



IT ENGINEERING &
CONSULTING
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚĆ
CIĄ

★★★★★ 4,9 / 5

1 577 ocen

Canva Business Lab – Projektowanie Cyfrowych Materiałów Firmowych zgodnie z Zasadami Zrównoważonego Rozwoju – szkolenie indywidualne

Numer usługi 2026/08/07/156609/3735266

📍 Olsztyn

🏠 Usługa szkoleniowa

📄 stacjonarna

👤 Zajęcia indywidualne

🕒 08:00 h

📅 02.10.2026 do 02.10.2026

2 500,00 PLN brutto

2 500,00 PLN netto

312,50 PLN brutto/h

312,50 PLN netto/h

250,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria

Biznes / Marketing

Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane jest do:

- **właścicieli mikro i małych firm**, którzy chcą samodzielnie tworzyć spójną identyfikację wizualną swojej marki,
- **freelancerów i osób budujących markę osobistą** – trenerów, doradców, rękodzielników, usługodawców,
- **pracowników marketingu i administracji w MŚP**, którzy chcą rozszerzyć kompetencje graficzne w codziennej pracy,
- **twórców internetowych, blogerów, edukatorów online**, którzy potrzebują estetycznych materiałów promujących ich działalność,
- **osób rozpoczynających działalność**, które chcą świadomie zaprojektować swój wizerunek w mediach społecznościowych i materiałach promocyjnych – bez konieczności zatrudniania grafika.

Szkolenie nie wymaga wcześniejszego doświadczenia w projektowaniu graficznym – uczestnicy krok po kroku poznają funkcje Canvy oraz zasady budowania spójnego, profesjonalnego wizerunku wizualnego.

Minimalna liczba uczestników

1

Maksymalna liczba uczestników

1

Data zakończenia rekrutacji

01-10-2026

Forma prowadzenia usługi

stacjonarna

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 uczestnika do zaawansowanego i systemowego wykorzystania Canva w projektowaniu, standaryzacji i optymalizacji cyfrowych materiałów oraz procesów komunikacyjnych przedsiębiorstwa, z uwzględnieniem zasad zrównoważonego rozwoju, podejścia Digital First, ograniczania zużycia zasobów i wielokrotnego wykorzystania materiałów cyfrowych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Charakteryzuje zasady zaawansowanego i systemowego wykorzystania Canva w przedsiębiorstwie	wyjaśnia zasady projektowania modułowych systemów materiałów cyfrowych,	Test teoretyczny
	rozdźnia pojedynczy projekt od systemu szablonów przeznaczonych do wielokrotnego wykorzystania,	Test teoretyczny
	omawia zasady standaryzacji, aktualizacji, wersjonowania i archiwizacji materiałów,	Test teoretyczny
	wyjaśnia znaczenie architektury informacji w rozbudowanych dokumentach cyfrowych,	Test teoretyczny
	charakteryzuje zastosowanie elementów interaktywnych, hiperłączy, kodów QR i nawigacji.	Test teoretyczny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Charakteryzuje zasady zrównoważonego projektowania i podejścia Digital First	wyjaśnia znaczenie zrównoważonego projektowania cyfrowego,	Test teoretyczny
	omawia założenia podejścia Digital First,	Test teoretyczny
	wskazuje sposoby ograniczania dokumentacji papierowej poprzez zastosowanie materiałów cyfrowych,	Test teoretyczny
	wyjaśnia znaczenie wielokrotnego wykorzystywania i aktualizowania materiałów zamiast tworzenia kolejnych projektów,	Test teoretyczny
	rozpoznaje działania prowadzące do nadprodukcji, duplikowania i nieefektywnego przechowywania zasobów cyfrowych, wskazuje sposoby racjonalnego gospodarowania zasobami w procesach projektowych.	Test teoretyczny Test teoretyczny
Projektuje zaawansowany system cyfrowych materiałów firmowych w Canva	analizuje istniejące materiały firmowe i identyfikuje obszary wymagające standaryzacji,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	projektuje modułowe szablony przeznaczone do wielokrotnego wykorzystania,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	tworzy warianty materiałów na podstawie wspólnej struktury,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	przygotowuje rozwiązania umożliwiające szybką aktualizację i personalizację treści,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	organizuje projekty zgodnie z przyjętym systemem nazewnictwa i wersjonowania.	Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Tworzy funkcjonalne i interaktywne materiały cyfrowe	projektuje rozbudowane dokumenty zgodnie z zasadami architektury informacji,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	tworzy logiczną strukturę nawigacji,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	wykorzystuje hiperłącza, przyciski i kody QR,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	projektuje cyfrowe materiały informacyjne i samoobsługowe,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	dostosowuje sposób prezentowania informacji do funkcji dokumentu i potrzeb jego odbiorcy,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	testuje poprawność działania przygotowanego rozwiązania.	Obserwacja w warunkach symulowanych
Optymalizuje proces tworzenia i zarządzania cyfrowymi materiałami przedsiębiorstwa	analizuje proces powstawania materiałów cyfrowych,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	identyfikuje powtarzalne czynności i nieefektywne etapy pracy,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	projektuje uporządkowany workflow tworzenia, aktualizacji i wykorzystywania materiałów,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	ogranicza powstawanie zbędnych kopii i wersji projektów,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	opracowuje zasady aktualizacji, wersjonowania i archiwizacji, organizuje cyfrowe zasoby w sposób umożliwiający ich ponowne wykorzystanie.	Obserwacja w warunkach symulowanych Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wdraża zasady zrównoważonego projektowania do cyfrowych procesów przedsiębiorstwa	przeprowadza audyt materiałów pod kątem wykorzystania zasobów,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	identyfikuje materiały drukowane i jednorazowe możliwe do zastąpienia rozwiązaniami cyfrowymi,	Test teoretyczny
	przekształca wybrane materiały w rozwiązania Digital First,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	projektuje materiały przeznaczone do wielokrotnego wykorzystania,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	ogranicza zbędne duplikowanie zasobów cyfrowych,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	opracowuje rozwiązania wspierające racjonalne gospodarowanie materiałami i zasobami.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	przeprowadza analizę obecnego sposobu organizacji materiałów,	Obserwacja w warunkach symulowanych
Opracowuje zaawansowany projekt wdrożenia systemu Canva zgodnego z zasadami zrównoważonego rozwoju	identyfikuje procesy wymagające digitalizacji, standaryzacji lub optymalizacji,	Test teoretyczny
	projektuje system modułowych materiałów cyfrowych,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	określa zasady ich aktualizacji, wersjonowania i ponownego wykorzystania,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	uwzględnia rozwiązania ograniczające zużycie materiałów i dokumentacji papierowej,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	przygotowuje plan wdrożenia opracowanego systemu w działalności przedsiębiorstwa.	Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Budowanie relacji wewnętrznych i zewnętrznych	wykazuje odpowiedzialność za racjonalne wykorzystywanie zasobów cyfrowych i materiałowych,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	jest gotowy do wdrażania rozwiązań ograniczających nadprodukcję materiałów, zbędny druk i duplikowanie zasobów,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	świadomie ocenia wpływ sposobu organizacji pracy cyfrowej na wykorzystanie zasobów,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	wykazuje gotowość do zastępowania nieefektywnych procesów rozwiązaniami zgodnymi z podejściem Digital First,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	dba o uporządkowanie, aktualność i możliwość ponownego wykorzystania materiałów cyfrowych,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	wykazuje otwartość na doskonalenie procesów oraz wdrażanie rozwiązań wspierających zrównoważony rozwój przedsiębiorstwa.	Obserwacja w warunkach symulowanych

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 „**Canva Business Lab – Zaawansowane Systemy Cyfrowej Komunikacji i Zrównoważonego Projektowania w Canva**” jest intensywnym programem doszkalającym skierowanym do osób posiadających już doświadczenie w pracy z Canva oraz umiejętność samodzielnego tworzenia profesjonalnych materiałów graficznych. Program nie koncentruje się na nauce zasad projektowania graficznego, lecz na **zaawansowanym, systemowym wykorzystaniu Canva w organizacji cyfrowych procesów przedsiębiorstwa**.

Uczestnicy nauczą się projektować rozbudowane systemy szablonów i dokumentów interaktywnych, standaryzować oraz optymalizować proces przygotowywania materiałów, zarządzać ich cyklem życia i tworzyć rozwiązania przeznaczone do wielokrotnego wykorzystania. Szczególny nacisk zostanie położony na rozwój **zielonych kompetencji**, w tym ograniczanie nadprodukcji materiałów, racjonalne zarządzanie zasobami cyfrowymi, redukcję dokumentacji papierowej oraz wdrażanie podejścia Digital First.

Szkolenie ma charakter zaawansowanych warsztatów wdrożeniowych. Uczestnicy będą analizować istniejące procesy, identyfikować obszary wymagające usprawnienia oraz projektować kompleksowe rozwiązania możliwe do zastosowania w działalności przedsiębiorstwa.

Moduł 1. Audyt Cyfrowego Ekosystemu Materiałów Firmowych

Część teoretyczna

- Canva jako element cyfrowego środowiska pracy przedsiębiorstwa,
- analiza cyklu życia materiału cyfrowego – od utworzenia do archiwizacji,
- identyfikacja powielanych i nieefektywnych procesów projektowych,
- analiza materiałów jednorazowych i wielokrotnego wykorzystania,
- identyfikacja obszarów generujących zbędne wersje dokumentów i plików,
- standaryzacja cyfrowych zasobów przedsiębiorstwa,
- zasady projektowania systemowego zamiast pojedynczych materiałów,
- audyt obecnego sposobu wykorzystywania Canva w przedsiębiorstwie.

Część praktyczna

- przeprowadzenie audytu istniejących materiałów,
- identyfikacja materiałów wymagających standaryzacji,
- stworzenie mapy cyfrowych zasobów,
- określenie obszarów możliwych do optymalizacji,
- opracowanie założeń nowego systemu pracy.

Moduł 2. Zaawansowane Projektowanie Systemów Szablonów i Modułowych Materiałów

Część teoretyczna

- projektowanie modułowe w Canva,
- budowanie systemów komponentów wielokrotnego wykorzystania,
- tworzenie rodzin dokumentów zamiast pojedynczych projektów,
- projektowanie szablonów umożliwiających szybką aktualizację danych,
- standaryzacja układów i struktur informacji,
- projektowanie wariantów materiałów dla różnych procesów biznesowych,
- ograniczanie liczby tworzonych od podstaw projektów,
- zarządzanie wersjami materiałów.

Część praktyczna

- stworzenie modułowego systemu szablonów,
- przygotowanie wariantów dokumentów na podstawie jednego systemu,
- zaprojektowanie struktury umożliwiającej szybką aktualizację treści,
- opracowanie zasad wersjonowania materiałów.

Moduł 3. Projektowanie Zaawansowanych Dokumentów Cyfrowych i Interaktywnych

Część teoretyczna

- projektowanie dokumentów przeznaczonych do obsługi całych procesów cyfrowych,
- architektura informacji w rozbudowanych dokumentach,
- projektowanie interaktywnych PDF,
- wykorzystanie hiperłączy, przycisków, kodów QR i nawigacji,
- projektowanie dokumentów samoobsługowych dla klientów,
- łączenie wielu źródeł informacji w jednym materiale,
- dostępność cyfrowa i czytelność dokumentów,
- projektowanie materiałów ograniczających konieczność dodatkowej komunikacji i druku.

Część praktyczna

- stworzenie interaktywnego dokumentu biznesowego,
- budowa systemu nawigacji,
- implementacja kodów QR i odnośników,
- przygotowanie cyfrowej instrukcji lub centrum informacji dla klienta,
- testowanie funkcjonalności projektu.

Moduł 4. Canva jako Narzędzie Optymalizacji Procesów Komunikacyjnych

Część teoretyczna

- mapowanie procesu przygotowania materiałów,
- identyfikacja powtarzalnych czynności,
- projektowanie workflow dla materiałów cyfrowych,
- standaryzacja procesu tworzenia, aktualizacji i zatwierdzania materiałów,
- projektowanie systemów szybkiej personalizacji,
- centralizacja zasobów,
- zarządzanie aktualnością informacji,
- eliminowanie duplikacji materiałów i danych.

Część praktyczna

- przygotowanie mapy procesu,
- zaprojektowanie docelowego workflow,
- opracowanie standardu nazewnictwa i wersjonowania,
- przygotowanie systemu aktualizacji materiałów,
- stworzenie procedury archiwizacji.

Moduł 5. Zaawansowane Zielone Kompetencje w Cyfrowym Projektowaniu

Część teoretyczna

- zrównoważone projektowanie cyfrowe jako element działalności przedsiębiorstwa,
- cykl życia materiałów cyfrowych,
- racjonalizacja liczby tworzonych plików i ich wersji,
- ograniczanie nadprodukcji materiałów marketingowych,
- projektowanie materiałów wielokrotnego wykorzystania,
- zasada „digital first” w komunikacji przedsiębiorstwa,
- ograniczanie druku poprzez zmianę sposobu projektowania procesów,
- odpowiedzialne gospodarowanie zasobami cyfrowymi,
- ograniczanie zbędnego przechowywania i duplikowania danych,
- świadome wykorzystywanie narzędzi AI i zasobów cyfrowych,
- dostępność i wydłużanie użyteczności projektów,

- ocena procesu projektowego pod kątem wykorzystania zasobów.

Część praktyczna

- audyt procesu pod kątem zużycia zasobów,
- identyfikacja materiałów możliwych do wyeliminowania lub digitalizacji,
- przekształcenie materiału jednorazowego w rozwiązanie wielokrotnego wykorzystania,
- opracowanie zasad odpowiedzialnego projektowania cyfrowego,
- stworzenie checklisty Green Design dla przedsiębiorstwa.

Moduł 6. Projektowanie Systemu Digital-First dla Obsługi Klienta

Część teoretyczna

- koncepcja Digital First w obsłudze klienta,
- projektowanie cyfrowych punktów styku,
- samoobsługowe materiały informacyjne,
- ograniczanie papierowych materiałów przekazywanych klientom,
- cyfrowe instrukcje i przewodniki,
- systemy QR wspierające dostęp do informacji,
- projektowanie materiałów łatwych do aktualizacji bez ponownego tworzenia,
- ograniczanie nadmiarowej komunikacji.

Część praktyczna

- zaprojektowanie cyfrowej ścieżki materiałów dla klienta,
- stworzenie systemu QR,
- przygotowanie materiału samoobsługowego,
- połączenie kilku materiałów w jeden uporządkowany system informacji,
- analiza możliwości zastąpienia dokumentacji papierowej cyfrową.

Moduł 7. Zarządzanie Cyklem Życia Materiałów Cyfrowych

Część teoretyczna

- planowanie cyklu życia projektu,
- zasady aktualizacji i wycofywania materiałów,
- kontrola aktualności informacji,
- ograniczanie „cyfrowego bałaganu”,
- archiwizacja projektów,
- zarządzanie wersjami,
- tworzenie standardów organizacyjnych,
- odpowiedzialne przechowywanie zasobów cyfrowych.

Część praktyczna

- opracowanie struktury zarządzania materiałami,
- przygotowanie procedury aktualizacji,
- stworzenie zasad archiwizacji,
- uporządkowanie przykładowej biblioteki projektów,
- przygotowanie checklisty kontroli aktualności.

Moduł 8. Projekt Końcowy – Sustainable Canva Business System

Część praktyczna

- przeprowadzenie audytu obecnego sposobu pracy,
- identyfikacja procesów wymagających digitalizacji lub optymalizacji,
- zaprojektowanie architektury cyfrowych materiałów przedsiębiorstwa,
- stworzenie systemu modułowych szablonów,
- zaprojektowanie interaktywnego rozwiązania cyfrowego,

- opracowanie zasad wersjonowania i aktualizacji,
- przygotowanie standardu Digital First,
- opracowanie zasad ograniczania materiałów jednorazowych,
- przygotowanie checklisty zrównoważonego projektowania,
- opracowanie planu wdrożenia systemu w działalności zawodowej,
- prezentacja i analiza przygotowanego rozwiązania.

Walidacja (15 minut)

Walidacja efektów uczenia się przeprowadzana jest po zakończeniu części dydaktycznej szkolenia i obejmuje:

- test wiedzy,
- ocenę zadania praktycznego,

Walidacja umiejętności praktycznych odbywa się w trakcie zajęć z zastosowaniem metody Obserwacja w warunkach symulowanych prowadzoną przez walidatora usługi, nie ingerując w część edukacyjną usługi rozwojowej. Proces ten pozwala na bieżącą ocenę kompetencji uczestników nabywanych podczas szkolenia. Ostateczne potwierdzenie zdobytych kompetencji następuje po części edukacyjnej, poprzez napisanie przez uczestnika testu wiedzy, w którym uwzględniane są wyniki zarówno obserwacji praktycznej, jak i testu teoretycznego.

Dla lepszego przyswojenia programu szkoleń Uczestnicy otrzymają materiały dydaktyczne oraz przeprowadzony zostanie test sprawdzający wiedzę przed i po szkoleniu, którego ukończenie pozwoli Uczestnikom uzupełnienie i uporządkowanie dotychczasowej wiedzy.

Usługa prowadzona jest w formie wykładu, ćwiczeń, chatu oraz dyskusji z uczestnikami szkolenia. Dodatkowe warunki przystąpienia do szkolenia - podstawowa znajomość obsługi komputera.

Usługa realizowana jest w godzinach zegarowych. Przerwy zostały uwzględnione w harmonogramie, są wliczone do liczby godzin usługi rozwojowej.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 10

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 10 Moduł 1. Audyt Cyfrowego Ekosystemu Materiałów Firmowych	Zajęcia	Agnieszka Tańska	02-10-2026	08:00	09:00	01:00
2 z 10 Moduł 2. Zaawansowane Projektowanie Systemów Szablonów i Modułowych Materiałów	Zajęcia	Agnieszka Tańska	02-10-2026	09:00	10:00	01:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
3 z 10 Moduł 3. Projektowanie Zaawansowanych Dokumentów Cyfrowych i Interaktywnych	Zajęcia	Agnieszka Tańska	02-10-2026	10:00	11:00	01:00
4 z 10 Moduł 4. Canva jako Narzędzie Optymalizacji Procesów Komunikacyjnych	Zajęcia	Agnieszka Tańska	02-10-2026	11:00	11:30	00:30
5 z 10 Moduł 5. Zaawansowane Zielone Kompetencje w Cyfrowym Projektowaniu	Zajęcia	Agnieszka Tańska	02-10-2026	11:30	12:30	01:00
6 z 10 -	Przerwa	-	02-10-2026	12:30	13:30	01:00
7 z 10 Moduł 6. Projektowanie Systemu Digital-First dla Obsługi Klienta	Zajęcia	Agnieszka Tańska	02-10-2026	13:30	14:30	01:00
8 z 10 Moduł 7. Zarządzanie Cyklem Życia Materiałów Cyfrowych	Zajęcia	Agnieszka Tańska	02-10-2026	14:30	15:00	00:30
9 z 10 Moduł 8. Projekt Końcowy – Sustainable Canva Business System	Zajęcia	Agnieszka Tańska	02-10-2026	15:00	15:45	00:45
10 z 10 -	Walidacja	-	02-10-2026	15:45	16:00	00:15

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	08:00
w tym suma godzin zajęć	06:45
w tym suma godzin walidacji	00:15
w tym suma przerw	01:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	09:15

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 500,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 500,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	312,50 PLN
Koszt osobogodziny netto	312,50 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	08:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Agnieszka Tańska

Specjalistka z ponad 18-letnim doświadczeniem w branży graficznej, specjalistka od kreowania wizerunku marek. Jako właścicielka 2kropek Studio, łączy kreatywność z precyzyjną strategią,

pomagając firmom wyróżnić się na rynku i budować silne, spójne identyfikacje wizualne. Specjalizuje się w projektowaniu logotypów, brandingach, publikacjach wielostronicowych oraz kampaniach reklamowych. Tworzy spójne i przemyślane grafiki, które nie tylko zachwycają estetyką, ale przede wszystkim skutecznie komunikują wartości marki. Pracowała zarówno z małymi firmami, jak i dużymi korporacjami, zdobywając zaufanie klientów z różnych branż. Jako trenerka i wykładowczyni, prowadzi szkolenia z zakresu grafiki komputerowej oraz budowania wizerunku firmy. W swoich warsztatach łączy praktyczną wiedzę z inspirującymi przykładami, ucząc, jak świadomie budować markę i skutecznie komunikować się wizualnie. Jej podejście opiera się na wnikliwej obserwacji i umiejętności słuchania klienta – bo dobry projekt zaczyna się od zrozumienia historii, wartości i charakteru marki. Z pasją dzieli się swoją wiedzą, pomagając uczestnikom szkoleń odkryć moc dobrze zaprojektowanego wizerunku.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały w postaci prezentacji i skryptu zostaną udostępnione uczestnikom podczas usługi oraz po jej realizacji.

Warunki uczestnictwa

Warunkiem skorzystania z usługi jest bezpośredni zapis na usługę za pośrednictwem Bazy Usług Rozwojowych oraz wypełnienie ankiety oceniającej usługę rozwojową.

Informacje dodatkowe

Usługa jest zwolniona z podatku VAT w przypadku, kiedy przedsiębiorstwo zwolnione jest z podatku VAT lub dofinansowanie wynosi co najmniej 70%. W innej sytuacji do ceny netto doliczany jest podatek VAT w wysokości 23%. Podstawa: §3 ust. 1 pkt. 14 rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20.12.2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz szczegółowych warunków stosowania tych zwolnień (Dz.U. z 2018 r., poz. 701).

Usługa rozwojowa nie jest świadczona przez podmiot pełniący funkcję Operatora lub Partnera Operatora w danym projekcie PSF lub w którymkolwiek Regionalnym Programie lub FERS albo przez podmiot powiązany z Operatorem lub Partnerem kapitałowo lub osobowo.

Cena usługi nie obejmuje kosztów niezwiązanych bezpośrednio z usługą rozwojową, w szczególności kosztów środków trwałych przekazywanych Uczestnikom/-czkom projektu, kosztów dojazdu i zakwaterowania

Adres

ul. Grunwaldzka 24
10-124 Olsztyn
woj. warmińsko-mazurskie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Wi-fi

Kontakt



Marta Skraba



E-mail marta@it-ec.pl

Telefon (+48) 451 055 967