



Grafika komputerowa

Numer usługi 2024/10/14/30963/2359286

5 000,00 PLN brutto

5 000,00 PLN netto

125,00 PLN brutto/h

125,00 PLN netto/h

OŚRODEK
SZKOLENIA
DOKSZTAŁCANIA I
DOSKONALENIA
KADR KURSÓR
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ



📍 Lublin / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 40 h

📅 03.12.2024 do 19.12.2024

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	Szkolenie z grafiki komputerowej adresowane jest do pasjonatów grafiki, studentów, freelancerów i pracowników branży kreatywnej. Idealne dla tych, którzy chcą osiąść praktyczne umiejętności w obszarze Corel PhotoPaint i CorelDraw, rozwijając swoją kreatywność i zdolności w projektowaniu graficznym.
Minimalna liczba uczestników	5
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	26-11-2024
Forma prowadzenia usługi	stacjonarna
Liczba godzin usługi	40
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

Usługa przygotowuje do samodzielnego tworzenia, edytowania i zarządzania projektami graficznymi przy użyciu Adobe Photoshop i Illustrator. Uczestnicy będą potrafili retuszować zdjęcia, tworzyć grafiki wektorowe, projektować materiały promocyjne oraz przygotowywać profesjonalne portfolio. Kurs zapewnia również umiejętność efektywnej pracy w różnych środowiskach zawodowych, umożliwiając realizację kompleksowych zadań graficznych od koncepcji po finalny produkt.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Zna i definiuje podstawowe pojęcia z zakresu grafiki komputerowej	<p>Uczestnik rozróżnia kluczowe pojęcia grafiki rastrowej i wektorowej.</p> <p>Definiuje podstawowe terminy związane z oprogramowaniem Adobe Photoshop i Illustrator (np. warstwy, kanały, ścieżki, wektory).</p> <p>Charakteryzuje różnice między grafiką rastrową a wektorową oraz ich zastosowanie w projektach graficznych.</p> <p>Uzasadnia wybór narzędzi w zależności od typu projektu graficznego.</p>	Test teoretyczny
Samodzielnie tworzy i edytuje projekty graficzne przy użyciu Adobe Photoshop	<p>Uczestnik obsługuje podstawowe narzędzia Adobe Photoshop, w tym warstwy, maski, narzędzia do retuszu, efekty warstw.</p> <p>Tworzy i edytuje proste projekty graficzne, stosując korektę kolorów, kadrowanie, skalowanie i inne podstawowe operacje edycji obrazów.</p> <p>Stosuje narzędzia do retuszowania zdjęć i naprawy defektów obrazu.</p>	Test teoretyczny
Tworzy grafiki wektorowe w Adobe Illustrator	<p>Uczestnik projektuje grafiki wektorowe, używając narzędzi Adobe Illustrator, takich jak pióro, narzędzie do tworzenia kształtów, gradienty.</p> <p>Korzysta z technik pracy z warstwami oraz narzędziami do tworzenia i edycji kształtów wektorowych.</p> <p>Tworzy ikony, logotypy, ilustracje i inne elementy graficzne, stosując zasady pracy z wektorami.</p> <p>Zarządza kolorem, gradientami i efektami specjalnymi, tworząc zaawansowane kompozycje wektorowe.</p>	Test teoretyczny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Stosuje techniki retuszu i korekcji obrazu w Adobe Photoshop	<p>Uczestnik poprawia zdjęcia, korzystając z narzędzi do retuszu (np. pędzel korygujący, klonowanie, łątka). Zarządza warstwami, maskami i narzędziami selekcji, stosując zaawansowane techniki montażu obrazu.</p> <p>Koryguje kolory i tonację zdjęć, stosując narzędzia do korekty kolorów i dopasowania tonacji.</p>	Test teoretyczny
Organizuje i zarządza projektem graficznym od koncepcji do finalizacji	<p>Uczestnik planuje etapy pracy nad projektem graficznym, organizuje zasoby i ustala harmonogram realizacji zadań.</p> <p>Prezentuje swoje projekty zespołowi lub klientom, uzasadniając wybory projektowe.</p> <p>Oceni jakość projektu, formułując konstruktywne uwagi na temat własnych prac oraz prac zespołu.</p>	Test teoretyczny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

Tak

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

Tak

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

Tak

Program

Kompleksowa wiedza teoretyczna i praktyczna:

Szkolenie obejmuje wszystkie kluczowe aspekty związane z grafiką komputerową, od podstawowych pojęć, przez zaawansowane techniki projektowania, po praktyczne zastosowanie narzędzi. Dzięki temu uczestnicy zyskają pełne przygotowanie do samodzielnej pracy w tym obszarze.

Praktyczne umiejętności:

Program szkolenia nastawiony jest na praktyczne ćwiczenia i studia przypadków, co pozwala uczestnikom na zastosowanie zdobytej wiedzy w realnych sytuacjach. Praktyczne podejście gwarantuje, że uczestnicy będą gotowi do efektywnej pracy od razu po ukończeniu szkolenia.

Godziny realizacji szkolenia:

Szkolenie obejmuje 80 godzin edukacyjnych tj. 60 godzin zegarowych.

Każda godzina szkolenia trwa 45 minut.

Przerwy:

Przerwy nie są wliczone w czas trwania usługi.

Metody pracy:

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

Harmonogram szkolenia:

Szkolenie może być realizowane zarówno raz jak i kilka razy w tygodniu w trybie dziennym, umożliwiając intensywną naukę i skoncentrowane zajęcia lub popołudniowym, co pozwala uczestnikom z innymi obowiązkami dostęp do wartościowej edukacji.

Dodatkowo, istnieje opcja organizacji zajęć w formie weekendowej, co sprawia, że szkolenie staje się bardziej elastyczne i dostosowane do różnych harmonogramów życia.

w związku z powyższym nie wskazano szczegółowego harmonogramu - jesteśmy gotowi dostosować się do potrzeb całej grupy zapisanych osób, tworząc harmonogram, który uwzględni zróżnicowane preferencje czasowe uczestników.

Harmonogram szkolenia może ulegać nieznacznej przesunięciu czasowemu, zależnie od czasu potrzebnego na wykonanie poszczególnych ćwiczeń i zdolności przyswajania materiału przez uczestników, zgodnie z ich indywidualnym tempem nauki

Doświadczeni prowadzący:

Zajęcia prowadzi ekspert z wieloletnim doświadczeniem w zakresie grafiki komputerowej, który przekazuje nie tylko wiedzę teoretyczną, ale także praktyczne wskazówki i najlepsze praktyki. Uczestnicy mają możliwość czerpania z jego wiedzy i doświadczeń.

Certyfikat ukończenia:

Zaświadczenie wydane na podstawie § 23 ust. 4 rozporządzenia Ministra Edukacji i Nauki z dnia 6 października 2023 r. w sprawie kształcenia ustawicznego w formach pozaszkolnych (Dz. U. poz. 2175).

Program szkolenia

Moduł 1: Adobe Photoshop - 40 godzin

1. Wprowadzenie do Adobe Photoshop

- Interfejs programu i podstawowe narzędzia
- Praca z warstwami i maskami
- Zarządzanie przestrzenią roboczą i pędzlami
- Skróty klawiszowe i optymalizacja pracy

2. Podstawy edycji obrazów

- Kadrowanie, skalowanie i rotacja obrazów
- Korekcja kolorów i tonacji
- Narzędzia do retuszu i naprawy zdjęć
- Filtry i efekty specjalne

3. Tworzenie i edytowanie grafiki

- Tworzenie i edycja kształtów
- Praca z tekstem i typografią
- Stosowanie efektów warstw
- Tworzenie prostych projektów graficznych

4. Zaawansowane techniki w Photoshopie

- Praca z kanałami i maskami warstw
- Zaawansowane techniki selekcji
- Tworzenie kompozycji i montażu zdjęć
- Praca z trybami mieszania

5. Praktyczne projekty i ćwiczenia

- Realizacja projektów graficznych
- Analiza i omówienie prac uczestników
- Poprawa i udoskonalanie projektów

Moduł 2: Adobe Illustrator - 40 godzin

1. Wprowadzenie do Adobe Illustrator

- Interfejs programu i podstawowe narzędzia
- Praca z warstwami i obiektami
- Zarządzanie przestrzenią roboczą i pędzlami
- Skróty klawiszowe i optymalizacja pracy

2. Podstawy tworzenia grafiki wektorowej

- Tworzenie i edycja kształtów wektorowych
- Praca z piórem i narzędziem beziera
- Kolorowanie i gradienty
- Tworzenie ikon i prostych ilustracji

3. Praca z tekstem i typografią

- Narzędzia tekstowe i manipulacja tekstem
- Tworzenie efektów tekstowych
- Praca z czcionkami i typografią
- Stosowanie tekstu w projektach graficznych

4. Zaawansowane techniki w Illustratorze

- Praca z symbolami i wzorami
- Tworzenie ilustracji z użyciem gradientów i efektów
- Praca z siatką perspektywiczną i narzędziem gradientu siatkowego
- Tworzenie złożonych ilustracji i kompozycji

5. Praktyczne projekty i ćwiczenia

- Realizacja projektów wektorowych
- Analiza i omówienie prac uczestników
- Poprawa i udoskonalanie projektów

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
-------------------------	------------	-----------------------	---------------------	---------------------	---------------

Brak wyników.

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 000,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	125,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	125,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 0

Brak wyników.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

skrypt tematyczny, notatnik, długopis, teczka szkoleniowa

Warunki uczestnictwa

znajomość obsługi komputera w stopniu bardzo dobrym

Informacje dodatkowe

Szkolenie może być realizowane zarówno raz jak i kilka razy w tygodniu w trybie dziennym, umożliwiając intensywną naukę i skoncentrowane zajęcia lub popołudniowym, co pozwala uczestnikom z innymi obowiązkami dostęp do wartościowej edukacji. Dodatkowo, istnieje opcja organizacji zajęć w formie weekendowej, co sprawia, że szkolenie staje się bardziej elastyczne i dostosowane do różnych harmonogramów życia. W związku z powyższym przedstawiony harmonogram może ulec zmianie - jesteśmy gotowi dostosować się do potrzeb całej grupy zapisanych osób, tworząc harmonogram, który uwzględni zróżnicowane preferencje czasowe uczestników.

Adres

ul. Gabriela Narutowicza 62

20-013 Lublin

woj. lubelskie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe

Kontakt



Anna Mirośław

E-mail szkolenia.lublin@kursor.edu.pl

Telefon (+48) 531 191 181