



Projektowanie cyfrowych materiałów komunikacyjnych z wykorzystaniem narzędzi AI i Canva w działaniach na rzecz zielonej transformacji. Szkolenie.

Numer usługi 2026/04/08/208843/3472454

5 200,00 PLN brutto
5 200,00 PLN netto
325,00 PLN brutto/h
325,00 PLN netto/h
200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

D&P DIAMOND
PROGRESS
ACADEMY SPÓŁKA
Z OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 4,9 / 5

76 ocen

📍 Szczyrk

🏠 Usługa szkoleniowa

📄 stacjonarna

🕒 16:00 h

📅 04.07.2026 do 05.07.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane jest do osób dorosłych, które chcą rozwijać kompetencje cyfrowe oraz zielone kompetencje związane z projektowaniem materiałów komunikacyjnych w środowisku cyfrowym.

W szczególności do udziału zaproszone są osoby, które:

- chcą zdobyć praktyczne umiejętności tworzenia grafik i materiałów informacyjnych w narzędziu Canva
- chcą wykorzystywać narzędzia sztucznej inteligencji w projektowaniu materiałów wizualnych
- planują rozwijać kompetencje cyfrowe wykorzystywane w pracy zawodowej lub działalności projektowej
- chcą tworzyć materiały promujące działania prośrodowiskowe oraz zrównoważony rozwój

Szkolenie przeznaczone jest dla osób posiadających podstawowe umiejętności obsługi komputera.

Minimalna liczba uczestników

2

Maksymalna liczba uczestników

20

Data zakończenia rekrutacji

03-07-2026

Forma prowadzenia usługi

stacjonarna

Liczba godzin usługi

16

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje uczestników do projektowania cyfrowych materiałów komunikacyjnych z wykorzystaniem Canva i narzędzi AI, z uwzględnieniem zasad zrównoważonego rozwoju i efektywności zasobowej. Uczestnicy tworzą materiały wspierające działania prośrodowiskowe i gospodarkę obiegu zamkniętego. Szkolenie rozwija kompetencje zgodne z RSI 2030 w zakresie wykorzystania technologii ICT do tworzenia i optymalizacji treści cyfrowych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
charakteryzuje narzędzia cyfrowe wykorzystywane w projektowaniu materiałów komunikacyjnych w środowisku cyfrowym.	wymienia podstawowe funkcje narzędzia Canva	Test teoretyczny
	opisuje możliwości wykorzystania narzędzi AI w projektowaniu grafiki	Test teoretyczny
	wskazuje przykłady zastosowania komunikacji cyfrowej w działaniach informacyjnych	Test teoretyczny
	wskazuje elementy infografiki informacyjnej	Test teoretyczny
	opisuje zasady projektowania materiałów komunikacyjnych wspierających działania informacyjne dotyczące zrównoważonego rozwoju.	opisuje zasady wizualizacji danych
projektuje materiały wizualne z wykorzystaniem narzędzia Canva.	identyfikuje przykłady materiałów promujących działania prośrodowiskowe	Test teoretyczny
	przygotowuje projekt graficzny z wykorzystaniem szablonu	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	wykorzystuje elementy graficzne i tekstowe	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	eksportuje projekt do wybranego formatu	Obserwacja w warunkach rzeczywistych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
wykorzystuje funkcje sztucznej inteligencji w projektowaniu materiałów wizualnych.	generuje element graficzny z wykorzystaniem AI	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	modyfikuje projekt przy użyciu funkcji automatycznych	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	przygotowuje projekt gotowy do publikacji cyfrowej	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
ocenia wpływ przygotowanych materiałów komunikacyjnych na odbiorców oraz dostosowuje przekaz wizualny do celu informacyjnego. uwzględnia aspekty środowiskowe w projektowaniu materiałów komunikacyjnych.	ocenia czy projekt graficzny jest czytelny i zrozumiały	Test teoretyczny
	wskazuje elementy projektu wpływające na przekaz informacyjny	Test teoretyczny
	uzasadnia dobór rozwiązań wizualnych	Test teoretyczny
	wskazuje elementy projektu wspierające przekaz środowiskowy	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	uzasadnia wybór rozwiązań wizualnych w kontekście edukacji ekologicznej	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
prezentuje przygotowane materiały komunikacyjne oraz omawia założenia projektu.	ocenia czy projekt wspiera przekaz dotyczący zrównoważonego rozwoju	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	przedstawia założenia przygotowanego materiału komunikacyjnego	Test teoretyczny
Współpracuje w zespole przy realizacji projektów graficznych oraz komunikuje się w sposób efektywny w środowisku zawodowym.	udziela informacji zwrotnej dotyczącej projektów innych uczestników	Test teoretyczny
	wskazuje zasady efektywnej komunikacji interpersonalnej w pracy zespołowej	Test teoretyczny
	identyfikuje role w zespole projektowym i ich znaczenie	Test teoretyczny
	opisuje sposoby rozwiązywania konfliktów w zespole	Test teoretyczny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Adaptuje się do zmieniających się warunków pracy oraz bierze odpowiedzialność za realizację zadań projektowych	wskazuje sposoby dostosowania się do zmian technologicznych i organizacyjnych	Test teoretyczny
	opisuje znaczenie odpowiedzialności za powierzone zadania w projekcie	Test teoretyczny
	wskazuje przykłady elastycznego działania w środowisku pracy	Test teoretyczny
Formułuje skuteczne zapytania (prompty) do narzędzi AI w celu uzyskania wysokiej jakości materiałów wizualnych i tekstowych.	tworzy prompt zawierający cel, styl, grupę docelową i format materiału	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	optymalizuje prompt w celu poprawy jakości wygenerowanego projektu	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	porównuje co najmniej dwa wyniki wygenerowane na podstawie różnych promptów i wskazuje różnice	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Ocena jakości oraz wiarygodność treści generowanych przez AI oraz identyfikuje ograniczenia i ryzyka ich wykorzystania.	Wskazuje potencjalne błędy lub nieścisłości w treściach generowanych przez AI	Test teoretyczny
	ocenia zgodność materiału z celem komunikacyjnym i grupą odbiorców	Test teoretyczny
	identyfikuje kwestie etyczne (np. prawa autorskie, manipulacja przekazem, greenwashing)	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Stosuje zasady gospodarki obiegu zamkniętego (GOZ) w projektowaniu komunikacji	identyfikuje zasady GOZ w kontekście projektowania materiałów cyfrowych	Test teoretyczny
	wskazuje rozwiązania ograniczające wykorzystanie zasobów (np. reuse treści, digitalizacja zamiast druku)	Test teoretyczny
	projektuje materiał komunikacyjny zgodny z zasadami GOZ	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Optymalizuje materiały cyfrowe w celu ograniczenia zużycia zasobów (energia, transfer danych).	dobiera odpowiednie parametry eksportu materiałów cyfrowych	Test teoretyczny
	optymalizuje pliki w celu ograniczenia wpływu na środowisko	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	porównuje efektywność różnych wersji materiału (np. rozmiar, jakość, zużycie danych)	Obserwacja w warunkach rzeczywistych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Projektuje komunikację wspierającą zmianę postaw proekologicznych odbiorców	identyfikuje potrzeby i postawy odbiorców w kontekście działań proekologicznych	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	dobiera przekaz komunikacyjny adekwatny do celu środowiskowego	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	uzasadnia dobór formy komunikacji w kontekście wpływu środowiskowego	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Analizuje wpływ działań komunikacyjnych na środowisko.	ocenia wpływ przygotowanego materiału na środowisko	Test teoretyczny
	proponuje działania ograniczające negatywny wpływ	Test teoretyczny

Kwalifikacje

Kwalifikacje niewłączone do ZSK

Uznane kwalifikacje

Pytanie 3. Czy dokument jest certyfikatem wydawanym przez międzynarodowe instytucje?

TAK

Strona internetowa Instytucji Certyfikującej: <https://my-ps.eu/dzialalnosc-miedzynarodowa/>

Strona internetowa Instytucji Walidującej: <https://my-ps.eu/dzialalnosc-miedzynarodowa/>

Informacje

Nazwa Podmiotu prowadzącego walidację

Fundacja My Personality Skills

Nazwa Podmiotu certyfikującego

Fundacja My Personality Skills

Program

Szkolenie skierowane jest do osób dorosłych, które chcą rozwijać kompetencje cyfrowe oraz zielone kompetencje związane z projektowaniem materiałów komunikacyjnych w środowisku cyfrowym.

W szczególności do udziału zaproszone są osoby, które:

- chcą zdobyć praktyczne umiejętności tworzenia grafik i materiałów informacyjnych w narzędziu Canva
- chcą wykorzystywać narzędzia sztucznej inteligencji w projektowaniu materiałów wizualnych
- planują rozwijać kompetencje cyfrowe wykorzystywane w pracy zawodowej lub działalności projektowej
- chcą tworzyć materiały promujące działania prośrodowiskowe oraz zrównoważony rozwój

Szkolenie przeznaczone jest dla osób posiadających podstawowe umiejętności obsługi komputera. Usługa rozwija kompetencje cyfrowe oraz zielone kompetencje związane z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych w działaniach informacyjnych i edukacyjnych dotyczących ochrony środowiska.

Rozwijane kompetencje wpisują się w obszary transformacji cyfrowej oraz zielonej transformacji wspierającej zrównoważony rozwój. Zgodnie z definicją „zielonych umiejętności” zawartą w Regulaminie naboru do projektu w ramach działania FESL 10.17 są to kompetencje wspierające rozwój gospodarki opartej na odnawialnych źródłach energii, technologiach niskoemisyjnych oraz rozwiązaniach sprzyjających efektywnemu wykorzystaniu zasobów.

Szkolenie rozwija zielone kompetencje poprzez kształtowanie umiejętności wykorzystania technologii cyfrowych do tworzenia materiałów informacyjnych i edukacyjnych promujących działania prośrodowiskowe oraz zrównoważony rozwój.

Program szkolenia przyczynia się do rozwoju zielonych umiejętności w szczególności poprzez:

1. Wspieranie zielonej transformacji poprzez komunikację cyfrową – uczestnicy uczą się tworzenia materiałów informacyjnych promujących działania takie jak gospodarka o obiegu zamkniętym, odnawialne źródła energii czy efektywność energetyczna.
2. Ograniczanie zużycia zasobów poprzez digitalizację materiałów – szkolenie promuje komunikację cyfrową zamiast materiałów drukowanych, co przyczynia się do zmniejszenia zużycia papieru i energii.
3. Wykorzystanie nowoczesnych technologii w działaniach informacyjnych – uczestnicy wykorzystują narzędzia cyfrowe, takie jak Canva oraz funkcje sztucznej inteligencji wspierające projektowanie treści wizualnych.
4. Zwiększanie świadomości ekologicznej poprzez materiały wizualne – tworzone materiały mogą być wykorzystywane w kampaniach informacyjnych dotyczących ochrony środowiska.
5. Wykorzystanie narzędzi cyfrowych sprzyjających efektywności zasobowej – program obejmuje zagadnienia optymalizacji plików graficznych i przygotowania materiałów do publikacji cyfrowej.

Szkolenie wpisuje się w obszary technologiczne wskazane w Programie Rozwoju Technologii Województwa Śląskiego, w szczególności w obszar: Technologie informacyjne i telekomunikacyjne – 4.2 Technologie informacyjne. Rozwijane są kompetencje technologiczne związane z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych do tworzenia treści wizualnych, zastosowaniem sztucznej inteligencji w projektowaniu grafiki oraz przygotowaniem i optymalizacją materiałów multimedialnych do publikacji w środowisku internetowym.

Szkolenie jest również powiązane z obszarami wskazanymi w Regionalnej Strategii Innowacji Województwa Śląskiego 2030, w szczególności z rozwojem kompetencji cyfrowych oraz przemysłów kreatywnych wykorzystujących technologie informacyjno-komunikacyjne (ICT) i narzędzia sztucznej inteligencji w tworzeniu treści cyfrowych oraz komunikacji wizualnej.

Program szkolenia przyczynia się do realizacji celów rozwojowych województwa śląskiego poprzez rozwój kompetencji cyfrowych i kreatywnych wykorzystywanych w gospodarce opartej na wiedzy, wspierając transformację cyfrową oraz działania informacyjne i edukacyjne związane ze zrównoważonym rozwojem.

Szkolenie ma charakter technologiczno-warsztatowy i koncentruje się na praktycznym wykorzystaniu narzędzi cyfrowych wspierających projektowanie materiałów komunikacyjnych. Uczestnicy pracują z wykorzystaniem platformy Canva oraz funkcji sztucznej inteligencji umożliwiających generowanie elementów graficznych, edycję materiałów wizualnych oraz optymalizację projektów do publikacji cyfrowej.

Program ma charakter praktyczny – uczestnicy realizują zadania projektowe z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i funkcji AI, dzięki czemu nabywają umiejętności stosowania technologii wykorzystywanych w produkcji treści multimedialnych oraz komunikacji cyfrowej.

Program szkolenia w rozszerzonym zakresie obejmuje praktyczne wykorzystanie narzędzi sztucznej inteligencji (AI) w procesie projektowania, edycji, optymalizacji i publikacji materiałów cyfrowych.

W ramach szkolenia uczestnicy poznają zastosowanie AI w tworzeniu treści wizualnych i tekstowych, w tym generowanie grafik na podstawie opisu (promptów), automatyczne tworzenie elementów wizualnych oraz wykorzystanie inteligentnych funkcji wspierających projektowanie w narzędziu Canva.

Szkolenie obejmuje również podstawy prompt engineering, umożliwiające skuteczne komunikowanie się z narzędziami AI w celu uzyskania oczekiwanych rezultatów projektowych. Uczestnicy uczą się tworzenia i optymalizacji zapytań (promptów), co pozwala na efektywne generowanie grafik, tekstów marketingowych oraz elementów komunikacji wizualnej.

W trakcie zajęć omawiane są możliwości wykorzystania AI do edycji i ulepszania materiałów graficznych, w tym usuwania tła, poprawy jakości obrazów, generatywnego wypełniania oraz automatycznego dopasowania stylu wizualnego (kolorystyki, fontów, układów).

Uczestnicy poznają również zastosowanie AI w tworzeniu animacji, krótkich form wideo oraz materiałów do mediów społecznościowych, a także w automatycznym generowaniu treści marketingowych i informacyjnych dopasowanych do różnych grup odbiorców.

Program uwzględnia także wykorzystanie AI w analizie i optymalizacji projektów graficznych, w tym dostosowaniu materiałów do różnych kanałów komunikacji, poprawie czytelności przekazu oraz optymalizacji plików pod kątem publikacji cyfrowej.

Dodatkowo omawiane są aspekty automatyzacji pracy projektowej z wykorzystaniem AI, w tym przyspieszenie procesu tworzenia materiałów, wykorzystanie gotowych szablonów wspieranych przez AI oraz integracja narzędzi AI w codziennej pracy zawodowej.

Szkolenie kładzie nacisk na praktyczne zastosowanie AI – uczestnicy realizują zadania projektowe z wykorzystaniem narzędzi sztucznej inteligencji, ucząc się ich efektywnego i świadomego wykorzystania w procesie tworzenia nowoczesnych materiałów komunikacyjnych.

DZIEŃ 1 (9:00–17:00)

9:00 – 10:30

Moduł 1

Cyfrowa komunikacja i zielone kompetencje

zakres:

- znaczenie komunikacji cyfrowej w działaniach informacyjnych
- rola technologii cyfrowych w ograniczaniu zużycia zasobów
- podstawowe pojęcia związane ze zrównoważonym rozwojem
- przykłady materiałów promujących działania prośrodowiskowe

ćwiczenie: analiza przykładów kampanii informacyjnych dotyczących ochrony środowiska.

10:30 – 11:00 przerwa

11:00 – 13:00

Moduł 2

Podstawy pracy w Canva

zakres:

- interfejs i funkcjonalności Canva
- zarządzanie projektami graficznymi
- korzystanie z szablonów i elementów graficznych
- tworzenie spójnych materiałów wizualnych

ćwiczenie: utworzenie pierwszego projektu graficznego.

13:00 – 14:30

Moduł 3

Wykorzystanie sztucznej inteligencji w projektowaniu

zakres:

tworzenie grafik na podstawie promptów (tekst → obraz),

podstawy prompt engineering w projektowaniu graficznym,

wykorzystanie AI do generowania treści (teksty, hasła marketingowe, opisy),

automatyczne dopasowanie stylu wizualnego (kolory, fonty, layout) z użyciem AI,

wykorzystanie AI do edycji zdjęć (usuwanie tła, poprawa jakości, generatywne wypełnianie),

zastosowanie AI w tworzeniu animacji i krótkich form video,

wykorzystanie funkcji AI do tłumaczenia i adaptacji treści do różnych grup odbiorców,

optymalizacja projektów z wykorzystaniem AI (rozmiar, jakość, formaty),

wykorzystanie AI do przyspieszenia pracy projektowej i automatyzacji procesów.

ćwiczenie:

opracowanie projektu graficznego z wykorzystaniem AI.

generowanie projektu graficznego od podstaw z użyciem promptów AI,

edycja i optymalizacja projektu z wykorzystaniem narzędzi AI

14:30 – 17:00

Moduł 4

Projektowanie materiałów informacyjnych w kontekście zrównoważonego rozwoju

zakres:

- projektowanie grafik do mediów społecznościowych
- tworzenie infografik informacyjnych
- wizualizacja danych środowiskowych
- tworzenie materiałów edukacyjnych
- wykorzystanie AI do tworzenia infografik i wizualizacji danych,

ćwiczenie: opracowanie infografiki dotyczącej wybranego zagadnienia środowiskowego.

DZIEŃ 2 (9:00–17:00)

9:00 – 10:30

Moduł 5

Optymalizacja materiałów cyfrowych pod kątem efektywności zasobowej

zakres:

- przygotowanie grafik do publikacji cyfrowej
- redukcja rozmiaru plików
- optymalizacja jakości grafik
- przygotowanie materiałów do publikacji online

ćwiczenie: optymalizacja przygotowanego projektu graficznego.

10:30 – 11:00

przerwa

11:00 – 13:00

Moduł 6

Projektowanie kampanii komunikacyjnej promującej działania proekologiczne

zakres:

- planowanie działań komunikacyjnych
- dobór kanałów komunikacji
- tworzenie spójnych materiałów wizualnych
- publikacja materiałów w środowisku cyfrowym
- wykorzystanie AI w planowaniu kampanii komunikacyjnej,
- generowanie treści marketingowych i grafik do kampanii przy użyciu AI,
- automatyzacja publikacji i dopasowania treści do kanałów komunikacji

ćwiczenie: opracowanie projektu mini kampanii informacyjnej.

13:00 – 15:30

Moduł 7

Projekt warsztatowy

uczestnicy przygotowują:

- grafikę do mediów społecznościowych
- infografikę
- krótki materiał animowany

tematyka projektów:

- odnawialne źródła energii
- gospodarka o obiegu zamkniętym
- efektywność energetyczna narzędzi AI do generowania grafiki, tekstu i elementów wizualnych,
- automatycznych funkcji edycji i optymalizacji materiałów

15:30 – 16:00 prezentacja projektów

16:00 – 17:00

walidacja efektów uczenia się

metody:

- test wiedzy
- obserwacja w warunkach rzeczywistych

Walidacja efektów uczenia się przeprowadzana jest przez podmiot zewnętrzny.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 11

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 11 Cyfrowa komunikacja i zielone kompetencje	Mateusz Paszek	04-07-2026	09:00	10:30	01:30
2 z 11 przerwa	Mateusz Paszek	04-07-2026	10:30	11:00	00:30
3 z 11 Podstawy pracy w Canva	Mateusz Paszek	04-07-2026	11:00	13:00	02:00
4 z 11 Wykorzystanie sztucznej inteligencji w projektowaniu	Mateusz Paszek	04-07-2026	13:00	14:30	01:30

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 11 Projektowanie materiałów informacyjnych w kontekście zrównoważonego rozwoju	Mateusz Paszek	04-07-2026	14:30	17:00	02:30
6 z 11 Optymalizacja materiałów cyfrowych pod kątem efektywności zasobowej	Mateusz Paszek	05-07-2026	09:00	10:30	01:30
7 z 11 przerwa	Mateusz Paszek	05-07-2026	10:30	11:00	00:30
8 z 11 Projektowanie kampanii komunikacyjnej promującej działania proekologiczne	Mateusz Paszek	05-07-2026	11:00	13:00	02:00
9 z 11 Projekt warsztatowy	Mateusz Paszek	05-07-2026	13:00	15:30	02:30
10 z 11 prezentacja projektów	Mateusz Paszek	05-07-2026	15:30	16:00	00:30
11 z 11 walidacja efektów uczenia się, podanie wyników egzaminu.	Mateusz Paszek	05-07-2026	16:00	17:00	01:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 200,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	

Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 200,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	325,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	325,00 PLN
W tym koszt walidacji brutto	150,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	150,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	150,00 PLN
W tym koszt certyfikowania netto	150,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Mateusz Paszek

Specjalizuje się w tworzeniu contentu dla marek w social media. W okresie ostatnich 5 lat (2021–2026) projektuję i wdrażam komunikację wizualną w kanałach cyfrowych – od grafik i karuzel, przez materiały reklamowe, po krótkie formaty video i reelsy. W ostatnich 5 latach prowadzę szkolenia z marketingu i social mediów, stawiając na ćwiczenia praktyczne oraz gotowe rozwiązania, które uczestnicy mogą od razu wdrożyć w swojej pracy. Przeszkoliłem łącznie ponad 300 osób oraz występuję jako ekspert podczas wydarzeń branżowych, dzieląc się wiedzą z zakresu contentu i trendów digital.

W szkoleniach z Canvy uczę tworzenia spójnych materiałów do komunikacji online, przygotowania postów i stories, prostych animacji oraz edycji video w oparciu o realne potrzeby biznesu. Pokazuję, jak planować i porządkować proces tworzenia treści, aby działać szybciej.

Elementy zielonych kompetencji realizuję poprzez praktyczne wdrożenie zasad zrównoważonej komunikacji: ograniczanie marnowania zasobów dzięki pracy na szablonach i materiałach wielokrotnego użytku, redukcję zbędnych wydruków poprzez cyfrowy obieg materiałów, optymalizację procesów tworzenia contentu, a także odpowiedzialne planowanie publikacji i archiwizację treści. Posiadam certyfikat UMIEJĘTNOŚCI TWORZENIA I OPTYMALIZACJI REKLAM W SYSTEMIE METAADS. Powyższe kompetencje i doświadczenie zostały nabyte i są aktualizowane w ciągu ostatnich 5 lat.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały dla uczestników: materiały ćwiczeniowe (pliki, szablony, przykłady projektów), skrypt, notatnik, długopis.

Szkolenie ma formę warsztatów komputerowych. Każdy uczestnik pracuje indywidualnie przy stanowisku komputerowym z dostępem do szybkiego internetu, wykonując ćwiczenia w Canvie (rolki, wideo, prezentacje, projekty kampanii proekologicznych).

Uczestnicy mogą korzystać z własnych laptopów/komputerów z dostępem do internetu. Dla osób, które nie posiadają własnego sprzętu lub w razie awarii, usługodawca zapewnia komputery/laptopy z dostępem do sieci. Dzięki temu wszyscy uczestnicy mają zagwarantowany dostęp do urządzeń z dostępem do internetu na czas trwania warsztatów.

Uczestnicy nie ponoszą żadnych dodatkowych kosztów związanych z zapewnieniem sprzętu komputerowego i dostępu do internetu.

Wynik egzaminu przekazywane są po zakończeniu testu o godzinie 17:00, natomiast certyfikat zostaje wręczony w oryginale uczestnikom do 7 dni po zakończeniu szkolenia.

Karta Usługi z dnia 16.03.2026 stanowi formalną podstawę weryfikacji spełnienia wszystkich wymagań, w tym warunków realizacji usługi prowadzącej do nabycia kwalifikacji.

Zajęcia realizowane w godzinach zegarowych, przerwy, walidacja i certyfikacja - wliczone w czas usługi.

Forma warsztatowa zapewni realizację celu edukacyjnego.

Informacje dodatkowe

Podstawa zwolnienia z VAT:

- 1) art.43ust.1 pkt29 lit. cUstawy z dnia 11 marca 2024 o podatku od towarów i usług-w przypadku dofinansowania w wysokości 100%
- 2) § 3 ust.1pkt.14RozporządzeniaMinistra Finansów z dnia20 grudnia2013r.w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień-w przypadku dofinansowania w co najmniej70%
- 3) Organizator zapewnia dostępność osobom ze szczególnymi potrzebami podczas realizacji usług rozwojowych zgodnie zUstawą z dnia19lipca2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz.U. 2022 poz. 2240) oraz„Standardami dostępności dla polityki spójności 2021-2027”.
- 4) W przypadku braku uzyskania dofinansowania, do ceny usługi należy doliczyć 23%VAT

Informacja dotycząca realizacji usługi zgodnie z wytycznymi: Usługa rozwojowa realizowana w formie usługi stacjonarnej, zostanie zrealizowana zgodnie z aktualnie obowiązującymi przepisami prawa i zaleceniami Ministerstwa Zdrowia i Głównego Inspektoratu Sanitarnego.

Adres

ul. Skośna 4
43-370 Szczyrk
woj. śląskie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi

Kontakt



Paweł Placek

E-mail biuro@dp-academy.pl

Telefon (+48) 531 925 976