



Ernabo Adrian Flak



Szkolenie z grafiki komputerowej 3D z wykorzystaniem programu Blender.

Numer usługi 2024/11/21/22948/2425033

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 49 h

📅 20.01.2025 do 28.02.2025

5 360,00 PLN brutto

5 360,00 PLN netto

109,39 PLN brutto/h

109,39 PLN netto/h

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 skierowane jest do osób chcących powiększyć swoją wiedzę na temat grafiki komputerowej 3D z praktyczny wykorzystaniem programu Blender.
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	8
Data zakończenia rekrutacji	19-01-2025
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	49
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

Szkolenie przygotowuje uczestników do tworzenia plików graficznych 3D przy wykorzystaniu programu Blender.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Tworzy pliki graficzne 3D z wykorzystaniem w praktyce programu Blender.	Posługuje się umiejętnościami poprawnego poruszania się po programie graficznym.	Test teoretyczny
		Obserwacja w warunkach symulowanych
Rozwija umiejętności cyfrowe. Przygotowuje grafikę do druku i publikacji elektronicznej. Tworzy grafiki 3D.	Kursant projektuje pliki graficzne 3D. Podczas projektowania Charakteryzuje się nabytą wiedzą z zakresu programu Blender.	Test teoretyczny
		Obserwacja w warunkach rzeczywistych

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

Tak, dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się.

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

Tak, dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji.

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

Tak, dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji.

Program

-> W celu skutecznego uczestnictwa w szkoleniu wymagana jest podstawowa umiejętność obsługi komputera.

-> Za 1 godzinę usługi szkoleniowej uznaje się godzinę dydaktyczną tj. lekcyjną (45 minut).

-> Ilość przerw oraz długość ich trwania zostanie dostosowana indywidualnie do potrzeb uczestników szkolenia. Zaznacza się jednak, że łączna długość przerw podczas szkolenia nie będzie dłuższa aniżeli zawarta w harmonogramie. Przerwy nie wliczają się w czas trwania szkolenia.

> Szkolenie przeprowadzone będzie w formie zdalnej w czasie rzeczywistym. Każdy uczestnik musi posiadać dostęp do komputera z Internetem. Szczegółowe warunki dotyczące wymagań technicznych opisane są w "Warunki techniczne".

-> Podczas szkolenia prowadzący będzie bazował na darmowych, ogólnodostępnych programach do druku 3D.

Nie musisz martwić się o przygotowanie oprogramowania. Pierwszego dnia szkolenia otrzymasz od prowadzącego listę darmowych programów, które zainstalujemy razem. Dzięki temu będziesz mieć pewność, że wszystko działa poprawnie, a w razie jakichkolwiek problemów, prowadzący zawsze służy pomocą.

MODUŁ 1:

- Pre-test: Ocena początkowej wiedzy uczestników.
- Omówienie oczekiwań: Dyskusja na temat celów uczestników.
- Wprowadzenie do grafiki komputerowej

MODUŁ 2:

- Omówienie interfejsu programu Blender
- Podstawowe operacje na obiektach
- Rysowanie i edytowanie obiektów
- Wypełnianie i kontury
- Efekty i transformacje
- Samodzielne zadanie - omówienie (do wykonania poza zajęciami)

MODUŁ 3:

- Omówienie wykonanego zadania z poprzednich zajęć: Wspólna analiza wyników.
- Praca z tekstem
- Formatowanie tekstu
- Tworzenie krzywych i kształtów
- Praca z bitmapami
- Retuszowanie zdjęć
- Efekty specjalne
- Samodzielne zadanie - omówienie (do wykonania poza zajęciami)

MODUŁ 4:

- Omówienie wykonanego zadania z poprzednich zajęć: Wspólna analiza wyników.
- Tworzenie logo i ikon
- Ilustracje wektorowe
- Projektowanie stron internetowych
- Multimedia
- Drukowanie i eksport plików
- Samodzielne zadanie - omówienie (do wykonania poza zajęciami)

MODUŁ 5:

- Omówienie wykonanego zadania z poprzednich zajęć: Wspólna analiza wyników.
- Zaawansowane funkcje programu Blender
- Makra i skrypty
- Praca z zespołem
- Bezpieczeństwo i ochrona danych
- Powtórzenie
- Samodzielne zadanie - omówienie (do wykonania poza zajęciami)

Moduł 6: Podsumowanie i test końcowy

- Omówienie wykonanego zadania z poprzednich zajęć: Wspólna analiza wyników.
- Pytania i odpowiedzi: Czas na rozwianie wątpliwości uczestników.
- Post-test: Ocena zdobytych umiejętności.

Test podsumowujący (walidacja).

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	5 360,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 360,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	109,39 PLN
Koszt osobogodziny netto	109,39 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Artur Dobosz

Doświadczony trener grafiki komputerowej i marketingu cyfrowego, który szkolenia realizuje nieprzerwanie od 2009 roku. Posiada bogate doświadczenie w przekazywaniu wiedzy z zakresu obsługi zaawansowanych programów graficznych, takich jak Photoshop, Corel DRAW, Illustrator oraz InDesign. Jego kompetencje obejmują również szkolenia z marketingu internetowego, w szczególności w obszarze social media i pozycjonowania stron internetowych. Wiedza przekazywana kursantom opiera się również na doświadczeniu zawodowym.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Każdy uczestnik otrzyma materiały dydaktyczne w formie PDF oraz prezentację na e-mail.

Warunki uczestnictwa

Warunkiem uzyskania zaświadczenia potwierdzającego zdobyte kompetencje jest przystąpienie do testu sprawdzającego. Na test uczestnik nie musi dokonywać osobnego zapisu.

Koszt egzaminu (walidacji) wliczony jest w cenę usługi i odbędzie się w terminie ustalonym wg harmonogramu szkolenia.

Warunki techniczne

Wymagania techniczne: Komputer podłączony do Internetu z prędkością łącza od 512 KB/sek.

Minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika lub inne urządzenie do zdalnej komunikacji oraz niezbędne oprogramowanie umożliwiające Uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów

- system operacyjny Windows 7/8/10 lub Mac OS X
- pakiet Microsoft Office, Libre Office, Open Office

Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik - minimalna prędkość łącza: 512 KB/sek

Nie musisz martwić się o przygotowanie oprogramowania. Pierwszego dnia szkolenia otrzymasz od prowadzącego listę darmowych programów, które zainstalujemy razem. Dzięki temu będziesz mieć pewność, że wszystko działa poprawnie, a w razie jakichkolwiek problemów, prowadzący zawsze służy pomocą.

Okres ważności linku: 1h przed rozpoczęciem szkolenia w pierwszym dniu do ostatniej godziny w dniu zakończenia.

Szkolenia online będą nagrywane tylko i wyłącznie na potrzeb udokumentowania prawidłowego przebiegu szkolenia i jego archiwizacji. Nie udostępniamy nagrań ze szkolenia ze względu na ochronę danych osobowych oraz widocznego na nagraniach wizerunku osób trzecich (osoby prowadzącej oraz innych uczestników szkolenia).

Kontakt



Agata Flak

E-mail kontakt@dofinansowanekursy.pl

Telefon (+48) 530 642 270