



Lendemain Atelier -
Jarosław Adam
Ułanowski

Brak ocen dla tego dostawcy

Grafika komputerowa i marketing – od strategii marki do projektowania grafik w Canvie - Szkolenie

Numer usługi 2026/10/15/225872/3881054

- 📄 Usługa szkoleniowa
- 📺 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 33:00 h
- 📅 20.11.2026 do 29.11.2026

4 500,00 PLN brutto
4 500,00 PLN netto
136,36 PLN brutto/h
136,36 PLN netto/h
250,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria

Biznes / Marketing

Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane jest do przedsiębiorców, właścicieli i pracowników firm, specjalistów ds. marketingu, osób odpowiedzialnych za komunikację wizualną oraz prowadzenie mediów społecznościowych, a także osób planujących samodzielne przygotowywanie materiałów marketingowych i graficznych.

Uczestnikami mogą być również osoby rozpoczynające działalność zawodową w obszarze marketingu, grafiki komputerowej i komunikacji internetowej, zainteresowane rozwijaniem umiejętności w zakresie tworzenia strategii marki, identyfikacji wizualnej oraz projektowania materiałów promocyjnych z wykorzystaniem narzędzia Canva.

Szkolenie nie wymaga wcześniejszego doświadczenia w projektowaniu graficznym. Wymagana jest podstawowa umiejętność obsługi komputera

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

Minimalna liczba uczestników

2

Maksymalna liczba uczestników

10

Data zakończenia rekrutacji

19-11-2026

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 opracowywania podstaw strategii komunikacji marketingowej marki, projektowania spójnej identyfikacji wizualnej oraz tworzenia materiałów graficznych z wykorzystaniem narzędzia Canva. Uczestnik opracowuje założenia pozycjonowania marki, uproszczony brand book, szablony projektowe oraz zestaw grafik przeznaczonych do publikacji w mediach społecznościowych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Charakteryzuje grupę docelową i pozycjonowanie marki	Identyfikuje grupę docelową marki na podstawie potrzeb i oczekiwań odbiorców	Analiza dowodów i deklaracji
	Opracowuje personę marketingową dla wybranej grupy docelowej	Analiza dowodów i deklaracji
	Analizuje otoczenie konkurencyjne marki	Analiza dowodów i deklaracji
	Określa wyróżniki i wartości marki w kontekście jej pozycjonowania	Analiza dowodów i deklaracji
Opracowuje strategię komunikacji marketingowej marki	Określa cele komunikacji marketingowej marki	Analiza dowodów i deklaracji
	Formułuje kluczowe przekazy marketingowe dla wybranej grupy docelowej.	Analiza dowodów i deklaracji
	Dobiera ton komunikacji do charakteru marki i potrzeb odbiorców	Analiza dowodów i deklaracji
	Przygotowuje jednostronicową strategię komunikacji marki	Analiza dowodów i deklaracji
	Analizuje materiały wizualne marki pod kątem ich spójności	Analiza dowodów i deklaracji
	Dobiera kolorystykę i typografię zgodnie z charakterem marki	Analiza dowodów i deklaracji
	Określa zasady stosowania logo w materiałach marketingowych	Analiza dowodów i deklaracji
	Opracowuje uproszczony brand book zawierający zasady identyfikacji wizualnej	Analiza dowodów i deklaracji
Projektuje podstawowe elementy identyfikacji wizualnej marki		

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Obsługuje narzędzie Canva w zakresie tworzenia materiałów graficznych	Organizuje zasoby graficzne marki w środowisku Canva	Analiza dowodów i deklaracji
	Wykorzystuje funkcje edycji graficznej dostępne w narzędziu Canva	Analiza dowodów i deklaracji
	Przygotowuje edytowalne szablony graficzne zgodne z identyfikacją wizualną marki	Analiza dowodów i deklaracji
	Dostosowuje formaty projektów do wybranych kanałów komunikacji	Analiza dowodów i deklaracji
Projektuje materiały graficzne przeznaczone do mediów społecznościowych	Tworzy grafiki w formatach postu, relacji i okładki rolki	Analiza dowodów i deklaracji
	Stosuje zasady kompozycji i hierarchii informacji w projektach graficznych	Analiza dowodów i deklaracji
	Dobiera typografię zapewniającą czytelność materiałów na urządzeniach mobilnych	Analiza dowodów i deklaracji
	Dostosowuje projekty graficzne do identyfikacji wizualnej marki	Analiza dowodów i deklaracji
	Przygotowuje zestaw grafik do dwutygodniowej komunikacji marki w mediach społecznościowych	Analiza dowodów i deklaracji
	Weryfikuje zgodność materiałów graficznych z założeniami strategii komunikacji.	Analiza dowodów i deklaracji
	Ocenia spójność wizualną przygotowanego zestawu materiałów promocyjnych	Analiza dowodów i deklaracji
Opracowuje spójny zestaw materiałów promocyjnych marki.	Uzasadnia zastosowane rozwiązania projektowe w odniesieniu do celów komunikacji marki	Analiza dowodów i deklaracji

Kwalifikacje i kompetencje

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 „Grafika komputerowa i marketing – strategia marki, identyfikacja wizualna i projektowanie w Canvie” przygotowuje uczestników do samodzielnego opracowywania podstaw strategii komunikacji marketingowej, projektowania identyfikacji wizualnej oraz tworzenia materiałów graficznych z wykorzystaniem narzędzia Canva.

Program łączy zagadnienia teoretyczne z praktycznymi warsztatami projektowymi. Uczestnicy pracują nad wybraną marką, opracowując strategię komunikacji, uproszczony brand book, szablony graficzne oraz zestaw materiałów promocyjnych przeznaczonych do publikacji w mediach społecznościowych.

Organizacja szkolenia

Szkolenie realizowane jest **zdalnie w czasie rzeczywistym na platformie ClickMeeting**, w formie dwóch trzydniowych zjazdów.

Łączny czas trwania usługi wynosi **30 godzin zegarowych**, w tym:

- 29 godzin zajęć teoretycznych i praktycznych,
- 1 godzina walidacji efektów uczenia się,

Warunki organizacyjne

Zajęcia prowadzone są w formie interaktywnych warsztatów online. Każdy uczestnik pracuje na indywidualnym stanowisku komputerowym z dostępem do Internetu, platformy ClickMeeting oraz narzędzia Canva.

Podczas szkolenia wykorzystywane są funkcje udostępniania ekranu, czatu oraz komunikacji głosowej i wideo, umożliwiające bieżący kontakt z trenerem, prezentację rozwiązań projektowych i omawianie wykonywanych ćwiczeń.

Uczestnicy samodzielnie wykonują zadania praktyczne, wykorzystując poznane zasady strategii marketingowej, identyfikacji wizualnej i projektowania graficznego.

Do realizacji podstawowych ćwiczeń wystarczająca jest bezpłatna wersja narzędzia Canva. Ćwiczenia obejmujące funkcje dostępne wyłącznie w płatnych planach będą realizowane w zakresie umożliwiającym udział wszystkim uczestnikom.

Metody dydaktyczne

Podczas szkolenia stosowane są następujące metody:

- wykład z prezentacją multimedialną,
- demonstracja narzędzi projektowych,
- warsztaty praktyczne,
- ćwiczenia indywidualne,
- analiza przykładów i materiałów marketingowych,
- prezentacja i omówienie projektów,
- konsultacje oraz informacja zwrotna od trenera.

Materiały szkoleniowe

Uczestnicy otrzymują materiały szkoleniowe w formie elektronicznej, obejmujące prezentacje multimedialne, materiały pomocnicze dotyczące strategii marki i identyfikacji wizualnej oraz przykłady i szablony wykorzystywane podczas ćwiczeń.

Podczas zajęć uczestnicy korzystają z narzędzia Canva oraz samodzielnie opracowują materiały projektowe.

Walidacja efektów uczenia się

Walidacja odbywa się ostatniego dnia szkolenia i trwa 60 minut.

Metoda walidacji: Analiza dowodów i deklaracji.

Walidację przeprowadza niezależnie od procesu prowadzenia zajęć szkoleniowych.

Weryfikacja efektów uczenia się odbywa się na podstawie indywidualnego portfolio projektowego przygotowanego przez uczestnika szkolenia.

Walidator dokonuje oceny materiałów na podstawie kryteriów weryfikacji przypisanych do efektów uczenia się. Wynik walidacji dokumentowany jest w indywidualnym arkuszu oceny.

Walidacja prowadzona jest z zachowaniem rozdzielności procesu kształcenia i walidacji.

Warunki ukończenia szkolenia

Uczestnik realizuje zajęcia teoretyczne i praktyczne, wykonuje ćwiczenia przewidziane programem oraz przygotowuje portfolio projektowe stanowiące podstawę walidacji efektów uczenia się.

Po zakończeniu szkolenia uczestnik otrzymuje zaświadczenie o ukończeniu szkolenia.

Ramowy program szkolenia

Moduł 1. Podstawy strategii marketingowej i pozycjonowania marki

Zakres tematyczny:

1. Wprowadzenie do strategii marki i jej znaczenie w marketingu.
2. Identyfikacja grupy docelowej i analiza potrzeb odbiorców.
3. Segmentacja odbiorców i tworzenie person marketingowych.
4. Analiza rynku i otoczenia konkurencyjnego.
5. Identyfikacja wyróżników i przewag konkurencyjnych marki.
6. Pozycjonowanie marki na rynku.
7. Określanie wartości i charakteru marki.
8. Podstawy strategii komunikacji marketingowej.
9. Definiowanie celów, kluczowych przekazów i tonu komunikacji marki.

Część praktyczna: Opracowanie persony marketingowej, analiza konkurencji oraz przygotowanie jednostronicowej strategii komunikacji wybranej marki.

Moduł 2. Projektowanie spójnej identyfikacji wizualnej marki

Zakres tematyczny:

1. Rola identyfikacji wizualnej w budowaniu wizerunku marki.
2. Analiza i audyt istniejących materiałów graficznych.
3. Podstawowe zasady projektowania spójnej komunikacji wizualnej.
4. Psychologia kolorów i dobór palety barw.
5. Typografia – dobór krojów pisma i hierarchia informacji.
6. Zasady projektowania i wykorzystywania logo.
7. Spójność materiałów graficznych w różnych kanałach komunikacji.
8. Tworzenie uproszczonego brand booka.

Część praktyczna: Opracowanie podstawowych elementów identyfikacji wizualnej wybranej marki oraz uproszczonego brand booka.

Moduł 3. Projektowanie grafiki komputerowej w Canvie – 7,5 godziny

Zakres tematyczny:

1. Wprowadzenie do środowiska projektowego Canva.
2. Organizacja zasobów graficznych i elementów marki.
3. Wykorzystanie funkcji zarządzania identyfikacją wizualną.
4. Tworzenie własnych szablonów graficznych.
5. Formatowanie materiałów do różnych kanałów komunikacji.
6. Projektowanie postów, relacji i okładek rolek.
7. Zasady kompozycji i hierarchii wizualnej.
8. Typografia i czytelność projektów na urządzeniach mobilnych.
9. Korzystanie z biblioteki elementów graficznych.
10. Przygotowywanie materiałów do wielokrotnego wykorzystania.

Część praktyczna: Przygotowanie edytowalnych szablonów oraz zestawu materiałów graficznych przeznaczonych do dwutygodniowej komunikacji marki w mediach społecznościowych.

Moduł 4. Warsztat końcowy

Zakres tematyczny:

1. Uporządkowanie strategii komunikacji marki.
2. Finalizacja uproszczonego brand booka.
3. Przygotowanie spójnego zestawu materiałów graficznych.
4. Weryfikacja zgodności materiałów ze strategią komunikacji.
5. Prezentacja przygotowanych projektów.
6. Omówienie prac uczestników i wskazanie obszarów do dalszego rozwoju.

Część praktyczna: Przygotowanie kompletnego portfolio projektowego obejmującego strategię komunikacji marki, uproszczony brand book oraz zestaw grafik do mediów społecznościowych.

Moduł 5. Walidacja efektów uczenia się

Metoda walidacji: Analiza dowodów i deklaracji.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 23

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 23 Strategia marki, grupa docelowa i osoby marketingowe . ClickMeeting: prezentacja, udostępnianie ekranu, czat.	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	20-11-2026	16:00	18:15	02:15
2 z 23 -	Przerwa	-	20-11-2026	18:15	19:15	01:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
3 z 23 Analiza konkurencji i pozycjonowanie marki. ClickMeeting: udostępnianie ekranu, analiza przykładów, czat.	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	20-11-2026	19:15	21:30	02:15
4 z 23 Wartości marki i strategia komunikacji marketingowej. ClickMeeting: prezentacja, udostępnianie ekranu, czat.	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	21-11-2026	16:00	18:15	02:15
5 z 23 -	Przerwa	-	21-11-2026	18:15	19:15	01:00
6 z 23 Opracowanie strategii komunikacji marki. ClickMeeting: warsztaty, udostępnianie ekranu, czat.	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	21-11-2026	19:15	21:30	02:15
7 z 23 Identyfikacja wizualna, kolorystyka i typografia. ClickMeeting: prezentacja, udostępnianie ekranu, czat.	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	22-11-2026	16:00	18:15	02:15
8 z 23 -	Przerwa	-	22-11-2026	18:15	19:15	01:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
9 z 23 Projektowanie identyfikacji wizualnej marki. ClickMeeting: ćwiczenia praktyczne, udostępnianie ekranu, czat.	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	22-11-2026	19:15	21:30	02:15
10 z 23 Brand book – zasady i opracowanie dokumentu. ClickMeeting: warsztaty, udostępnianie ekranu, czat.	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	27-11-2026	16:00	18:15	02:15
11 z 23 -	Przerwa	-	27-11-2026	18:15	18:45	00:30
12 z 23 Finalizacja brand booka. ClickMeeting: ćwiczenia praktyczne, udostępnianie ekranu, czat.	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	27-11-2026	18:45	19:00	00:15
13 z 23 -	Przerwa	-	27-11-2026	19:00	19:30	00:30
14 z 23 Canva – środowisko pracy i organizacja zasobów marki. ClickMeeting: demonstracja, udostępnianie ekranu, czat.	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	27-11-2026	19:30	21:30	02:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
15 z 23 Tworzenie szablonów graficznych w Canvie. ClickMeeting: warsztaty praktyczne, udostępnianie ekranu, czat.	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	28-11-2026	16:00	18:15	02:15
16 z 23 -	Przerwa	-	28-11-2026	18:15	19:15	01:00
17 z 23 Projektowanie grafik do mediów społecznościowych. ClickMeeting: ćwiczenia w Canvie, udostępnianie ekranu, czat.	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	28-11-2026	19:15	21:30	02:15
18 z 23 Finalizacja projektów graficznych. ClickMeeting: ćwiczenia w Canvie, udostępnianie ekranu, czat.	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	29-11-2026	16:00	17:00	01:00
19 z 23 Przygotowanie portfolio projektowego. ClickMeeting: warsztaty, udostępnianie ekranu, czat.	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	29-11-2026	17:00	18:15	01:15
20 z 23 -	Przerwa	-	29-11-2026	18:15	18:45	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
21 z 23 Prezentacja i ocena spójności materiałów. ClickMeeting: prezentacja projektów, udostępnianie ekranu, dyskusja.	Zajęcia	JAROSŁAW UŁANOWSKI	29-11-2026	18:45	20:00	01:15
22 z 23 -	Przerwa	-	29-11-2026	20:00	20:30	00:30
23 z 23 -	Walidacja	-	29-11-2026	20:30	21:30	01:00

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	33:00
w tym suma godzin zajęć	26:00
w tym suma godzin walidacji	01:00
w tym suma przerw	06:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	36:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	4 500,00 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	4 500,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	136,36 PLN
Koszt osobogodziny netto	136,36 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	33:00

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

Podczas szkolenia uczestnicy korzystają z materiałów dydaktycznych i narzędzi wspierających zdobywanie wiedzy oraz rozwijanie praktycznych umiejętności w zakresie strategii marketingowej, identyfikacji wizualnej i projektowania grafiki komputerowej.

Materiały szkoleniowe obejmują:

- Prezentacje multimedialne oraz materiały edukacyjne przygotowane przez trenera.
- Przykłady strategii marketingowych, identyfikacji wizualnych i materiałów promocyjnych wybranych marek.
- Narzędzie projektowe Canva, wykorzystywane podczas ćwiczeń praktycznych.
- Przykładowe szablony graficzne oraz materiały pomocnicze dotyczące kolorystyki, typografii i kompozycji.
- Materiały graficzne analizowanych marek, wykorzystywane podczas omawiania studiów przypadków.
- Opracowania, szablony i projekty tworzone samodzielnie przez uczestników podczas warsztatów.

Informacje dodatkowe

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

Warunki techniczne

1. Platforma szkoleniowa

Szkolenie realizowane jest zdalnie w czasie rzeczywistym za pośrednictwem platformy ClickMeeting (<https://clickmeeting.com>).

Platforma umożliwia komunikację audio i wideo, udostępnianie ekranu, korzystanie z czatu oraz bieżącą interakcję pomiędzy trenerem a uczestnikami.

2. Minimalne wymagania sprzętowe

Do udziału w szkoleniu uczestnik powinien dysponować komputerem stacjonarnym lub laptopem wyposażonym w:

- procesor dwurdzeniowy o taktowaniu minimum 2 GHz;
- minimum 4 GB pamięci RAM (zalecane 8 GB);
- kamerę internetową;
- mikrofon oraz głośniki lub słuchawki;
- stabilne połączenie z Internetem.

Wymagany jest aktualny, wspierany system operacyjny Windows, macOS, Linux lub ChromeOS, umożliwiający korzystanie z platformy ClickMeeting oraz narzędzia Canva.

3. Minimalne wymagania dotyczące łącza internetowego

Do prawidłowego udziału w szkoleniu wymagane jest stabilne połączenie z Internetem.

Minimalne parametry łącza:

- 512 kb/s dla transmisji dźwięku;
- 1–2 Mb/s dla transmisji obrazu;
- 1–5 Mb/s podczas udostępniania ekranu, zależnie od jakości transmisji.

Dla zapewnienia komfortowej pracy podczas warsztatów projektowych zalecane jest łącze o przepustowości minimum 10 Mb/s.

4. Niezbędne oprogramowanie

Uczestnik powinien posiadać aktualną wersję przeglądarki internetowej, np. Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge lub Safari.

Do realizacji ćwiczeń praktycznych wymagane jest aktywne konto w serwisie Canva (<https://www.canva.com>).

Do udziału w szkoleniu wystarczająca jest bezpłatna wersja Canvy. Wybrane funkcje rozszerzone mogą wymagać płatnego planu Canva Pro. Zakres ćwiczeń zostanie dostosowany do funkcji dostępnych uczestnikom.

Instalacja dodatkowego oprogramowania do obsługi platformy ClickMeeting nie jest wymagana, pod warunkiem korzystania z obsługiwanej przeglądarki internetowej.

5. Dostęp do szkolenia

Przed rozpoczęciem szkolenia każdy uczestnik otrzyma na wskazany adres e-mail indywidualne informacje organizacyjne oraz link umożliwiający dołączenie do wirtualnego pokoju szkoleniowego na platformie ClickMeeting.

Założenie indywidualnego konta w ClickMeeting nie jest wymagane.

Podczas zajęć uczestnicy korzystają z kamery, mikrofonu, czatu oraz funkcji udostępniania ekranu, umożliwiających bieżącą komunikację z trenerem i realizację ćwiczeń praktycznych.

6. Dokumentowanie uczestnictwa w szkoleniu

Potwierdzeniem uczestnictwa w usłudze będzie raport wygenerowany z platformy ClickMeeting, zawierający dane umożliwiające identyfikację uczestników oraz informacje o czasie ich udziału w poszczególnych zajęciach.

Raport będzie stanowił dokumentację potwierdzającą realizację usługi zdalnej w czasie rzeczywistym.

Kontakt



JAROSŁAW UŁANOWSKI

E-mail lendemain.atelier@gmail.com

Telefon (+48) 795 010 593