Możliwość dofinansowania

TRAINING GROUP

TRAINING GROUP Sp. z o.o.

4,5 / 5

117 ocen

CorelDRAW

Numer usługi 2025/07/18/162229/2887801

4 800,00 PLN brutto
4 800,00 PLN netto
150,00 PLN brutto/h
150,00 PLN netto/h

Kielce / stacjonarna
Usługa szkoleniowa
32 h
04.10.2025 do 12.10.2025

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Grupa docelowa usługi	Usługa dedykowana osobom, które chcą podnieść kompetencje cyfrowe, a zwłaszcza zdobyć podstawową wiedzę i umiejętności z obsługi programu CorelDraw. Usługa skierowana jest do osób, które posługują się komputerem przynajmniej w stopniu podstawowym (swobodnie posługują się myszką i klawiaturą, uruchamiają aplikacje), nie pracowały lub pracowały w ograniczonym zakresie z programem CorelDraw, a chcą rozwinąć swoje umiejętności w tym zakresie.
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	10
Data zakończenia rekrutacji	03-10-2025
Forma prowadzenia usługi	stacjonarna
Liczba godzin usługi	32
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Certyfikat ICVC - SURE (Standard Usług Rozwojowych w Edukacji): Norma zarządzania jakością w zakresie świadczenia usług rozwojowych

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje uczestnika do samodzielnego tworzenia projektów graficznych z przeznaczeniem do publikacji elektronicznej lub do druku.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
1. Posługuje się wiedzą dotyczącą teoretycznych i praktycznych aspektów grafiki komputerowej.	1. Omawia podstawowe pojęcia teoretyczne dotyczące grafiki komputerowej. 2. Omawia urządzenia wyjściowe, na których dana grafika może zostać wykorzystana oraz specyfikę przygotowania projektu.	Wywiad swobodny
	3. Charakteryzuje podstawowe możliwości programów graficznych. 4. Dobiera program graficzny do wykonania konkretnego projektu.	Wywiad swobodny
	5. Omawia podstawy pracy zdalnej w zawodzie grafika. 6. W kontakcie z klientem posługuje się prawidłową terminologią.	Wywiad swobodny
2. Posługuje się programem.	1. Instaluje wybrane oprogramowanie i ustawia swoje preferencje.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	2. Omawia elementy interfejsu. 3. Posługuje się narzędziami dostępnymi w programie.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
3. Tworzy projekt graficzny.	1. Wykonuje projekty wizytówek, ulotek, banerów reklamowych. 2. Tworzy, modyfikuje i grupuje różne obiekty.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	3. Planuje proces tworzenia projektu z wykorzystaniem warstw.4. Tworzy i modyfikuje krzywe. Stosuje kolory zgodnie z zamierzonym projektem.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	5. Stosuje różne rodzaje tekstu. Dobiera optymalnie efekty. Modyfikuje mapy bitowe.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
4. Przygotowuje projekt do publikacji.	1. Sprawdza projekt i eliminuje błędy. 2. Weryfikuje gotowy projekt pod kątem zgodności z wytycznymi Zleceniodawcy.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	3. Przygotowuje plik/pliki do druku lub publikacji.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych

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 skierowane jest do osób, które chcą nauczyć się od podstaw programu graficznego CorelDraw.

Program zajęć:

1. omówienie podstawowych pojęć dotyczących grafiki komputerowej - podstawy grafiki, różnice pomiędzy grafiką wektorową a bitmapową, najpopularniejsze formaty graficzne, praktyczne przykłady, barwy,
2. omówienia urządzeń i materiałów w pracy grafika - m.in. drukarki laserowe, sublimacyjne, solventowe, plotery tnące, tnąco - rysujące, rysujące po obrysie,
3. omówienie przygotowania grafiki pod kątem materiału, na którym będzie wykonywany wydruk,
4. właściwy dobór programu graficznego do wykonania konkretnego projektu,
5. poznanie podstawowych narzędzi i opcji programów graficznych oraz ich specyfiki,
6. instalacja wybranego oprogramowania i ustawianie własnych preferencji w pracy z programem graficznym,
7. poznanie podstaw pracy zdalnej w zawodzie grafika, m.in. komunikacji przez wybrane komunikatory, przesyłania plików przy pomocy ftp-a,
8. Interfejs: podstawy interfejsu, paski, okna, okna dokowane, skróty, personalizacja interfejsu, opcje widoku, układ strony, prowadnice i przyciąganie, menedżer obiektów i symboli,
9. Warstwy: stosowanie warstw,
10. Obiekty: tworzenie prostych obiektów, inteligentne rysowanie, kształty dokładne, tworzenie linii,
11. Praca na obiektach: zaznaczanie, przesuwanie i skalowanie, obracanie, grupowanie, kopiowanie, klonowanie i duplikowanie, zrób krok i powtórz, rozmieszczanie obiektów, symbole,
12. Narzędzia do modyfikacji obiektów: szybkie kadrowanie, nóż i gumka, pędzel rozmazujący i chropowaty, perspektywa,
13. Krzywe: narzędzie kształt, zamiana na krzywe, krzywe Béziera, kształtowanie. – tworzenie logotypów,
14. Kolory: wypełnienie, kontur, narzędzie pipeta, inteligentne wypełnienie,
15. Efekty: soczewka, faza,
16. Tekst: ozdobny, akapitowy, na ścieżce, formatowanie znaków, podział tekstu na kolumny,
17. Pierwszy projekt – wizytówka: standardy, przygotowanie środowiska pracy zaprojektowanie własnej wizytówki,
18. Narzędzia do pracy z mapami bitowymi: podstawy, kadrowanie, efekty, przycinanie fotografii do wybranych kształtów, krawędzie i ramy, barwienie fotografii i jej fragmentów, korekta ostrości i oświetlenia fotografii,
19. Interakcja: wypełnienie, metamorfoza, obrys, zniekształcenie, cień, głębia, przezroczystość,
20. Drukowanie: drukowanie dokumentu, eksport do innych formatów, przygotowanie projektu pod druk i eksport do odpowiedniego formatu,
21. Dokładne odtworzenie danego projektu wizytówki, ustawianie rozmiaru, tworzenie logotypu,
22. Ulotka i plakat: rozmiary, dobre praktyki, zaprojektowanie ulotki, przygotowanie ulotki do wysyłki do drukarni,
23. Tworzenie własnego projektu baneru reklamowego opartego na gotowym projekcie z zachowaniem rozmieszczenia elementów, podstawowych kształtów i wykorzystanych efektów,
24. Projekty okolicznościowe: tworzenie przycisku na stronę internetową, kartka na walentynki, zaproszenia na ślub itp.

Godzina zajęć oznacza godzinę dydaktyczną 45 min.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 5

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 5 dzień 1	Sławomir Jakóbczak	04-10-2025	08:00	14:00	06:00
2 z 5 dzień 2	Sławomir Jakóbczak	05-10-2025	08:00	14:00	06:00
3 z 5 dzień 3	Sławomir Jakóbczak	11-10-2025	08:00	14:00	06:00
4 z 5 dzień 4	Sławomir Jakóbczak	12-10-2025	08:00	13:45	05:45
5 z 5 walidacja	Sławomir Jakóbczak	12-10-2025	13:45	14:00	00:15

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	4 800,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	4 800,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	150,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	150,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1

1 z 1

Sławomir Jakóbczak

Absolwent Politechniki Świętokrzyskiej, tytuł mgr. inż. zastosowań informatycznych. Wieloletnie doświadczenie w pracy jako informatyk oraz jako wykładowca na uczelniach - główne specjalizacje to AutoCad, CorelDRAW oraz Photoshop.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują materiały do ćwiczeń wraz z krótką instrukcją.

Informacje dodatkowe

możliwość ustalenia innych terminów

Adres

al. IX Wieków Kielc 6/8
25-509 Kielce
woj. świętokrzyskie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe

Kontakt

Paulina Gębura

E-mail biuro.szkolen987@interia.pl
Telefon (+41) 886 327 333