



Kurs zintegrowany ChatGPT + Canva (dla początkujących) - usługa zdalna w czasie rzeczywistym Małopolski Pociąg do Kariery

Numer usługi 2026/01/26/133693/3284265

AGNIESZKA
BUCEWICZ

★★★★★ 4,9 / 5

118 ocen

- 📄 Usługa szkoleniowa
- 📄 zdalna w czasie rzeczywistym
- 🕒 42:00 h
- 📅 15.06.2026 do 14.08.2026

5 000,00 PLN brutto
5 000,00 PLN netto
119,05 PLN brutto/h
119,05 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Identyfikatory projektów	Małopolski Pociąg do kariery
Grupa docelowa usługi	Kurs skierowany jest do pracowników biurowych, marketingu, pracowników odpowiedzialnych za komunikację oraz osób prowadzących własną firmę. Usługa również adresowana dla Uczestników Projektu MP.
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	1
Data zakończenia rekrutacji	13-06-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	42
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 kursu jest nabycie przez uczestników praktycznych kompetencji w zakresie bezpiecznego i efektywnego wykorzystania narzędzi ChatGPT, narzędzi Google min. Gemini oraz Canvy w codziennej pracy. Szkolenie przygotowuje do samodzielnego tworzenia treści tekstowych z wykorzystaniem AI, krytycznej oceny wygenerowanych odpowiedzi,

przekształcania tych treści w czytelne i estetyczne materiały wizualne, takie jak prezentacje, infografiki, oferty czy treści dla mediów, tworzenie raportów.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik korzysta z AI w sposób świadomy i odpowiedzialny	Samodzielnie formułuje prompty i wykorzystuje ChatGPT do generowania oraz redagowania treści tekstowych	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Potrafi krytycznie ocenić odpowiedzi generowane przez AI i zidentyfikować potencjalne halucynacje AI	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Uczestnik wykorzystuje funkcje Canvy do tworzenia materiałów graficznych i wizualnych	Tworzy proste projekty graficzne w Canva z wykorzystaniem szablonów i podstawowych narzędzi	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	Integruje treści wygenerowane w ChatGPT z projektami wizualnymi tworzonymi w Canva	Prezentacja
Uczestnik przygotowuje materiał informacyjny lub promocyjny z wykorzystaniem Canvy i AI	Tworzy projekt końcowy o wybranej tematyce w oparciu o poznane narzędzia	Prezentacja
Uczestnik omawia możliwości oraz zastosowania Google (Gemini)	Poprawnie dopasowuje model AI do określonego zadania biznesowego (np. analiza raportu, copywriting, monitoring trendów)	Test teoretyczny
Uczestnik wykorzystuje podstawowe narzędzia AI do realizacji prostych zadań	Dobiera adekwatne narzędzie AI do zadanego problemu, np. generowanie tekstu, tworzenie grafiki, analiza danych	Test teoretyczny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji i zgodnie z zaplanowanymi metodami walidacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielanie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Kurs jest skierowany do osób posiadających podstawową wiedzę i umiejętności z obsługi komputera. Dla lepszego przyswojenia programu szkolenia zaleca się zrobienie testu poziomującego na początku szkolenia oraz testu podsumowującego na koniec kursu. Częstotliwość spotkań ustala się na dwa - 3 razy w tygodniu po 135 min (3 godziny dydaktyczne). Liczba godzin usługi (1h = 45 minut). Zajęcia odbywają się w godzinach rannych, popołudniowych lub wieczornych w zależności od potrzeb Uczestników. Harmonogram będzie uzupełniany po wcześniejszym ustaleniu z uczestnikami kursu.

Szkolenie obejmuje 42 godzin dydaktycznych po 45 min.

Metody pracy: wykłady, case study, prezentacje, ćwiczenia indywidualne i grupowe.

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

Moduł I Wprowadzenie do AI

1. Pre-Test i wprowadzenie do tematyki szkolenia:

Diagnoza poziomu wiedzy uczestników w zakresie sztucznej inteligencji i narzędzia ChatGPT (pre-test).

Określenie oczekiwań uczestników wobec szkolenia.

Wprowadzenie do tematyki szkolenia: rola narzędzi AI we współczesnym środowisku pracy.

Omówienie celów szkolenia oraz zakresu kompetencji, jakie uczestnicy naberą w trakcie warsztatów.

2. Chat GPT - pojęcie AI, funkcje, możliwości

Wyjaśnienie pojęcia sztucznej inteligencji (AI) w przystępny sposób.

Charakterystyka ChatGPT jako modelu językowego – czym jest, a czym nie jest.

Omówienie podstawowych funkcji i możliwości narzędzia ChatGPT + ćwiczenia praktyczne

Różnice pomiędzy wyszukiwarką internetową a ChatGPT + ćwiczenia praktyczne

Przykłady zastosowań ChatGPT w pracy biurowej, administracyjnej i edukacyjnej - ćwiczenia praktyczne

3. Jak korzystać z chatu GPT - tworzenie promptów

Zasady efektywnej komunikacji z narzędziem AI

Elementy skutecznego promptu: kontekst, cel, rola, ograniczenia

Znaczenie precyzyjnych poleceń w uzyskiwaniu użytecznych odpowiedzi

Praca na przykładach: porównanie nieprecyzyjnych i poprawnie sformułowanych promptów

Ćwiczenia praktyczne z modyfikowania i doprecyzowywania zapytań

4. Do czego nie używać chatu GPT

Omówienie ograniczeń narzędzia ChatGPT

Pojęcie „halucynacje AI” – czym są i dlaczego się pojawiają

Przykłady błędnych lub nieprawdziwych odpowiedzi generowanych przez AI

Ryzyka związane z bezkrytycznym korzystaniem z ChatGPT

Zasady bezpieczeństwa: ochrona danych osobowych, informacji wrażliwych i poufnych

5. Wykorzystanie chatu GPT w praktyce - generowanie tekstów i grafik

Praktyczne zastosowanie ChatGPT do generowania i redagowania tekstów (e-maile, notatki, opisy, ogłoszenia)

Poprawa stylu, jasności i struktury tekstów z wykorzystaniem AI - ćwiczenia praktyczne

Wprowadzenie do generowania treści wizualnych z wykorzystaniem narzędzi AI - ćwiczenia praktyczne

Przykłady zastosowania wygenerowanych treści w dokumentach, prezentacjach i materiałach informacyjnych - ćwiczenia praktyczne

Współpraca ChatGPT z innymi narzędziami (np. Canva) – omówienie możliwości i ograniczeń

6.. Narzędzia Google, m.in Gemini

Analiza narzędzi, które samodzielnie przeszukują setki stron internetowych i tworzą wielostronicowe raporty.

Ustawianie celów badawczych i weryfikacja źródeł.

Moduł II Podstawy pracy z programem Canva

1. Podstawy projektowania - Koło kolorystyczne, trójkąt typograficzny, zasada spirali, rytm, znaczenie układu w projektowanych materiałach, światło i przestrzeń, kontrast

2. Podstawy Canvy

- Wprowadzenie do Canvy: tworzenie konta, interfejs użytkownika

- Tworzenie prostych projektów graficznych: podstawowe narzędzia i funkcje

- Praca z szablonami: wybór, modyfikacja, dostosowanie

3. Zaawansowane Funkcje Canvy

- Edycja i optymalizacja grafiki: zaawansowane techniki, warstwy, efekty

- Tworzenie zaawansowanych projektów: infografiki, prezentacje

- Współpraca i udostępnianie projektów: funkcje współpracy, eksportowanie

4. Elementy AI w Canva - omówienie i zastosowanie wybranych narzędzi

Moduł III Integracja możliwości chatu GPT i Canvy

1. Tworzenie prezentacji na podstawie wygenerowanych treści

2. Tworzenie infografik edukacyjnych na podstawie wygenerowanych treści

3. Tworzenie ofert z wybranych branż na podstawie wygenerowanych treści

4. Tworzenie kampanii reklamowych na podstawie wygenerowanych treści

5. Tworzenie contentu na media społecznościowe na podstawie wygenerowanych treści

Moduł IV Podsumowanie i zakończenie

1. Stworzenie jednego wybranego projektu integrującego możliwości Canvy i chatu GPT

Moduł V Podsumowanie najważniejszych zagadnień poruszonych podczas szkolenia

Post-test sprawdzający poziom nabytej wiedzy i umiejętności.

Porównanie wyników pre-testu i post-testu

Omówienie dobrych praktyk dalszego korzystania z ChatGPT po zakończeniu szkolenia

Sesja pytań i odpowiedzi

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 40

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 40 Pre-Test i wprowadzenie do tematyki szkolenia	-	15-06-2026	16:00	16:45	00:45
2 z 40 Wyjaśnienie pojęcia sztucznej inteligencji (AI) w przystępny sposób.	Ewelina Solecka	16-06-2026	10:00	10:45	00:45
3 z 40 Omówienie podstawowych funkcji i możliwości narzędzia ChatGPT + ćwiczenia praktyczne	Ewelina Solecka	16-06-2026	10:45	11:30	00:45
4 z 40 Charakterystyka ChatGPT jako modelu językowego – czym jest, a czym nie jest.	Ewelina Solecka	16-06-2026	11:30	12:45	01:15
5 z 40 Różnice pomiędzy wyszukiwarką internetową a ChatGPT + ćwiczenia praktyczne	Ewelina Solecka	17-06-2026	10:00	10:45	00:45
6 z 40 Przykłady zastosowań ChatGPT w pracy biurowej, administracyjnej i edukacyjnej - ćwiczenia praktyczne	Ewelina Solecka	17-06-2026	10:45	12:15	01:30

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
7 z 40 Zasady efektywnej komunikacji z narzędziem AI	Ewelina Solecka	17-06-2026	12:15	13:00	00:45
8 z 40 Elementy skutecznego promptu: kontekst, cel, rola, ograniczenia	Ewelina Solecka	24-06-2026	10:00	10:45	00:45
9 z 40 Znaczenie precyzyjnych poleceń w uzyskiwaniu użytecznych odpowiedzi	Ewelina Solecka	24-06-2026	10:45	11:30	00:45
10 z 40 Praca na przykładach: porównanie nieprecyzyjnych i poprawnie sformułowanych promptów	Ewelina Solecka	24-06-2026	11:30	12:15	00:45
11 z 40 Ćwiczenia praktyczne z modyfikowania i doprecyzowywania zapytań	Ewelina Solecka	24-06-2026	12:15	13:00	00:45
12 z 40 Ćwiczenia praktyczne z modyfikowania i doprecyzowywania zapytań	Ewelina Solecka	29-06-2026	10:00	10:45	00:45
13 z 40 Omówienie ograniczeń narzędzia ChatGPT	Ewelina Solecka	29-06-2026	10:45	11:30	00:45

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
14 z 40 Pojęcie „halucynacje AI” – czym są i dlaczego się pojawiają Przykłady błędnych lub nieprawdziwych odpowiedzi generowanych przez AI	Ewelina Solecka	29-06-2026	11:30	12:15	00:45
15 z 40 Ryzyka związane z bezkrytycznym korzystaniem z ChatGPT	Ewelina Solecka	29-06-2026	12:15	13:00	00:45
16 z 40 Zasady bezpieczeństwa: ochrona danych osobowych, informacji wrażliwych i poufnych	Ewelina Solecka	02-07-2026	14:00	14:45	00:45
17 z 40 Praktyczne zastosowanie ChatGPT do generowania i redagowania tekstów (e-maile, notatki, opisy, ogłoszenia)	Ewelina Solecka	02-07-2026	14:45	15:30	00:45
18 z 40 Poprawa stylu, jasności i struktury tekstów z wykorzystaniem AI - ćwiczenia praktyczne	Ewelina Solecka	02-07-2026	15:30	16:15	00:45
19 z 40 Wprowadzenie do generowania treści wizualnych z wykorzystaniem narzędzi AI - ćwiczenia praktyczne	Ewelina Solecka	06-07-2026	10:00	10:45	00:45

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<p>20 z 40 Przykłady zastosowania wygenerowanych treści w dokumentach, prezentacjach i materiałach informacyjnych - ćwiczenia praktyczne</p>	Ewelina Solecka	06-07-2026	10:45	11:30	00:45
<p>21 z 40 Współpraca ChatGPT z innymi narzędziami (np. Canva) – omówienie możliwości i ograniczeń</p>	Ewelina Solecka	06-07-2026	11:30	12:15	00:45
<p>22 z 40 Analiza narzędzi, które samodzielnie przeszukują setki stron internetowych i tworzą wielostronicowe raporty.</p>	Ewelina Solecka	06-07-2026	12:15	13:00	00:45
<p>23 z 40 Analiza narzędzi, które samodzielnie przeszukują setki stron internetowych i tworzą wielostronicowe raporty.</p>	Ewelina Solecka	10-07-2026	10:00	10:45	00:45
<p>24 z 40 Ustawianie celów badawczych i weryfikacja źródeł.</p>	Ewelina Solecka	10-07-2026	10:45	11:30	00:45

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
25 z 40 Podstawy projektowania - Koło kolorystyczne, trójkąt typograficzny, zasada spirali, rytm, znaczenie układu w projektowanych materiałach, światło i przestrzeń, kontrast	Ewelina Solecka	10-07-2026	11:30	13:00	01:30
26 z 40 Wprowadzenie do Canvy: tworzenie konta, interfejs użytkownika	Ewelina Solecka	14-07-2026	10:00	10:45	00:45
27 z 40 Tworzenie prostych projektów graficznych: podstawowe narzędzia i funkcje	Ewelina Solecka	14-07-2026	10:45	11:30	00:45
28 z 40 Praca z szablonami: wybór, modyfikacja, dostosowanie	Ewelina Solecka	14-07-2026	11:30	12:15	00:45
29 z 40 Edycja i optymalizacja grafiki: zaawansowane techniki, warstwy, efekty	Ewelina Solecka	14-07-2026	12:15	13:00	00:45
30 z 40 Tworzenie zaawansowanych projektów: infografiki, prezentacje.	Ewelina Solecka	03-08-2026	10:00	10:45	00:45

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
31 z 40 Współpraca i udostępnianie projektów: funkcje współpracy, eksportowanie	Ewelina Solecka	03-08-2026	10:45	11:30	00:45
32 z 40 Elementy AI w Canva - omówienie i zastosowanie wybranych narzędzi	Ewelina Solecka	03-08-2026	11:30	12:15	00:45
33 z 40 Tworzenie prezentacji na podstawie wygenerowanych treści	Ewelina Solecka	03-08-2026	12:15	13:00	00:45
34 z 40 Tworzenie infografik edukacyjnych na podstawie wygenerowanych treści	Ewelina Solecka	07-08-2026	10:00	10:45	00:45
35 z 40 Tworzenie ofert z wybranych branż na podstawie wygenerowanych treści	Ewelina Solecka	07-08-2026	10:45	11:30	00:45
36 z 40 Tworzenie kampanii reklamowych na podstawie wygenerowanych treści	Ewelina Solecka	07-08-2026	11:30	12:15	00:45
37 z 40 Tworzenie contentu na media społecznościowe na podstawie wygenerowanych treści	Ewelina Solecka	07-08-2026	12:15	13:00	00:45

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
38 z 40 Stworzenie jednego wybranego projektu integrującego możliwości Canvy i chatu GPT	Ewelina Solecka	12-08-2026	08:45	09:30	00:45
39 z 40 Podsumowanie najważniejszych zagadnień poruszonych podczas szkolenia	Ewelina Solecka	12-08-2026	09:30	09:45	00:15
40 z 40 Post-test sprawdzający poziom nabytej wiedzy i umiejętności.	-	12-08-2026	09:45	10:30	00:45

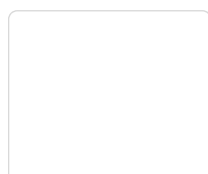
Cennik

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	119,05 PLN
Koszt osobogodziny netto	119,05 PLN


Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Ewelina Solecka



Ewelina Solecka to certyfikowany wykładowca i trener osób dorosłych. Na koncie ma około 200 godzin szkoleń z dziedziny marketingu, SEO, tworzenia stron internetowych, projektowania grafik, copywritingu oraz obsługi pakietu MS Office. Stoi za nią 14 lat doświadczenia zawodowego w obszarze sprzedaży, pracy z klientem, prowadzenia social mediów oraz marketingu. Specjalizuje się w copywritingu, spełnia się również jako social media manager i trener. Absolwentka studiów licencjackich na kierunku Doradztwo Zawodowe na Uniwersytecie Warmińsko – Mazurskim w Olsztynie oraz studiów magisterskich w zakresie Edukacji dla Bezpieczeństwa na Uniwersytecie w Białymstoku. Prywatnie zapalona miłośniczka podróży off road.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Opracowania własne w postaci prezentacji, materiałów do pobrania w wersji elektronicznej i papierowej według potrzeb.

Informacje dodatkowe

Liczba godzin usługi to godziny dydaktyczne (1h = 45 minut).

Egzamin wymagany jako test teoretyczny. Usługa jest skierowana do Uczestników projektu MP.

Warunki techniczne

Warunki techniczne niezbędne do udziału w usłudze:

- 1) korzystamy z platformy My Own Conference
- 2) wymagania sprzętowe – każdy uczestnik powinien dysponować komputerem/laptopem lub innym urządzeniem do zdalnej komunikacji, wbudowana lub zewnętrzna kamera oraz mikrofon
- 3) nie ma wymogów co do łącza rekomendujemy prędkość 3/1,5 MB na sekundę
- 4) niezbędne oprogramowanie – przeglądarka MOZILLA FIREFOX LUB GOOGLE CHROME
- 5) link otrzymuje uczestnik najpóźniej dzień przed szkoleniem
- 6) okres ważności linku – dzień odbywania się szkolenia (szkolenie w czasie rzeczywistym)
- 7) generowany jest plik aktywności (rejestr czasu logowania i wylogowania się uczestników) w celu kontroli/audytu przez jednostkę kontrolną oraz wizerunek uczestnika jak wymaga tego regulamin.
- 8) JEŚLI WYMAGA TEGO REGULAMIN JEDNOSTKI FINANSUJĄCEJ SZKOLENIE JEST NAGRYWANE

Kontakt



AGNIESZKA BUCEWICZ

E-mail aga10104@gmail.com

Telefon (+48) 608 344 376