



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 2025/03/28/150920/2655333

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 40 h

📅 26.05.2025 do 09.06.2025

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	21-05-2025
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

Inne kwalifikacje

Uznane kwalifikacje

Pytanie 4. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kwalifikacji jest rozpoznawalny i uznawalny w danej branży/sektorze (czy certyfikat otrzymał pozytywne rekomendacje od co najmniej 5 pracodawców danej branży/ sektorów lub związku branżowego, zrzeszającego pracodawców danej branży/sektorów)?

Tak, dokument potwierdzający uzyskanie kwalifikacji jest rozpoznawalny i uznawalny w danej branży/sektorze i certyfikat otrzymał pozytywne rekomendacje od co najmniej 5 pracodawców danej branży/ sektorów.

Informacje

Podstawa prawna dla Podmiotów / kategorii Podmiotów	uprawnione do realizacji procesów walidacji i certyfikowania na mocy innych przepisów prawa
Nazwa/Kategoria Podmiotu prowadzącego walidację	Design Center Artur Dobosz

Podmiot prowadzący walidację jest zarejestrowany w BUR	Nie
Nazwa/Kategoria Podmiotu certyfikującego	Design Center Artur Dobosz
Podmiot certyfikujący jest zarejestrowany w BUR	Nie

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 egzaminem certyfikującym. 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: 21

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 21 Test początkowy; MODUŁ 1: • Wprowadzenie do grafiki komputerowej • Omówienie interfejsów programów Illustrator i Photoshop • Podstawowe operacje na obiektach w Illustratorze	Paweł Korbut	26-05-2025	16:00	17:00	01:00
2 z 21 • Rysowanie i edytowanie wektorów w Illustratorze • Wypełnianie i kontury w Illustratorze • Efekty i transformacje w Illustratorze	Paweł Korbut	26-05-2025	17:00	18:00	01:00
3 z 21 Przerwa	Paweł Korbut	26-05-2025	18:00	18:10	00:10
4 z 21 MODUŁ 2: • Praca z tekstem w Illustratorze • Formatowanie tekstu w Illustratorze • Tworzenie krzywych i kształtów w Illustratorze	Paweł Korbut	26-05-2025	18:10	19:10	01:00
5 z 21 • Praca z bitmapami w Photoshopie • Retuszowanie zdjęć w Photoshopie • Efekty specjalne w Photoshopie	Paweł Korbut	26-05-2025	19:10	20:40	01:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
6 z 21 MODUŁ 3: • Tworzenie logo i ikon w Illustratorze • Ilustracje wektorowe w Illustratorze	Paweł Korbut	28-05-2025	17:00	19:00	02:00
7 z 21 Przerwa	Paweł Korbut	28-05-2025	19:00	19:10	00:10
8 z 21 • Projektowanie stron internetowych w Photoshopie • Multimedia w Photoshopie • Drukowanie i eksport plików	Paweł Korbut	28-05-2025	19:10	21:10	02:00
9 z 21 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	30-05-2025	16:00	18:00	02:00
10 z 21 MODUŁ 6: • Integracja programów Illustrator i Photoshop • Tworzenie złożonych projektów graficznych • Prezentacja projektów • Podsumowanie	Paweł Korbut	02-06-2025	17:00	19:00	02:00
11 z 21 Przerwa	Paweł Korbut	02-06-2025	19:00	19:10	00:10

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<p>12 z 21 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	02-06-2025	19:10	21:10	02:00
<p>13 z 21 MODUŁ 8: Projektowanie grafik dla VR i AR • Zasady projektowania efektywnych i estetycznych grafik dla VR i AR.</p>	Paweł Korbut	03-06-2025	16:00	18:00	02:00
<p>14 z 21 Przerwa</p>	Paweł Korbut	03-06-2025	18:00	18:10	00:10
<p>15 z 21 • Tworzenie szkiców i prototypów w Adobe Illustratorze. • Importowanie i adaptacja grafik wektorowych do środowisk VR/AR.</p>	Paweł Korbut	03-06-2025	18:10	20:40	02:30
<p>16 z 21 MODUŁ 9: Edycja i adaptacja grafik w Photoshopie • Techniki edycji zdjęć i tekstur dla VR i AR.</p>	Paweł Korbut	06-06-2025	16:00	18:00	02:00
<p>17 z 21 Przerwa</p>	Paweł Korbut	06-06-2025	18:00	18:10	00:10

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
18 z 21 • Stosowanie efektów i filtrów specjalnych. • Optymalizacja grafik pod kątem wydajności w VR i AR.	Paweł Korbut	06-06-2025	18:10	20:40	02:30
19 z 21 MODUŁ 10: Integracja grafik z apl. VR i AR • Pods. pracy z oprogr.do tworzenia VR i AR• Importowanie grafik z Illustratora i Photoshopa do środowisk VR i AR. • Tworzenie interaktywnych elem. graf.	Paweł Korbut	09-06-2025	16:30	20:00	03:30
20 z 21 Przerwa	Paweł Korbut	09-06-2025	20:00	20:10	00:10
21 z 21 Walidacja efektów uczenia - test teoretyczny, obserwacja w warunkach symulowanych oraz wywiad swobodny.	-	09-06-2025	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

W tym koszt walidacji brutto	0,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	0,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	0,00 PLN
W tym koszt certyfikowania netto	0,00 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 zaliczenia egzaminu certyfikującego.

Informacje dodatkowe

Koszt certyfikacji wliczony jest w cenę szkolenia.

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

Szkolenie kończy się egzaminem certyfikującym.

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