



EUROKREATOR S.C.
RAFAŁ KUNASZYK,
ANNA KUNASZYK

★★★★☆ 4,5 / 5

1 336 ocen

Canva z AI – tworzenie multimedialnych projektów z wykorzystaniem sztucznej inteligencji

Numer usługi 2026/07/22/11626/3704597

- 📄 Usługa szkoleniowa
- 📺 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 04:00 h
- 📅 25.09.2026 do 25.09.2026

360,00 PLN brutto
360,00 PLN netto
90,00 PLN brutto/h
90,00 PLN netto/h
183,33 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Aplikacje biznesowe
Identyfikatory projektów	Małopolski Pociąg do kariery, Kierunek - Rozwój
Grupa docelowa usługi	Osoby dorosłe, które chcą rozwijać umiejętności tworzenia graficznych i multimedialnych projektów z wykorzystaniem Canva i narzędzi AI. Szkolenie jest skierowane do osób początkujących i średniozaawansowanych. Usługa również adresowana dla Uczestników Projektu MP i/lub dla Uczestników Projektu NSE. Usługa adresowana również dla Uczestników Projektu Kierunek – Rozwój. Usługa rozwojowa adresowana również dla Uczestników projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe.
Minimalna liczba uczestników	4
Maksymalna liczba uczestników	20
Data zakończenia rekrutacji	24-09-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości Małopolskich Standardów Usług Edukacyjno-Szkoleniowych (MSUES) - wersja 2.0

Cel

Cel edukacyjny

Uczestnik szkolenia będzie potrafił samodzielnie tworzyć podstawowe multimedialne projekty w serwisie Canva, wykorzystując narzędzia oparte na sztucznej inteligencji (AI), takie jak generatory obrazów, Magic Studio, Magic Charts, Canva Code i inne funkcje edytorskie.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Zna główne narzędzia AI dostępne w Canva i potrafi przyporządkować je do ich funkcji	Identyfikuje funkcje narzędzi AI Canva w kontekście ich zastosowania.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Potrafi stworzyć projekt graficzny, prezentację lub quiz przy wsparciu funkcji AI Canva.	Wybiera narzędzie Canva AI do określonego rodzaju projektu.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Potrafi zastosować edytor zdjęć z AI do modyfikacji zdjęcia	Rozpoznaje funkcję do realizacji konkretnej zmiany wizualnej w obrazie.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Zna możliwości AI w zakresie automatyzacji pracy z danymi	Wskazuje narzędzie Canva AI do analizy i wizualizacji danych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Umie korzystać z asystenta AI (głosowego i tekstowego) w celu przyspieszenia pracy nad projektem.	Wybiera zastosowanie asystenta AI do zadanej sytuacji.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyrażnie 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 wyrażnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Szkolenie trwa 1 dzień (łącznie 4h zegarowe) i można w nim uczestniczyć z dowolnego miejsca dołączając do wirtualnego pokoju konferencyjnego wykorzystując urządzenie z dostępem do internetu oraz z dostępem do kamery.

Podczas szkolenia zaplanowana jest przerwa, która nie wlicza się w czas trwania szkolenia.

Szkolenie odbywa się w godzinach: 11:00-15:00

Szkolenie obejmuje podstawy pracy w Canvie, w tym tworzenie projektów od podstaw oraz korzystanie z gotowych szablonów i ich edycję. Uczestnicy uczą się, jak dostosowywać treści, zdjęcia i kolory do własnych potrzeb oraz jak tworzyć spójne materiały wizualne w oparciu o wcześniej zapisane elementy.

Program obejmuje również przygotowanie grafik do konkretnych zastosowań biznesowych, takich jak posty sprzedażowe, ogłoszenia czy krótkie oferty. Istotnym elementem jest praca na własnych materiałach oraz tworzenie serii grafik w jednolitym stylu.

Uczestnicy poznają kluczowe funkcje narzędzia, w tym ustawianie rozmiarów projektów, zmianę formatów, usuwanie tła ze zdjęć, kadrowanie, wyrównywanie elementów oraz organizację pracy w projektach. Omówione zostają także zasady zapisu i eksportu plików (PNG, JPG, PDF) w zależności od ich przeznaczenia.

Szkolenie zawiera również wskazówki dotyczące usprawnienia pracy, takie jak tworzenie własnych szablonów, duplikowanie projektów oraz organizacja materiałów, co pozwala na znaczące skrócenie czasu przygotowania grafik.

Blok 1 (rozmowa na żywo, współdzielenie ekranu, ćwiczenia)

- wprowadzenie: tworzenie projektów od podstaw, korzystanie z gotowych szablonów i ich edycja
- praktyka: dostosowywanie treści, zdjęć i kolorów do własnych potrzeb

Blok 2 (rozmowa na żywo, współdzielenie ekranu, ćwiczenia)

- Tworzenie spójnych materiałów wizualnych na podstawie wcześniej zapisanych elementów, praca na własnych materiałach, tworzenie serii grafik w jednolitym stylu

Przerwa

Blok 3 (rozmowa na żywo, współdzielenie ekranu, ćwiczenia)

- Kluczowe funkcje Canvy: ustawianie rozmiarów projektów, zmiana formatów, usuwanie tła ze zdjęć, kadrowanie, wyrównywanie elementów, organizacja pracy w projektach

Blok 4 (rozmowa na żywo, współdzielenie ekranu, ćwiczenia)

- Zasady zapisu i eksportu plików (PNG, JPG, PDF) w zależności od przeznaczenia, wskazówki usprawniające pracę: tworzenie własnych szablonów, duplikowanie projektów, organizacja materiałów

Blok 5 Walidacja szkolenia:

- Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Walidacja zostanie zrealizowana testem cyfrowym. Uczestnicy usługi otrzymają link do testu. Od Uczestników usługi wymagane jest posiadane na czas walidacji smartfona lub innego urządzenia, za pomocą którego będzie można wykonać test. Wynik testu generowany jest automatycznie. Zaliczenie testu możliwe jest w sytuacji udzielenia minimum 80% prawidłowych odpowiedzi. Walidator nie jest obecny fizycznie na usłudze. Autorem testu jest osoba walidująca.

Zajęcia prowadzone w ramach szkolenia będą realizowane metodami interaktywnymi i aktywizującymi.

Liczba godzin teorii: 1h zegarowa

Liczba godzin praktyki: 3h zegarowe

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 7

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 7 Canva AI – wprowadzenie i omówienie narzędzi (rozmowa na żywo)	Zajęcia	Joanna Alberska	25-09-2026	11:00	11:15	00:15
2 z 7 Warsztaty praktyczne – tworzenie projektów z AI (rozmowa na żywo, współdzielenie ekranu, ćwiczenia)	Zajęcia	Joanna Alberska	25-09-2026	11:15	12:00	00:45
3 z 7 -	Przerwa	-	25-09-2026	12:00	12:15	00:15
4 z 7 Canva Code i aplikacje interaktywne bez kodowania (rozmowa na żywo, współdzielenie ekranu, ćwiczenia)	Zajęcia	Joanna Alberska	25-09-2026	12:15	13:00	00:45
5 z 7 -	Przerwa	-	25-09-2026	13:00	13:15	00:15
6 z 7 Blok 4 (rozmowa na żywo, współdzielenie ekranu, ćwiczenia)	Zajęcia	Joanna Alberska	25-09-2026	13:15	14:45	01:30
7 z 7 -	Walidacja	Joanna Alberska	25-09-2026	14:45	15:00	00:15

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	04:00
w tym suma godzin zajęć	03:15

Rodzaj godzin	Liczba godzin
w tym suma godzin walidacji	00:15
w tym suma przerw	00:30
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	04:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	360,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	360,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	90,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	90,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	04:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Joanna Alberska

Trenerka ICT, pasjonatka rozwiązań pozwalających osiągnąć jak najlepsze efekty na płaszczyźnie edukacji, aktywności zawodowej i prywatnej. Twórcza materiałów instruktażowych z zakresu zastosowania programów i aplikacji. Microsoft Innovative Educator Expert 2023-2024. Ponad 15-letnie doświadczenie w prowadzeniu szkoleń dla edukacji, administracji publicznej, biznesu oraz uczniów. Współpraca ze szkołami w ramach tutoringu dla uczniów – towarzyszenie młodzieży w zmianie, nauka przez projektowanie doświadczenia, pokazanie świata przez pryzmat możliwości. Obszary zainteresowań: Sztuczna inteligencja AI i aplikacje dla edukacji, e-learning, Microsoft 365,

praca w chmurze. Posiada bogate doświadczenie w prowadzeniu szkoleń o podobnej tematyce dla osób dorosłych w okresie 5 lat wstecz od daty rozpoczęcia szkolenia.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały w wersji elektronicznej.

Warunki uczestnictwa

Niezbędnym warunkiem uczestnictwa w szkoleniach i doradztwie, które dofinansowane są z funduszy europejskich jest założenie konta w Bazie Usług Rozwojowych. Następnie zapis na wybrane szkolenie za pośrednictwem BUR, spełnienie warunków przedstawionych przez danego Operatora, który dysponuje funduszami. Złożenie dokumentów o dofinansowanie do usługi rozwojowej u Operatora Usługi, zgodnie z wymogami jakie określił.

Ponadto niezbędnym warunkiem do nabycia kompetencji wypełnienie testu wiedzy na początku i na końcu szkolenia i przystąpienie do egzaminu (walidacji zgodnie z kartą szkolenia).

Uczestnik oświadcza, że jest świadomy i akceptuje możliwość rejestrowania jego wizerunku w trakcie realizacji usługi, w tym w formie zrzutów ekranu, na potrzeby potwierdzenia jego obecności, co jest niezbędne do prawidłowego rozliczenia usługi.

Uczestnik dokonując zapisu na szkolenie potwierdza zapoznanie się z regulaminem szkoleń dostępnym na stronie <https://eurokreator.pl/>

Informacje dodatkowe

Warunkiem zaliczenia jest napisanie pre i post testów oraz testu walidacyjnego.

Uczestnictwo w min 80% zajęć. Potwierdzenie frekwencji na podstawie czasu logowań - wygenerowany raport z platformy zoom.

Uczestnik otrzyma zaświadczenie ze szkolenia

Uczestnicy są świadomi, że usługa realizowana z dofinansowaniem może podlegać monitoringowi ze strony Operatora lub PARP i wyrażają zgodę na jego przeprowadzenie.

Podpisano umowę z WUP Toruń w ramach projektu Kierunek Rozwój.

Warunki techniczne

Warunki techniczne

Aby zapewnić bezproblemowy przebieg szkolenia online, zalecamy korzystanie z:

- Komputera, laptopa lub innego urządzenia z dostępem do internetu
- Stabilnego połączenia internetowego (zalecane min. 2,5 Mb/s dla transmisji dźwięku i obrazu)
- Najnowszych wersji przeglądarek: Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Edge lub Opera
- Głośników i mikrofonu (wbudowanego, USB lub Bluetooth) oraz kamery internetowej (wbudowanej lub zewnętrznej)

Minimalne wymagania sprzętowe:

- ◆ Procesor: Dwurdzeniowy 2 GHz lub lepszy (zalecany czterordzeniowy)
- ◆ Pamięć RAM: min. 2 GB (zalecane 4 GB lub więcej)

◆ System operacyjny: Windows 8 lub nowszy (zalecany Windows 10), Mac OS 10.13 lub nowszy, Linux, Chrome OS

📌 Połączenie internetowe:

◆ Minimalna prędkość: 512 Kb/s dla dźwięku

◆ Zalecana prędkość: min. 2,5 Mb/s dla transmisji audio-video

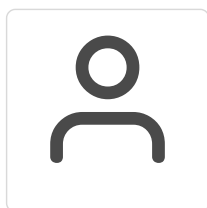
📌 Oprogramowanie:

Nie jest wymagane instalowanie dodatkowego oprogramowania – szkolenie odbywa się w przeglądarce internetowej.

📌 Dostęp do szkolenia:

Link umożliwiający udział w szkoleniu online jest aktywny od momentu rozpoczęcia do zakończenia szkolenia.

Kontakt



Paulina Chronowska-Haluch

E-mail paulina.chronowska@eurokreator.eu

Telefon (+48) 609 458 834