



Szkolenie: Figma & Canva

Numer usługi 2026/08/06/46441/3733938

6 000,00 PLN brutto

6 000,00 PLN netto

100,00 PLN brutto/h

100,00 PLN netto/h

200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

TALENTOWNIA

SPÓŁKA Z

OGRANICZONĄ

ODPOWIEDZIALNOŚĆ

CIĄ

★★★★★ 4,8 / 5

110 ocen

🏠 Usługa szkoleniowa

📄 zdalna w czasie rzeczywistym

👥 Zajęcia grupowe

🕒 60:00 h

📅 25.11.2026 do 13.01.2027

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Grupa docelowa usługi	Szkolenie: Figma & Canva skierowane jest do osób chcących zdobyć praktyczne umiejętności projektowania interfejsów, materiałów graficznych i identyfikacji wizualnej z wykorzystaniem narzędzi Figma i Canva oraz rozwinąć kompetencje niezbędne do realizacji profesjonalnych projektów. Szkolenie skierowane jest także do uczestników programów: • "Kierunek rozwój" • "Małopolski pociąg do kariery"
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	20
Data zakończenia rekrutacji	24-11-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cel

Cel edukacyjny

Szkolenie: Figma & Canva przygotowuje do samodzielnego projektowania interfejsów użytkownika, materiałów graficznych i identyfikacji wizualnej z wykorzystaniem narzędzi Figma i Canva oraz efektywnej współpracy przy realizacji projektów cyfrowych i marketingowych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
WIEDZA Uczestnik: -charakteryzuje zasady projektowania interfejsów i identyfikacji wizualnej w Figma i Canva -opisuje funkcjonalności Figma i Canva wykorzystywane przy tworzeniu projektów cyfrowych	-rozróżnia etapy procesu projektowego (wireframe → hi-fi); ---omawia zasady kompozycji, typografii i doboru kolorów; -wskazuje zastosowanie narzędzi Figma i Canva w projektowaniu -rozpoznaje funkcje komponentów, stylów i zmiennych w Figma; - wyjaśnia zastosowanie Brand Kit oraz Magic Studio (AI) w Canva; -opisuje możliwości prototypowania (w tym Cavalry) i współpracy zespołowej	Wywiad swobodny Wywiad swobodny
-omawia zasady tworzenia spójnych systemów projektowych i organizacji pracy nad projektami cyfrowymi	-wyjaśnia rolę design systemu, komponentów i bibliotek; opisuje zasady organizacji plików, wersjonowania i współpracy zespołowej; -wskazuje korzyści ujednoliconych standardów	Wywiad swobodny
UMIEJĘTNOŚCI Uczestnik: -projektuje interfejs użytkownika w Figma	-tworzy strukturę projektu z Frame i Auto Layout; - przygotowuje wireframe oraz projekt high-fidelity; stosuje komponenty, style i zmienne	Obserwacja w warunkach symulowanych
-tworzy materiały graficzne i marketingowe w Canva -współpracuje nad projektem z wykorzystaniem funkcji zespołowych Figma i Canva	-wykorzystuje Brand Kit i szablony; - projektuje materiały do social media, prezentacje lub materiały drukowane; - wykorzystuje Magic Studio (AI) w projekcie -korzysta z komentarzy i współdzielonych plików; zarządza wersjami projektu; - wykorzystuje biblioteki współdzielone	Obserwacja w warunkach symulowanych Obserwacja w warunkach symulowanych
KOMPETENCJE SPOŁECZNE Uczestnik: -organizuje własną pracę projektową zgodnie z dobrymi praktykami	-planuje kolejne etapy realizacji projektu; -dba o porządek i organizację plików; -realizuje zadania w wyznaczonym czasie	Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
-współpracuje z innymi osobami podczas realizacji projektu	-komunikuje się z członkami zespołu; uwzględnia otrzymany feedback; - aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej	Obserwacja w warunkach symulowanych
-prezentuje efekty swojej pracy i uzasadnia przyjęte rozwiązania projektowe	przedstawia projekt w sposób uporządkowany; -uzasadnia zastosowane rozwiązania; -odpowiada na pytania dotyczące projektu	Wywiad swobodny
		Obserwacja w warunkach symulowanych

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 rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

FIGMA

1. Wprowadzenie do pracy w Figma

- Organizacja plików i projektów, version history, branching
- Skróty klawiszowe i optymalizacja tempa pracy
- Warsztat: reorganizacja własnego/przykładowego pliku wg dobrych praktyk

2. Artboardy i sekcje

- Frame vs section, auto layout w kontekście artboardów
- Warsztat: budowa strony z min. 3 sekcjami

3. Narzędzia zaawansowane w Figma

- Pen tool, boolean operations, pluginy przyspieszające pracę
- Warsztat: stworzenie własnej grafiki/ikony narzędziami wektorowymi

4. Projektowanie UI skoncentrowane na użytkowniku

- Zasady UCD, heurystyki Nielsena, persony, user flow
- Warsztat: user flow dla własnego projektu

5. Wireframing

- Zasady wireframingu, narzędzia low-fi w Figma
- Warsztat: wireframe własnej aplikacji/strony (min. 3 ekrany)

6. Tekst, kolor i style

- Text styles i color styles, zasady typografii i kontrastu
- Warsztat: własny mini design system (paleta + typografia)

7. Prototypowanie

- Connections, interactions, overlay
- Warsztat: prototyp własnego wireframe'u ze spotkania 5

8. Animacje

- Smart animate, wprowadzenie do Figma Motion (timeline na canvasie)
- Warsztat: animacja przejścia między dwoma ekranami

9. High fidelity

- Zasady hi-fi, spójność z design systemem z spotkania 6
- Warsztat: doprowadzenie własnego projektu do hi-fi na min. 2 ekranach

10. Komponenty i ich wykorzystanie

- Komponenty, instancje, nested components
- Warsztat: komponentyzacja elementów własnego projektu

11. Zmienne i warianty

- Warianty vs zmienne (variables), tryby (np. dark/light)
- Warsztat: warianty i zmienne dla komponentów ze spotkania 10

12. Testy - narzędzia zaawansowane

- Narzędzia do testów użyteczności, przygotowanie prototypu do testu
- Warsztat: scenariusz testowy dla własnego prototypu

13. Prototypowanie - zaawansowane

- Conditional logic, expressions, zmienne w interakcjach
- Warsztat: logika warunkowa we własnym prototypie (np. formularz z walidacją)

14. Wykorzystanie bibliotek

- Publikowanie biblioteki, subskrypcja bibliotek zespołowych
- Warsztat: publikacja własnej biblioteki komponentów

15. Zaawansowany flow pracy + praca w zespole

- Branching, komentarze, uprawnienia, multiplayer
- Warsztat w parach: wspólna edycja pliku i komentowanie projektu

16. Animacje zaawansowane

- Custom shadery (WebGPU), code layers, Figma Agent do generowania wariantów animacji
- Warsztat: zaawansowany efekt/animacja we własnym projekcie

17. Projekt, eksport i praca z klientem

- Checklist eksportu: specyfikacje, assets, Dev Mode, code layers
- Warsztat: kompletowanie własnego projektu z kursu (hi-fi + prototyp + komponenty + eksport dla developera)
- Prezentacja projektu na forum - symulacja obrony przed klientem

CANVA

1. Warsztat startowy: przestrzeń robocza, Brand Kit, szablony

- Przestrzeń robocza, typy projektów, szablony vs projekt od zera
- Brand Kit - kolory, fonty, logo
- Warsztat: założenie własnego Brand Kitu dla wybranej marki/case'u

2. Typografia, kolor i layout

- Zasady typografii, kontrastu, hierarchii, kompozycji
- Warsztat: redesign gotowego szablonu zgodnie z zasadami

3. Magic Studio / Canva AI 2.0 + Brand Intelligence

- Magic Studio 2026 (jedno pole promptu), Brand Intelligence
- Warsztat: generowanie zestawu grafik na bazie własnego Brand Kitu i selekcja/poprawki wyniku

4. Projekt 1 - pakiet social media

- Briefing projektu (marka, kanały, cele)
- Warsztat: projektowanie spójnego pakietu grafik na różne platformy, z wykorzystaniem Brand Kit + Magic Studio
- Feedback indywidualny i krótka prezentacja

5. Prezentacje i dokumenty

- Dobre praktyki prezentacji, szablony dokumentów
- Warsztat: prezentacja/dokument dla własnej marki

6. Wideo w Canva + Dream Lab

- Edytor wideo Canva, Dream Lab (tekst/obraz → wideo)
- Warsztat: krótki materiał wideo do własnego pakietu

7. Cavalry - animacja

- Wprowadzenie do Cavalry (darmowe w Canva), różnice względem prostych animacji Canvy
- Warsztat: animacja jednego elementu z własnego pakietu

8. Projektowanie do druku

- Spady, rozdzielczość, tryby kolorów, Print Shop
- Warsztat: przygotowanie materiału drukowanego dla własnej marki

9. Praca zespołowa i workflow

- Współdzielone zespoły, komentarze, zatwierdzanie, wersjonowanie

- Warsztat w parach: recenzja i komentowanie projektu drugiej osoby

10. Projekt finałowy - pakiet marki + prezentacja

- Kompletowanie pełnego pakietu marki: social + prezentacja + wideo/animacja + materiał drukowany, spójny z Brand Kit
- Prezentacje efektów i peer review

Efekt: portfolio-ready projekt marki obejmujący pełen zakres kursu Canva.

Informacje organizacyjne:

1. Szkolenie: Figma & Canva skierowane jest do osób chcących zdobyć praktyczne umiejętności projektowania interfejsów, materiałów graficznych i identyfikacji wizualnej z wykorzystaniem narzędzi Figma i Canva oraz rozwinąć kompetencje niezbędne do realizacji profesjonalnych projektów.

2. Szkolenie skierowane jest także do uczestników programów:

- "Kierunek rozwój"
- "Małopolski pociąg do kariery"

1. **Forma świadczenia usługi:** zdalna w czasie rzeczywistym - szkolenie grupowe na platformie Trainer Central

2. **Łączny czas trwania:** 60 godzin zegarowych (teoria + warsztaty + realizacja projektów w ramach zajęć)

3. Przerwy są wliczone w czas trwania usługi, zgodnie z obowiązującym regulaminem

4. **Podział godzin:**

- 23 h teorii
- 36 h praktyki
- 1 h walidacji (koszt walidacji 0 zł)

1. **Sposób organizacji walidacji:** Walidacja obejmuje **sprawdzenie osiągnięcia efektów uczenia się** w odniesieniu do kryteriów weryfikacji, z wykorzystaniem poniższych metod:

- Wywiad swobodny
- Obserwacja w warunkach symulowanych – wykonanie przez uczestnika zadania praktycznego

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 45

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 45 1. Wprowadzenie do pracy w Figma (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	25-11-2026	17:00	19:00	02:00
2 z 45 -	Przerwa	-	25-11-2026	19:00	19:30	00:30
3 z 45 2. Artboardy i sekcje (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	25-11-2026	19:30	21:00	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
4 z 45 3. Narzędzia zaawansowane w Figma (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	30-11-2026	17:00	19:00	02:00
5 z 45 -	Przerwa	-	30-11-2026	19:00	19:30	00:30
6 z 45 4. Projektowanie UI skoncentrowane na użytkowniku (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	30-11-2026	19:30	21:00	01:30
7 z 45 5. Wireframing (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	02-12-2026	17:00	19:00	02:00
8 z 45 -	Przerwa	-	02-12-2026	19:00	19:30	00:30
9 z 45 6. Tekst, kolor i style (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	02-12-2026	19:30	21:00	01:30
10 z 45 7. Prototypowanie (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	07-12-2026	17:00	19:00	02:00
11 z 45 -	Przerwa	-	07-12-2026	19:00	19:30	00:30
12 z 45 8. Animacje (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	07-12-2026	19:30	21:00	01:30
13 z 45 9. High fidelity (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	09-12-2026	17:00	19:00	02:00
14 z 45 -	Przerwa	-	09-12-2026	19:00	19:30	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
15 z 45 10. Komponenty i ich wykorzystanie (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	09-12-2026	19:30	21:00	01:30
16 z 45 11. Zmienne i warianty (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	14-12-2026	17:00	19:00	02:00
17 z 45 -	Przerwa	-	14-12-2026	19:00	19:30	00:30
18 z 45 12. Testy - narzędzia zaawansowane (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	14-12-2026	19:30	21:00	01:30
19 z 45 13. Prototypowanie - zaawansowane (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	16-12-2026	17:00	19:00	02:00
20 z 45 -	Przerwa	-	16-12-2026	19:00	19:30	00:30
21 z 45 14. Wykorzystanie bibliotek (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	16-12-2026	19:30	21:00	01:30
22 z 45 15. Zaawansowany flow pracy + praca w zespole (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	21-12-2026	17:00	19:00	02:00
23 z 45 -	Przerwa	-	21-12-2026	19:00	19:30	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
24 z 45 16. Animacje zaawansowane (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	21-12-2026	19:30	21:00	01:30
25 z 45 17. Projekt, eksport i praca z klientem (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	23-12-2026	17:00	19:00	02:00
26 z 45 -	Przerwa	-	23-12-2026	19:00	19:30	00:30
27 z 45 17. Projekt, eksport i praca z klientem (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	23-12-2026	19:30	21:00	01:30
28 z 45 1. Warsztat startowy: przestrzeń robocza, Brand Kit, szablony (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	28-12-2026	17:00	19:00	02:00
29 z 45 -	Przerwa	-	28-12-2026	19:00	19:30	00:30
30 z 45 2. Typografia, kolor i layout (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	28-12-2026	19:30	21:00	01:30
31 z 45 3. Magic Studio / Canva AI 2.0 + Brand Intelligence (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	30-12-2026	17:00	19:00	02:00
32 z 45 -	Przerwa	-	30-12-2026	19:00	19:30	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
33 z 45 4. Projekt 1 - pakiet social media (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	30-12-2026	19:30	21:00	01:30
34 z 45 4. Projekt 1 - pakiet social media (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	04-01-2027	17:00	19:00	02:00
35 z 45 -	Przerwa	-	04-01-2027	19:00	19:30	00:30
36 z 45 5. Prezentacje i dokumenty (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	04-01-2027	19:30	21:00	01:30
37 z 45 6. Wideo w Canva + Dream Lab (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	05-01-2027	17:00	19:00	02:00
38 z 45 -	Przerwa	-	05-01-2027	19:00	19:30	00:30
39 z 45 7. Cavalry - animacja (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	05-01-2027	19:30	21:00	01:30
40 z 45 8. Projektowanie do druku (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	11-01-2027	17:00	19:00	02:00
41 z 45 -	Przerwa	-	11-01-2027	19:00	19:30	00:30
42 z 45 9. Praca zespołowa i workflow (praca w grupie)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	11-01-2027	19:30	21:00	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
43 z 45 10. Projekt finałowy - pakiet marki + prezentacja (prezentacja efektów)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	13-01-2027	17:00	19:30	02:30
44 z 45 -	Przerwa	-	13-01-2027	19:30	20:00	00:30
45 z 45 -	Walidacja	-	13-01-2027	20:00	21:00	01:00

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	60:00
w tym suma godzin zajęć	51:30
w tym suma godzin walidacji	01:00
w tym suma przerw	07:30
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	70:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	6 000,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	6 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	100,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	100,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin

Liczba godzin

Liczba godzin zegarowych usługi

60:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Roderyk Gołaszewski

Instruktor Young Design Academy. Prowadzi szkolenia z zakresu projektowania graficznego, projektowania interfejsów użytkownika (UI), UX Design oraz projektowania materiałów marketingowych z wykorzystaniem narzędzi Figma i Canva. Product Manager z ponad 8-letnim doświadczeniem na styku IT i biznesu, od 2022 roku odpowiedzialny w NetArch sp. z o.o. za zarządzanie rozwojem produktów cyfrowych, projektowanie interfejsów oraz optymalizację procesów projektowych. Na co dzień współpracuje z zespołami projektowymi i deweloperskimi, tworząc rozwiązania cyfrowe z wykorzystaniem metodyk User-Centered Design, prototypowania, design systemów oraz nowoczesnych narzędzi projektowych. Łączy wiedzę z zakresu projektowania, technologii i zarządzania produktem z praktycznym doświadczeniem we wdrażaniu rozwiązań cyfrowych, dzięki czemu prowadzone szkolenia mają charakter warsztatowy i są oparte na rzeczywistych projektach oraz aktualnych standardach pracy w branży. Doświadczenie zdobyte nie wcześniej niż 5 lat przed rozpoczęciem usługi.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

1. Materiały szkoleniowe zostaną udostępnione uczestnikom za pośrednictwem dysku online.
2. Kontakt z Trenerem podczas szkolenia odbywa się za pośrednictwem platformy TrainerCentral oraz komunikatora Discord.
3. Linki umożliwiające udział w szkoleniu będą publikowane w Karcie Usługi oraz przesyłane uczestnikom drogą mailową, przed każdym dniem szkoleniowym, bezpośrednio z platformy szkoleniowej.

Warunki uczestnictwa

Warunkiem koniecznym uczestnictwa są podstawowe umiejętności obsługi komputera (korzystanie z Internetu i przeglądarki Internetowej, korzystanie z aplikacji na smartphonie, wyszukiwanie w Google, korzystanie z chata/forum internetowego, obsługa edytorów tekstowych (np. Word) etc.).

Uczestnictwo w kursie będzie wymagało utworzenia darmowych kont w narzędziach takich jak Discord, Trainer Central.

W przypadku korzystania z dofinansowania, warunkiem uczestnictwa jest zapisanie się przez BUR z podaniem ID wsparcia. Warunkiem rozliczenia dofinansowania jest uczestnictwo w co najmniej 80% godzin szkolenia, zgodnie z wymaganiami właściwego Operatora.

Informacje dodatkowe

1. Godzina dydaktyczna = 60 min
2. Przerwy są wliczone w czas trwania szkolenia.
3. Zawarto umowę z WUP Kraków na rozliczanie Usług z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu „Pociąg do Kariery”(wymagana frekwencja 80% obecności).
4. Zawarto umowę z WUP Toruń w ramach projektu Kierunek Rozwój (wymagana frekwencja 80% obecności).
5. Kompetencja związana z cyfrową transformacją.

6. Uczestnik po ukończeniu kursu otrzymuje:

- certyfikat Young Design Academy by TALENTOWNIA
- zaświadczenie o ukończeniu kursu wraz z opisem efektów kształcenia

1. Szkolenie jest zwolnione z VAT (art. 43 ust. 1 pkt 29 ustawy o VAT), jeśli jest finansowane w min. 70% ze środków publicznych (np. UE, KFS).

Warunki techniczne

1. Dostęp do komputera

2. Dostęp do stałego łącza internetowego

3. Łącze internetowe: min download: 10 Mb/s, min upload: 10 Mb/s

4. Minimalne wymagania sprzętowe:

- Komputer PC z systemem Windows 10/11 albo MacBook z macOS 12 (Monterey) lub wyższym
- Minimum 8 GB RAM (rekomendowane 16 GB)
- Przeglądarka internetowa Google Chrome (preferowana) lub Mozilla Firefox w najnowszych wersjach
- Kamera o rozdzielczości min. 640×480 px (podczas szkolenia nie należy wyłączać kamery)
- Mikrofon
- Głośnik lub słuchawki

5. Cavalry (moduł animacji w Canvie) to aplikacja desktopowa, nie przeglądarkowa - wymaga:

- Uprawnień administratora do instalacji oprogramowania na komputerze
- Min. 2 GB wolnego miejsca na dysku

6. Link z dostępem do spotkania on-line zostanie dostarczony w osobnej wiadomości od Organizatora min. 2 dni przed szkoleniem

7. Płatne konta Figma (Professional) i Canva (Pro) zostaną udostępnione uczestnikom przez Organizatora

Kontakt



Jolanta Jarosz

E-mail biuro@youngdesignacademy.edu.pl

Telefon (+48) 510 099 770