



Praktyczna grafika z programem Inkscape - kurs podstawowy.

Numer usługi 2024/03/26/128520/2106469

3 200,00 PLN brutto

3 200,00 PLN netto

80,00 PLN brutto/h

80,00 PLN netto/h

NIEPUBLICZNA
PLACÓWKA
KSZTAŁCENIA
USTAWICZNEGO
"APIK"



📍 zdalna w czasie rzeczywistym

👤 Usługa szkoleniowa

🕒 40 h

📅 02.07.2024 do 02.08.2024

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	Usługa dedykowana osobom, które chcą podnieść kompetencje cyfrowe, a zwłaszcza zdobyć podstawową wiedzę i umiejętności z obsługi darmowego programu Inkscape w celu samodzielnego przygotowywania materiałów reklamowych. Usługa skierowana jest do osób, które posługują się komputerem przynajmniej w stopniu podstawowym (swobodnie posługują się myszką i klawiaturą, uruchamiają aplikacje), nie pracowały lub pracowały w ograniczonym zakresie z programem Inkscape, a chcą rozwinąć swoje umiejętności w tym zakresie.
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	8
Data zakończenia rekrutacji	28-06-2024
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	40
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości Małopolskich Standardów Usług Edukacyjno-Szkoleniowych (MSUES) - wersja 2.0

Cel

Cel edukacyjny

Szkolenie przygotowuje do samodzielnego tworzenia projektów graficznych (ulotek, katalogów, banerów, wizytówek) w programie Inkscape, z przeznaczeniem do publikacji elektronicznej bądź w formie druku.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
1. Posługuje się wiedzą dotyczącą teoretycznych i praktycznych aspektów grafiki komputerowej.	1. Omawia podstawowe pojęcia teoretyczne dotyczące grafiki komputerowej.	Wywiad swobodny
	2. Omawia urządzenia wyjściowe, na których dana grafika może zostać wykorzystana oraz specyfikę przygotowania projektu.	Wywiad swobodny
	3. Charakteryzuje podstawowe możliwości programów graficznych.	Wywiad swobodny
	4. Dobiera program graficzny do wykonania konkretnego projektu.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	5. Omawia podstawy pracy zdalnej w zawodzie grafika.	Wywiad swobodny
	6. W kontakcie z klientem posługuje się prawidłową terminologią.	Wywiad swobodny
2. Posługuje się programem.	1. Instaluje wybrane oprogramowanie i ustawia swoje preferencje.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	2. Omawia elementy interfejsu.	Wywiad swobodny
	3. Posługuje się narzędziami dostępnymi w programie.	Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
3. Tworzy projekt graficzny.	1. Wykonuje projekty wizytówek, ulotek, banerów reklamowych.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	2. Tworzy, modyfikuje i grupuje różne obiekty.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	3. Planuje proces tworzenia projektu z wykorzystaniem warstw.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	4. Tworzy i modyfikuje krzywe.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	5. Stosuje kolory zgodnie z zamierzonym projektem.	Test teoretyczny
	6. Stosuje różne rodzaje tekstu.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	7. Dobiera optymalnie efekty.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	8. Modyfikuje mapy bitowe.	Obserwacja w warunkach symulowanych
4. Przygotowuje projekt do publikacji.	1. Sprawdza projekt i eliminuje błędy.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	2. Weryfikuje gotowy projekt pod kątem zgodności z wytycznymi Zleceniodawcy.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	3. Przygotowuje plik/pliki do druku lub publikacji.	Obserwacja w warunkach symulowanych

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

Tak, zawiera.

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

Tak, potwierdza.

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Tak, potwierdza.

Program

Szkolenie skierowane jest do osób, które chcą nauczyć się od podstaw programu graficznego Inkscape.

Program zajęć:

1. omówienie podstawowych pojęć dotyczących grafiki komputerowej - podstawy grafiki, różnice pomiędzy grafiką wektorową a bitmapową, najpopularniejsze formaty graficzne, praktyczne przykłady, barwy,
2. omówienia urządzeń i materiałów w pracy grafika - m.in. drukarki laserowe, sublimacyjne, solventowe, plotery tnące, tnąco - rysujące, rysujące po obrysie,
3. omówienie przygotowania grafiki pod kątem materiału, na którym będzie wykonywany wydruk,
4. właściwy dobór programu graficznego do wykonania konkretnego projektu,
5. poznanie podstawowych narzędzi i opcji programów graficznych oraz ich specyfiki,
6. instalacja wybranego oprogramowania i ustawianie własnych preferencji w pracy z programem graficznym,
7. zapoznanie z interfejsem,
8. tworzenie obiektów i wykonywanie operacji na nich: zaznaczanie, przesuwanie i skalowanie, obracanie, grupowanie, kopiowanie, klonowanie i duplikowanie, rozmieszczanie obiektów, wstawianie symboli,
9. stosowanie warstw,
10. stosowanie narzędzi do modyfikacji obiektów,
11. wykonywanie operacji na ścieżkach, krzywe Beziery,
12. tworzenie logotypów,
13. stosowanie kolorów: wypełnienie, kontur, próbnik koloru,
14. umieszczanie tekstu na ścieżce, formatowanie znaków, kaligrafia,
15. tworzenie wizytówki: standardy, przygotowanie środowiska pracy, zaprojektowanie własnej wizytówki,
16. praca z mapami bitowymi: podstawy związane z mapami bitowymi, przycinanie fotografii do wybranych kształtów,
17. stosowanie filtrów i efektów do uatrakcyjnienia projektu,
18. przygotowanie projektu pod druk i eksport do odpowiedniego formatu, drukowanie dokumentu, eksport do innych formatów,
19. dokładne odtworzenie danego projektu wizytówki, ustawianie rozmiaru,
20. projektowanie ulotki, katalogu, plakatu: zmiana rozmiarów, dobre praktyki, zaprojektowanie ulotki/katalogu/plakatu, przygotowanie ulotki/katalogu/plakatu do wysyłki do drukarni,
21. tworzenie własnego projektu baneru reklamowego opartego na gotowym projekcie z zachowaniem rozmieszczenia elementów, podstawowych kształtów i wykorzystanych efektów,
22. tworzenie projektów okolicznościowych.

Podczas zajęć uczestnicy wykonują praktyczne ćwiczenia na materiałach dostarczonych przez trenera, własnych zdjęciach wymagających obróbki cyfrowej, tworzą fotomontaże, poznają strony z darmowymi i płatnymi zdjęciami do domowego i firmowego wykorzystania. Uczą się również obrabiać zdjęcia pod kątem wymogów dla formy elektronicznej oraz pod kątem zastosowania w ulotkach i katalogach (do druku).

Godzina zajęć jest równoznaczna z godziną dydaktyczną tj. 45 min., na każde 4 godz. zajęć przewidziano 15 min. przerwy (nie wliczane w czas usługi rozwojowej) oraz 45 min. walidacji po ostatnich zajęciach (również nie wliczane w czas usługi rozwojowej).

Zajęcia prowadzone są metodą ćwiczeniową, połączoną z rozmową na żywo oraz współdzieleniem ekranu. Warunkiem niezbędnym do osiągnięcia celu szkolenia jest samodzielne wykonanie wszystkich ćwiczeń zadanych przez trenera.

Zajęcia będą odbywać się w godzinach popołudniowych.

Jest możliwość ustalenia godzin popołudniowych.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 10

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 10 Zajęcia 1 - sprawdzenie jakości połączenia, ustalenie zasad pracy, zapoznanie z programem i interfejsem.	Beata Gilska	02-07-2024	09:00	12:15	03:15
2 z 10 Zajęcia 2 - teoretyczne podstawy grafiki komputerowej, tworzenie obiektów i wykonywanie operacji na nich	Beata Gilska	05-07-2024	09:00	12:15	03:15
3 z 10 Zajęcia 3 - wykonywanie operacji na ścieżkach, zastosowanie warstw	Beata Gilska	08-07-2024	09:00	12:15	03:15
4 z 10 Zajęcia 4 - tworzenie logotypów	Beata Gilska	12-07-2024	09:00	12:15	03:15
5 z 10 Zajęcia 5 - praca z tekstem	Beata Gilska	15-07-2024	09:00	12:15	03:15
6 z 10 Zajęcia 6 - tworzenie wizytówki i przygotowanie do wydruku	Beata Gilska	19-07-2024	09:00	12:15	03:15
7 z 10 Zajęcia 7 - projektowanie ulotki i plakatu	Beata Gilska	22-07-2024	09:00	12:15	03:15
8 z 10 Zajęcia 8 - projektowanie katalogu	Beata Gilska	26-07-2024	09:00	12:15	03:15

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
9 z 10 Zajęcia 9 - tworzenie baneru reklamowego	Beata Gilska	29-07-2024	09:00	12:15	03:15
10 z 10 Zajęcia 10 - tworzenie projektów okolicznościowych	Beata Gilska	02-08-2024	09:00	12:15	03:15

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 200,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 200,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	80,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	80,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Beata Gilska

mgr inż. studia inżynierskie informatyczne ukończyła na nowosądeckiej PWSZ, studia magisterskie na krakowskiej Akademii Ekonomicznej na kierunku Informatyka i Ekonometria, Podyplomowe Studia Pedagogiczne na Uniwersytecie Pedagogicznym w Krakowie.

Prowadzi własną Agencję Reklamową, w której zajmuje się zarówno opracowaniem graficznym reklam, jak i ich drukiem (w pełnym zakresie wielkoformatowym). Projektuje i tworzy strony www (w tym sklepy internetowe, portale społecznościowe), wizytówki i gadżety reklamowe. Przygotowanie teoretyczne połączone z doświadczeniem zawodowym gwarantuje, że prowadzone szkolenie będzie miało bardzo praktyczny wymiar. Specjalizuje się w szkoleniach z takiej tematyki jak: grafika komputerowa (Corel Draw, Illustrator, Photoshop), tworzenie i zarządzanie stronami internetowymi (Wordpress, Joomla, HTML, CSS, PHP, Java, JavaScript, sklepy internetowe).

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują materiały do ćwiczeń wraz z krótką instrukcją (pliki dokumentów zapisane w różnych formatach).

Warunki uczestnictwa

Od uczestnika szkolenia wymagana jest znajomość podstawowej obsługi komputera oraz systemu Windows. Uczestnik wypełnia pre i post-test, a w ramach zaliczenia wykonuje projekt graficzny zadany przez prowadzącego zajęcia.

Uczestnik zapisując się na szkolenie wyraża zgodę na rejestrowanie swojego wizerunku zgodnie z Regulaminem Organizacji Usług Szkoleniowych SAI sp. z o.o. oraz regulaminów instytucji nadzorujących i monitorujących szkolenia dofinansowane.

Informacje dodatkowe

Istnieje możliwość zorganizowania szkolenia w innym terminie, z innego zakresu, według indywidualnych potrzeb uczestnika/uczestników, również w trybie stacjonarnym, w dniach i godzinach dostosowanych do ich potrzeb i możliwości.

Warunki techniczne

Warunki techniczne niezbędne do udziału w usłudze:

1. szkolenie prowadzone będzie przy użyciu komunikatora internetowego ZOOM,
2. minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika: procesor dwurdzeniowy, minimum 4 GB RAM,
3. minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik – 2 Mb/s,
4. niezbędne oprogramowanie umożliwiające udział w szkoleniu: Windows 7/8/10, przeglądarka internetowa.
5. zainstalowany program Inkscape.

W przypadku konieczności rejestrowania szkolenia za pomocą środków audiowizualnych (zwłaszcza z wizerunkiem), Uczestnik musi dysponować sprzętem i łączem internetowym zapewniającym płynną rejestrację nagrania, z równoczesną pracą w programie graficznym.

Istnieje możliwość sprawdzenia online płynności połączenia przed szkoleniem.

Połączenie zdalne nastąpi bezpośrednio przez komunikator lub po kliknięciu w przesłany przez Trenera link z dostępem do połączenia online.

Link umożliwiający uczestnictwo w spotkaniu jest dostępny przez cały okres szkolenia.

Kontakt



Agnieszka Krawińska

E-mail akrawinska@sains.pl

Telefon (+48) 606 108 472