



Quali - szkolenia i
doradztwo Beata
Krzyś

★★★★☆ 4,4 / 5

154 oceny

Grafika komputerowa - Adobe Photoshop CC - zdalnie w czasie rzeczywistym

Numer usługi 2025/06/06/11284/2799869

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 41 h

📅 22.09.2025 do 08.10.2025

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

11-09-2025

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

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 malowanek 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: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

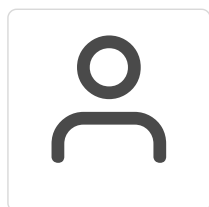
Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	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

Telefon (+48) 506 501 852