



HR EURO GROUP
SPÓŁKA Z
OGRA NICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ SPÓŁKA
KOMANDYTOWA

Brak ocen dla tego dostawcy

Canva od podstaw z elementami AI – projektowanie materiałów graficznych, prezentacji i treści do social media

Numer usługi 2026/08/14/217375/3746129

- 📄 Usługa szkoleniowa
- 📺 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 16:00 h
- 📅 14.09.2026 do 15.09.2026

2 361,60 PLN brutto
1 920,00 PLN netto
147,60 PLN brutto/h
120,00 PLN netto/h
200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Identyfikatory projektów	Kierunek - Rozwój, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe, Małopolski Pociąg do kariery, Regionalny Fundusz Szkoleniowy II
Grupa docelowa usługi	Usługa skierowana jest do osób, które chcą nauczyć się tworzyć w Canvie materiały graficzne, prezentacje i treści do mediów społecznościowych, również z wykorzystaniem funkcji AI. Szkolenie przeznaczone jest w szczególności dla osób początkujących, pracowników biurowych, administracji, marketingu i sprzedaży, osób odpowiedzialnych za promocję, nauczycieli, edukatorów, przedstawicieli organizacji pozarządowych, twórców internetowych, osób poszukujących pracy oraz przedsiębiorców. Nie jest wymagane doświadczenie w projektowaniu ani znajomość Canvy. Wystarczy podstawowa umiejętność obsługi komputera i Internetu. Usługa skierowana jest również do uczestników projektów: „Kierunek – Rozwój”, „Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe”, „Małopolski Pociąg do Kariery – sezon 1”, „Nowy start w Małopolsce z EURESem” i „Regionalny Fundusz Szkoleniowy II”.
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	10
Data zakończenia rekrutacji	10-09-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym

Cel

Cel edukacyjny

Celem edukacyjnym usługi jest przygotowanie uczestnika do samodzielnego tworzenia w Canvie materiałów graficznych, prezentacji i treści do mediów społecznościowych z wykorzystaniem funkcji AI. Po szkoleniu uczestnik dobiera format, szablon, kompozycję, kolory, typografię i elementy graficzne do celu projektu, wskazuje zasady bezpiecznego korzystania z zasobów oraz wybiera właściwy sposób eksportowania i udostępniania materiału.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Dobiera rodzaj i parametry projektu w Canvie do określonego celu.	Rozróżnia formaty projektów przeznaczonych do druku, prezentacji, publikacji internetowych i mediów społecznościowych oraz dobiera sposób rozpoczęcia i organizacji projektu.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Dobiera zasady kompozycji, kolorystyki i typografii do projektu graficznego.	Dobiera układ, hierarchię wizualną, warstwy, ramki, siatki, kolory i kroje pisma zapewniające czytelność oraz spójność projektu.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Dobiera zasoby wizualne i sposoby ich edycji do potrzeb projektu.	Rozróżnia zasoby bezpłatne i płatne, wskazuje zasady zgodnego z licencjami korzystania z materiałów oraz dobiera właściwy sposób edycji obrazu.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Dobiera funkcje Canvy do tworzenia materiałów informacyjnych, prezentacyjnych i multimedialnych.	Dobiera style, tabele, wykresy, układy slajdów, animacje, materiały wideo i elementy interaktywne do celu komunikacji oraz kanału publikacji.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Dobiera funkcje AI dostępne w Canvie do określonego zadania projektowego.	Dobiera funkcję AI do tworzenia tekstu, obrazu, prezentacji lub układu oraz rozpoznaje zasady formułowania poleceń, weryfikowania treści i bezpiecznego korzystania z danych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Dobiera sposób eksportowania i udostępniania projektu.	Dobiera format PNG, JPG, PDF, GIF lub MP4, poziom uprawnień oraz sposób udostępnienia projektu do jego przeznaczenia.	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

Program usługi obejmuje łącznie 16 godzin zegarowych, odpowiadających 18 godzinom dydaktycznym, w tym:

- 4 godziny zegarowe zajęć teoretycznych,
- 9 godzin zegarowych zajęć praktycznych,
- 30 minut walidacji efektów uczenia się,
- 2 godziny 30 minut przerw.

Przerwy są wliczone do całkowitego czasu trwania usługi.

Moduł 1. Wprowadzenie do programu Canva i organizacja pracy

Zakładanie konta i logowanie do programu Canva. Różnice pomiędzy wersją bezpłatną i płatną. Omówienie strony głównej, edytora, paneli narzędziowych, szablonów, kategorii projektów oraz sekcji „Projekty”. Wyszukiwanie materiałów, tworzenie folderów, nazywanie projektów i korzystanie z historii zmian. Dobór rodzaju oraz wymiarów projektu do planowanego zastosowania.

Ćwiczenie praktyczne: utworzenie pierwszego projektu na podstawie szablonu oraz od pustej strony, dostosowanie jego formatu i uporządkowanie w folderze.

Moduł 2. Zasady projektowania i tworzenie materiałów graficznych

Podstawowe zasady kompozycji, hierarchii wizualnej, czytelności i zachowania spójności projektu. Praca z tłem, kolorami, gradientami, liniami, obramowaniami, ramkami i siatkami. Korzystanie z warstw, blokowanie elementów, grupowanie, wyrównywanie i rozmieszczanie obiektów. Zastosowanie reguły trójpodziału i mocnych punktów obrazu.

Dobór krojów pisma, tworzenie hierarchii typograficznej oraz stosowanie nagłówek, podtytułów i tekstu głównego. Łączenie fontów, określanie odstępów, wyrównywanie tekstu i stosowanie efektów z zachowaniem jego czytelności.

Ćwiczenie praktyczne: przygotowanie materiału promocyjnego zawierającego tło, zdjęcie, tekst, elementy graficzne i wezwanie do działania.

Moduł 3. Zdjęcia, elementy graficzne i zasoby wizualne

Wyszukiwanie zdjęć, ikon, ilustracji i pozostałych elementów dostępnych w Canvie. Rozróżnianie zasobów bezpłatnych i płatnych. Zasady korzystania z materiałów pochodzących z zewnętrznych źródeł, licencji i znaków wodnych. Kadrowanie, obracanie, odbijanie, zmiana przezroczystości, stosowanie filtrów i podstawowa edycja zdjęć. Korzystanie z ramek, siatek oraz aplikacji zintegrowanych z Canvą.

Ćwiczenie praktyczne: edycja zdjęcia, dopasowanie go do kompozycji oraz przygotowanie dwóch wersji projektu z wykorzystaniem różnych zasobów wizualnych.

Moduł 4. Materiały informacyjne, prezentacje i wizualizacja danych

Tworzenie dokumentów, materiałów informacyjnych, prezentacji, prostych logotypów i materiałów do druku. Korzystanie ze stylów, zestawów kolorystycznych i fontów. Dodawanie i edytowanie tabel oraz wykresów. Dobieranie rodzaju wizualizacji do prezentowanych danych. Tworzenie spójnych slajdów i zachowanie jednolitej identyfikacji wizualnej.

Ćwiczenie praktyczne: przygotowanie krótkiej prezentacji oraz materiału informacyjnego zawierającego tabelę lub wykres.

Moduł 5. Treści do mediów społecznościowych i materiały multimedialne

Dobór formatów projektów do różnych kanałów komunikacji. Tworzenie postów, relacji i innych materiałów przeznaczonych do publikacji w mediach społecznościowych. Podstawy animacji, pracy z materiałem wideo, dodawania dźwięku oraz przygotowywania prezentacji multimedialnych. Omówienie możliwości tworzenia prostych stron internetowych i materiałów interaktywnych w Canvie.

Ćwiczenie praktyczne: opracowanie zestawu spójnych materiałów do mediów społecznościowych oraz przygotowanie prostej animacji lub krótkiego materiału wideo.

Moduł 6. Wykorzystanie funkcji AI w Canvie

Zastosowanie funkcji opartych na sztucznej inteligencji do wspierania tworzenia tekstów, obrazów, prezentacji, układów oraz wariantów projektu. Zasady formułowania poleceń dla narzędzi AI. Dobieranie funkcji AI do celu projektu. Weryfikowanie poprawności i jakości wygenerowanych treści. Ograniczenia narzędzi AI oraz zasady bezpiecznego korzystania z danych i materiałów chronionych prawem autorskim.

Ćwiczenie praktyczne: wygenerowanie propozycji treści lub elementu wizualnego, dostosowanie rezultatu do odbiorcy oraz wykorzystanie go w samodzielnie przygotowanym projekcie.

Moduł 7. Zapisywanie, eksportowanie i udostępnianie projektów

Przesyłanie własnych plików do Canvy. Zapisywanie projektów i zarządzanie ich wersjami. Dobór formatu eksportu, w tym PNG, JPG, PDF, GIF i MP4, do przeznaczenia materiału. Udostępnianie projektów, dobieranie poziomu uprawnień oraz przygotowanie plików do publikacji, prezentacji lub druku. Edytowanie plików PDF, korzystanie ze skrótów klawiaturowych i wybranych integracji.

Ćwiczenie praktyczne: przygotowanie projektu końcowego, sprawdzenie jego czytelności i spójności, wyeksportowanie go we właściwym formacie oraz skonfigurowanie sposobu udostępnienia.

Podsumowanie najważniejszych zagadnień i przygotowanie do walidacji.

Walidacja efektów uczenia się: test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie, realizowany online.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 21

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 21 Moduł 1. Wprowadzenie do programu Canva, interfejs, rodzaje projektów i organizacja pracy	Zajęcia	Przemysław Słomiński	14-09-2026	08:00	09:00	01:00
2 z 21 Moduł 1. Ćwiczenie – utworzenie pierwszego projektu i organizacja materiałów	Zajęcia	Przemysław Słomiński	14-09-2026	09:00	09:45	00:45
3 z 21 -	Przerwa	-	14-09-2026	09:45	10:00	00:15
4 z 21 Moduł 2. Zasady kompozycji, warstwy, ramki, siatki, kolory i typografia	Zajęcia	Przemysław Słomiński	14-09-2026	10:00	11:00	01:00
5 z 21 Moduł 2. Ćwiczenie – przygotowanie materiału promocyjnego	Zajęcia	Przemysław Słomiński	14-09-2026	11:00	12:30	01:30
6 z 21 -	Przerwa	-	14-09-2026	12:30	13:15	00:45
7 z 21 Moduł 3. Zdjęcia, elementy graficzne, zasoby wizualne i zasady ich wykorzystywania	Zajęcia	Przemysław Słomiński	14-09-2026	13:15	13:45	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
8 z 21 Moduł 3. Ćwiczenie – edycja zdjęć i dopasowanie zasobów do kompozycji	Zajęcia	Przemysław Słomiński	14-09-2026	13:45	15:00	01:15
9 z 21 -	Przerwa	-	14-09-2026	15:00	15:15	00:15
10 z 21 Moduł 3. Ćwiczenie – opracowanie wariantów projektu z wykorzystaniem różnych zasobów wizualnych	Zajęcia	Przemysław Słomiński	14-09-2026	15:15	16:00	00:45
11 z 21 Moduł 4. Materiały informacyjne, prezentacje, style oraz wizualizacja danych	Zajęcia	Przemysław Słomiński	15-09-2026	08:00	08:30	00:30
12 z 21 Moduł 4. Ćwiczenie – przygotowanie prezentacji oraz materiału zawierającego o tabelę lub wykres	Zajęcia	Przemysław Słomiński	15-09-2026	08:30	09:45	01:15
13 z 21 -	Przerwa	-	15-09-2026	09:45	10:00	00:15
14 z 21 Moduł 5. Treści do mediów społecznościowych, animacje i materiały multimedialne	Zajęcia	Przemysław Słomiński	15-09-2026	10:00	10:30	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
15 z 21 Moduł 5. Ćwiczenie – przygotowanie materiałów do mediów społecznościowych i prostej animacji lub wideo	Zajęcia	Przemysław Słomiński	15-09-2026	10:30	12:00	01:30
16 z 21 -	Przerwa	-	15-09-2026	12:00	12:45	00:45
17 z 21 Moduł 6. Funkcje AI w Canvie, formułowanie poleceń, ograniczenia i zasady bezpiecznego korzystania	Zajęcia	Przemysław Słomiński	15-09-2026	12:45	13:15	00:30
18 z 21 Moduł 6. Ćwiczenie – wykorzystanie treści lub elementu wizualnego wygenerowanego przez AI w projekcie	Zajęcia	Przemysław Słomiński	15-09-2026	13:15	14:15	01:00
19 z 21 -	Przerwa	-	15-09-2026	14:15	14:30	00:15
20 z 21 Moduł 7. Zapisywanie, eksportowanie i udostępnianie projektów – projekt końcowy, podsumowanie i przygotowanie do walidacji	Zajęcia	Przemysław Słomiński	15-09-2026	14:30	15:30	01:00
21 z 21 -	Walidacja	Przemysław Słomiński	15-09-2026	15:30	16:00	00:30

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	16:00
w tym suma godzin zajęć	13:00
w tym suma godzin walidacji	00:30
w tym suma przerw	02:30
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	18:00

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 2024 r. o podatku od towarów i usług, jeżeli 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	2 361,60 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 920,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	147,60 PLN
Koszt osobogodziny netto	120,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	16:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Przemysław Słomiński

Przemysław Słomiński – trener kompetencji cyfrowych, specjalista ds. analizy danych i doskonalenia organizacyjnego. Absolwent Politechniki Gdańskiej na kierunku transport, posiadający ponad 10-letnie doświadczenie operacyjne i biznesowe. W pracy zawodowej zajmuje się analizą procesów i danych, tworzeniem wskaźników KPI, raportowaniem, wdrażaniem usprawnień oraz organizowaniem szkoleń i warsztatów.

Zrealizował co najmniej 494 godziny szkoleń z zakresu kompetencji cyfrowych, administracji biurowej i nowoczesnych technologii. Prowadzone przez niego zajęcia obejmowały m.in. wykorzystanie sztucznej inteligencji, MS Excel, MS Word, Google Workspace, Canva, analizę i wizualizację danych, cyberbezpieczeństwo oraz organizację pracy biurowej.

Kompetencje w zakresie AI rozwijał m.in. w programie „Umiejętności Jutra: AI” organizowanym przez Google i SGH, obejmującym generatywną AI, skuteczne promptowanie, tworzenie treści, analizę danych, automatyzację pracy oraz wykorzystanie asystentów i agentów AI w procesach firmowych. Ukończył również szkolenia dotyczące Excela i AI, Power Query oraz Power BI.

Posiada doświadczenie w prowadzeniu praktycznych zajęć dla osób dorosłych, opartych na ćwiczeniach komputerowych, analizie przypadków i przykładach wykorzystywania narzędzi cyfrowych w codziennej pracy.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnik otrzyma w formie elektronicznej materiały szkoleniowe obejmujące najważniejsze zagadnienia omawiane podczas zajęć, instrukcje wykonywania ćwiczeń praktycznych oraz przykłady zastosowania programu Canva i dostępnych w nim funkcji AI.

Materiały będą zawierały wskazówki dotyczące kompozycji, kolorystyki i typografii, zestawienie najważniejszych skrótów klawiaturowych, przykłady poleceń do funkcji AI, informacje o zasadach korzystania z zasobów graficznych i licencji oraz zestawienie formatów eksportu projektów.

Uczestnik otrzyma również materiały pomocnicze do wykonania projektów ćwiczeniowych. Materiały będą przeznaczone do wykorzystania podczas szkolenia oraz samodzielnej pracy po jego zakończeniu.

Warunki uczestnictwa

Warunkiem uczestnictwa w usłudze jest posiadanie podstawowej umiejętności obsługi komputera i Internetu oraz aktywnego konta w programie Canva. Wystarczające jest korzystanie z bezpłatnej wersji programu. Nie jest wymagane wcześniejsze doświadczenie w projektowaniu graficznym ani znajomość funkcji AI.

Uczestnik powinien aktywnie wykonywać ćwiczenia praktyczne podczas szkolenia. Zalecane jest przygotowanie własnych przykładowych materiałów, takich jak logo, zdjęcia lub krótkie treści, które mogą zostać wykorzystane podczas pracy nad projektami.

Uczestnik zobowiązany jest do udziału w co najmniej 80% czasu trwania zajęć oraz przystąpienia do walidacji efektów uczenia się. Warunkiem ukończenia usługi jest uzyskanie pozytywnego wyniku testu teoretycznego.

Osoby korzystające z dofinansowania powinny zapisać się na usługę z wykorzystaniem ID wsparcia oraz spełniać warunki określone przez właściwego Operatora.

Warunki techniczne

Usługa będzie realizowana zdalnie w czasie rzeczywistym za pośrednictwem platformy Google Meet.

Uczestnik powinien dysponować komputerem lub laptopem z dostępem do stabilnego łącza internetowego o zalecanej prędkości minimum 10 Mb/s, sprawnym mikrofonem oraz głośnikami lub słuchawkami. Zalecane jest posiadanie kamery internetowej.

Niezbędna jest aktualna wersja przeglądarki internetowej Google Chrome, Microsoft Edge lub Mozilla Firefox, aktywny adres e-mail oraz możliwość pobierania i otwierania materiałów w formacie PDF.

Uczestnik powinien posiadać aktywne konto w programie Canva oraz możliwość korzystania z programu za pośrednictwem przeglądarki internetowej. Wystarczająca jest bezpłatna wersja Canvy. Dostępność niektórych funkcji, w szczególności opartych na AI, może być ograniczona limitem właściwym dla rodzaju konta.

Kontakt



Patrycja Juśkiewicz-Jórska

E-mail szkolenia@eurohr.pl

Telefon (+48) 792 444 321