



Future Consulting
Monika Ornal-Olech



Szkolenie z grafiki komputerowej w praktyce z programem Illustrator i Photoshop z wizualizacją w formie VR, z uwzględnieniem zielonych kompetencji cyfrowych.

Numer usługi 2025/03/14/150920/2622807

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 40 h

📅 17.06.2025 do 30.06.2025

5 000,00 PLN brutto

5 000,00 PLN netto

125,00 PLN brutto/h

125,00 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	Szkolenie skierowane jest do osób chcących powiększyć swoją wiedzę na temat grafiki komputerowej i określonych programów z wizualizacją w formie VR w sektorze zielonej gospodarki. Usługa adresowana również do uczestników projektu „Kierunek – Rozwój”.
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	8
Data zakończenia rekrutacji	12-06-2025
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
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

Szkolenie przygotowuje uczestników do efektywnego wykorzystywania w praktyce grafiki komputerowej. Celem szkolenia jest nabycie umiejętności dotyczących wykorzystywania w praktyce programów Illustrator i Photoshop w zakresie grafiki komputerowej z wizualizacją w formie VR.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Tworzy pliki graficzne z wykorzystaniem w praktyce programów Illustrator i Photoshop z wizualizacją w formie VR.	Kursant wykazuje umiejętności poruszania się po programach graficznych. Bezbłędnie wykonuje zadania egzaminacyjne w teorii i praktyce.	Test teoretyczny
		Obserwacja w warunkach symulowanych
Zapisuje i odczytuje pliki graficzne, przygotowuje grafiki do druku i publikacji elektronicznej oraz tworzy grafiki wektorowe.	Kursant definiuje i projektuje pliki graficzne zgodnie z poleceniami. Podczas projektowania wykorzystuje nabytą wiedzę z zakresu programu Illustrator i Photoshop.	Test teoretyczny Obserwacja w warunkach symulowanych
Wykorzystuje program Illustrator i Photoshop na stanowisku pracy w sektorze zielonej gospodarki	Kursant wymienia obszary w których zastosuje program Illustrator i Photoshop.	Wywiad swobodny

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

-> Szkolenie jest adresowane do osób, które chcą nauczyć się w praktyce wykorzystywać grafikę komputerową i stosować ją w sektorze zielonej gospodarki

-> 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).

-> Łączna długość przerw podczas szkolenia nie będzie dłuższa aniżeli zawarta w harmonogramie.

-> Przerwy nie wliczają się w czas trwania usługi.

> Szkolenie przeprowadzone będzie w formie zdalnej w czasie rzeczywistym w liczbie 40 godzin dydaktycznych. Każdy uczestnik musi posiadać dostęp do komputera z internetem. Uczestnikom zostanie przesłany link do videokonferencji na platformie **Click Meeting**

-> Szkolenie kończy się testem końcowym. Walidacja w formie testu teoretycznego, obserwacji w warunkach symulowanych oraz wywiadu swobodnego, trwająca 45 min., odbędzie się na koniec szkolenia.

Program:

Test początkowy

MODUŁ 1:

- Wprowadzenie do grafiki komputerowej
- Omówienie interfejsów programów Illustrator i Photoshop
- Podstawowe operacje na obiektach w Illustratorze
- Rysowanie i edytowanie wektorów w Illustratorze
- Wypełnianie i kontury w Illustratorze
- Efekty i transformacje w Illustratorze

MODUŁ 2:

- Praca z tekstem w Illustratorze
- Formatowanie tekstu w Illustratorze
- Tworzenie krzywych i kształtów w Illustratorze
- Praca z bitmapami w Photoshopie
- Retuszowanie zdjęć w Photoshopie
- Efekty specjalne w Photoshopie

MODUŁ 3:

- Tworzenie logo i ikon w Illustratorze
- Ilustracje wektorowe w Illustratorze
- Projektowanie stron internetowych w Photoshopie
- Multimedia w Photoshopie
- Drukowanie i eksport plików

MODUŁ 4:

- Zaawansowane funkcje programu Illustrator
- Makra i skrypty w Illustratorze

- Praca z zespołem w Illustratorze
- Bezpieczeństwo i ochrona danych w Illustratorze
- Powtórzenie i podsumowanie Illustratora

MODUŁ 5:

- Zaawansowane funkcje programu Photoshop
- Akcje i skrypty w Photoshopie
- Praca z zespołem w Photoshopie
- Bezpieczeństwo i ochrona danych w Photoshopie
- Powtórzenie i podsumowanie Photoshopa

MODUŁ 6:

- Integracja programów Illustrator i Photoshop
- Tworzenie złożonych projektów graficznych
- Prezentacja projektów
- Podsumowanie szkolenia

MODUŁ 7: Wprowadzenie do VR i AR

- Definicje i kluczowe różnice między VR a AR.
- Przegląd obecnych trendów i technologii.
- Podstawowe zastosowania w różnych branżach.

MODUŁ 8: Projektowanie grafik dla VR i AR

- Zasady projektowania efektywnych i estetycznych grafik dla VR i AR.
- Tworzenie szkiców i prototypów w Adobe Illustratorze.
- Importowanie i adaptacja grafik wektorowych do środowisk VR/AR.

MODUŁ 9: Edycja i adaptacja grafik w Photoshopie

- Techniki edycji zdjęć i tekstur dla VR i AR.
- Stosowanie efektów i filtrów specjalnych.
- Optymalizacja grafik pod kątem wydajności w VR i AR.

MODUŁ 10: Integracja grafik z aplikacjami VR i AR

- Podstawy pracy z oprogramowaniem do tworzenia VR i AR (np. Unity, Unreal Engine).
- Importowanie grafik z Illustratora i Photoshopa do środowisk VR i AR.
- Tworzenie interaktywnych elementów graficznych.

Walidacja efektów uczenia - test teoretyczny, obserwacja w warunkach symulowanych oraz wywiad swobodny.

Umiejętności zdobyte podczas pracy w programach graficznych oraz z wykorzystaniem VR mają znaczący wpływ na zrównoważony rozwój. Przyczyniają się do oszczędności zasobów, zmniejszenia emisji CO2 i wspierania ekologicznych praktyk w projektowaniu, a także do promocji świadomego, odpowiedzialnego podejścia w branży kreatywnej.

Uzyskane w trakcie niniejszego szkolenia kompetencje i umiejętności przekładają się na zrównoważony rozwój, oszczędność zasobów i zrównoważone projektowanie, poprzez:

1. Oszczędność zasobów dzięki cyfrowym procesom projektowym

- Eliminacja materiałów fizycznych: Dzięki pracy w programach graficznych możliwe jest tworzenie projektów wyłącznie w formie cyfrowej, co redukuje zapotrzebowanie na fizyczne prototypy, papier, farby czy inne materiały.
- Symulacje w VR: Wizualizacje w wirtualnej rzeczywistości pozwalają prezentować prototypy i projekty w pełni przestrzennie bez konieczności drukowania czy budowania modeli. Dzięki temu można testować i poprawiać projekty bez marnowania surowców.

2. Zrównoważone projektowanie i ekoprojekt

- Optymalizacja projektów pod kątem ekologii: W trakcie pracy w programach takich jak Illustrator i Photoshop, projektanci mogą świadomie wybierać ekologiczne rozwiązania, np. minimalizować ilość zużywanej farby w drukowanych materiałach poprzez odpowiednią optymalizację kolorystyki.
- Projektowanie modułowe i wielokrotnego użytku: Narzędzia te umożliwiają tworzenie projektów, które mogą być łatwo dostosowywane lub wykorzystywane wielokrotnie, co sprzyja redukcji odpadów.
- Analiza cyklu życia produktu: W VR można przeprowadzić symulacje funkcjonowania produktu na każdym etapie jego użytkowania, co pozwala ocenić jego wpływ na środowisko i dokonać zmian na wczesnym etapie projektowym.

3. Edukacja i rozwój świadomości

- Świadomość ekologiczna: W trakcie szkolenia można nauczyć się, jak unikać nadmiaru w projektach graficznych, np. stosując minimalizm wizualny i oszczędne podejście do zasobów.
- Promowanie wartości zrównoważonego rozwoju w projektach: Programy graficzne umożliwiają projektowanie kampanii edukacyjnych i materiałów promujących ekologiczne nawyki oraz zrównoważone podejście w różnych branżach.

4. Lepsze planowanie i ograniczenie strat

- Precyzyjne projektowanie: Narzędzia takie jak Photoshop i Illustrator umożliwiają dokładne planowanie każdego elementu projektu, co ogranicza ilość poprawek i związanych z nimi strat zasobów.
- Symulacje w VR przed realizacją: VR pozwala ocenić projekt w realistycznym środowisku przed jego wdrożeniem, co zmniejsza ryzyko błędów i konieczności wprowadzania kosztownych zmian.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 23

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; display: inline-block; font-weight: bold;">1 z 23</div> Test początkowy; MODUŁ 1: Wprowadzenie do grafiki komputerowej • Omówienie interfejsów programów Illustrator i Photoshop • Podstawowe operacje na obiektach w Illustratorze	Paweł Korbut	17-06-2025	16:00	17:00	01:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
2 z 23 • Rysowanie i edytowanie wektorów w Illustratorze • Wypełnianie i kontury w Illustratorze • Efekty i transformacje w Illustratorze	Paweł Korbut	17-06-2025	17:00	18:00	01:00
3 z 23 Przerwa	Paweł Korbut	17-06-2025	18:00	18:10	00:10
4 z 23 MODUŁ 2: • Praca z tekstem w Illustratorze • Formatowanie tekstu w Illustratorze • Tworzenie krzywych i kształtów w Illustratorze	Paweł Korbut	17-06-2025	18:10	19:10	01:00
5 z 23 • Praca z bitmapami w Photoshopie • Retuszowanie zdjęć w Photoshopie • Efekty specjalne w Photoshopie	Paweł Korbut	17-06-2025	19:10	20:40	01:30
6 z 23 MODUŁ 3: • Tworzenie logo i ikon w Illustratorze • Ilustracje wektorowe w Illustratorze	Paweł Korbut	18-06-2025	17:00	19:00	02:00
7 z 23 Przerwa	Paweł Korbut	18-06-2025	19:00	19:10	00:10
8 z 23 • Projektowanie stron internetowych w Photoshopie • Multimedia w Photoshopie • Drukowanie i eksport plików	Paweł Korbut	18-06-2025	19:10	21:10	02:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
9 z 23 MODUŁ 4: •Zaawansowane funkcje programu Illustrator •Makra i skrypty w Illustratorze • Praca z zespołem w Illustratorze • Bezpieczeństwo i ochrona danych w Illustratorze • Powt. i pods. Illustratora	Paweł Korbut	23-06-2025	16:00	18:00	02:00
10 z 23 Przerwa	Paweł Korbut	23-06-2025	18:00	18:10	00:10
11 z 23 MODUŁ 5: •Zaawansowane funkcje programu Photoshop • Akcje i skrypty w Photoshopie • Praca z zespołem w Photoshopie • Bezpieczeństwo i ochrona danych w Photoshopie • Powt. i pods. Photoshopa	Paweł Korbut	23-06-2025	18:10	20:40	02:30
12 z 23 MODUŁ 6: • Integracja programów Illustrator i Photoshop • Tworzenie złożonych projektów graficznych • Prezentacja projektów • Podsumowanie	Paweł Korbut	24-06-2025	17:00	19:00	02:00
13 z 23 Przerwa	Paweł Korbut	24-06-2025	19:00	19:10	00:10

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<p>14 z 23 MODUŁ 7:Wprowadzenie do VR i AR • Definicje i kluczowe różnice między VR a AR. • Przegląd obecnych trendów i technologii. • Podstawowe zastosowania w różnych branżach.</p>	Paweł Korbut	24-06-2025	19:10	21:10	02:00
<p>15 z 23 MODUŁ 8: Projektowanie grafik dla VR i AR • Zasady projektowania efektywnych i estetycznych grafik dla VR i AR.</p>	Paweł Korbut	25-06-2025	16:00	18:00	02:00
<p>16 z 23 Przerwa</p>	Paweł Korbut	25-06-2025	18:00	18:10	00:10
<p>17 z 23 • Tworzenie szkiców i prototypów w Adobe Illustratorze. • Importowanie i adaptacja grafik wektorowych do środowisk VR/AR.</p>	Paweł Korbut	25-06-2025	18:10	20:40	02:30
<p>18 z 23 MODUŁ 9: Edycja i adaptacja grafik w Photoshopie • Techniki edycji zdjęć i tekstur dla VR i AR.</p>	Paweł Korbut	27-06-2025	16:00	18:00	02:00
<p>19 z 23 Przerwa</p>	Paweł Korbut	27-06-2025	18:00	18:10	00:10

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<p>20 z 23 • Stosowanie efektów i filtrów specjalnych. • Optymalizacja grafik pod kątem wydajności w VR i AR.</p>	Paweł Korbut	27-06-2025	18:10	20:40	02:30
<p>21 z 23 MODUŁ 10: Integracja grafik z apl. VR i AR • Pods. pracy z oprogramowania VR i AR • Importowanie grafik z Illustratora i Photoshopa do środowiska VR i AR. • Tworzenie interaktywnych elem. graf.</p>	Paweł Korbut	30-06-2025	16:30	20:00	03:30
<p>22 z 23 Przerwa</p>	Paweł Korbut	30-06-2025	20:00	20:10	00:10
<p>23 z 23 Walidacja efektów uczenia - test teoretyczny, obserwacja w warunkach symulowanych oraz wywiad swobodny.</p>	-	30-06-2025	20:10	20:40	00:30

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: 1



1 z 1

Paweł Korbut

Praktyk i szkoleniowiec z zakresu grafiki komputerowej. Posiada wieloletnie doświadczenie w swojej branży.

Trener posiada wiedzę w zakresie teoretycznych aspektów zagadnień i posiada minimum trzyletnie doświadczenie dydaktyczne oraz praktyczne w dziedzinie.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Każdy uczestnik otrzyma na czasie grupowym dostęp do artykułów branżowych, a na swój adres mailowy otrzyma linki do filmów i materiałów związanych z tematem szkolenia. Każdy uczestnik otrzyma notatnik, teczkę i długopis - wysłane na podany adres.

Warunki uczestnictwa

Warunkiem uzyskania zaświadczenia o ukończeniu szkolenia jest uczestnictwo w co najmniej 80% zajęć oraz zaliczenie testu końcowego.

Informacje dodatkowe

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

Ujęte godziny są godzinami dydaktycznymi - 1h = 45 min.

Nie pasuje Ci termin szkolenia? Skontaktuj się z nami!

Telefon: 731 791 691

Mail: kontakt@future-consulting.pl

Warunki techniczne

1. Platforma, na której zostanie przeprowadzone szkolenie w części zdalnej, w czasie rzeczywistym to **Click Meeting**.
2. Minimalne wymagania do obsługi szkolenia w formie zdalnej, w czasie rzeczywistym na platformie **Click Meeting**:
 - uczestnik powinien dysponować komputerem stacjonarnym bądź laptopem. Niezbędne również będą: mikrofon, słuchawki, głośniki i opcjonalnie kamera.
3. Minimalne wymagania sprzętowe: procesor dwurdzeniowy, minimum 2GB pamięci RAM, wolna przestrzeń na dysku twardym (około 10GB)
4. System operacyjny: minimum Windows XP/MacOS High Sierra
5. Oprogramowanie: przeglądarka internetowa (Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, Safari, Microsoft Edge)

6. Sieć: łącze internetowe minimum 2 Mbps

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

8. Link do szkolenia oraz hasło dostępowe zostanie wysłany do uczestnika mailowo najpóźniej na 1 dzień przed realizacją usługi.

Kontakt



Katarzyna Gruda

E-mail kontakt@future-consulting.pl

Telefon (+48) 731 791 691