



CANVA i projektowanie graficzne – rozwój kompetencji cyfrowych w tworzeniu treści wizualnych do promocji online

Numer usługi 2026/05/06/144047/3542143

2 100,00 PLN brutto
2 100,00 PLN netto
175,00 PLN brutto/h
175,00 PLN netto/h
250,00 PLN cena rynkowa ⓘ

CENTRUM
EDUKACJI NAUKI I
ROZWOJU (CENIR)

★★★★★ 4,9 / 5

86 ocen

- 📍 Kwidzyn
- 🏢 Usługa szkoleniowa
- 📄 stacjonarna
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 12:00 h
- 📅 21.05.2026 do 22.05.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Biznes / Marketing

Usługa skierowana jest do osób dorosłych, w szczególności pracowników odpowiedzialnych za tworzenie materiałów promocyjnych, komunikację wizualną oraz działania marketingowe w Internecie. Adresatami szkolenia są również osoby rozwijające kompetencje cyfrowe, freelancerzy oraz osoby budujące markę osobistą lub przygotowujące się do wejścia na rynek pracy.

Grupa docelowa usługi

Szkolenie dedykowane jest osobom, które chcą nauczyć się tworzyć estetyczne i skuteczne materiały graficzne z wykorzystaniem narzędzi online, w szczególności Canva, oraz zwiększyć atrakcyjność wizualną swoich działań promocyjnych.

Usługa przeznaczona jest zarówno dla osób początkujących, jak i tych, które chcą uporządkować oraz rozwinąć swoje umiejętności w zakresie projektowania graficznego.

Minimalna liczba uczestników

2

Maksymalna liczba uczestników

12

Forma prowadzenia usługi

stacjonarna

Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Certyfikat VCC Akademia Edukacyjna

Cel

Cel edukacyjny

Celem usługi jest rozwój kompetencji w zakresie tworzenia materiałów graficznych z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych, w szczególności Canva. Po zakończeniu szkolenia możliwe jest samodzielne projektowanie estetycznych i spójnych treści wizualnych, dostosowanych do różnych kanałów komunikacji online oraz wykorzystanie ich w działaniach promocyjnych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Stosuje zasady projektowania graficznego w tworzeniu materiałów wizualnych	rozdziela elementy projektu graficznego (kolor, kompozycja, typografia)	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	dobiera kolory i czcionki do charakteru komunikatu wizualnego	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	organizuje elementy graficzne zgodnie z zasadami kompozycji	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	tworzy projekt w środowisku Canva	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Obsługuje narzędzie Canva do przygotowania projektów graficznych	wykorzystuje dostępne szablony oraz elementy graficzne	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	modyfikuje tekst, kolory i układ projektu	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Projektuje grafiki promocyjne przeznaczone do publikacji w mediach społecznościowych	dobiera format grafiki do platformy (np. Facebook, Instagram, LinkedIn)	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	wykorzystuje zdjęcia, ikony i elementy wizualne w projekcie	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	przygotowuje zestaw grafik do kampanii promocyjnej	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Wykorzystuje zaawansowane funkcje Canva do przygotowania materiałów promocyjnych	stosuje animacje i efekty wizualne w projekcie	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	wykorzystuje narzędzia edycji zdjęć i przezroczystości	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	korzysta z funkcji Brand Kit lub zmiany rozmiaru projektu.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	projektuje materiał promocyjny (np. post, plakat, prezentację)	Prezentacja
Przygotowuje materiał promocyjny do publikacji online lub do druku	stosuje spójne elementy identyfikacji wizualnej	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	eksportuje projekt w odpowiednim formacie	Prezentacja

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 rozdzielanie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Dzień 1 – Podstawy grafiki cyfrowej i Canva w praktyce

1. Wprowadzenie do Canvy i środowiska pracy:

- Tworzenie konta, logowanie, różnice Canva Free i Pro
- Interfejs użytkownika: narzędzia, szablony, ustawienia projektu

2. Zasady skutecznej komunikacji wizualnej:

- Kompozycja, kolor, typografia – podstawy projektowania graficznego
- Czym jest spójność wizualna i jak ją budować?

3. Tworzenie grafik do social media:

- Posty na Facebooka, Instagram, LinkedIn
- Stories i Reels – formaty i trendy

4. Ćwiczenia praktyczne:

- Tworzenie zestawu grafik do wybranej kampanii (ćwiczenie grupowe i indywidualne)

Dzień 2 – Projektowanie promocyjne i automatyzacja

1. Materiały promocyjne i firmowe w Canva:

- Projektowanie plakatów, ulotek, wizytówek
- CV, prezentacje, dokumenty PDF – branding i layout

2. Zaawansowane funkcje Canvy:

- Animacje, mockupy, edycja zdjęć, przezroczystości
- Canva Pro: Brand Kit, harmonogram publikacji, magiczne narzędzia (AI, resize)

3. Warsztat projektowy – tworzenie własnego projektu:

- Indywidualna praca nad materiałem promocyjnym z konsultacjami trenera

4. Omówienie projektów + podsumowanie:

- Prezentacja projektów przez uczestników
- Informacje o publikacji treści, drukowaniu i archiwizacji
- Wskazówki na dalszy rozwój graficzny

Każdy uczestnik będzie pracował indywidualnie przy stanowisku komputerowym.

Walidacja zostanie przeprowadzona przez **walidatora**, który – wykorzystując **metodę obserwacji w warunkach rzeczywistych oraz prezentację** – będzie oceniał wykonywanie przez uczestników **zadań praktycznych**.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 18

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 18 Tworzenie konta, logowanie, różnice Canva Free i Pro	Zajęcia	Grzegorz Werkowski	21-05-2026	09:00	09:45	00:45
2 z 18 Interfejs użytkownika: narzędzia, szablony, ustawienia projektu	Zajęcia	Grzegorz Werkowski	21-05-2026	09:45	10:30	00:45
3 z 18 -	Przerwa	-	21-05-2026	10:30	10:45	00:15
4 z 18 Kompozycja, kolor, typografia – podstawy projektowania graficznego	Zajęcia	Grzegorz Werkowski	21-05-2026	10:45	11:30	00:45
5 z 18 Czym jest spójność wizualna i jak ją budować?	Zajęcia	Grzegorz Werkowski	21-05-2026	11:30	12:15	00:45
6 z 18 -	Przerwa	-	21-05-2026	12:15	13:00	00:45
7 z 18 Posty na Facebooka, Instagram, LinkedIn	Zajęcia	Grzegorz Werkowski	21-05-2026	13:00	13:45	00:45
8 z 18 Stories i Reels – formaty i trendy	Zajęcia	Grzegorz Werkowski	21-05-2026	13:45	14:30	00:45

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
9 z 18 Tworzenie zestawu grafik do wybranej kampanii (ćwiczenie grupowe i indywidualne)	Zajęcia	Grzegorz Werkowski	21-05-2026	14:30	15:00	00:30
10 z 18 Projektowanie plakatów, ulotek, wizytówek	Zajęcia	Grzegorz Werkowski	22-05-2026	09:00	09:45	00:45
11 z 18 CV, prezentacje, dokumenty PDF – branding i layout	Zajęcia	Grzegorz Werkowski	22-05-2026	09:45	10:30	00:45
12 z 18 -	Przerwa	-	22-05-2026	10:30	10:45	00:15
13 z 18 Animacje, mockupy, edycja zdjęć, przezroczystości.	Zajęcia	Grzegorz Werkowski	22-05-2026	10:45	11:30	00:45
14 z 18 Canva Pro: Brand Kit, harmonogram publikacji, magiczne narzędzia (AI, resize).	Zajęcia	Grzegorz Werkowski	22-05-2026	11:30	12:15	00:45
15 z 18 -	Przerwa	-	22-05-2026	12:15	13:00	00:45
16 z 18 Informacje o publikacji treści, drukowaniu i archiwizacji. Wskazówki na dalszy rozwój graficzny	Zajęcia	Grzegorz Werkowski	22-05-2026	13:00	13:45	00:45

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
17 z 18 Indywidualna praca nad materiałem promocyjnym z konsultacjami trenera. Prezentacja projektów przez uczestników	Zajęcia	Grzegorz Werkowski	22-05-2026	13:45	14:15	00:30
18 z 18 -	Walidacja	-	22-05-2026	14:15	15:00	00:45

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	12:00
w tym suma godzin zajęć	09:15
w tym suma godzin walidacji	00:45
w tym suma przerw	02:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	13:15

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 100,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 100,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	175,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	175,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	12:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Grzegorz Werkowski

Trener z doświadczeniem w prowadzeniu szkoleń z zakresu kompetencji cyfrowych oraz wykorzystania narzędzi informatycznych w pracy zawodowej.

Specjalizuje się w praktycznym wykorzystaniu narzędzi takich jak Canva do tworzenia materiałów wizualnych oraz przygotowywania treści do publikacji online. Prowadzi zajęcia o charakterze warsztatowym, ukierunkowane na rozwój umiejętności cyfrowych i kreatywnych.

Kwalifikacje oraz doświadczenie zawodowe zostały zdobyte i są rozwijane w okresie ostatnich 5 lat.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Podręcznik PDF / e-skrypt:

- Wprowadzenie do Canvy i interfejsu;
- Zasady projektowania: kolor, typografia, kompozycja;
- Najczęstsze błędy i dobre praktyki;
- Checklist: jak przygotować projekt do druku i publikacji.

Notatnik, długopis.

Informacje dodatkowe

Warunkiem ukończenia szkolenia i uzyskania zaświadczenia jest udział w co najmniej 80% zajęć oraz pozytywne zaliczenie walidacji efektów uczenia się.

Uczestnicy są informowani o organizacji zajęć oraz ewentualnych zmianach drogą mailową lub telefoniczną.

Z przyczyn niezależnych od organizatora (np. technicznych lub losowych) harmonogram usługi może ulec nieznacznym zmianom.

Szczegółowe informacje dotyczące realizacji usługi dostępne są w siedzibie organizatora oraz przekazywane właściwemu operatorowi.

Adres

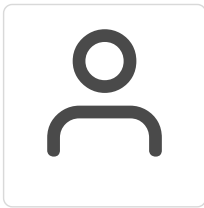
ul. Józefa Piłsudskiego 29
82-500 Kwidzyn
woj. pomorskie

Usługa realizowana jest w siedzibie organizatora przy ul. Józefa Piłsudskiego 29, 82-500 Kwidzyn, woj. pomorskie. Szkolenie odbywa się w w pełni wyposażonej sali szkoleniowej zlokalizowanej w centrum miasta. Lokalizacja zapewnia dogodny dojazd zarówno komunikacją miejską (w pobliżu znajdują się przystanki), jak i samochodem. Sala szkoleniowa dostosowana jest do prowadzenia zajęć dydaktycznych i wyposażona w sprzęt multimedialny oraz niezbędne materiały szkoleniowe. Do dyspozycji osób biorących udział w usłudze pozostaje zaplecze socjalne, w tym dostęp do toalety, aneksu kuchennego oraz przestrzeni umożliwiającej odpoczynek.

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi

Kontakt



Patrycja Osmańska

E-mail biuro@edu-consulting-szkolenia.pl

Telefon (+48) 882 571 273