



AGNIESZKA
BUCEWICZ

★★★★★ 4,9 / 5

120 ocen

Kurs zintegrowany ChatGPT + Canva (dla początkujących) - usługa zdalna w czasie rzeczywistym

Numer usługi 2026/09/14/133693/3809465

- 🗉 Usługa szkoleniowa
- 📺 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👤 Zajęcia indywidualne
- 🕒 30:00 h
- 📅 05.10.2026 do 31.10.2026

3 500,00 PLN brutto
3 500,00 PLN netto
116,67 PLN brutto/h
116,67 PLN netto/h
200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Grupa docelowa usługi	Kurs skierowany jest do pracowników biurowych, marketingu, pracowników odpowiedzialnych za komunikację oraz osób prowadzących własną firmę.
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	1
Data zakończenia rekrutacji	26-09-2026
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

Celem kursu jest nabycie przez uczestników praktycznych kompetencji w zakresie bezpiecznego i efektywnego wykorzystania narzędzi ChatGPT, narzędzi Google min. Gemini oraz Canvy w codziennej pracy. Szkolenie przygotowuje do samodzielnego tworzenia treści tekstowych z wykorzystaniem AI, krytycznej oceny wygenerowanych odpowiedzi, przekształcania tych treści w czytelne i estetyczne materiały wizualne, takie jak prezentacje, infografiki, oferty czy treści dla mediów, tworzenie raportów.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik korzysta z AI w sposób świadomy i odpowiedzialny	Samodzielnie formułuje prompty i wykorzystuje ChatGPT do generowania oraz redagowania treści tekstowych	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Potrafi krytycznie ocenić odpowiedzi generowane przez AI i zidentyfikować potencjalne halucynacje AI	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Uczestnik wykorzystuje funkcje Canvy do tworzenia materiałów graficznych i wizualnych	Tworzy proste projekty graficzne w Canva z wykorzystaniem szablonów i podstawowych narzędzi	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	Integruje treści wygenerowane w ChatGPT z projektami wizualnymi tworzonymi w Canva	Prezentacja
Uczestnik przygotowuje materiał informacyjny lub promocyjny z wykorzystaniem Canvy i AI	Tworzy projekt końcowy o wybranej tematyce w oparciu o poznane narzędzia	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 rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Kurs jest skierowany do osób posiadających podstawową wiedzę i umiejętności z obsługi komputera. Dla lepszego przyswojenia programu szkolenia zaleca się zrobienie testu poziomującego na początku szkolenia oraz testu podsumowującego na koniec kursu. Liczba godzin usługi (1h = 45 minut). Zajęcia odbywają się w godzinach rannych, popołudniowych lub wieczornych w zależności od potrzeb Uczestników.

Szkolenie obejmuje 30 godzin dydaktycznych po 45 min.

Moduł I Wprowadzenie do AI

1. Pre-Test i wprowadzenie do tematyki szkolenia: 1

Diagnoza poziomu wiedzy uczestników w zakresie sztucznej inteligencji i narzędzia ChatGPT (pre-test).

Określenie oczekiwań uczestników wobec szkolenia.

Wprowadzenie do tematyki szkolenia: rola narzędzi AI we współczesnym środowisku pracy.

Omówienie celów szkolenia oraz zakresu kompetencji, jakie uczestnicy nabędą w trakcie warsztatów.

2. Chat GPT - pojęcie AI, funkcje, możliwości 4

Wyjaśnienie pojęcia sztucznej inteligencji (AI) w przystępny sposób.

Charakterystyka ChatGPT jako modelu językowego – czym jest, a czym nie jest.

Omówienie podstawowych funkcji i możliwości narzędzia ChatGPT + ćwiczenia praktyczne

Różnice pomiędzy wyszukiwarką internetową a ChatGPT + ćwiczenia praktyczne

Przykłady zastosowań ChatGPT w pracy biurowej, administracyjnej i edukacyjnej - ćwiczenia praktyczne

3. Jak korzystać z chatu GPT - tworzenie promptów 4

Zasady efektywnej komunikacji z narzędziem AI.

Elementy skutecznego promptu: kontekst, cel, rola, ograniczenia.

Znaczenie precyzyjnych poleceń w uzyskiwaniu użytecznych odpowiedzi.

Praca na przykładach: porównanie nieprecyzyjnych i poprawnie sformułowanych promptów.

Ćwiczenia praktyczne z modyfikowania i doprecyzowywania zapytań.

4. Do czego nie używać chatu GPT 2

Omówienie ograniczeń narzędzia ChatGPT.

Pojęcie „halucynacje AI” – czym są i dlaczego się pojawiają.

Przykłady błędnych lub nieprawdziwych odpowiedzi generowanych przez AI.

Ryzyka związane z bezkrytycznym korzystaniem z ChatGPT.

Zasady bezpieczeństwa: ochrona danych osobowych, informacji wrażliwych i poufnych.

5. Wykorzystanie chatu GPT w praktyce - generowanie tekstów i grafik 4

Praktyczne zastosowanie ChatGPT do generowania i redagowania tekstów (e-maile, notatki, opisy, ogłoszenia).

Poprawa stylu, jasności i struktury tekstów z wykorzystaniem AI - ćwiczenia praktyczne

Wprowadzenie do generowania treści wizualnych z wykorzystaniem narzędzi AI - ćwiczenia praktyczne

Przykłady zastosowania wygenerowanych treści w dokumentach, prezentacjach i materiałach informacyjnych - ćwiczenia praktyczne

Współpraca ChatGPT z innymi narzędziami (np. Canva) – omówienie możliwości i ograniczeń.

Moduł II Podstawy pracy z programem Canva

1. Podstawy projektowania - Koło kolorystyczne, trójkąt typograficzny, zasada spirali, rytm, znaczenie układu w projektowanych materiałach, światło i przestrzeń, kontrast 2

2. Podstawy Canvy 3

- Wprowadzenie do Canvy: tworzenie konta, interfejs użytkownika

- Tworzenie prostych projektów graficznych: podstawowe narzędzia i funkcje
- Praca z szablonami: wybór, modyfikacja, dostosowanie

3. Zaawansowane Funkcje Canvy 3

- Edycja i optymalizacja grafiki: zaawansowane techniki, warstwy, efekty
- Tworzenie zaawansowanych projektów: infografiki, prezentacje
- Współpraca i udostępnianie projektów: funkcje współpracy, eksportowanie

4. Elementy AI w Canva - omówienie i zastosowanie wybranych narzędzi

Moduł III Integracja możliwości chatu GPT i Canvy

1. Tworzenie prezentacji na podstawie wygenerowanych treści 1
2. Tworzenie infografik edukacyjnych na podstawie wygenerowanych treści 1
3. Tworzenie ofert z wybranych branż na podstawie wygenerowanych treści 1
4. Tworzenie kampanii reklamowych na podstawie wygenerowanych treści 1
5. Tworzenie contentu na media społecznościowe na podstawie wygenerowanych treści 1

Moduł IV Podsumowanie i zakończenie

1. Stworzenie jednego wybranego projektu integrującego możliwości Canvy i chatu GPT 1

Moduł IV Podsumowanie najważniejszych zagadnień poruszonych podczas szkolenia. 1

Post-test sprawdzający poziom nabytej wiedzy i umiejętności.

Porównanie wyników pre-testu i post-testu.

Omówienie dobrych praktyk dalszego korzystania z ChatGPT po zakończeniu szkolenia.

Sesja pytań i odpowiedzi

SUMA 30

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 50

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 50 Pre-Test i wprowadzenie do tematyki szkolenia:	Zajęcia	Ewelina Solecka	05-10-2026	15:00	16:00	01:00
2 z 50 Chat GPT - pojęcie AI, funkcje, możliwości	Zajęcia	Ewelina Solecka	06-10-2026	15:45	16:30	00:45
3 z 50 -	Przerwa	-	06-10-2026	16:30	16:45	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
4 z 50 Chat GPT - pojęcie AI, funkcje, możliwości	Zajęcia	Ewelina Solecka	06-10-2026	16:45	17:30	00:45
5 z 50 -	Przerwa	-	06-10-2026	17:30	17:45	00:15
6 z 50 Chat GPT - pojęcie AI, funkcje, możliwości	Zajęcia	Ewelina Solecka	06-10-2026	17:45	18:30	00:45
7 z 50 Chat GPT - pojęcie AI, funkcje, możliwości	Zajęcia	Ewelina Solecka	07-10-2026	16:15	17:00	00:45
8 z 50 -	Przerwa	-	07-10-2026	17:00	17:15	00:15
9 z 50 Jak korzystać z chatu GPT - tworzenie promptów	Zajęcia	Ewelina Solecka	07-10-2026	17:15	18:00	00:45
10 z 50 -	Przerwa	-	07-10-2026	18:00	18:15	00:15
11 z 50 Jak korzystać z chatu GPT - tworzenie promptów	Zajęcia	Ewelina Solecka	07-10-2026	18:15	19:00	00:45
12 z 50 Jak korzystać z chatu GPT - tworzenie promptów	Zajęcia	Ewelina Solecka	08-10-2026	15:45	16:30	00:45
13 z 50 -	Przerwa	-	08-10-2026	16:30	16:45	00:15
14 z 50 Jak korzystać z chatu GPT - tworzenie promptów	Zajęcia	Ewelina Solecka	08-10-2026	16:45	17:30	00:45
15 z 50 -	Przerwa	-	08-10-2026	17:30	17:45	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
16 z 50 Do czego nie używać chatu GPT	Zajęcia	Ewelina Solecka	08-10-2026	17:45	19:00	01:15
17 z 50 Do czego nie używać chatu GPT	Zajęcia	Ewelina Solecka	12-10-2026	16:00	16:45	00:45
18 z 50 -	Przerwa	-	12-10-2026	16:45	17:00	00:15
19 z 50 Wykorzystanie chatu GPT w praktyce - generowanie tekstów i grafik	Zajęcia	Ewelina Solecka	12-10-2026	17:00	17:45	00:45
20 z 50 -	Przerwa	-	12-10-2026	17:45	18:00	00:15
21 z 50 Wykorzystanie chatu GPT w praktyce - generowanie tekstów i grafik	Zajęcia	Ewelina Solecka	12-10-2026	18:00	18:45	00:45
22 z 50 Wykorzystanie chatu GPT w praktyce - generowanie tekstów i grafik	Zajęcia	Ewelina Solecka	13-10-2026	16:00	16:45	00:45
23 z 50 -	Przerwa	-	13-10-2026	16:45	17:00	00:15
24 z 50 Wykorzystanie chatu GPT w praktyce - generowanie tekstów i grafik	Zajęcia	Ewelina Solecka	13-10-2026	17:00	17:45	00:45
25 z 50 -	Przerwa	-	13-10-2026	17:45	18:00	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
26 z 50 Podstawy projektowania - Koło kolorystyczne, trójkąt typograficzny, zasada spirali, rytm, znaczenie układu w projektowanych materiałach, światło i przestrzeń, kontrast	Zajęcia	Ewelina Solecka	13-10-2026	18:00	18:45	00:45
27 z 50 Podstawy projektowania - Koło kolorystyczne, trójkąt typograficzny, zasada spirali, rytm, znaczenie układu w projektowanych materiałach, światło i przestrzeń, kontrast	Zajęcia	Ewelina Solecka	14-10-2026	16:00	16:45	00:45
28 z 50 -	Przerwa	-	14-10-2026	16:45	17:00	00:15
29 z 50 Podstawy Canvy	Zajęcia	Ewelina Solecka	14-10-2026	17:00	17:45	00:45
30 z 50 -	Przerwa	-	14-10-2026	17:45	18:00	00:15
31 z 50 Podstawy Canvy	Zajęcia	Ewelina Solecka	14-10-2026	18:00	18:45	00:45
32 z 50 Podstawy Canvy	Zajęcia	Ewelina Solecka	15-10-2026	16:00	16:45	00:45
33 z 50 -	Przerwa	-	15-10-2026	16:45	17:00	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
34 z 50 Zaawansowa ne Funkcje Canvy	Zajęcia	Ewelina Solecka	15-10-2026	17:00	17:45	00:45
35 z 50 -	Przerwa	-	15-10-2026	17:45	18:00	00:15
36 z 50 Zaawansowa ne Funkcje Canvy	Zajęcia	Ewelina Solecka	15-10-2026	18:00	18:45	00:45
37 z 50 Zaawansowa ne Funkcje Canvy	Zajęcia	Ewelina Solecka	19-10-2026	16:00	16:45	00:45
38 z 50 -	Przerwa	-	19-10-2026	16:45	17:00	00:15
39 z 50 Tworzenie prezentacji na podstawie wygenerowan ych treści	Zajęcia	Ewelina Solecka	19-10-2026	17:00	17:45	00:45
40 z 50 -	Przerwa	-	19-10-2026	17:45	18:00	00:15
41 z 50 Tworzenie infografik edukacyjnych na podstawie wygenerowan ych treści	Zajęcia	Ewelina Solecka	19-10-2026	18:00	18:45	00:45
42 z 50 Tworzenie ofert z wybranych branż na podstawie wygenerowan ych treści	Zajęcia	Ewelina Solecka	20-10-2026	16:00	16:45	00:45
43 z 50 -	Przerwa	-	20-10-2026	16:45	17:00	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
44 z 50 Tworzenie kampanii reklamowych na podstawie wygenerowanych treści	Zajęcia	Ewelina Solecka	20-10-2026	17:00	17:45	00:45
45 z 50 -	Przerwa	-	20-10-2026	17:45	18:00	00:15
46 z 50 Tworzenie contentu na media społecznościowe na podstawie wygenerowanych treści	Zajęcia	Ewelina Solecka	20-10-2026	18:00	18:45	00:45
47 z 50 Stworzenie jednego wybranego projektu integrującego możliwości Canvy i chatu GPT	Zajęcia	Ewelina Solecka	21-10-2026	16:00	17:00	01:00
48 z 50 -	Przerwa	-	21-10-2026	17:00	17:15	00:15
49 z 50 Stworzenie jednego wybranego projektu integrującego możliwości Canvy i chatu GPT	Zajęcia	Ewelina Solecka	21-10-2026	17:15	18:15	01:00
50 z 50 -	Walidacja	-	31-10-2026	15:00	16:30	01:30

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	30:00
w tym suma godzin zajęć	23:45

Rodzaj godzin	Liczba godzin
w tym suma godzin walidacji	01:30
w tym suma przerw	04:45
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	33:30

Cennik

Cennik

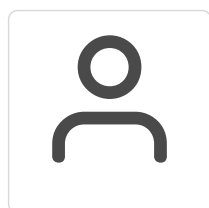
Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 500,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 113 ust. 1 ustawy o VAT ze względu na wartość sprzedaży	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 500,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	116,67 PLN
Koszt osobogodziny netto	116,67 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	30:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Ewelina Solecka

Ewelina Solecka to certyfikowany wykładowca i trener osób dorosłych. Na koncie ma około 200 godzin szkoleń z dziedziny marketingu, SEO, tworzenia stron internetowych, projektowania grafik, copywritingu oraz obsługi pakietu MS Office. Stoi za nią 14 lat doświadczenia zawodowego w obszarze sprzedaży, pracy z klientem, prowadzenia social mediów oraz marketingu. Specjalizuje się w copywritinngu, spełnia się również jako social media manager i trener. Absolwentka studiów licencjackich na kierunku Doradztwo Zawodowe na Uniwersytecie Warmińsko – Mazurskim w Olsztynie oraz studiów magisterskich w zakresie Edukacji dla Bezpieczeństwa na Uniwersytecie w

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Opracowania własne w postaci prezentacji, materiałów do pobrania w wersji elektronicznej i papierowej według potrzeb.

Informacje dodatkowe

Liczba godzin usługi to godziny dydaktyczne (1h = 45 minut).

Egzamin wymagany jako test teoretyczny.

Warunki techniczne

Warunki techniczne niezbędne do udziału w usłudze:

- 1) korzystamy z platformy My Own Conference
- 2) wymagania sprzętowe – każdy uczestnik powinien dysponować komputerem/laptopem lub innym urządzeniem do zdalnej komunikacji, wbudowana lub zewnętrzna kamera oraz mikrofon
- 3) nie ma wymogów co do łącza rekomendujemy prędkość 3/1,5 MB na sekundę
- 4) niezbędne oprogramowanie – przeglądarka MOZILLA FIREFOX LUB GOOGLE CHROME
- 5) link otrzymuje uczestnik najpóźniej dzień przed szkoleniem
- 6) okres ważności linku – dzień odbywania się szkolenia (szkolenie w czasie rzeczywistym)
- 7) generowany jest plik aktywności (rejestr czasu logowania i wylogowania się uczestników) w celu kontroli/audytu przez jednostkę kontrolną oraz wizerunek uczestnika jak wymaga tego regulamin.
- 8) JEŚLI WYMAGA TEGO REGULAMIN JEDNOSTKI FINANSUJĄCEJ SZKOLENIE JEST NAGRYWANE

Kontakt



AGNIESZKA BUCEWICZ

E-mail aga10104@gmail.com

Telefon (+48) 608 334 376