



Grafika do Internetu + AI - Canva PRO - szkolenie zdalne w czasie rzeczywistym

Numer usługi 2026/04/21/11284/3503770

3 120,00 PLN brutto
 3 120,00 PLN netto
 124,80 PLN brutto/h
 124,80 PLN netto/h
 150,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Quali - szkolenia i doradztwo Beata Krzys

★★★★★ 4,5 / 5

178 ocen

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

👤 Usługa szkoleniowa

🕒 25 h

📅 22.06.2026 do 25.06.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Identyfikatory projektów	Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe, Kierunek - Rozwój, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Małopolski Pociąg do kariery, Regionalny Fundusz Szkoleniowy II
Grupa docelowa usługi	<p>Graficy, plastycy, projektanci stron internetowych, fotografowie, przedsiębiorcy i inne osoby, które chcą tworzyć materiały szkoleniowe, materiały reklamowe i grafiki do mediów społecznościowych i marketingu.</p> <p>Szkolenie dedykowane jest do projektów: Małopolski Pociąg do kariery, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Regionalny Fundusz Szkoleniowy II, NetBon 2. Numer projektu: FEMP.06.06-IP.02-0048/23</p> <p>Usługa adresowana również do uczestników projektu „Kierunek – Rozwój”</p> <p>Usługa rozwojowa adresowana również dla Uczestników projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe</p> <p>Osoby z innych projektów lub komercyjne też mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu szczegółów projektu z nami.</p> <p>Chcesz zmienić termin bądź zakres szkolenia? - zadzwoń do nas!</p>
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	3
Data zakończenia rekrutacji	12-06-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym

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 szkolenia jest przygotowanie do pracy w programie graficznym w aplikacji Canva PRO, do tworzenia projektów graficznych do social media, prezentacji firmowych, stron WWW, tworzenia filmów typu reels / rolki, grafik reklamowych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Uczestnik wykorzystuje interfejs i funkcje platformy Canva oraz potrafi skonfigurować konto do swojej pracy.</p>	<p>Rejestruje się i ustawia konto w Canva, rozróżnia funkcje dostępne w wersji darmowej i PRO.</p> <p>Wskazuje i opisuje podstawowe aplikacje i narzędzia dostępne w Canva.</p> <p>Legalnie korzysta z zasobów Canvy, uwzględniając prawa autorskie i licencje.</p> <p>Korzysta z wyszukiwarki w celu znalezienia zdjęć, grafik, gradientów, szablonów.</p>	<p>Analiza dowodów i deklaracji</p>
<p>Uczestnik tworzy różnorodne materiały graficzne i multimedialne z uwzględnieniem zasad projektowania.</p>	<p>Tworzy projekty w różnych formatach (post, relacja, prezentacja, karuzela, ulotka, wizytówka).</p> <p>Pracuje na warstwach i korzysta z prowadnic, siatek oraz linijek.</p> <p>Tworzy spójne układy graficzne zgodne z zasadami kompozycji i hierarchii wizualnej.</p> <p>Stosuje poprawne formatowanie tekstu – rozróżnia tekst jako grafikę i tekst informacyjny.</p> <p>Łączy różne kroje pisma i wykorzystuje darmowe fonty z zewnętrznych źródeł.</p>	<p>Analiza dowodów i deklaracji</p>

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Uczestnik wykorzystuje funkcje Canva PRO i sztucznej inteligencji do automatyzacji i wzbogacenia projektów.</p>	<p>Stosuje funkcje PRO: usuwanie tła, wymazywanie elementów, powiększanie zdjęć, wyodrębnianie tekstu.</p> <p>Generuje treści z wykorzystaniem AI: obrazy, teksty, kod, głos, napisy do filmów.</p> <p>Wdraża automatyzacje i planuje pracę za pomocą tablic i arkusza w Canva.</p> <p>Rozróżnia zastosowania i ograniczenia funkcji AI w projektowaniu graficznym.</p>	<p>Analiza dowodów i deklaracji</p>
<p>Uczestnik tworzy i edytuje materiały do druku i do publikacji online, zachowując odpowiednie parametry techniczne.</p>	<p>Tworzy projekty do druku z użyciem odpowiednich ustawień (CMYK, marginesy, krzywe).</p> <p>Eksportuje i zapisuje projekty w różnych formatach (JPG, PNG, PDF), także na chmurze.</p> <p>Edytuje pliki PDF i przygotowuje dokumenty zgodne z wymaganiami wydruku.</p> <p>Wykorzystuje różnice między formatami plików i rozdzielczościami.</p>	<p>Analiza dowodów i deklaracji</p>
<p>Uczestnik organizuje swoją pracę projektową i tworzy spójny wizerunek marki.</p>	<p>Korzysta z szablonów marki i tworzy projekty zgodne z identyfikacją wizualną.</p> <p>Projektuje proste strony internetowe w Canva i publikuje je online.</p> <p>Udostępnia projekty zewnętrznym odbiorcom (spoza zespołu).</p> <p>Stosuje dobre praktyki: katalogowanie, nazywanie projektów, porządkowanie zasobów.</p>	<p>Analiza dowodów i deklaracji</p>

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 rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Szkolenie trwa 18 godzin zegarowych i 45 minut, które przeznaczone jest na ewaluację. Co odpowiada 25 godzin dydaktycznych (1 godzina dydaktyczna to 45 minut), które są wskazane w karcie zgodnie z wymaganiami projektu i są uwzględniane do rozliczania bonami.

1. Rejestracja w Canva i ustawienie konta
2. Omówienie dostępnych aplikacji i innych narzędzi w Canva
3. Omówienie i praca z Ai (praca na gotowych promptach)

- Generowanie zdjęć
- Generowanie kodu
- Generowanie tekstu

1. Jak legalnie korzystać z programu Canva?
2. Mój pierwszy projekt (praca z różnymi szablonami) i systemowymi aplikacjami.
3. Jak szybko wyszukać zdjęcia, grafiki, tła, gradienty?
4. Praca z wykorzystaniem swoich grafik, zdjęć i filmów.
5. Omówienie zasad projektowania graficznego - wolna przestrzeń
6. Dwa rodzaje funkcji tekstu:

- Tekst jako grafika
- Tekst jako informacja
- Praca z tekstem i Efektami
- Łączenie ze sobą różnych krojów pisma (aplikacja zewnętrzna)
- Co to są fonty systemowe?
- Skąd brać darmowe fonty?

1. Omówienie funkcji PRO

- Usuwanie tła,
- Wyodrębnianie tekstu ze zdjęcia,
- Wymazywanie niechcianych elementów,
- Powiększanie zdjęcia

1. Edycja zdjęć (co to jest kompozycja?)
2. Poprawa jakości zdjęcia dzięki aplikacjom dostępnych w Canva.
3. Tworzymy jeden projekt w różnych formatach, w jednym miejscu.

- Tekst na bloga wygenerowany przez AI
- Tworzymy post 1x1,
- Tło na Facebook (dlaczego ważne rzeczy muszą być na środku?)
- Relację i Rolkę (projektujemy z uwzględnieniem formatu netto)
- Prezentacja (praca na szablonie) - praca z tekstem, zdjęciami i filmem
- Karuzelę o niestandardowym wymiarze i spójnej formie
- Ulotkę (praca z tekstem i zaawansowane formatowanie)

1. Praca na warstwach w Canva
2. Materiały drukowane:

- Praca z linijkami i prowadnicami

- Tworzenie wizytówki
- Czy w Canva mogę zrobić logo?
- Jak zapisać plakat, ulotkę do druku?
- Co to jest CMYK i co to są krzywe?

1. Jak edytować dokument PDF?

2. Praca z filmem.

- Tworzenie animowanego posta
- Tworzenie animowanej Reels
- Dodawanie własnego audio do filmu
- Generowanie głosu do materiałów filmowych i prezentacji
- Generowanie napisu do filmu
- Formaty i rozdzielczości. Na co zwracać uwagę?

1. Jak zapisać projekt?

- Jakie są różnice między jpg a png?
- Jak zapisać projekt na dysk w chmurze?

1. Jak mogę udostępnić swój projekt osobie, która nie jest w moim zespole?

2. Co to są szablony marki i jak z tego korzystać?

3. Identyfikacja Marki.

4. Projekt WWW w Canva.

5. Jak zaplanować prace nad dużym projektem dzięki tablicy i Arkuszowi z Canva?

6. Dobre praktyki:

- Katalogowanie projektów
- Nazywanie projektów
- Usuwanie śmieci

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 9

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 9 Canva PRO + AI	Jolanta Waniowska	22-06-2026	10:00	12:00	02:00
2 z 9 Canva PRO + AI	Jolanta Waniowska	22-06-2026	12:15	14:45	02:30
3 z 9 Canva PRO + AI	Jolanta Waniowska	23-06-2026	10:00	12:00	02:00
4 z 9 Canva PRO + AI	Jolanta Waniowska	23-06-2026	12:15	14:45	02:30
5 z 9 Canva PRO + AI	Jolanta Waniowska	24-06-2026	10:00	12:00	02:00
6 z 9 Canva PRO + AI	Jolanta Waniowska	24-06-2026	12:15	14:45	02:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
7 z 9 Canva PRO + AI	Jolanta Waniowska	25-06-2026	10:00	12:00	02:00
8 z 9 Canva PRO + AI	Jolanta Waniowska	25-06-2026	12:15	14:45	02:30
9 z 9 Walidacja	-	25-06-2026	18:00	18:45	00:45

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 120,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 120,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	124,80 PLN
Koszt osobogodziny netto	124,80 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Jolanta Waniowska

Projektantka graficzna | Specjalistka DTP | Contributor Canva. Jako projektantka graficzna łączy kompetencje wydawnicze z tworzeniem autorskich zasobów cyfrowych. W obszarze DTP (Desktop Publishing) zajmuję się projektowaniem i składem publikacji wielostronicowych. Jej atutem jest umiejętność łączenia estetyki z wymogami technicznymi – dba o poprawną hierarchię typograficzną, czytelność oraz higienę pracy z tekstem. Posiada solidną wiedzę z zakresu prepress, co gwarantuje, że przygotowane przez nią pliki produkcyjne (PDF) są wolne od błędów i w pełni zgodne ze standardami drukarskimi (spady, rozdzielczość, przestrzenie barwne).

Równolegle rozwija się jako Canva Creator, zasilając globalną bibliotekę aplikacji autorskim contentem. Specjalizuję się w dostarczaniu wysokiej jakości assetów graficznych – od fotografii komercyjnej po unikalne ilustracje i elementy wektorowe, które służą milionom użytkowników do tworzenia ich własnych projektów.

Jako autorka branżowego bloga, analizuje zagadnienia z zakresu kultury wizualnej, dzieląc się wiedzą o kompozycji, doborze typografii oraz trendach w fotografii i designie.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

- prezentacja multimedialna wspierająca szkolenie w formacie pdf
- ćwiczenia w postaci plików do pobrania
- nagrania szkolenia przekazane Kursantowi na własny użytek

Warunki uczestnictwa

Podstawowa znajomość obsługi komputera.

Warunkiem przystąpienia do szkolenia jest także:

- podpisanie umowy szkoleniowej z dostawcą usług (Quali)
- dostarczenie kodów weryfikacji bonów i numeru Pesel jeżeli jest wymagany w projekcie
- wpłacenie wkładu własnego/zaliczki na konto dostawcy Usługi przed rozpoczęciem szkolenia, jeżeli cena godziny edukacyjnej przekracza wysokość dofinansowania w projekcie.
- obecność na zajęciach - minimum 80%, udokumentowana podpisem na liście lub w systemie
- zgoda na udostępnienie wizerunku do celów monitoringu
- podejście do procesu walidacji, czyli dostarczenie bezpośrednio po szkoleniu do terminu walidacji samodzielnie wykonanego projektu do oceny przez Walidatora wraz z opisem i ewentualnymi innymi projektami, Kursant nie jest obecny w trakcie walidacji, w tym czasie walidator sprawdza dostarczony materiał i opracowuje protokół walidacji
- udzielenie zgody na przetwarzanie danych w zakresie niezbędnym do organizacji szkolenia i wystawienia zaświadczeń

Informacje dodatkowe

Szkolenie trwa 18 godz. zegarowych i 45 min, które przeznaczone jest na ewaluację. Co odpowiada 25 godzin dydaktycznych (1 godzina dydaktyczna to 45 minut), które są wskazane w karcie zgodnie z wymaganiami projektu i są uwzględniane do rozliczania bonami.

Szkolenie dedykowane do projektów:

Małopolski Pociąg do kariery,

Nowy start w Małopolsce z EURESEM,

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu Kierunek - Rozwój,

Regionalny Fundusz Szkoleniowy II

NetBon 2

Zawarto umowę z Wojewódzkim Urzędem Pracy w Szczecinie na świadczenie usług rozwojowych z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe

Osoby z innych projektów lub komercyjne też mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu ustaleń z biurem Quali

Podstawa prawna zwolnienia z podatku VAT: art. 43, ust1, pkt 26 podpunktu a. ustawy o podatku od towaru i usług z dnia 11.03.2004 r. Dz.U.Nr z 54 , poz 535 z późn. zm.

Kompetencja związana z cyfrową transformacją.

Warunki techniczne

Warunki techniczne niezbędne do udziału w usłudze:

Szkolenie prowadzone będzie przy użyciu komunikatora internetowego - Google Meet.

Minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika: Intel Core2 Duo CPU 2. XX GHz, 4 GB RAM.

Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik - 1Mb/s.

Niezbędne oprogramowanie umożliwiające udział w szkoleniu: Windows 7, 8, 10.

Najnowsza wersja przeglądarki internetowej - Opera, Mozilla, Chrome.

Połączenie zdalne nastąpi bezpośrednio przez komunikator lub po kliknięciu w przesłany przez nas link z dostępem do połączenia online.
Nie trzeba instalować niczego.

Wystarczy laptop lub komputer z stabilnym dostępem do Internetu.

Kontakt



KATARZYNA LECH

E-mail katarzyna.lech@quali.pl

Telefon (+48) 664 532 270