



ACADEMICO
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 4,9 / 5
75 ocen

Projektowanie grafik i prowadzenie Social Mediów z AI: praktyczne szkolenie z Canvy, Meta Ads, ChatGPT i automatyzacji treści dla początkujących Social Media Managerów i Grafików. Kurs online - skuteczna promocja, nowoczesne narzędzia oraz kompetencje cyfrowe i zielone.

Numer usługi 2026/06/30/177990/3659438

- 🏠 Usługa szkoleniowa
- 📺 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 36:00 h
- 📅 06.10.2026 do 31.10.2026

7 394,76 PLN brutto
6 012,00 PLN netto
205,41 PLN brutto/h
167,00 PLN netto/h
250,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Marketing
Grupa docelowa usługi	Szkolenie przeznaczone jest dla osób indywidualnych, pracowników i pracodawców, którzy chcą nauczyć się projektowania grafik i prowadzenia social mediów od podstaw, z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi: Canva, MetaAds, ChatGPT i AI. Nie jest wymagane wcześniejsze doświadczenie – wystarczy podstawowa obsługa komputera i chęć nauki. Uczestnik nauczy się tworzyć estetyczne grafiki, planować i pisać posty z pomocą AI, tworzyć reklamy w Meta Ads Managerze, ustawiać automatyzację publikacji oraz zarządzać komunikacją marki online. Szkolenie przygotowuje do pracy jako Social Media Manager lub freelancer obsługujący profile klientów. Idealne dla początkujących, właścicieli firm, specjalistów od promocji i wszystkich, którzy chcą samodzielnie rozwijać swój marketing internetowy lub zdobywać zlecenia online.
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	05-10-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym

Cel

Cel edukacyjny

Szkolenie przygotowuje uczestnika do samodzielnego tworzenia kampanii promocyjnych w mediach społecznościowych. Uczestnik nabędzie praktyczne kompetencje w zakresie projektowania spójnych i estetycznych grafik w Canvie, tworzenia angażujących treści z wykorzystaniem AI (ChatGPT) oraz planowania i uruchamiania reklam w Meta Ads. Po ukończeniu kursu będzie potrafił przygotować kompletną mini kampanię od pomysłu do publikacji.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wiedza: Definiuje podstawowe pojęcia związane z komunikacją wizualną, grafiką internetową i sztuczną inteligencją wykorzystywaną w marketingu (np. ChatGPT, Midjourney, Meta Ads).	Wyjaśnia pojęcia takie jak: komunikacja wizualna, identyfikacja wizualna, spójność graficzna, format postu, CTA, storytelling wizualny.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozróżnia narzędzia graficzne (np. Canva) i tekstowe (np. ChatGPT) oraz ich rolę w tworzeniu treści marketingowych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wiedza: Charakteryzuje zasady estetyki i spójności w projektowaniu materiałów promocyjnych oraz rolę Social Media Managera w procesie komunikacji marki.	Wskazuje i opisuje kluczowe zasady estetyczne: minimalizm, przejrzystość, kontrast, hierarchia wizualna, dobór kolorów i fontów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Charakteryzuje spójność wizualną jako element budowania rozpoznawalnej marki – powtarzalność stylu, formatów, komunikatów i tonu wypowiedzi.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Opisuje zadania Social Media Managera – planowanie treści, nadzór nad spójnością wizualną, współpraca z zespołem (grafik, copywriter, klient), monitorowanie reakcji odbiorców. Charakteryzuje zależność między projektem graficznym a strategią komunikacyjną marki – jak wygląd wpływa na odbiór i skuteczność przekazu.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wiedza: Definiuje podstawowe pojęcia związane z zielonymi kompetencjami w komunikacji (np. GOZ, ESG, ślad węglowy, eco-design, greenwashing).	Definiuje min. 4 pojęcia oraz wskazuje 1 przykład ich zastosowania w komunikacji marki.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wiedza: Rozróżnia greenwashing w treściach marketingowych oraz uzasadnia sposoby jego unikania.	Dla 3 przykładów treści rozróżnia greenwashing / brak greenwashingu i uzasadnia wybór min. 2 argumentami.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Umiejętności: Organizuje proces tworzenia treści w social mediach – od pomysłu, przez harmonogram, po publikację.	Zarządza etapami realizacji treści – od przygotowania koncepcji, przez projekt graficzny i copywriting, aż po publikację i ewentualne reklamy.	Analiza dowodów i deklaracji
	Korzysta z narzędzi do planowania – np. Creator Studio, Meta Business Suite, Notion, Trello, Canva planner lub Google Kalendarz.	Analiza dowodów i deklaracji
	Wykorzystuje Canvę do składania materiałów – dobiera układ, proporcje, marginesy, grafiki i teksty w jednej kompozycji.	Analiza dowodów i deklaracji
Umiejętności: Montuje podstawowe formaty graficzno-tekstowe do publikacji online, łącząc obrazy, teksty i CTA w spójną całość.	Tworzy różne formaty postów – np. karuzele, grafiki na Facebooka, relacje na Instagram, miniaturki do rolek.	Analiza dowodów i deklaracji
	Tworzy kompletne materiały promocyjne – łączy grafikę, nagłówek, opis i przycisk call to action (np. „Kup teraz”, „Sprawdź ofertę”) w atrakcyjną formę.	Analiza dowodów i deklaracji
Umiejętność: Projektuje prostą kreację i komunikat promujący działanie prośrodowiskowe w sposób rzetelny i spójny z marką (bez wprowadzania w błąd). Kompetencje społeczne: Kontroluje jakość tworzonych materiałów promocyjnych pod kątem estetyki, spójności i zgodności z założeniami kampanii.	Projektuje 1 materiał (np. post/relacja) oraz kontroluje zgodność z checklistą (min. 80% kryteriów spełnionych).	Analiza dowodów i deklaracji
	Ocenia poprawność techniczną projektów – rozdzielczość, proporcje, formaty graficzne, widoczność CTA.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Zweryfikuje spójność komunikatów – np. czy treści pasują do tonu marki i są dostosowane do grupy odbiorców.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Kompetencje społeczne: Ocenia potrzeby odbiorców i dostosowuje styl komunikacji do grupy docelowej.	Analizuje zachowania i preferencje grupy docelowej – np. na podstawie języka, form treści, godzin aktywności.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Dostosowuje sposób wypowiedzi i styl graficzny do wieku, zainteresowań i poziomu zaangażowania odbiorców.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Kwalifikacje

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

Warunki osiągnięcia celu:

Dla celu edukacyjnego szkolenie adresowane jest dla osób indywidualnych, pracowników i pracodawców, którzy chcą nauczyć się projektowania grafik i prowadzenia social mediów od podstaw, z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi: Canva, MetaAds, ChatGPT i AI.

Zakres tematyczny:

Szkolenie składa się z części teoretycznej 7h i 15 min i praktycznej 10 h i 15 min. W ramach zajęć przewidziane są ćwiczenia indywidualne, praca z gotowymi szablonami, analiza przykładów, mini projekty, dyskusje grupowe oraz walidacja końcowa w formie testu.

- **Forma prowadzenia:** szkolenie zdalne w czasie rzeczywistym, realizowane za pośrednictwem platformy Web To Learn.
- **Czas trwania:** szkolenie obejmuje **48 godzin edukacyjnych**, gdzie każda godzina edukacyjna trwa 45 minut, tj. **36 godzin zegarowych**. Szkolenie realizowane jest w formule **9 spotkań po 4 godziny zegarowe**. W czasie trwania szkolenia uwzględniona jest walidacja w formie testu teoretycznego.
- **Przerwy:** przerwy są wliczone w czas trwania usługi.
- **Walidacja:** walidacja zostanie przeprowadzona po zakończeniu części edukacyjnej. Obejmuje **test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie**, który będzie trwał **15 minut**. Wynik testu będzie dostępny do 2 dni od zakończenia walidacji.
- **Materiały:** uczestnicy otrzymują materiały szkoleniowe w wersji elektronicznej, w tym prezentację oraz materiały pomocnicze w formie ebooka.
- **Prowadzenie zajęć:** zajęcia prowadzone są w formie interaktywnej, z wykorzystaniem prezentacji, rozmowy na żywo, współdzielenia ekranu, ćwiczeń praktycznych, pracy nad projektami oraz indywidualnego feedbacku trenera.
- **Wsparcie techniczne:** uczestnicy mają zapewniony kontakt mailowy i telefoniczny w przypadku trudności technicznych związanych z udziałem w szkoleniu.
- **Frekwencja:** dla osób korzystających z dofinansowania wymagana jest minimalna frekwencja na poziomie **80% zajęć**.

Zakres tematyczny szkolenia:

Dzień 1

Wprowadzenie do szkolenia, zebranie oczekiwań uczestników oraz omówienie zasad pracy zdalnej w czasie rzeczywistym. Wprowadzenie do grafiki internetowej, komunikacji wizualnej oraz podstaw projektowania materiałów do mediów społecznościowych.

Dzień 2

Podstawy pracy w Canvie - układ projektu, kolory, typografia, dobór elementów graficznych i zdjęć. Tworzenie pierwszych projektów graficznych oraz omówienie zasad spójności wizualnej marki.

Dzień 3

Projektowanie grafik do Social Mediów - posty, relacje, rolki, miniatury i materiały promocyjne. Tworzenie zestawu grafik do publikacji z uwzględnieniem estetyki, czytelności przekazu oraz zasad eco-designu.

Dzień 4

Wprowadzenie do wykorzystania AI w marketingu i pracy twórcy treści. Praktyczne zastosowanie ChatGPT oraz narzędzi AI do generowania pomysłów, treści, opisów, haseł reklamowych i planów publikacji.

Dzień 5

Tworzenie treści do mediów społecznościowych z wykorzystaniem AI. Planowanie komunikacji marki, budowanie harmonogramu publikacji oraz przygotowanie materiałów do kampanii promocyjnej.

Dzień 6

Meta Ads - podstawy prowadzenia kampanii reklamowych. Omówienie struktury kampanii, celów reklamowych, grup odbiorców, budżetu, kreacji reklamowych oraz podstawowej analizy wyników.

Dzień 7

Ćwiczenia praktyczne - przygotowanie mini kampanii promocyjnej obejmującej grafikę, tekst, komunikat reklamowy, grupę odbiorców oraz propozycję publikacji w mediach społecznościowych.

Dzień 8

Przygotowanie projektu oferty usług Social Media i grafiki dla klienta. Omówienie zakresu prac, komunikacji z klientem, dobrych praktyk, najczęstszych błędów oraz zasad tworzenia profesjonalnych materiałów ofertowych.

Dzień 9

1. Prezentacja i omówienie projektów uczestników, indywidualny feedback trenera, podsumowanie szkolenia, możliwości dalszego rozwoju w pracy zdalnej oraz walidacja efektów uczenia się.

Szkolenie kończy się walidacją umiejętności w postaci testu wiedzy. Test wiedzy będzie przeprowadzony na zakończenie szkolenia, ocena będzie dostępna w ciągu 2 dni roboczych od zakończenia szkolenia.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 36

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 36 Wprowadzenie do szkolenia, zebranie oczekiwań uczestników oraz omówienie zasad pracy zdalnej w czasie rzeczywistym - rozmowa na żywo	Zajęcia	Barbara Cieply	06-10-2026	16:00	17:30	01:30
2 z 36 Podstawy grafiki internetowej i komunikacji wizualnej - współdzielenie ekranu	Zajęcia	Barbara Cieply	06-10-2026	17:30	18:15	00:45
3 z 36 -	Przerwa	-	06-10-2026	18:15	18:30	00:15
4 z 36 Podstawy pracy w Canvie oraz tworzenie pierwszego projektu graficznego - współdzielenie ekranu	Zajęcia	Barbara Cieply	06-10-2026	18:30	20:00	01:30
5 z 36 Projektowanie grafik do mediów społecznościowych - współdzielenie ekranu	Zajęcia	Barbara Cieply	08-10-2026	16:00	17:30	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
6 z 36 Spójność wizualna marki, dobór zdjęć, kolorów, typografii i elementów graficznych - współdzielenie ekranu	Zajęcia	Barbara Cieply	08-10-2026	17:30	18:15	00:45
7 z 36 -	Przerwa	-	08-10-2026	18:15	18:30	00:15
8 z 36 Tworzenie zestawu grafik do publikacji z uwzględnieniem estetyki, czytelności przekazu i eco-designu - współdzielenie ekranu	Zajęcia	Barbara Cieply	08-10-2026	18:30	20:00	01:30
9 z 36 Wprowadzenie do AI w marketingu: ChatGPT, Midjourney - współdzielenie ekranu	Zajęcia	Barbara Cieply	10-10-2026	08:00	09:30	01:30
10 z 36 Praktyczne wykorzystanie ChatGPT do tworzenia treści do Social Mediów - współdzielenie ekranu	Zajęcia	Barbara Cieply	10-10-2026	09:30	10:15	00:45
11 z 36 -	Przerwa	-	10-10-2026	10:15	10:30	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
12 z 36 Planowanie treści, harmonogramów publikacji oraz komunikacji prośrodowiskowej bez greenwashingu - współdzielenie ekranu	Zajęcia	Barbara Cieply	10-10-2026	10:30	12:00	01:30
13 z 36 Tworzenie treści i komunikatów marketingowych z wykorzystaniem AI - współdzielenie ekranu	Zajęcia	Barbara Cieply	20-10-2026	16:00	17:30	01:30
14 z 36 Planowanie kampanii promocyjnej w Social Mediach - współdzielenie ekranu	Zajęcia	Barbara Cieply	20-10-2026	17:30	18:15	00:45
15 z 36 -	Przerwa	-	20-10-2026	18:15	18:30	00:15
16 z 36 Ćwiczenia praktyczne: kampania, grafiki, teksty i komunikaty reklamowe - współdzielenie ekranu	Zajęcia	Barbara Cieply	20-10-2026	18:30	20:00	01:30
17 z 36 Meta Ads - podstawy prowadzenia kampanii reklamowych - współdzielenie ekranu	Zajęcia	Barbara Cieply	22-10-2026	16:00	17:30	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
18 z 36 Tworzenie kreacji reklamowych i dobór komunikatów do grupy odbiorców - współdzielenie ekranu	Zajęcia	Barbara Cieply	22-10-2026	17:30	18:15	00:45
19 z 36 -	Przerwa	-	22-10-2026	18:15	18:30	00:15
20 z 36 Omówienie struktury kampanii, budżetu, grup odbiorców oraz podstawowej analizy wyników - współdzielenie ekranu	Zajęcia	Barbara Cieply	22-10-2026	18:30	20:00	01:30
21 z 36 Przygotowanie projektu oferty usług Social Media i grafiki dla klienta - współdzielenie ekranu	Zajęcia	Barbara Cieply	24-10-2026	08:00	09:30	01:30
22 z 36 Zakres prac, pakiety usług, harmonogram działań i komunikacja z klientem - współdzielenie ekranu	Zajęcia	Barbara Cieply	24-10-2026	09:30	10:15	00:45
23 z 36 -	Przerwa	-	24-10-2026	10:15	10:30	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
24 z 36 Ćwiczenia praktyczne: opracowanie własnej propozycji oferty i omówienie błędów - współdzieleni e ekranu	Zajęcia	Barbara Ciepły	24-10-2026	10:30	12:00	01:30
25 z 36 Realizacja projektu końcowego - założenia, cel, grupa docelowa i kanały komunikacji - współdzieleni e ekranu	Zajęcia	Barbara Ciepły	27-10-2026	16:00	17:30	01:30
26 z 36 Przygotowani e materiałów graficznych i tekstowych do projektu końcowego - współdzieleni e ekranu	Zajęcia	Barbara Ciepły	27-10-2026	17:30	18:15	00:45
27 z 36 -	Przerwa	-	27-10-2026	18:15	18:30	00:15
28 z 36 Dopracowanie mini kampanii promocyjnej z wykorzystanie m Canvy, ChatGPT i narzędzi AI - współdzieleni e ekranu	Zajęcia	Barbara Ciepły	27-10-2026	18:30	20:00	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
29 z 36 Prezentacja projektów uczestników i omówienie przygotowanych materiałów - współdzielenie ekranu	Zajęcia	Barbara Cieply	29-10-2026	16:00	17:30	01:30
30 z 36 Indywidualny feedback trenera dotyczący grafik, treści i spójności komunikacji - współdzielenie ekranu	Zajęcia	Barbara Cieply	29-10-2026	17:30	18:15	00:45
31 z 36 -	Przerwa	-	29-10-2026	18:15	18:30	00:15
32 z 36 Omówienie dobrych praktyk, najczęstszych błędów oraz komunikacji ekologicznej bez greenwashingu - współdzielenie ekranu	Zajęcia	Barbara Cieply	29-10-2026	18:30	20:00	01:30
33 z 36 Praca zdalna Social Media Managera i grafika - organizacja pracy, narzędzia i proces obsługi klienta - współdzielenie ekranu	Zajęcia	Barbara Cieply	31-10-2026	08:00	10:00	02:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
34 z 36 Możliwości dalszego rozwoju, portfolio, specjalizacje i podsumowanie nabytych umiejętności - rozmowa na żywo	Zajęcia	Barbara Ciepły	31-10-2026	10:00	11:30	01:30
35 z 36 -	Przerwa	-	31-10-2026	11:30	11:45	00:15
36 z 36 -	Walidacja	-	31-10-2026	11:45	12:00	00:15

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	36:00
w tym suma godzin zajęć	33:30
w tym suma godzin walidacji	00:15
w tym suma przerw	02:15
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	45:00

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, jeśli 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	7 394,76 PLN

Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	6 012,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	205,41 PLN
Koszt osobogodziny netto	167,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	36:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Barbara Ciepły

Specjalistka w zakresie projektowania graficznego, komunikacji wizualnej, marketingu internetowego oraz tworzenia materiałów wideo, z 5-letnim doświadczeniem zawodowym w branży. Od ponad 3 lat z powodzeniem rozwija własną działalność online, wspierając twórców cyfrowych, freelancerów oraz małe firmy w budowaniu silnej obecności w sieci. Założycielka marki Academico oraz projektu KierunekOnline.pl, w ramach których przeszkoliła setki osób w zakresie tworzenia grafik promocyjnych, publikacji cyfrowych (ebooki, kursy, webinary), materiałów wideo oraz skutecznego zarządzania mediami społecznościowymi.

Doświadczenie zawodowe łączy z praktyką – od lat realizuje zlecenia graficzne, wideo i marketingowe dla klientów z sektora edukacyjnego, eksperckiego i usługowego. Posiada bogate portfolio projektów graficznych i wideo oraz udokumentowaną skuteczność w prowadzeniu kampanii reklamowych w mediach społecznościowych, w tym Meta Ads. W pracy trenerskiej stawia na podejście praktyczne, wspierające uczestników w zdobywaniu realnych kompetencji, niezbędnych na rynku pracy i w pracy zdalnej. Wykorzystuje nowoczesne narzędzia, w tym Canva, ChatGPT, Google Workspace, Meta Ads, sztuczną inteligencję (AI) oraz mobilne i stacjonarne narzędzia do nagrywania i edycji wideo. Uczy tworzenia profesjonalnych materiałów wideo – od planowania treści, przez nagranie, po montaż – z wykorzystaniem łatwo dostępnych narzędzi i aplikacji.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy szkolenia otrzymają dostęp do następujących materiałów:

- prezentacje i notatki ze szkolenia w formacie PDF,
- checklisty i schematy pomocne w planowaniu kampanii marketingowych,
- gotowe szablony graficzne do wykorzystania w Canvie,
- przykładowe harmonogramy publikacji i wzory briefów,

- instrukcje obsługi wybranych narzędzi AI (m.in. ChatGPT, Canva, Meta Ads),
- nagrania wybranych fragmentów szkolenia do powtórki (z ograniczonym dostępem czasowym),
- formularze do ćwiczeń i zadania praktyczne w wersji edytowalnej,
- dostęp do zamkniętej grupy lub platformy z dodatkowymi materiałami i możliwością kontaktu z trenerką.

Warunki uczestnictwa

- ukończone 18 lat,
- podstawowe umiejętności obsługi komputera oraz korzystania z internetu,
- dostęp do komputera lub laptopa z kamerą, mikrofonem i stabilnym łączem internetowym,
- gotowość do aktywnego uczestnictwa w zajęciach online w czasie rzeczywistym,
- chęć rozwoju w obszarze grafiki internetowej, mediów społecznościowych i narzędzi AI,
- brak wcześniejszego doświadczenia w pracy jako grafik lub social media manager **nie stanowi przeszkody** – szkolenie jest skierowane do osób początkujących.

Informacje dodatkowe

Po szkoleniu Uczestnicy otrzymują zaświadczenie i certyfikat ukończenia szkolenia.

Wymagana frekwencja min. 80% zajęć (potwierdzona raportami logowań) dla osób z dofinansowaniem.

Biorąc udział w usłudze rozwojowej wyrażasz zgodę na rejestrowanie/nagrywanie swojego wizerunku .

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

Szkolenie realizowane jest w formie zdalnej w czasie rzeczywistym (online live) – za pośrednictwem platformy umożliwiającej interaktywną pracę z trenerem i grupą. Zajęcia prowadzone są w kameralnej grupie, co zapewnia indywidualne podejście i możliwość zadawania pytań na bieżąco.

W przypadku dofinansowania niższego niż 70% do wartości usługi zostanie doliczony podatek VAT zgodnie z obowiązującymi przepisami.

Warunki techniczne

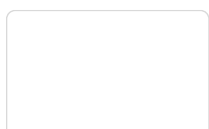
Uczestnik powinien posiadać:

- komputer lub laptop z dostępem do internetu o przepustowości min. 10 Mb/s,
- działającą kamerę, mikrofon oraz słuchawki lub głośniki (uczestnictwo z aktywnym udziałem w zajęciach jest wymagane),
- zainstalowaną przeglądarkę internetową (np. Google Chrome, Mozilla Firefox),
- dostęp do platformy komunikacyjnej wykorzystywanej podczas szkolenia (np. Zoom lub Google Meet – link zostanie przesłany przed rozpoczęciem),
- konto w aplikacji Canva (bezpłatna wersja wystarczy) oraz możliwość założenia konta w Meta Business Suite i ChatGPT (instrukcje zostaną przekazane na szkoleniu),
- możliwość korzystania z materiałów elektronicznych w formacie PDF, DOCX i dostęp do Google Workspace (m.in. Dysk, Dokumenty, Prezentacje).

Rekomendowane jest uczestnictwo w spokojnym, cichym otoczeniu umożliwiającym skupienie i aktywną pracę warsztatową.

Podstawą do rozliczenia usługi, jest wygenerowanie z systemu raportu, umożliwiającego identyfikację wszystkich uczestników oraz zastosowanego narzędzia.

Kontakt



BARBARA CIEPŁY



E-mail barbara.cieply@academico.pl

Telefon (+48) 668 623 967