MODUŁ III (6 h) – Canva: menu, kolaże i generowanie obrazów AI

Część teoretyczna:

- zasady spójności wizualnej materiałów,
- podstawy generowania obrazów AI.

Część praktyczna:

- tworzenie menu i kolaży ze zdjęć,
- praca z własnymi zdjęciami (edycja, kadrowanie),
- generowanie obrazów AI w Canvie,
- przygotowanie zestawu materiałów wizualnych.

MODUŁ IV (6 h) – SUNO, animowanie zdjęć i elementy AI

Część teoretyczna:

- wprowadzenie do narzędzia SUNO,
- omówienie możliwości animowania zdjęć i generowania dźwięku.

Część praktyczna:

- generowanie muzyki w SUNO,
- łączenie pracy SUNO z ChatGPT,
- animowanie zdjęć w Google Labs i PixVerse.

MODUŁ V (6 h) – Generowanie obrazów AI i podsumowanie

Część teoretyczna:

- porównanie narzędzi i modeli AI,
- różnice w generowaniu treści w języku polskim i angielskim.

Część praktyczna:

- generowanie obrazów AI w różnych narzędziach,
- realizacja mini-projektu końcowego,
- prezentacja i omówienie prac uczestników.
- walidacja: test teoretyczny

Warunki organizacyjne:

- Usługa realizowana jest w pełnych godzinach zegarowych (60 minut)
- Przerwy są wliczone w czas usługi rozwojowej (15 minut)
- Na każdego Uczestnika przypada 30 min walidacji
- Część teoretyczna **6 godzin i 45 minut**
- Część praktyczna **18 godzin i 15 minut**

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 46

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 46 Wprowadzenie do szkolenia i organizacja pracy - część teoretyczna	Bartosz Chonorowicz	26-01-2026	16:00	16:30	00:30
2 z 46 Omówienie interfejsu Canvy - część teoretyczna	Bartosz Chonorowicz	26-01-2026	16:30	17:00	00:30
3 z 46 Zasady pracy z gotowymi szablonami - część teoretyczna	Bartosz Chonorowicz	26-01-2026	17:00	17:30	00:30
4 z 46 Przerwa	Bartosz Chonorowicz	26-01-2026	17:30	18:00	00:30
5 z 46 Podstawy edycji tekstu, kolorów i elementów graficznych - część teoretyczna	Bartosz Chonorowicz	26-01-2026	18:00	18:30	00:30
6 z 46 Wprowadzenie do wykorzystania AI w Canvie - część teoretyczna	Bartosz Chonorowicz	26-01-2026	18:30	19:00	00:30
7 z 46 Przerwa	Bartosz Chonorowicz	26-01-2026	19:00	19:15	00:15

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
8 z 46 Zakładanie konta i logowanie do Canva Pro - część praktyczna	Bartosz Chonorowicz	26-01-2026	19:15	20:00	00:45
9 z 46 Tworzenie prostych grafik (plakat, kartka pocztowa) - część praktyczna	Bartosz Chonorowicz	26-01-2026	20:00	21:00	01:00
10 z 46 Samodzielna edycja tekstów, kolorów i elementów graficznych - część praktyczna	Bartosz Chonorowicz	27-01-2026	16:00	17:00	01:00
11 z 46 Zasady estetyki, hierarchii informacji i czytelności materiałów - część teoretyczna	Bartosz Chonorowicz	27-01-2026	17:00	17:30	00:30
12 z 46 Omówienie przeznaczenia formatów plików (PDF, PNG) - część teoretyczna	Bartosz Chonorowicz	27-01-2026	17:30	18:00	00:30
13 z 46 Przerwa	Bartosz Chonorowicz	27-01-2026	18:00	18:30	00:30
14 z 46 Tworzenie logo z wykorzystaniem szablonów - część praktyczna	Bartosz Chonorowicz	27-01-2026	18:30	19:30	01:00
15 z 46 Projektowanie ulotek i plakatów - część praktyczna	Bartosz Chonorowicz	27-01-2026	19:30	20:15	00:45
16 z 46 Przerwa	Bartosz Chonorowicz	27-01-2026	20:15	20:30	00:15

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
17 z 46 Tworzenie CV w Canvie - część praktyczna	Bartosz Chonorowicz	27-01-2026	20:30	21:00	00:30
18 z 46 Tworzenie CV w Canvie - część praktyczna	Bartosz Chonorowicz	28-01-2026	16:00	17:00	01:00
19 z 46 Eksport projektów do odpowiednich formatów - część praktyczna	Bartosz Chonorowicz	28-01-2026	17:00	17:45	00:45
20 z 46 Przerwa	Bartosz Chonorowicz	28-01-2026	17:45	18:00	00:15
21 z 46 Zasady spójności wizualnej materiałów - część teoretyczna	Bartosz Chonorowicz	28-01-2026	18:00	18:30	00:30
22 z 46 Podstawy generowania obrazów AI - część teoretyczna	Bartosz Chonorowicz	28-01-2026	18:30	19:00	00:30
23 z 46 Przerwa	Bartosz Chonorowicz	28-01-2026	19:00	19:30	00:30
24 z 46 Tworzenie menu i kolaży ze zdjęć - część praktyczna	Bartosz Chonorowicz	28-01-2026	19:30	20:30	01:00
25 z 46 Praca z własnymi zdjęciami (edycja, kadrowanie) - część praktyczna	Bartosz Chonorowicz	28-01-2026	20:30	21:00	00:30
26 z 46 Praca z własnymi zdjęciami (edycja, kadrowanie) - część praktyczna	Bartosz Chonorowicz	29-01-2026	16:00	16:30	00:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
27 z 46 Generowanie obrazów AI w Canvie - część praktyczna	Bartosz Chonorowicz	29-01-2026	16:30	17:30	01:00
28 z 46 Przerwa	Bartosz Chonorowicz	29-01-2026	17:30	18:00	00:30
29 z 46 Przygotowanie zestawu materiałów wizualnych - część praktyczna	Bartosz Chonorowicz	29-01-2026	18:00	19:00	01:00
30 z 46 Wprowadzenie do narzędzia SUNO - część teoretyczna	Bartosz Chonorowicz	29-01-2026	19:00	19:30	00:30
31 z 46 Omówienie możliwości animowania zdjęć i generowania dźwięku - część teoretyczna	Bartosz Chonorowicz	29-01-2026	19:30	20:15	00:45
32 z 46 Przerwa	Bartosz Chonorowicz	29-01-2026	20:15	20:30	00:15
33 z 46 Generowanie muzyki w SUNO - część praktyczna	Bartosz Chonorowicz	29-01-2026	20:30	21:00	00:30
34 z 46 Generowanie muzyki w SUNO - część praktyczna	Bartosz Chonorowicz	30-01-2026	16:00	16:15	00:15
35 z 46 Łączenie pracy SUNO z ChatGPT - część praktyczna	Bartosz Chonorowicz	30-01-2026	16:15	17:45	01:30
36 z 46 Przerwa	Bartosz Chonorowicz	30-01-2026	17:45	18:15	00:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
37 z 46 Animowanie zdjęć w Google Labs i PixVerse - część praktyczna	Bartosz Chonorowicz	30-01-2026	18:15	19:45	01:30
38 z 46 Przerwa	Bartosz Chonorowicz	30-01-2026	19:45	20:00	00:15
39 z 46 Porównanie narzędzi i modeli AI - część teoretyczna	Bartosz Chonorowicz	30-01-2026	20:00	20:30	00:30
40 z 46 Różnice w generowaniu treści w języku polskim i angielskim - część teoretyczna	Bartosz Chonorowicz	30-01-2026	20:30	21:00	00:30
41 z 46 Generowanie obrazów AI w różnych narzędziach - część praktyczna	Bartosz Chonorowicz	31-01-2026	16:00	17:00	01:00
42 z 46 Przerwa	Bartosz Chonorowicz	31-01-2026	17:00	17:15	00:15
43 z 46 Realizacja mini-projektu końcowego - część praktyczna	Bartosz Chonorowicz	31-01-2026	17:15	18:45	01:30
44 z 46 Przerwa	Bartosz Chonorowicz	31-01-2026	18:45	19:15	00:30
45 z 46 Prezentacja i omówienie prac uczestników - część praktyczna	Bartosz Chonorowicz	31-01-2026	19:15	20:30	01:15
46 z 46 Walidacja: test teoretyczny	-	31-01-2026	20:30	21:00	00:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 000,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	100,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	100,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Bartosz Chonorowicz

x

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy szkolenia otrzymują materiały dydaktyczne w formie elektronicznej, przekazywane podczas trwania usługi lub po jej zakończeniu. Materiały obejmują:

- prezentacje szkoleniowe omawiające kluczowe zagadnienia poruszane podczas zajęć,
- instrukcje krok po kroku dotyczące obsługi narzędzia Canva oraz wybranych funkcji AI,
- zestaw przykładowych szablonów graficznych do samodzielnej pracy,
- materiały pomocnicze dotyczące zasad estetyki, czytelności i projektowania wizualnego,
- checklisty ułatwiające przygotowanie projektów graficznych,
- przykłady poprawnie wykonanych projektów,

Adres

Ławy 94
97-400 Ławy
woj. łódzkie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja

- Wi-fi

Kontakt



DANUTA GERTS

E-mail danuta.gerts@irid.org.pl

Telefon (+48) 505 267 410