



Quali - szkolenia i doradztwo Beata Krzys



## Grafika wektorowa - Adobe Illustrator i projektowanie materiałów reklamowych - kurs intensywny - zdalnie

Numer usługi 2025/02/27/11284/2587500

- 📍 zdalna w czasie rzeczywistym
- 🏠 Usługa szkoleniowa
- 🕒 41 h
- 📅 31.03.2025 do 07.04.2025

3 880,00 PLN brutto  
3 880,00 PLN netto  
94,63 PLN brutto/h  
94,63 PLN netto/h

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
<b>Sposób dofinansowania</b>	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
<b>Grupa docelowa usługi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osoby, które chcą odkryć i rozwinąć swoją nową pasję, robić coś kreatywnego.</li> <li>• Graficy komputerowi, którzy pracują z fotografiami, obrazem, reklamą, identyfikacją wizualną, itp.</li> <li>• Artyści plastycy, architekci, projektanci, mikroprzedsiębiorcy.</li> <li>• Projektanci stron internetowych, fotografowie, operatorzy DTP, osoby zarówno początkujące, jak i zaawansowane.</li> </ul> <p>Szkolenie dedykowane jest do projektów: Małopolski Pociąg do kariery, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Regionalny Fundusz Szkoleniowy II, NetBon 2. Numer projektu: FEMP.06.06-IP.02-0048/23, Kierunek – Rozwój.</p> <p>Osoby z innych projektów lub komercyjne też mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu szczegółów projektu z nami.</p>
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	2
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	6
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	26-03-2025
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	zdalna w czasie rzeczywistym
<b>Liczba godzin usługi</b>	41

# Cel

## Cel edukacyjny

Kurs poświęcony praktycznej nauce efektywnego wykorzystywania możliwości jednej z najpopularniejszych i najbardziej uniwersalnych aplikacji do tworzenia rysunków wektorowych przeznaczonych do różnego typu materiałów drukowanych, prezentacji multimedialnych i stron WWW.

Podczas kursu uczestnik zdobędzie umiejętności tworzenia, modyfikowania grafiki korzystania z funkcji edytorskich tekstu oraz narzędzi pracy z kolorem, efektami, symbolami łączenia grafiki wektorowej ze zdjęciami.

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Uczestnik wykorzystuje podstawowe funkcje programów graficznych do tworzenia i edycji grafiki wektorowej.</p>	<p>Tworzy projekty graficzne, dostosowując przestrzeń roboczą.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Poruszając się po programie za pomocą skrótów klawiaturowych.</li> <li>• Tworzy i edytuje proste kształty (figury, gwiazdki, wieloboki).</li> <li>• Stosuje narzędzia: ołówek, gumka, nożyczki, nóż.</li> <li>• Wykonuje operacje: kopiowanie, usuwanie, zaznaczanie, grupowanie.</li> <li>• Wyrównuje i rozmieszcza obiekty na płaszczyźnie roboczej.</li> </ul>	<p>Analiza dowodów i deklaracji</p>
<p>Uczestnik potrafi pracować z krzywymi i pędzlami oraz stosować zaawansowane techniki wypełnień.</p>	<p>Tworzy i modyfikuje projekty, które zawierają kształty stworzone za pomocą narzędzia piórko i edytuje węzły.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Korzysta z palety odnajdywania ścieżek do łączenia i przycinania obiektów.</li> <li>• Tworzy próbki wypełnień i pracuje z grupami kolorów.</li> <li>• Stosuje różne typy pędzli oraz tworzy własne pędzle.</li> <li>• Używa siatki gradientu do zaawansowanych wypełnień.</li> <li>• - Stosuje aktywne malowanie i kolor aktywny.</li> </ul>	<p>Analiza dowodów i deklaracji</p>

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Uczestnik potrafi edytować i formatować tekst oraz łączyć go z grafiką.</p>	<p>Tworzy projekty graficzne dzięki temu, że Importuje i tworzy tekst, ustawia ramki akapitowe i przepływ tekstu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formatuje tekst, tworzy style, zamienia tekst na krzywe.</li> <li>• Stosuje pisanie na ścieżkach i kształtach oraz zniekształca tekst.</li> <li>• Oblewa grafikę tekstem i tworzy kontury tekstowe</li> </ul>	<p>Analiza dowodów i deklaracji</p>
<p>Uczestnik wykorzystuje efekty, warstwy, maski oraz integruje grafikę rastrową z grafiką wektorową.</p> <p>Uczestnik projektuje materiały reklamowe oraz wykorzystuje Adobe Photoshop oraz AI w procesie twórczym.</p>	<p>Tworzy grafiki w których stosuje filtry i efekty na obiektach, warstwach, grupach.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pracuje z paletą warstw i wyglądu, tworzy obiekty obrotowe, zmienia oświetlenie.</li> <li>• Stosuje maski złożone, ewolucje, cienie, maski przycinania i wypaczania.</li> <li>• Importuje i umieszcza grafikę rastrową, stosuje maski kryjące.</li> <li>• Zapisuje efekty przy użyciu stylów i atrybutów wyglądu.</li> </ul> <p>Projektuje materiały zgodne z zasadami identyfikacji wizualnej i kompozycji.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dobiera kolory, typografię i tworzy logotypy zgodnie z zasadami projektowania.</li> <li>• Tworzy symbole, wykorzystuje rozpylacz, edytuje i aktualizuje symbole.</li> <li>• Integruje grafikę z Photoshopem – stosuje maski, ścieżki, kompozycje warstw.</li> <li>• Wykorzystuje narzędzia generatywnej sztucznej inteligencji w Adobe.</li> </ul>	<p>Analiza dowodów i deklaracji</p> <p>Analiza dowodów i deklaracji</p>

## 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

## 1. Podstawy rysowania:

- tworzenie dokumentów, profile,
- poruszanie się po programie za pomocą skrótów, przestrzenie robocze,
- tworzenie prostych figur, wieloboków, gwiazdek,
- ołówek, gumka, nożyczki i nóż,
- wyrównywanie, rozmieszczanie obiektów grafiki wektorowej,
- transformowanie, skalowanie, obracanie, zniekształcanie obiektów,
- nadawanie kolorów, gradientów, konturów,
- zaznaczanie elementów, grupowanie,
- kopiowanie, usuwanie,
- stosowanie inteligentnych linii pomocniczych.

## 2. Posługiwanie się krzywymi:

- tworzenie i kształtowanie figury za pomocą piórka,
- edytowanie węzłów,
- paleta odnajdywanie ścieżek.

## 3. Pędzle, próbki i wypełnienia:

- tworzenie próbek wypełnień,
- kolor aktywny,
- praca z grupami kolorów,
- stosowanie pędzli różnego typu i biblioteki pędzli,
- definiowanie własnych pędzli,
- wykorzystanie siatki gradientu do złożonych wypełnień,
- aktywne malowanie.

## 4. Tekst:importowanie tekstu,

- tworzenie napisów, formatowanie tekstu,
- zamienianie na krzywe, dowolne przekształcanie tekstu,
- ustawianie ramek akapitowych, przepływ tekstu,
- tworzenie stylów tekstu,
- oblewanie tekstem grafiki,
- pisanie na ścieżkach i kształtach, zniekształcanie tekstu,
- tworzenie obrysu.

## 5. Maski ewolucje, grafika bmp:

- wykorzystanie warstw, blokowanie, łączenie,
- wykorzystanie złożonej grafiki: maski złożone, ewolucje, cienie, linie cienia,
- maski przycinania,
- opcje wypaczania i przenikania do formy,
- umieszczanie zdjęć i grafiki rastrowej w programie,
- aktywny obrys.

## 6. Efekty i filtry:

- zastosowanie filtrów i efektów do obiektów, wypełnień, konturów,
- zastosowanie efektów do warstw, grup,
- praca z paletą warstwy i wygląd,
- efekty typu bazgroły, wyciągnięcie, wypaczenie,
- tworzenie obiektu obrotowego, zmiana oświetlenia.

7. Zapisywanie efektów za pomocą stylów i atrybutów wyglądu.

8. Tworzenie symboli:

- wykorzystanie rozpylacza do symboli, biblioteki symboli,
- narzędzie symbolizm, edytowanie i rozdzielanie symboli,
- aktualizacja symboli,
- odwzorowanie symbolu w ilustracji 3D.

9. Łączenie grafiki Illustratora z innymi programami:

- integrowanie symboli z programem Photoshop,
- umieszczanie obrazu z Photoshopa, kompozycje warstw, tworzenie masek, maski przycinania,
- tworzenie ścieżek, ścieżek złożonych i masek kryjących,
- próbkowanie kolorów,
- eksportowanie do Photoshopa.

10. Plastyczne projektowanie materiałów reklamowych:

- Zasady tworzenia reklamy i identyfikacji wizerunku zleceniodawcy.
- Kompozycja materiałów reklamowych.
- Zasady doboru barw.
- Podstawowe zasady projektowania i składu tekstu.
- Projektowanie logotypów.
- Kroje pisma, zasady doboru czcionek.

11. Wykorzystanie generatywnej sztucznej inteligencji w Adobe.

## Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 13

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>1 z 13</b> Adobe Illustrator	Emilia Sarasvati	31-03-2025	08:00	11:00	03:00
<b>2 z 13</b> Adobe Illustrator	Emilia Sarasvati	31-03-2025	11:15	13:15	02:00
<b>3 z 13</b> Adobe Illustrator	Emilia Sarasvati	01-04-2025	14:00	17:00	03:00
<b>4 z 13</b> Adobe Illustrator	Emilia Sarasvati	01-04-2025	17:15	19:15	02:00
<b>5 z 13</b> Adobe Illustrator	Emilia Sarasvati	02-04-2025	08:00	11:00	03:00
<b>6 z 13</b> Adobe Illustrator	Emilia Sarasvati	02-04-2025	11:15	13:15	02:00
<b>7 z 13</b> Adobe Illustrator	Emilia Sarasvati	03-04-2025	08:00	11:00	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>8 z 13</b> Adobe Illustrator	Emilia Sarasvati	03-04-2025	11:15	13:15	02:00
<b>9 z 13</b> Adobe Illustrator	Emilia Sarasvati	04-04-2025	08:00	11:00	03:00
<b>10 z 13</b> Adobe Illustrator	Emilia Sarasvati	04-04-2025	11:15	13:15	02:00
<b>11 z 13</b> Adobe Illustrator	Emilia Sarasvati	07-04-2025	15:00	17:00	02:00
<b>12 z 13</b> Adobe Illustrator	Emilia Sarasvati	07-04-2025	17:15	20:15	03:00
<b>13 z 13</b> Walidacja	-	07-04-2025	20:15	21:00	00:45

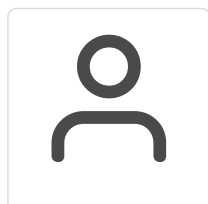
## Cennik

### Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 880,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 880,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	94,63 PLN
Koszt osobogodziny netto	94,63 PLN

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



**1 z 1**

### Emilia Sarasvati

Przedsiębiorczyni, graficzka designerka, projektantka, inżynier, specjalista branży e-commerce, webmaster, znawca reklamy w social media. Od kilku lat niezależny szkoleniowiec i doradca programów komputerowych, rozwiązań SEO. Doradca w tworzeniu e-biznesu od podstaw oraz optymalizacji automatyzacji sprzedaży. Wiedzę zdobywała przez lata prowadząc własną agencję kreatywną, obsługując znane marki. Odpowiedzialna za kreacje wizerunkowe wielu marek, specjalizacja propocji startupów oraz personal brand. W kreacjach graficznych stawia nacisk na

konwersję, nowoczesność, zgodność z trendami, nieszablonowość oraz spójność z całym wizerunkiem marki. Wykształcenie wyższe informatyczne. Kilkadziesiąt szkoleń z tego zakresu dla Quali

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

- prezentacja multimedialna wspierająca szkolenie w formacie pdf
- ćwiczenia w postaci plików do pobrania
- nagrania szkolenia przekazane Kursantowi na własny użytek
- materiały teoretyczne w formie plików pdf

### Warunki uczestnictwa

Podstawowa znajomość obsługi komputera.

Udzielenie zgody na przetwarzanie danych w zakresie niezbędnym do organizacji szkolenia i wystawienia zaświadczenia MEN.

Podpisanie umowy.

Wpłacenie zaliczki/wkładu własnego przed rozpoczęciem szkolenia lub zgodnie z ustaleniami w trakcie szkolenia.

### Informacje dodatkowe

Szkolenie dopasowane do konkretnych potrzeb Zamawiającego, tzw. "szyte na miarę": dostosowane do stanu wiedzy i predyspozycji kursanta.

Szkolenie jest indywidualne. W pełni dopasowane do poziomu Uczestnika oraz jego zainteresowań. Ścieżka nauki jest odpowiednio spersonalizowana, bazuje na indywidualnych umiejętnościach osoby uczącej się i podąża za jej efektami w przyswajaniu wiedzy.

Szkolenie dedykowane do projektów:

Małopolski Pociąg do kariery

Nowy start w Małopolsce z EURESEM

Kierunek - Rozwój

Regionalny Fundusz Szkoleniowy II

NetBon 2. Numer projektu: FEMP.06.06-IP.02-0048/23

Osoby z innych projektów lub komercyjne też mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu ustaleń z biurem Quali

Podstawa prawna zwolnienia z podatku VAT: art. 43, ust1, pkt 26 podpunktu a. ustawy o podatku od towaru i usług z dnia 11.03.2004 r. Dz.U.Nr z 54, poz 535 z późn. zm.

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

Kompetencja związana z z cyfrową transformacją.

## Warunki techniczne

Warunki techniczne niezbędne do udziału w usłudze:

- platforma Evenea Live, nie wymaga instalowania żadnych programów czy wtyczek, Uczestnik dostaje link na adres mailowy za pomocą, którego loguje się do pokoju webinarowego. Link będzie dostępny w trakcie spotkania.

By skorzystać z Evenea Live komputera PC, skorzystaj z następujących wersji przeglądarek:

- Google Chrome (wersja 29 lub wyższa)
- Mozilla Firefox (wersja 45.0 lub wyższa)
- Opera (wersja 38.0 lub wyższa)

Jeżeli chodzi o wersję mobilną - Eweea Live zadziała na - lepiej jednak korzystać z laptopa lub komputera:

- Safari oraz Chrome w systemie iOS
- Chrome w systemie Android

Uczestnik nie potrzebuje innego oprogramowania.

Wystarczy laptop lub komputer z stabilnym dostępem do Internetu.

## Kontakt



**Beata Krzys**

**E-mail** [biuro@quali.pl](mailto:biuro@quali.pl)

**Telefon** (+48) 506 501 852