



Sądecka Agencja
Informatyczna sp. z
o.o.



Praktyczna grafika z Adobe Photoshop dla początkujących - kurs podstawowy.

Numer usługi 2024/08/23/50038/2275615

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

📄 Usługa szkoleniowa

🕒 40 h

📅 16.09.2024 do 16.10.2024

4 000,00 PLN brutto

4 000,00 PLN netto

100,00 PLN brutto/h

100,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Identyfikator projektu	Kierunek - Rozwój
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	<p>Usługa dedykowana osobom, które chcą podnieść kompetencje cyfrowe, a zwłaszcza zdobyć wiedzę i umiejętności z obsługi programu Adobe Photoshop w celu samodzielnego przygotowania zdjęć, obrazów, projektów graficznych do druku lub publikacji elektronicznej. 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 Adobe Photoshop, a chcą rozwinąć swoje umiejętności w tym zakresie.</p> <p>Usługa adresowana jest między innymi do osób, które mają przyznane dofinansowania do szkoleń, w tym dla uczestników projektu Kierunek - Rozwój realizowanego przez WUP w Toruniu.</p>
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	2
Data zakończenia rekrutacji	12-09-2024
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	40

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje uczestnika do samodzielnego wykonywania projektów graficznych z przeznaczeniem do publikacji elektronicznej lub do 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. 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. Dobiera przestrzeń barw i tryb kolorów do swoich projektów.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	2. Pracuje z warstwami.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	3. Wykorzystuje maski warstw.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	4. Korzysta z obiektów i filtrów inteligentnych.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	5. Zaznacza i wycina fragmenty obrazu.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	6. Używa narzędzi typu lasso oraz modyfikuje zaznaczenia.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	7. Wykorzystuje filtry do modyfikacji obrazów.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	8. Wykonuje korektę i retusz zdjęć.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	9. Tworzy własne pędzle, kształty i zapisuje je w bibliotece.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	10. Dobiera format tekstu do grafiki.	Obserwacja w warunkach symulowanych
4. Automatyzuje pracę	1. Korzysta ze skrótów klawiszowych.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	2. Wykonuje wielokrotną ekspozycję.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	3. Automatyzuje pracę ze zdjęciami panoramicznymi i HDR.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	4. Zmienia rozmiar zdjęcia korzystając ze skali z uwzględnieniem zawartości.	Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
5. 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 Adobe Photoshop.

Program zajęć:

1. omówienie podstawowych pojęć dotyczących grafiki komputerowej - podstawy grafiki, różnice pomiędzy grafiką wektorową a bitmapową, najpopularniejsze formaty graficzne, praktyczne przykłady, barwy,
2. omówienie programu Adobe Photoshop,
3. optymalizacja działania Photoshopa,
4. omówienie okna, przestrzeni roboczej i narzędzi Photoshopa,
5. otwieranie i importowanie plików różnego typu,
6. zapisywanie i eksportowanie plików,
7. omówienie przestrzeni barwnych i trybów kolorów,
8. cofanie czynności i pędzel historii,
9. praca z warstwami,
10. wykorzystanie maski warstw,
11. korzystanie z obiektów i filtrów inteligentnych,
12. zaznaczanie i wycinanie fragmentów obrazu,

13. używanie narzędzi typu lasso oraz modyfikacja zaznaczenia,
14. wykorzystanie filtrów do modyfikacji obrazów,
15. korzystanie z narzędzi rysunkowych,
16. tworzenie własnych pędzli, kształtów i dodawanie ich do biblioteki,
17. wstawianie i modyfikacja tekstu,
18. automatyzacja pracy i wykorzystanie skrótów klawiszowych,
19. tworzenie prostych animacji,
20. wykonywanie korekty zdjęć (w tym: jasność, kontrast, kolorystyka, filtry połówkowe),
21. wykonywanie retuszu,
22. dodawanie efektów do zdjęć,
23. uzyskiwanie dużej głębi ostrości,
24. obróbka zdjęć panoramicznych i HDR.
25. inteligentna zmiana rozmiaru zdjęcia.

Uczestnicy szkolenia otrzymują w formie elektronicznej materiały szkoleniowe i ćwiczeniowe.

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.

Ze względu na spore odległości czasowe harmonogram jest szczegółowo uzgadniany z Uczestnikami oraz Trenerem i publikowany najpóźniej na 6 dni przed rozpoczęciem szkolenia, zawiera także informacje dotyczące podziału na dni i godziny, tematy zajęć, nazwisko Trenera oraz czas przeznaczony na walidację.

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 - omówienie podstawowych pojęć grafiki komputerowej	Beata Gilska	16-09-2024	18:00	21:15	03:15

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
2 z 10 Zajęcia 2 - omówienie programu Ps, przestrzeni roboczej i narzędzi, optymalizacja działania programu, omówienie przestrzeni barwnych i trybów kolorów, cofanie czynności i pędzel historii	Beata Gilska	18-09-2024	18:00	21:15	03:15
3 z 10 Zajęcia 3 - korzystanie z obiektów i filtrów inteligentnych, używanie narzędzi i filtrów do modyfikacji obrazów	Beata Gilska	23-09-2024	18:00	21:15	03:15
4 z 10 Zajęcia 4 - tworzenie fotomontaży	Beata Gilska	25-09-2024	18:00	21:15	03:15
5 z 10 Zajęcia 5 - praca z warstwami, wykorzystanie maski warstw	Beata Gilska	30-09-2024	18:00	21:15	03:15
6 z 10 Zajęcia 6 - praca z tekstem i automatyzacja pracy	Beata Gilska	02-10-2024	18:00	21:15	03:15
7 z 10 Zajęcia 7 - tworzenie prostych animacji	Beata Gilska	07-10-2024	18:00	21:15	03:15
8 z 10 Zajęcia 8 - korekta zdjęć, wykonywanie retuszu, dodawanie efektów	Beata Gilska	09-10-2024	18:00	21:15	03:15

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
9 z 10 Zajęcia 9 - obróbka zdjęć panoramicznych i HDR, inteligentna zmiana rozmiaru zdjęcia	Beata Gilska	14-10-2024	18:00	21:15	03:15
10 z 10 Zajęcia 10 - obróbka plików RAW	Beata Gilska	16-10-2024	18:00	21:15	03:15

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt usługi brutto	4 000,00 PLN
Koszt usługi netto	4 000,00 PLN
Koszt godziny brutto	100,00 PLN
Koszt godziny netto	100,00 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 Agencję Reklamową, w której zajmuje się zarówno opracowaniem graficznym reklam i różnorodnych materiałów promocyjnych, jak i ich drukiem (na dowolnym sprzęcie oraz dowolnym materiale). Projektuje i tworzy strony www (w tym sklepy internetowe, portale społecznościowe). Przygotowanie teoretyczne, pedagogiczne połączone z wieloletnim 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 szkolenia otrzymują materiały do ćwiczeń wraz z krótką instrukcją.

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

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach Projektu Kierunek – Rozwój.

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 Adobe Photoshop.

W przypadku konieczności dokumentowania realizacji szkolenia poprzez utrwalenie wizerunku Uczestnika, musi on dysponować sprzętem (np. kamerką internetową, smartfonem), który pozwoli prawidłowo (zgodnie z regulaminami instytucji nadzorujących i monitorujących szkolenia dofinansowane) dokumentować fakt realizacji szkolenia przez Uczestnika.

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