



Quali - szkolenia i  
doradztwo Beata  
Krzyś

★★★★☆ 4,4 / 5

154 oceny

## Grafika komputerowa - Adobe Photoshop CC - zdalnie w czasie rzeczywistym

Numer usługi 2025/06/06/11284/2799858

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 41 h

📅 18.08.2025 do 03.09.2025

3 880,00 PLN brutto

3 880,00 PLN netto

94,63 PLN brutto/h

94,63 PLN netto/h

## Informacje podstawowe

### Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

### Grupa docelowa usługi

- Osoby, które chcą odkryć i rozwinąć swoją nową pasję, robić coś kreatywnego.
- Graficy komputerowi, którzy pracują z fotografiami, obrazem, reklamą, identyfikacją wizualną, itp.
- Artyści plastycy, architekci, projektanci, mikroprzedsiębiorcy.
- Projektanci stron internetowych, fotografowie, operatorzy DTP, osoby zarówno początkujące, jak i zaawansowane.

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.

Osoby z innych projektów lub komercyjne też mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu szczegółów projektu z nami.

**Chcesz zmienić termin bądź zakres szkolenia? - zadzwoń do nas!**

### Minimalna liczba uczestników

2

### Maksymalna liczba uczestników

2

### Data zakończenia rekrutacji

07-08-2025

### Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

### Liczba godzin usługi

41

### 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 do samodzielnego projektowania grafiki w programie Adobe Photoshop: tworzenia projektów, stosowania narzędzi do korekcji tonalnej i barwnej zdjęć, ich retuszu i kadrowania, tworzenia fotomontaży i grafik artystycznych, rysowania i malowania, przygotowywania zdjęć do druku i tworzenia grafik do stron internetowych, współpracy z innymi programami Adobe.

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

| Efekty uczenia się                                                                                            | Kryteria weryfikacji                                                                                | Metoda walidacji             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| Uczestnik sprawnie posługuje się interfejsem programu graficznego oraz podstawowymi narzędziami edycji obrazu | Korzysta ze skrótów klawiaturowych oraz porusza się płynnie po przestrzeni roboczej.                | Analiza dowodów i deklaracji |
|                                                                                                               | Tworzy nowe dokumenty, zmienia ich rozmiar, rozdzielczość i tryby kolorów.                          |                              |
|                                                                                                               | Używa podstawowych narzędzi (lupka, łapka, strzałka, miarka, pędzel, gumka, gradient, wiadro itp.). |                              |
|                                                                                                               | Zaznacza fragmenty obrazu różnymi technikami (lasso, szybka maska, zaznaczanie inteligentne).       |                              |
|                                                                                                               | Wykonuje podstawowe operacje na obrazach: kadrowanie, kopiowanie, przekształcanie, fotomontaż.      |                              |
| Uczestnik stosuje warstwy, kanały, maski i tryby mieszania w zaawansowanej obróbce graficznej.                | Tworzy i zarządza warstwami oraz grupami warstw w złożonych projektach.                             | Analiza dowodów i deklaracji |
|                                                                                                               | Stosuje maski warstw i kanały do selekcji i fotomontażu.                                            |                              |
|                                                                                                               | Używa różnych trybów mieszania warstw oraz filtrów artystycznych i świetlnych.                      |                              |
|                                                                                                               | Wykorzystuje paletę historii i pędzel historii do wycofywania zmian.                                |                              |
|                                                                                                               | Przekształca i skaluje warstwy, tworzy tekstury z zewnętrznych źródeł                               |                              |

| Efekty uczenia się                                                                                                                                                                                                    | Kryteria weryfikacji                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Metoda walidacji                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| <p>Uczestnik wykonuje retusz i korekcję zdjęć przy użyciu odpowiednich narzędzi i efektów.</p> <p>Uczestnik przygotowuje grafiki użytkowe i publikacyjne (druk oraz internet) zgodnie z wymaganiami technicznymi.</p> | <p>Retuszuje zdjęcia za pomocą narzędzi takich jak stempel, łatka, redukcja czerwonych oczu.</p> <p>Stylizuje zdjęcia w różnych technikach (np. sepia, relief, malarskie filtry).</p> <p>Przeprowadza korekcję barwną i tonalną zdjęć oraz fotomontaże.</p> <p>Wykonuje zaawansowane dopasowania kolorystyczne i prostowanie perspektywy.</p> <p>Stosuje warstwy dopasowania w celu uzyskania efektów artystycznych.</p> <p>Projektuje okładki i grafiki drukowane z użyciem warstw, tekstu, efektów i stylów.</p> <p>Pracuje z tekstem (tekst akapitowy, tekst na ścieżce), automatyzuje procesy z użyciem akcji.</p> <p>Przygotowuje pliki do druku (formaty, spady, rozdzielczość).</p> <p>Eksportuje i importuje grafiki w różnych formatach, z uwzględnieniem ich przeznaczenia.</p> <p>Interpretuje właściwości plików graficznych (format, model kolorów, rozdzielczość).</p> | <p>Analiza dowodów i deklaracji</p> <p>Analiza dowodów i deklaracji</p> |
| <p>Uczestnik tworzy projekty graficzne do internetu i potrafi zoptymalizować je pod kątem publikacji online.</p> <p>wykorzystanie AI w Adobe Photoshop</p>                                                            | <p>Projektuje layout strony www, bannery, galerie i grafiki do mediów cyfrowych.</p> <p>Tworzy animacje (np. gif) oraz wykorzystuje narzędzia do cięcia i plastry.</p> <p>Optymalizuje obrazy (kompresja, zapis do internetu).</p> <p>Stosuje style warstw w kontekście projektów internetowych.</p> <p>Eksportuje gotowe projekty do publikacji online w odpowiednich formatach.</p> <p>tworzy elementy graficzne wykorzystując AI</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | <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

Szkolenie trwa 30 godzin zegarowych i 45 minut, które przeznaczone jest na ewaluację. Co odpowiada 41 godzin dydaktycznych (1 godzina dydaktyczna to 45 minut), które są wskazane w karcie zgodnie z wymaganiami projektu i są uwzględniane do rozliczania bonami. W trakcie zajęć: 15 minutowe przerwy, nie wliczone do rozliczenia.

1. Warstwy, selekcje, szybka maska, maska na warstwie:

- wykorzystanie skrótów do poruszania się w programie
- praca z przestrzenią roboczą, menu, narzędziami: lupka, łapka, tryby ekranu
- tworzenie nowych obrazów
- podstawowe właściwości obrazów cyfrowych, zmienianie rozmiaru, rozdzielczości, kolory
- transformowanie fragmentów, zmiana obszaru roboczego
- tworzenie selekcji za pomocą lassa, szybkiej maski
- różne możliwości zaznaczania, poprawianie zaznaczeń
- kopiowanie elementów pomiędzy plikami, proste fotomontaże, szparowanie zdjęć
- zastosowanie różnych trybów pędzla
- kadrowanie zdjęć
- praca z narzędziami: strzałka, miarka, zliczanie obiektów
- narzędzia korygujące, stempel
- pędzel, ołówek, zastępowanie kolorów
- gumka, gradient, wiadro, kroplomierz
- rozmywanie wyostanie smużenie rozjaśnianie ściemnianie gąbka.

2. Kanały i warstwy. Narzędzia malarskie:

- stosowanie warstw
- wykorzystanie maski na warstwie do fotomontażu, korygowanie jej
- wykorzystanie kanałów do robienia selekcji trudnych obiektów, maski z obrazka,
- wykorzystanie różnych trybów warstw
- stosowanie filtra "efekty świetlne", tekstury i innych filtrów
- użycie palety "historia" i pędzla "historia", wycofywanie błędów, migawki
- przy użyciu narzędzi malarskich wykonanie malowań na warstwach
- tworzenie wielokolorowych gradientów
- wykorzystanie kanałów do zapamiętania selekcji, wczytanie selekcji
- wykonanie tekstury z zaimportowanego np. z Corela obiektu lub ze zdjęć
- stosowanie efektów do warstw
- skalowanie i przekształcanie warstw.

### 3. Grupowanie warstw:

- za pomocą grupowania warstw wykonanie fotomontażu
- stosowanie grupowania warstw do tworzenia cieni.

### 4. Retusz zdjęć:

- wykonanie retuszu zdjęć za pomocą narzędzi stempel, łatka, redukcja "czerwonych oczu"
- tworzenie oryginalnych grafik przy użyciu różnych filtrów, stylizacje na różne techniki malarskie i fotograficzne typu sepia, relief
- wykonanie korekcyj barwnej zdjęć i fotomontaży
- rozjaśnianie, przyciemnianie, zmiana kontrastu i szczegółowości
- wykorzystanie możliwości dopasowania kolorystycznego w celu uzyskania ciekawych efektów artystycznych
- prostowanie pionów i poziomów w fotografiach.

### 5. Projekty okładek:

- swobodne stosowanie poznanych elementów programu do wykonania projektu okładki
- kadrowanie i skalowanie zdjęć
- praca z tekstem, tekst akapitowy, tekst na ścieżce
- akcje: automatyzowanie pracy przez nagrywanie zadań
- przygotowanie zdjęcia do druku.

### 6. Eksportowanie i importowanie różnych grafik i formatów plików, ścieżki odcinania:

- prawidłowe eksportowanie i importowanie grafiki z innych programów
- właściwe interpretowanie rozdzielczości, formatu i modeli kolorów w zależności od przeznaczenia

### 7. Warstwy dopasowania:

- stosowanie warstw dopasowania do uzyskania efektów kolorystycznych
- wykorzystanie kanałów do selekcji elementów obrazu i efektów specjalnych
- filtry i style warstw,
- tworzenie chmur, deszczu, śniegu, ognia, zniekształcenia.

### 8. Tworzenie projektu graficznego strony www:

- tworzenie grafik internetowych, layoutu strony, banneru w postaci gifa animowanego
- optymalizacja grafiki, kompresja zdjęć do strony www
- tworzenie galerii zdjęć
- wykorzystanie stylów warstw
- narzędzia do cięcia grafiki, opcje plastrów
- zapisywanie do internetu

# Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 15

| Przedmiot / temat zajęć                                                                                                                                                              | Prowadzący         | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| <div>1 z 15</div> Adobe Photoshop: Warstwy, selekcje, szybka maska, maska na warstwie - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu                                      | Grzegorz Kaczmarek | 18-08-2025            | 16:00               | 18:00               | 02:00         |
| <div>2 z 15</div> Adobe Photoshop: Warstwy, selekcje, szybka maska, maska na warstwie - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu                                      | Grzegorz Kaczmarek | 18-08-2025            | 18:15               | 20:15               | 02:00         |
| <div>3 z 15</div> Adobe Photoshop - Kanały i warstwy. Narzędzia malarskie - ćwiczenia warsztatowe, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu                                      | Grzegorz Kaczmarek | 20-08-2025            | 16:00               | 18:00               | 02:00         |
| <div>4 z 15</div> Adobe Photoshop - Kanały i warstwy. Narzędzia malarskie - ćwiczenia warsztatowe, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu. Zajęcia wydłużone o 45 min do 21.00 | Grzegorz Kaczmarek | 20-08-2025            | 18:15               | 20:15               | 02:00         |

| Przedmiot / temat zajęć                                                                              | Prowadzący         | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| 5 z 15 Adobe Photoshop - Grupowanie warstw - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu | Grzegorz Kaczmarek | 22-08-2025            | 16:00               | 18:00               | 02:00         |
| 6 z 15 Adobe Photoshop - Grupowanie warstw - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu | Grzegorz Kaczmarek | 22-08-2025            | 18:15               | 20:15               | 02:00         |
| 7 z 15 Adobe Photoshop - Retusz zdjęć - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu      | Grzegorz Kaczmarek | 25-08-2025            | 16:00               | 18:00               | 02:00         |
| 8 z 15 Adobe Photoshop - Retusz zdjęć - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu      | Grzegorz Kaczmarek | 25-08-2025            | 18:15               | 20:15               | 02:00         |
| 9 z 15 Adobe Photoshop - Projekty okładek - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu  | Grzegorz Kaczmarek | 27-08-2025            | 16:00               | 18:00               | 02:00         |
| 10 z 15 Adobe Photoshop - Projekty okładek - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu | Grzegorz Kaczmarek | 27-08-2025            | 18:15               | 20:15               | 02:00         |

| Przedmiot / temat zajęć                                                                                                                                              | Prowadzący         | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| 11 z 15 Adobe Photoshop - Eksportowanie i importowanie różnych grafik i formatów plików, ścieżki odcinania - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu | Grzegorz Kaczmarek | 29-08-2025            | 16:00               | 18:00               | 02:00         |
| 12 z 15 Adobe Photoshop - Eksportowanie i importowanie różnych grafik i formatów plików, ścieżki odcinania - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu | Grzegorz Kaczmarek | 29-08-2025            | 18:15               | 20:15               | 02:00         |
| 13 z 15 Adobe Photoshop - Warstwy dopasowania - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu                                                              | Grzegorz Kaczmarek | 01-09-2025            | 16:00               | 19:00               | 03:00         |
| 14 z 15 Adobe Photoshop - Tworzenie projektu graficznego strony WWW - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu                                        | Grzegorz Kaczmarek | 03-09-2025            | 16:00               | 19:00               | 03:00         |
| 15 z 15 Walidacja                                                                                                                                                    | -                  | 03-09-2025            | 19:00               | 19:45               | 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

### Grzegorz Kaczmarek

Doświadczony nauczyciel projektowania graficznego i warsztatu grafiki komputerowej, animacji oraz rysunku odręcznego i cyfrowego. Projektant graficzny, ilustrator, animator, fotograf, nauczyciel akademicki, aktywista komiksowy. Ma na swoim koncie nauczanie różnorodnych przedmiotów związanych z projektowaniem i warsztatem grafiki komputerowej na Uniwersytecie Wrocławskim, na kierunku Komunikacja Wizerunkowa i CI/PR, w Dolnośląskiej Wyższej Szkole Edukacji, w Wyższej Szkole Psychologii Społecznej. Od lat odpowiedzialny za znaczną część zajęć z grafiki w Quali: szkolenia Adobe Indesign, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, projektowanie identyfikacji wizualnej, praca z tabletem graficznym, layout publikacji, Storyboard, narracja obrazem, obróbka fotografii cyfrowej, fotografia cyfrowa. W 2024 opracował szkolenie z Typografii i liternictwa oraz z Graficznej wizualizacji danych. Pracuje również jako freelancer.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały szkoleniowe:

- Prezentacja multimedialna wspierająca szkolenie;
- skrypt szkoleniowy w postaci pliku pdf
- ćwiczenia w postaci plików do zgrania;
- nagranie szkolenia
- zaświadczenie MEN;
- certyfikat BUR.

### Warunki uczestnictwa

Podstawowa znajomość obsługi komputera.

Warunkiem przystąpienia do szkolenia jest także:

- podpisanie umowy szkoleniowej z dostawcą usług (Quali)

- dostarczenie kodów weryfikacji bonów i numeru Pesel jeżeli jest wymagany w projekcie
- wpłacenie wkładu własnego/zaliczki na konto dostawcy Usługi przed rozpoczęciem szkolenia, jeżeli cena godziny edukacyjnej przekracza wysokość dofinansowania w projekcie.
- obecność na zajęciach - minimum 80%, udokumentowana podpisem na liście lub w systemie
- zgoda na udostępnienie wizerunku do celów monitoringu
- podejście do procesu walidacji, czyli dostarczenie bezpośrednio po szkoleniu projektu wykonanego samodzielnie do oceny przez Walidatora
- udzielenie zgody na przetwarzanie danych w zakresie niezbędnym do organizacji szkolenia i wystawienia zaświadczenia MEN i zaświadczenia o ukończeniu usługi rozwojowej.

## Informacje dodatkowe

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

Szkolenie trwa 30 godzin zegarowych i 45 minut, które przeznaczone jest na ewaluację. Co odpowiada 41 godzin dydaktycznych (1 godzina dydaktyczna to 45 minut), które są wskazane w karcie zgodnie z wymaganiami projektu i są uwzględniane do rozliczania bonami

Szkolenie dedykowane do projektów:

Małopolski Pociąg do kariery

Nowy start w Małopolsce z EURESEM

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu 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.

**Kompetencja związana 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 - Evenea 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.

Zainstalowanie na swoim komputerze oprogramowania Adobe.

# Kontakt



**Beata Krzys**

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

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