



Lendemain Atelier -
Jarosław Adam
Ułanowski

Brak ocen dla tego dostawcy

Canva i AI w praktyce – tworzenie grafik, prezentacji i materiałów do social media - Szkolenie

Numer usługi 2026/10/05/225872/3857695

- 📋 Usługa szkoleniowa
- 💻 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 17:00 h
- 📅 02.11.2026 do 05.11.2026

2 880,00 PLN brutto
2 880,00 PLN netto
169,41 PLN brutto/h
169,41 PLN netto/h
250,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria

Biznes / Marketing

Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane jest do osób, które chcą samodzielnie przygotowywać estetyczne i funkcjonalne materiały graficzne z wykorzystaniem programu Canva oraz dostępnych w nim narzędzi opartych na sztucznej inteligencji.

Usługa przeznaczona jest w szczególności dla pracowników odpowiedzialnych za marketing, sprzedaż, komunikację, promocję, administrację lub obsługę klienta, a także właścicieli mikro, małych i średnich przedsiębiorstw, freelancerów, twórców internetowych oraz osób samodzielnie prowadzących komunikację marki.

Udział w szkoleniu nie wymaga wcześniejszego doświadczenia w projektowaniu graficznym ani znajomości programu Canva

Usługa skierowana jest również do uczestników projektu „Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe”

Minimalna liczba uczestników

2

Maksymalna liczba uczestników

10

Data zakończenia rekrutacji

01-11-2026

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

Szkolenie przygotowuje uczestnika do samodzielnego wykorzystywania programu Canva oraz dostępnych w nim funkcji sztucznej inteligencji w procesie przygotowywania materiałów wizualnych, w tym grafik do mediów społecznościowych, prezentacji i materiałów biznesowych. Uczestnik dobiera parametry projektu, zasady kompozycji, kolorystyki i typografii, zasoby oraz funkcje Canva i AI, a także sposoby eksportowania, publikowania i udostępniania przygotowanych materiałów.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Dobiera format i parametry projektu w Canva do jego przeznaczenia	Rozróżnia formaty przeznaczone do publikacji internetowej, mediów społecznościowych, prezentacji i druku	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Dobiera odpowiednie proporcje, wymiary i sposób utworzenia projektu do wskazanego zastosowania	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Dobiera zasady kompozycji, kolorystyki i typografii do przygotowywanego materiału	Dobiera sposób rozmieszczenia elementów z uwzględnieniem hierarchii informacji, kontrastu i przestrzeni	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Dobiera kolorystykę i typografię odpowiednio do charakteru i przeznaczenia materiału	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozróżnia zastosowanie zdjęć, ikon, ilustracji i innych elementów graficznych	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Dobiera zasoby i funkcje Canva odpowiednio do rodzaju przygotowywanego materiału	Wskazuje zasady korzystania z zasobów graficznych zgodnie z warunkami licencyjnymi	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Dobiera funkcje Canva odpowiednio do rodzaju przygotowywanego materiału	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Dobiera rozwiązania Canva do przygotowania materiałów biznesowych i treści do mediów społecznościowych	Rozróżnia zasady przygotowywania prezentacji i materiałów biznesowych z zachowaniem spójności wizualnej	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Dobiera format i sposób przygotowania materiału do wybranego kanału mediów społecznościowych	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Dobiera funkcje sztucznej inteligencji do określonych zadań projektowych	Rozróżnia zastosowanie funkcji AI do generowania i przekształcania tekstów, obrazów oraz elementów projektu	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Formułuje założenia skutecznego promptu i rozróżnia sposoby jego doprecyzowania	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wskazuje zasady weryfikowania treści generowanych przez AI oraz bezpiecznego wprowadzania danych do narzędzi AI	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Dobiera sposób eksportowania, publikowania i udostępniania projektów	Rozróżnia zastosowanie formatów PNG, JPG, PDF, GIF i MP4	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Dobiera format, parametry eksportu i sposób udostępnienia projektu odpowiednio do jego przeznaczenia	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Kwalifikacje i kompetencje

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 koncentruje się na praktycznym wykorzystaniu programu Canva oraz dostępnych w nim funkcji sztucznej inteligencji do przygotowywania materiałów wizualnych na potrzeby biznesu, marketingu i komunikacji w mediach społecznościowych. Uczestnicy poznają zasady kompozycji, kolorystyki i typografii oraz możliwości wykorzystania zdjęć, grafik i innych zasobów wizualnych.

Program obejmuje tworzenie grafik, prezentacji i materiałów biznesowych, przygotowywanie treści do Facebooka, Instagrama i LinkedIna, wykorzystanie animacji i prostych materiałów multimedialnych oraz zastosowanie AI do generowania i przekształcania tekstów i elementów wizualnych. Uczestnicy poznają również zasady tworzenia skutecznych promptów, weryfikowania treści generowanych przez AI oraz bezpiecznego korzystania z narzędzi AI.

Szkolenie realizowane jest w formie zdalnej w czasie rzeczywistym na platformie ClickMeeting.

Usługa trwa **16 godzin zegarowych, wraz z przerwami i walidacją**. Do czasu trwania usługi wliczone są przerwy oraz czas przeznaczony na walidację efektów uczenia się.

Program obejmuje zagadnienia teoretyczne oraz praktyczne związane z wykorzystaniem programu Canva i dostępnych w nim funkcji sztucznej inteligencji do przygotowywania grafik, prezentacji, materiałów biznesowych i treści do mediów społecznościowych.

Warunki organizacyjne

Każdy uczestnik bierze udział w szkoleniu przy użyciu indywidualnego stanowiska komputerowego z dostępem do Internetu, kamerą, mikrofonem i głośnikami lub zestawem słuchawkowym. Uczestnik powinien posiadać aktywne konto w serwisie Canva. Do realizacji ćwiczeń wystarczającą jest bezpłatna wersja programu.

Zajęcia prowadzone są w wirtualnym pokoju szkoleniowym ClickMeeting. Uczestnicy otrzymują przed rozpoczęciem szkolenia link umożliwiający dołączenie do zajęć. Założenie indywidualnego konta w ClickMeeting nie jest wymagane. Takie rozwiązanie przewidziano również w materiale źródłowym.

Podczas szkolenia stosowane są następujące metody dydaktyczne: prezentacja i omówienie zagadnień przez trenera, demonstracja funkcji programu Canva, ćwiczenia praktyczne wykonywane przez uczestników, analiza przykładów, praca własna uczestników oraz dyskusja i bieżące konsultacje z trenerem.

Ćwiczenia praktyczne obejmują m.in. tworzenie i edycję projektów, przygotowywanie materiałów promocyjnych, pracę ze zdjęciami i elementami graficznymi, przygotowywanie prezentacji i materiałów do social media, wykorzystanie funkcji AI oraz przygotowanie projektu do eksportu i publikacji. Zakres ten wynika bezpośrednio z programu szkolenia.

Uczestnicy otrzymają materiały dydaktyczne w wersji elektronicznej, w szczególności prezentację w formacie PDF, przykładowe zestawienia kolorystyczne i typograficzne, zestaw przykładowych promptów do pracy z AI, listę skrótów i funkcji usprawniających pracę, zestawienie przydatnych źródeł materiałów graficznych oraz instrukcję przygotowania i eksportowania plików.

RAMOWY PROGRAM:

Moduł 1. Środowisko pracy Canva i organizacja projektów

Zakładanie i konfiguracja konta. Omówienie najważniejszych elementów interfejsu. Tworzenie projektu od podstaw oraz na bazie gotowego szablonu. Dobór wymiarów i proporcji projektu. Organizowanie projektów, folderów i materiałów. Podstawowe zasady pracy z wersjami projektu.

Ćwiczenie praktyczne: utworzenie pierwszego projektu od podstaw, dopasowanie jego parametrów i uporządkowanie materiałów w przestrzeni roboczej.

Moduł 2. Kompozycja, kolor i typografia

Podstawowe zasady czytelnej kompozycji. Hierarchia wizualna i prowadzenie uwagi odbiorcy. Wykorzystanie kontrastu i pustej przestrzeni. Wyrównywanie, grupowanie i rozmieszczanie elementów. Tworzenie i stosowanie palet kolorystycznych. Dobór i łączenie krojów pisma. Tworzenie nagłówków, akapitów i elementów CTA.

Ćwiczenie praktyczne: przygotowanie materiału promocyjnego zawierającego tekst, grafikę oraz wezwanie do działania.

Moduł 3. Zdjęcia, grafiki i zasoby wizualne

Wyszukiwanie zdjęć, ikon, ilustracji i elementów graficznych. Korzystanie z biblioteki Canva oraz materiałów zewnętrznych. Podstawowe zagadnienia związane z prawami autorskimi i licencjami. Kadrowanie i skalowanie zdjęć. Korekta podstawowych parametrów obrazu. Filtry, ramki, maskowanie i dopasowanie materiału do projektu.

Ćwiczenie praktyczne: przygotowanie dwóch wariantów wizualnych projektu na podstawie tego samego materiału zdjęciowego.

Moduł 4. Materiały biznesowe i prezentacje

Projektowanie dokumentów informacyjnych i ofertowych. Tworzenie czytelnych prezentacji. Budowanie struktury slajdów. Wykorzystywanie tabel i wykresów. Prezentowanie danych w atrakcyjnej wizualnie formie. Utrzymywanie spójności materiałów z identyfikacją wizualną marki.

Ćwiczenie praktyczne: przygotowanie zestawu slajdów prezentacyjnych wykorzystujących tekst, grafikę i dane.

Moduł 5. Materiały do mediów społecznościowych i multimedia

Najpopularniejsze formaty grafik do Facebooka, Instagrama i LinkedIna. Dostosowywanie jednego projektu do różnych formatów. Przygotowywanie spójnych serii materiałów. Podstawy animowania elementów. Tworzenie prostych materiałów wideo. Wykorzystywanie muzyki, animacji i przejść. Podstawy tworzenia interaktywnych materiałów w Canva.

Ćwiczenie praktyczne: stworzenie zestawu materiałów do wybranej kampanii lub publikacji w social media.

Moduł 6. Sztuczna inteligencja w Canva

Przegląd funkcji AI dostępnych w środowisku Canva. Generowanie i przekształcanie tekstów. Generowanie obrazów oraz elementów wizualnych. Wykorzystanie AI podczas przygotowywania prezentacji i układów. Podstawowe zasady tworzenia skutecznych promptów. Doprecyzowywanie poleceń i poprawianie rezultatów. Weryfikowanie treści przygotowanych przez AI. Bezpieczeństwo informacji i zasady wprowadzania danych do narzędzi AI.

Ćwiczenie praktyczne: przygotowanie tekstu i elementu wizualnego przy pomocy AI oraz wykorzystanie ich w gotowym projekcie.

Moduł 7. Eksport, publikacja i współpraca nad projektami

Przygotowanie projektu do publikacji. Różnice pomiędzy formatami PNG, JPG, PDF, GIF i MP4. Przygotowanie PDF przeznaczonego do druku. Dobór jakości i parametrów eksportu. Udostępnianie materiałów innym użytkownikom. Tryb podglądu, edycji i komentowania. Importowanie własnych materiałów. Skróty i funkcje usprawniające codzienną pracę.

Ćwiczenie praktyczne: sprawdzenie gotowego projektu, dobór odpowiednich ustawień oraz eksport materiału w formacie dopasowanym do jego zastosowania.

Moduł 8. Walidacja efektów uczenia

Walidacja efektów uczenia się zostanie przeprowadzona w formie **testu teoretycznego z wynikiem generowanym automatycznie**.

Test obejmuje pytania odnoszące się do wszystkich efektów uczenia się oraz przypisanych do nich kryteriów weryfikacji. Pytania i odpowiedzi są przygotowane w sposób umożliwiający automatyczną ocenę. Wynik testu generowany jest automatycznie, bez ingerencji osoby prowadzącej szkolenie.

Walidacja jest wyodrębniona z procesu kształcenia i przeprowadzana po zakończeniu części szkoleniowej. W materiale źródłowym również przewidziano test online obejmujący zagadnienia odpowiadające efektom uczenia się i kryteriom weryfikacji.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 12

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 12 Moduł 1. Środowisko pracy Canva i organizacja projektów – zajęcia zdalne w czasie rzeczywistym na ClickMeeting; transmisja audio-wideo, czat, udostępnianie ekranu, interakcja z trenerem	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	02-11-2026	15:30	17:00	01:30
2 z 12 Moduł 2. Kompozycja, kolor i typografia – zajęcia zdalne w czasie rzeczywistym na ClickMeeting; transmisja audio-wideo, czat, udostępnianie ekranu, interakcja z trenerem.	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	02-11-2026	17:00	18:30	01:30
3 z 12 -	Przerwa	-	02-11-2026	18:30	19:30	01:00
4 z 12 Moduł 3. Zdjęcia, grafiki i zasoby wizualne – zajęcia zdalne w czasie rzeczywistym na ClickMeeting; transmisja audio-wideo, czat, udostępnianie ekranu, interakcja z trenerem	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	02-11-2026	19:30	21:00	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 12 Moduł 4. Materiały biznesowe i prezentacje – zajęcia zdalne w czasie rzeczywistym na ClickMeeting; transmisja audio-wideo, czat, udostępnianie ekranu, interakcja z trenerem.	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	03-11-2026	15:30	17:30	02:00
6 z 12 -	Przerwa	-	03-11-2026	17:30	18:30	01:00
7 z 12 Moduł 5. Materiały do mediów społecznościowych i multimedia – zajęcia zdalne w czasie rzeczywistym na ClickMeeting; transmisja audio-wideo, czat, udostępnianie ekranu, interakcja z trenerem	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	03-11-2026	18:30	21:00	02:30
8 z 12 Moduł 6. Sztuczna inteligencja w Canva – zajęcia zdalne w czasie rzeczywistym na ClickMeeting; transmisja audio-wideo, czat, udostępnianie ekranu, interakcja z trenerem.	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	04-11-2026	15:30	18:30	03:00
9 z 12 -	Przerwa	-	04-11-2026	18:30	19:30	01:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
10 z 12 Moduł 7. Eksport, publikacja i współpraca nad projektami – zajęcia zdalne w czasie rzeczywistym na ClickMeeting; transmisja audio-wideo, czat, udostępnianie ekranu, interakcja z trenerem	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	04-11-2026	19:30	20:00	00:30
11 z 12 Ćwiczenia praktyczne i utrwalenie materiału – zajęcia zdalne w czasie rzeczywistym na ClickMeeting; udostępnianie ekranu, czat i bieżąca interakcja z trenerem	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	04-11-2026	20:00	21:00	01:00
12 z 12 -	Walidacja	-	05-11-2026	16:30	17:00	00:30

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	17:00
w tym suma godzin zajęć	13:30
w tym suma godzin walidacji	00:30
w tym suma przerw	03:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	18:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 880,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 113 ust. 1 ustawy o VAT ze względu na wartość sprzedaży	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 880,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	169,41 PLN
Koszt osobogodziny netto	169,41 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	17:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

JAROSŁAW UŁANOWSKI

Jarosław Adam Ułanowski jest specjalistą w zakresie marketingu, komunikacji wizualnej i projektowania graficznego. Ukończył Państwowe Liceum Sztuk Plastycznych im. Władysława Hasiora w Koszalinie oraz studia na Wydziale Architektury i Wzornictwa Politechniki Koszalińskiej, ze specjalizacją Komunikacja Wizualna.

Od 2017 roku zawodowo związany jest z marketingiem, zdobywając doświadczenie m.in. w dziale marketingu dużej firmy z branży IT. Prowadzi własną działalność gospodarczą w obszarze reklamy, branding, projektowania graficznego i komunikacji wizualnej, w ramach której realizuje projekty dla klientów oraz prowadzi szkolenia, warsztaty i konsultacje marketingowe.

Specjalizuje się w projektowaniu graficznym, identyfikacji wizualnej, tworzeniu strategii marki. W ramach realizowanych projektów zajmuje się również fotografią, filmowaniem oraz organizacją wydarzeń i działań promocyjnych.

Ukończył wiele szkoleń z zakresu employer branding, social mediów, Meta Ads oraz zarządzania małą firmą. W pracy łączy doświadczenie marketingowe z praktyczną znajomością narzędzi graficznych, reklamowych i AI. Prowadzi konsultacje oraz warsztaty praktyczne, a jego firma działa zgodnie z wymaganiami normy ISO 9001.

Łączy kreatywność, analityczne myślenie i zamiłowanie do sztuk wizualnych. W marketingu stawia na prosty przekaz, sprawdzone działania i rozwiązania, które pomagają klientom lepiej rozumieć komunikację marki zarówno online, jak i offline.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymają materiały dydaktyczne w wersji elektronicznej, w szczególności prezentację w formacie PDF, przykładowe zestawienia kolorystyczne i typograficzne, zestaw przykładowych promptów do pracy z AI, listę skrótów i funkcji usprawniających pracę, zestawienie przydatnych źródeł materiałów graficznych oraz instrukcję przygotowania i eksportowania plików

Informacje dodatkowe

Usługa skierowana jest również do uczestników projektu „Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe”

Warunki techniczne

Warunki techniczne szkolenia online:

Szkolenie będzie realizowane zdalnie przy wykorzystaniu platformy **ClickMeeting**.

Sprzęt i oprogramowanie:

Aby prawidłowo uczestniczyć w zajęciach, uczestnik powinien dysponować komputerem lub laptopem wyposażonym w stabilne połączenie z Internetem, kamerę oraz mikrofon.

Minimalna konfiguracja urządzenia obejmuje:

- procesor dwurdzeniowy o taktowaniu co najmniej 2 GHz; rekomendowany jest procesor czterordzeniowy;
- minimum 2 GB pamięci RAM, przy czym dla większego komfortu pracy zalecane jest 4 GB lub więcej;
- system Windows 8 lub nowszy, macOS od wersji 10.13, Linux albo Chrome OS. Zaleca się korzystanie z możliwie aktualnej wersji systemu operacyjnego.

Parametry połączenia internetowego:

Do prawidłowego udziału w szkoleniu wymagane jest stabilne połączenie z Internetem. Minimalna przepustowość łącza wynosi 512 kbps dla samego dźwięku, około 1–2 Mbps przy korzystaniu z obrazu oraz od 1 do 5 Mbps podczas udostępniania ekranu, w zależności od wybranego trybu i jakości transmisji.

Dostęp do platformy:

ClickMeeting działa z poziomu przeglądarki internetowej. Do obsługiwanych przeglądarek należą m.in. Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Microsoft Edge oparty na Chromium, Opera oraz Yandex. Dla zapewnienia prawidłowego działania platformy zalecane jest korzystanie z aktualnej wersji wybranej przeglądarki.

Platforma obsługuje zarówno kamery wbudowane w komputery i laptopy, jak również większość popularnych kamer zewnętrznych.

Udział w szkoleniu możliwy jest również z urządzeń mobilnych. W takim przypadku może być wymagane zainstalowanie aplikacji ClickMeeting dostępnej w App Store lub Google Play.

Do korzystania z komunikacji audio i wideo niezbędne jest urządzenie wyposażone w kamerę, mikrofon oraz głośniki lub zestaw słuchawkowy. Sprzęt powinien być poprawnie wykrywany przez system i nie może być w tym samym czasie wykorzystywany przez inną aplikację.

Dołączenie do szkolenia

Założenie indywidualnego konta w ClickMeeting nie jest wymagane. Przed rozpoczęciem zajęć każdy uczestnik otrzyma wiadomość e-mail zawierającą link umożliwiający wejście do wirtualnego pokoju szkoleniowego.

Potwierdzeniem realizacji usługi będzie raport wygenerowany z platformy ClickMeeting, zawierający dane pozwalające na identyfikację uczestników oraz wykorzystanego podczas szkolenia narzędzia

Kontakt



JAROSŁAW UŁANOWSKI

E-mail lendemain.atelier@gmail.com

Telefon (+48) 795 010 593