



CENTRUM
INNOWACYJNYCH
ROZWIĄZAŃ
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 5,0 / 5

64 oceny

Szkolenie: Podstawy Canva projektowanie materiałów graficznych zgodnie z zasadami zrównoważonego rozwoju oraz rozwój kompetencji cyfrowych i zielonych (kwalifikacje)

Numer usługi 2026/09/01/201147/3782427

📍 Gliwice

🏢 Usługa szkoleniowa

📄 stacjonarna

👥 Zajęcia grupowe

🕒 18:00 h

📅 23.10.2026 do 13.11.2026

6 027,00 PLN brutto

4 900,00 PLN netto

334,83 PLN brutto/h

272,22 PLN netto/h

183,33 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Aplikacje biznesowe

Grupa docelowa usługi

Usługa skierowana jest do osób dorosłych, które chcą zdobyć podstawowe umiejętności tworzenia materiałów graficznych z wykorzystaniem programu Canva oraz rozwinąć kompetencje cyfrowe i zielone.

W szczególności usługa przeznaczona jest dla:

- osób początkujących, nieposiadających doświadczenia w pracy z programem Canva,
- seniorów chcących rozwijać kompetencje cyfrowe,
- osób wykorzystujących lub planujących wykorzystywać Canva w życiu zawodowym, społecznym lub prywatnym,
- osób chcących tworzyć proste materiały graficzne oraz korzystać z materiałów elektronicznych zamiast drukowanych.

Minimalna liczba uczestników

5

Maksymalna liczba uczestników

20

Data zakończenia rekrutacji

22-10-2026

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 usługi jest przygotowanie uczestnika do samodzielnego tworzenia, edytowania, przechowywania, udostępniania i ponownego wykorzystywania materiałów cyfrowych w programie Canva z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych wspierających efektywne gospodarowanie zasobami oraz rozwój kompetencji cyfrowych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Charakteryzuje podstawowe funkcje programu Canva oraz możliwości jego wykorzystania do tworzenia materiałów graficznych.owych.	omawia podstawowe funkcje programu Canva;	Test teoretyczny
	wskazuje zastosowania programu w tworzeniu materiałów graficznych;	Test teoretyczny
	rozpoznaje rodzaje projektów możliwych do wykonania.	Test teoretyczny
Charakteryzuje zasady bezpiecznego korzystania z narzędzi cyfrowych oraz ochrony danych podczas pracy w Canvie.	wskazuje zasady bezpiecznego korzystania z konta i danych;	Test teoretyczny
	wyjaśnia podstawowe zasady ochrony prywatności;	Test teoretyczny
	rozpoznaje zagrożenia związane z korzystaniem z narzędzi cyfrowych.	Test teoretyczny
Charakteryzuje podstawowe funkcje sztucznej inteligencji w Canvie oraz zasady ich odpowiedzialnego wykorzystania zgodnie z ideą zrównoważonego rozwoju.	opisuje podstawowe funkcje AI w Canvie;	Test teoretyczny
	wskazuje zasady odpowiedzialnego korzystania z AI;	Test teoretyczny
	wyjaśnia znaczenie materiałów cyfrowych dla ograniczania zużycia papieru.	Test teoretyczny
	określa przeznaczenie projektu i dobiera odpowiedni szablon;	Analiza dowodów i deklaracji
	wykonuje edycję projektu bez pomocy walidatora;	Analiza dowodów i deklaracji
Samodzielnie realizuje proste zadanie projektowe zgodnie z określonym celem i instrukcją.	uzasadnia podstawowe decyzje projektowe.	Analiza dowodów i deklaracji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Tworzy prosty materiał graficzny z wykorzystaniem podstawowych funkcji programu Canva.	wykorzystuje narzędzia edycji tekstu, grafiki i kolorów;	Analiza dowodów i deklaracji
	przygotowuje czytelny projekt zgodny z celem;	Analiza dowodów i deklaracji
	stosuje odpowiedni układ elementów graficznych.	Analiza dowodów i deklaracji
Przygotowuje projekt do zapisania, pobrania i udostępnienia.	dobiera odpowiedni format zapisu projektu;	Analiza dowodów i deklaracji
	przygotowuje projekt do udostępnienia lub wydruku;	Analiza dowodów i deklaracji
	zapisuje rezultat pracy.	Analiza dowodów i deklaracji
	tworzy proste polecenie dla AI;	Analiza dowodów i deklaracji
Wykorzystuje podstawowe funkcje AI do wsparcia tworzenia materiałów graficznych.	wykorzystuje wygenerowane treści w projekcie;	Analiza dowodów i deklaracji
	ocenia przydatność otrzymanego wyniku.	Analiza dowodów i deklaracji
	wykorzystuje wcześniej przygotowane projekty;	Analiza dowodów i deklaracji
Wykorzystuje rozwiązania programu Canva umożliwiające ponowne wykorzystanie materiałów cyfrowych.	dostosowuje projekt do nowego zastosowania;	Analiza dowodów i deklaracji
	przygotowuje materiał do ponownego wykorzystania.	Analiza dowodów i deklaracji
	współpracuje z innymi uczestnikami podczas wykonywania zadania praktycznego;	Analiza dowodów i deklaracji
Współpracuje z innymi uczestnikami podczas realizacji zadań projektowych z wykorzystaniem programu Canva i narzędzi AI.	przedstawia przygotowane rozwiązanie i uzasadnia sposób wykorzystania programu Canva oraz narzędzi AI;	Analiza dowodów i deklaracji
	uwzględnia opinie innych uczestników podczas doskonalenia projektu.	Analiza dowodów i deklaracji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Przyjmuje odpowiedzialność za sposób realizacji zadania i jakość przygotowanego projektu.	realizuje zadanie zgodnie z ustalonym celem;	Analiza dowodów i deklaracji
	uzasadnia podjęte decyzje projektowe;	Analiza dowodów i deklaracji
	stosuje zasady odpowiedzialnego korzystania z narzędzi cyfrowych i materiałów elektronicznych.	Analiza dowodów i deklaracji
Tworzy materiały graficzne w programie Canva wspierające komunikację cyfrową, w tym komunikaty promujące świadomość proekologiczną i zrównoważone postawy	przygotowuje prosty materiał graficzny dostosowany do wybranego kanału komunikacji (np. media społecznościowe)	Analiza dowodów i deklaracji
	projektuje komunikat edukacyjny promujący świadomość proekologiczną lub racjonalne korzystanie z zasobów	Analiza dowodów i deklaracji
	uzasadnia dobór elementów graficznych i treści do celu komunikacji	Analiza dowodów i deklaracji

Kwalifikacje i kompetencje

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/>

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

Informacje

Nazwa Podmiotu prowadzącego walidację	Fundacja My Personality Skills
Nazwa Podmiotu certyfikującego	Fundacja My Personality Skills

Program

DZIEŃ I

9:00–10:00 – Moduł I. Pierwsze kroki w Canvie

Zakres tematyczny:

- zastosowanie Canvy,
- zakładanie konta i logowanie,
- podstawowe elementy programu,
- wyszukiwanie szablonów,
- zapisywanie projektu,
- bezpieczne korzystanie z konta.

Kompetencje cyfrowe:

- logowanie i obsługa Canvy,
- wyszukiwanie szablonów,
- zapisywanie projektu.

Zielone kompetencje:

- korzystanie z materiałów cyfrowych,
- ograniczanie wydruków.

Ćwiczenie praktyczne:

Logowanie lub założenie konta w Canvie.

10:00–11:00 – Moduł II. Zmiana tekstu, kolorów i zdjęć

Zakres tematyczny:

- zmiana tekstu, czcionki, kolorów i zdjęć,
- dodawanie i usuwanie elementów,
- zmiana ich wielkości,
- cofanie zmian,
- tworzenie czytelnego projektu.

Kompetencje cyfrowe:

- edycja tekstu i zdjęć,
- obsługa podstawowych narzędzi,
- poprawianie błędów.

Zielone kompetencje:

- ograniczanie zbędnych elementów,
- korzystanie z gotowych szablonów.

Ćwiczenie praktyczne:

Zmiana tekstu, kolorów i zdjęcia w szablonie.

11:00–12:00 – Przerwa

12:00–13:00 – Moduł III. Tworzenie kartki lub zaproszenia

Zakres tematyczny:

- wybór szablonu,
- edycja tekstu i grafiki,
- przygotowanie projektu,
- zapisanie i wysłanie go przez Internet.

Kompetencje cyfrowe:

- tworzenie i dopasowanie projektu,
- zapisywanie i wysyłanie projektu.

Zielone kompetencje:

- zastępowanie materiałów papierowych cyfrowymi,

- ograniczanie zużycia papieru.

Ćwiczenie praktyczne:

Przygotowanie kartki lub zaproszenia.

13:00–14:00 – Moduł IV. Zapisywanie i udostępnianie projektów

Zakres tematyczny:

- zapisywanie i pobieranie projektu,
- wybór formatu JPG lub PDF,
- udostępnianie projektu,
- ponowne wykorzystanie projektu.

Kompetencje cyfrowe:

- zapisywanie i pobieranie plików,
- udostępnianie projektów.

Zielone kompetencje:

- ograniczanie wydruków,
- korzystanie z materiałów elektronicznych.

Ćwiczenie praktyczne:

Zapisanie, pobranie i udostępnienie projektu.

14:00–15:00 – Moduł V. Korzystanie ze sztucznej inteligencji w Canvie – część I

Zakres tematyczny:

- czym jest AI,
- podstawowe funkcje AI w Canvie,
- tworzenie prostego polecenia,
- bezpieczne korzystanie z AI.

Kompetencje cyfrowe:

- tworzenie poleceń,
- korzystanie z funkcji AI,
- bezpieczne używanie AI.

Zielone kompetencje:

- korzystanie z materiałów elektronicznych,
- ograniczanie wydruków.

Ćwiczenie praktyczne:

Przygotowanie prostego polecenia w Canvie.

DZIEŃ II

9:00–10:00 – Moduł V. Korzystanie ze sztucznej inteligencji w Canvie – część II

Zakres tematyczny:

- wykorzystanie poleceń,
- ocena wyników,
- poprawianie treści,
- wykorzystanie AI w projekcie.

Kompetencje cyfrowe:

- tworzenie i ocena poleceń,
- poprawianie wyników,
- bezpieczne korzystanie z AI.

Zielone kompetencje:

- korzystanie z materiałów elektronicznych,
- ograniczanie wydruków.

Ćwiczenie praktyczne:

Wykorzystanie wyniku AI w projekcie.

10:00–11:00 – Moduł VI. Tworzenie plakatu lub ogłoszenia

Zakres tematyczny:

- wybór szablonu,
- wpisanie najważniejszych informacji,
- dobór zdjęcia lub ikony,
- przygotowanie i zapisanie projektu,
- tworzenie grafik promujących postawy proekologiczne.

Kompetencje cyfrowe:

- tworzenie plakatu lub ogłoszenia,
- porządkowanie tekstu i grafiki,
- udostępnianie materiałów cyfrowych.

Zielone kompetencje:

- tworzenie materiałów elektronicznych,
- promowanie świadomości ekologicznej,
- ograniczanie wydruków.

Ćwiczenie praktyczne:

Przygotowanie plakatu lub ogłoszenia.

11:00–12:00 – Przerwa

12:00–13:00 – Moduł VII. Prosta grafika do Internetu

Zakres tematyczny:

- przygotowanie grafiki do Internetu,
- wybór szablonu,
- dostosowanie projektu do telefonu,
- zapisanie i ponowne wykorzystanie grafiki.

Kompetencje cyfrowe:

- tworzenie i dostosowanie grafiki,
- kopiowanie i zapisywanie projektu.

Zielone kompetencje:

- tworzenie materiałów elektronicznych,
- ograniczanie wydruków.

Ćwiczenie praktyczne:

Przygotowanie grafiki do Internetu.

13:00–14:00 – Moduł VIII. Materiał do Internetu czy do druku?

Zakres tematyczny:

- wybór wersji elektronicznej lub drukowanej,
- zapisanie projektu jako JPG lub PDF,
- sprawdzenie projektu,
- ograniczanie wydruków,
- ponowne wykorzystanie projektu.

Kompetencje cyfrowe:

- wybór sposobu zapisu,
- przygotowanie projektu do Internetu lub druku,
- sprawdzanie poprawności.

Zielone kompetencje:

- świadomy wybór wersji cyfrowej lub drukowanej,
- ograniczanie zużycia papieru.

Ćwiczenie praktyczne:

Przygotowanie projektu do Internetu i druku.

14:00–15:00 – Moduł IX. Mój własny projekt w Canvie – część I

Zakres tematyczny:

- wybór i planowanie projektu,
- edycja tekstu i grafiki,
- wykorzystanie poznanych funkcji.

Kompetencje cyfrowe:

- samodzielne tworzenie projektu,
- edycja i poprawianie projektu.

Zielone kompetencje:

- korzystanie z materiałów elektronicznych,
- ograniczanie wydruków.

Ćwiczenie praktyczne:

Rozpoczęcie własnego projektu.

DZIEŃ III

9:00–10:00 – Moduł IX. Mój własny projekt w Canvie – część II

Zakres tematyczny:

- dalsza edycja tekstu i grafiki,
- poprawianie i zapisywanie projektu,
- przygotowanie do wysłania lub wydruku,
- ponowne wykorzystanie projektu.

Kompetencje cyfrowe:

- wykorzystanie poznanych funkcji,
- poprawianie i zapisywanie projektu.

Zielone kompetencje:

- ponowne wykorzystanie projektów,
- ograniczanie wydruków.

Ćwiczenie praktyczne:

Dokończenie własnego projektu.

10:00–11:00 – Moduł X. Powtórzenie i dobre praktyki – część I

Zakres tematyczny:

- przypomnienie funkcji Canvy,
- zapisywanie i udostępnianie projektów,
- bezpieczne korzystanie z konta.

Kompetencje cyfrowe:

- utrwalenie obsługi Canvy,
- rozwiązywanie prostych problemów,
- bezpieczne korzystanie z programu.

Zielone kompetencje:

- świadome korzystanie z materiałów cyfrowych,
- ograniczanie wydruków.

Ćwiczenie praktyczne:

Powtórzenie najważniejszych funkcji.

11:00–12:00 – Przerwa

12:00–13:00 – Moduł X. Powtórzenie i dobre praktyki – część II

Zakres tematyczny:

- odpowiedzialne korzystanie z AI,
- ograniczanie wydruków,
- planowanie dalszego korzystania z Canvy,
- utrwalenie zasad bezpieczeństwa.

Kompetencje cyfrowe:

- bezpieczne korzystanie z programu,
- odpowiedzialne wykorzystywanie AI.

Zielone kompetencje:

- świadome korzystanie z materiałów cyfrowych,
- ponowne wykorzystanie projektów.

Ćwiczenie praktyczne:

Opracowanie zasad bezpiecznego i oszczędnego korzystania z Canvy.

13:00–14:00 – Praktyczne utrwalenie zdobytych umiejętności

Zakres tematyczny:

- wykorzystanie funkcji Canvy,
- sprawdzenie i poprawienie projektu,
- przygotowanie go do udostępnienia,
- utrwalenie kompetencji cyfrowych i zielonych,
- przygotowanie do walidacji.

Ćwiczenie praktyczne:

Samodzielne dopracowanie projektu.

14:00–15:00 – WALIDACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Uczestnik uzyskuje Kwalifikację: Specjalista ds. projektowania graficznego w Canva z elementami zrównoważonego rozwoju

Proces walidacji uczestników:

Walidacja efektów uczenia się przeprowadzana jest po zakończeniu części szkoleniowej. Proces oceny odbywa się w sposób obiektywny i niezależny – osobą walidującą nie jest trener prowadzący zajęcia.

Walidacja obejmuje:

- test teoretyczny
- analiza dowodów i deklaracji

Celem walidacji jest potwierdzenie nabycia kwalifikacji zgodnych z zakresem szkolenia.

Certyfikat potwierdzający uzyskanie kwalifikacji wydawany jest po pozytywnym przejściu procesu walidacji oraz certyfikacji przez podmiot certyfikujący

Test obejmuje podstawowe zagadnienia dotyczące obsługi programu Canva, bezpiecznego korzystania z narzędzi cyfrowych, podstaw wykorzystania sztucznej inteligencji oraz zasad ograniczania liczby wydruków i ponownego wykorzystywania projektów.

Dowodem praktycznym jest **samodzielnie przygotowany projekt graficzny w programie Canva** (np. kartka, zaproszenie, plakat lub grafika do Internetu), wykonany z wykorzystaniem poznanych funkcji programu. Analiza deklaracji dotyczy możliwości wykorzystania nabytych umiejętności w życiu codziennym lub działalności społecznej.

Czas oczekiwania na wydanie certyfikatu wynosi około **16 dni kalendarzowych** od dnia zakończenia usługi szkoleniowej i przekazania dokumentacji walidacyjnej do podmiotu certyfikującego.

Okres oczekiwania na wydanie certyfikatu nie stanowi czasu realizacji zajęć, walidacji ani dodatkowej aktywności uczestnika.

Szkolenie realizowane jest stacjonarnie w dniach **23.10, 27-28.10.2026 r.**

Przerwy są wliczone do całkowitego czasu trwania usługi, ale nie są wliczane do liczby godzin dydaktycznych.

Powiązanie z PRT i RSI

Szkolenie ma charakter praktyczny i wdrożeniowy. Jego celem jest rozwijanie podstawowych kompetencji cyfrowych poprzez naukę korzystania z programu Canva oraz wybranych funkcji sztucznej inteligencji wspierających tworzenie prostych materiałów graficznych.

Program wpisuje się w:

PRT dział 4 – Technologie informacyjne i telekomunikacyjne

Uczestnicy uczą się wykorzystywać narzędzia cyfrowe do tworzenia, edytowania, zapisywania i udostępniania materiałów graficznych oraz poznają podstawowe funkcje sztucznej inteligencji dostępne w programie Canva.

PRT 4.5.1 / 4.5.3 – Technologie ochrony prywatności i bezpieczeństwa danych

Szkolenie obejmuje zasady bezpiecznego korzystania z kont internetowych, ochrony danych osobowych oraz odpowiedzialnego wykorzystywania narzędzi cyfrowych i sztucznej inteligencji.

Szkolenie wpisuje się w Regionalną Strategię Innowacji Województwa Śląskiego 2030 w zakresie:

- **ICT – cyfrowa transformacja usług i procesów pracy** – rozwijanie kompetencji cyfrowych oraz praktyczne wykorzystanie programu Canva i narzędzi AI do przygotowywania materiałów graficznych.
- **Zielona gospodarka i technologie środowiskowe** – promowanie korzystania z materiałów elektronicznych, ograniczanie liczby wydruków oraz ponowne wykorzystywanie przygotowanych projektów.

Szkolenie nie ma charakteru kursu projektowania graficznego ani zaawansowanej obsługi sztucznej inteligencji. Program koncentruje się na praktycznym wykorzystaniu programu Canva do tworzenia prostych projektów graficznych oraz rozwijaniu bezpiecznych i odpowiedzialnych nawyków korzystania z narzędzi cyfrowych.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 18

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 18 Moduł I. Pierwsze kroki w Canvie	Zajęcia	Krzysztof Szlęzak	23-10-2026	09:00	10:00	01:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
2 z 18 Moduł II. Zmiana tekstu, kolorów i zdjęć	Zajęcia	Krzysztof Szlęzak	23-10-2026	10:00	11:00	01:00
3 z 18 -	Przerwa	-	23-10-2026	11:00	12:00	01:00
4 z 18 Moduł III. Tworzenie kartki lub zaproszenia	Zajęcia	Krzysztof Szlęzak	23-10-2026	12:00	13:00	01:00
5 z 18 Moduł IV. Zapisywanie i udostępnianie projektów	Zajęcia	Krzysztof Szlęzak	23-10-2026	13:00	14:00	01:00
6 z 18 Moduł V. Korzystanie ze sztucznej inteligencji w Canvie – część I	Zajęcia	Krzysztof Szlęzak	23-10-2026	14:00	15:00	01:00
7 z 18 Moduł V. Korzystanie ze sztucznej inteligencji w Canvie – część II	Zajęcia	Krzysztof Szlęzak	27-10-2026	09:00	10:00	01:00
8 z 18 Moduł VI. Tworzenie plakatu lub ogłoszenia	Zajęcia	Krzysztof Szlęzak	27-10-2026	10:00	11:00	01:00
9 z 18 -	Przerwa	-	27-10-2026	11:00	12:00	01:00
10 z 18 Moduł VII. Prosta grafika do Internetu	Zajęcia	Krzysztof Szlęzak	27-10-2026	12:00	13:00	01:00
11 z 18 Moduł VIII. Materiał do Internetu czy do druku?	Zajęcia	Krzysztof Szlęzak	27-10-2026	13:00	14:00	01:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
12 z 18 Moduł IX. Mój własny projekt w Canvie – część I	Zajęcia	Krzysztof Szlęzak	27-10-2026	14:00	15:00	01:00
13 z 18 Moduł IX. Mój własny projekt w Canvie – część II	Zajęcia	Krzysztof Szlęzak	28-10-2026	09:00	10:00	01:00
14 z 18 Moduł X. Powtórzenie i dobre praktyki – część I	Zajęcia	Krzysztof Szlęzak	28-10-2026	10:00	11:00	01:00
15 z 18 -	Przerwa	-	28-10-2026	11:00	12:00	01:00
16 z 18 Moduł X. Powtórzenie i dobre praktyki – część II	Zajęcia	Krzysztof Szlęzak	28-10-2026	12:00	13:00	01:00
17 z 18 Praktyczne utrwalenie zdobytych umiejętności	Zajęcia	Krzysztof Szlęzak	28-10-2026	13:00	14:00	01:00
18 z 18 -	Walidacja	-	28-10-2026	14:00	15:00	01:00

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	18:00
w tym suma godzin zajęć	14:00
w tym suma godzin walidacji	01:00
w tym suma przerw	03:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	20:00

Cennik

Jeżeli korzystasz z dofinansowania i usługa stanowi usługę kształcenia zawodowego lub przekwalifikowania zawodowego wraz z usługą lub dostawą towarów ściśle związaną z usługami kształcenia zawodowego lub przekwalifikowania zawodowego to możesz mieć możliwość skorzystania za zwolnienia z podatku VAT na podstawie art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c ustawy z dnia 11 marca 2004 r. o podatku od towarów i usług, jeżeli usługa w całości jest finansowana ze środków publicznych lub § 3 ust. 1 pkt 14 rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień w przypadku, gdy usługa jest finansowana w co najmniej 70% ze środków publicznych.

Cennik

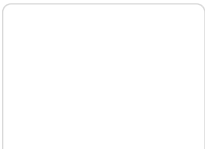
Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	6 027,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	4 900,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	334,83 PLN
Koszt osobogodziny netto	272,22 PLN
W tym koszt walidacji brutto	744,15 PLN
W tym koszt walidacji netto	605,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	547,35 PLN
W tym koszt certyfikowania netto	445,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	18:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Krzysztof Szlęzak



Trener z ponad 20-letnim doświadczeniem w branży IT oraz aktywny egzaminator ECDL, specjalizujący się w kompleksowym rozwoju praktycznych umiejętności cyfrowych – od sprawnego korzystania z e-usług publicznych, cyfrowej tożsamości i e-administracji w życiu codziennym, po certyfikowane standardy ECDL i ECCC, systemy klasy CRM oraz narzędzia sztucznej inteligencji (AI). Szczególny nacisk kładzie na obszar cyber awareness – realizuje dedykowane programy budowania świadomości zagrożeń i bezpiecznych nawyków cyfrowych, projektowane specjalnie z myślą o osobach nietechnicznych, kadrze firm oraz pracownikach instytucji publicznych. Jako członek stowarzyszenia Lepsza Polska łączy wiedzę IT z ideą zrównoważonego rozwoju, stale aktualizując warsztat o najnowsze trendy technologiczne i rozwiązania AI.

Jest ceniony za profesjonalizm, indywidualne podejście do słuchaczy oraz wyjątkową umiejętność przystępnego tłumaczenia skomplikowanych zagadnień. Skutecznie buduje cyfrową samodzielność uczestników, przygotowuje do certyfikacji i pomaga organizacjom tworzyć świadome, nowoczesne oraz w pełni bezpieczne środowisko pracy.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały szkoleniowe udostępniane są w wersji cyfrowej.

Uczestnik korzysta z własnego laptopa lub komputera z dostępem do Internetu. Tablet może być wykorzystywany po potwierdzeniu zgodności z zakresem ćwiczeń. Smartfon może pełnić funkcję pomocniczą, jednak nie jest rekomendowany jako jedyne urządzenie do realizacji szkolenia.

Minimalne wymagania sprzętowe:

- urządzenie z aktualnym systemem operacyjnym (np. Windows 10 lub nowszy, macOS 10.13 lub nowszy, Linux, Chrome OS);
- aktualna wersja przeglądarki internetowej (np. Chrome, Edge, Firefox lub Safari);
- dostęp do Internetu;
- możliwość otwierania plików PDF oraz dokumentów tekstowych;
- aktywne konto e-mail.
 - **Uczestnik powinien posiadać możliwość zalogowania się do programu Canva. Przed rozpoczęciem szkolenia usługodawca przekazuje instrukcję przygotowania urządzenia oraz konta użytkownika.**

Warunki uczestnictwa

- Warunkiem ukończenia usługi jest uczestnictwo w co najmniej 80% zajęć oraz przystąpienie do procesu walidacji. Warunkiem uzyskania certyfikatu potwierdzającego nabycie kwalifikacji jest pozytywny wynik walidacji przeprowadzonej przez niezależny podmiot walidujący.
- Karta usługi rozwojowej została przygotowana zgodnie z obowiązującym Regulaminem Bazy Usług Rozwojowych
- przed dokonaniem zapisu na usługę należy skontaktować się z usługodawcą celem weryfikacji dostępności miejsca,

Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że usługa może podlegać monitoringowi, kontroli lub dokumentowaniu zgodnie z zasadami realizacji projektów dofinansowanych ze środków publicznych. Ewentualne utrwalanie wizerunku odbywa się wyłącznie w zakresie niezbędnym do realizacji, monitoringu, kontroli lub potwierdzenia efektów uczenia się, zgodnie z obowiązującymi przepisami.

Informacje dodatkowe

Usługa zwolniona z VAT na podstawie §3 ust. 1 pkt 14 rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień (Dz.U.2013 poz. 1722 z późniejszymi zmianami)

Program rozwija kompetencje cyfrowe oraz zielone kompetencje zgodnie z klasyfikacją ESCO poprzez kształtowanie umiejętności odpowiedzialnego wykorzystywania technologii cyfrowych, ponownego wykorzystania materiałów cyfrowych oraz ograniczania liczby wydruków.

Szkolenie realizowane jest stacjonarnie w wymiarze **18 h zegarowych**, obejmujących zajęcia merytoryczne, ćwiczenia praktyczne, przerwy oraz walidację. Przerwy są wliczone w czas trwania usługi. Każdy dzień szkoleniowy trwa 7h zegarowych z przerwami.

Walidacja uczestników jest niezależna od procesu szkoleniowego. Osoba prowadząca szkolenie nie dokonuje oceny efektów uczenia się uczestników. Kończącą walidację przeprowadza niezależny podmiot zewnętrzny.

Adres

ul. Warmińska 8
44-105 Gliwice
woj. śląskie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Wi-fi

Kontakt



Żaneta Łaba

E-mail wsparcie@centrum-innowacji.pl

Telefon (+48) 517 283 451