



## Kurs DTP z grafiką - tryb indywidualny

Numer usługi 2025/11/05/14511/3129909

7 725,00 PLN brutto

7 725,00 PLN netto

128,75 PLN brutto/h

128,75 PLN netto/h

OPENITY SPÓŁKA Z  
OGRANICZONĄ  
ODPOWIEDZIALNOŚ  
CIĄ

📍 Poznań

🏠 Usługa szkoleniowa

📄 stacjonarna

🕒 60:00 h

📅 11.05.2026 do 22.06.2026

★★★★★ 4,5 / 5

277 ocen

## Informacje podstawowe

### Kategoria

Inne / Artystyczne

### Grupa docelowa usługi

Osoby, które chcą nabyć kompetencje w zakresie tworzenia grafiki komputerowej w programach Adobe Photoshop, Adobe Illustrator i Adobe Indesign.

Szkolenie jest skierowane do:

- **Właściciele małych i średnich firm**, którzy chcą zwiększyć swoją widoczność w social media i pozyskać nowych klientów.
- **Specjalistów ds. marketingu** i osób odpowiedzialnych za promocję firmy w social media.
- **Przedsiębiorców w branży usługowej**, takich jak fryzjerzy, barberzy, kosmetolodzy, trenerzy personalni, którzy chcą skutecznie promować swoje usługi online.
- **Osób, które planują rozpocząć działalność online** i chcą budować swoją obecność w mediach społecznościowych od podstaw.

Minimalna liczba uczestników

1

Maksymalna liczba uczestników

1

Data zakończenia rekrutacji

04-05-2026

Forma prowadzenia usługi

stacjonarna

Liczba godzin usługi

60

Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Znak Jakości TGLS Quality Alliance

# Cel

## Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje do praktycznego opanowania programów Adobe Photoshop, Illustrator i Indesign. Budowanie przekazu za pomocą grafiki bez względu na to czy jest to plakat, strona internetowa, aplikacja do tabletu czy też ulotka, wyrasta do jednej z ważniejszych umiejętności obecnych czasów. Każdy moduł oznacza inny program, a wybraliśmy najważniejsze i najpowszechniej używane na rynku oprogramowanie firmy ADOBE. Nie zabraknie również zagadnień z DTP (przygotowania do druku).

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

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Wiedza - rozróżnia kluczowe zasady kadrowania oraz definiuje parametry zapisu zdjęć.</p> <p>Charakteryzuje różnice między grafiką rastrową a wektorową oraz opisuje podstawowe ustawienia koloru w programach Adobe.</p> <p>Wymienia i opisuje zastosowania podstawowych narzędzi do edycji ścieżek i kształtów w programie Adobe Illustrator.</p> <p>Definiuje style warstw i filtry w programie Adobe Photoshop oraz określa ich wpływ na modyfikację obrazu.</p> <p>Definiuje zasady zarządzania kolorem (Color Management) oraz wyjaśnia cel stosowania profili ICC i Soft Proofing.</p>	<p>Poprawna identyfikacja cech charakteryzujących różne zasady kadrowania (np. zasada trójkąta, perspektywa) oraz poprawna definicja typów plików graficznych w kontekście ich zastosowania (np. JPG vs. PNG).</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
	<p>Opisuje fundamentalnych różnic w budowie grafiki rastrowej i wektorowej (skalowalność, rozdzielczość) oraz poprawna charakterystyka modeli barw (RGB, CMYK, Pantone).</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
	<p>Identyfikuje funkcje i zastosowań kluczowych narzędzi wektorowych, takich jak Pen Tool, Direct Selection Tool oraz narzędzi z palety Pathfinder.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
	<p>Poprawna definicja typowych stylów warstw (np. cienie, fazy) i rodzajów filtrów (np. rozmycia, wyostżenia) wraz z poprawnym określeniem ich efektu wizualnego.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
	<p>Poprawna definicja systemu zarządzania barwą oraz poprawne wyjaśnienie roli i sposobu użycia profili ICC i funkcji Soft Proofing w cyklu pracy DTP.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>Poprawne wybranie i opisanie metody użycia odpowiedniego typu maski (odcinania lub przezroczystości) w zależności od celu projektowego (np. wypełnienie kształtu obrazem).</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>	
<p>Poprawne zidentyfikowanie opcji i kroków do tworzenia i stosowania stron wzorcowych, importu oraz łączenia ramek tekstowych w celu kontrolowania ciągłości tekstu.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>	

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Kompetencje społeczne - Opracowuje procedurę prawidłowego przygotowania stanowiska graficznego pod kątem zarządzania kolorem (monitor, oprogramowanie, drukarka). Ocenia poprawność pliku graficznego pod kątem parametrów druku i uzasadnia konieczność stosowania Color Management.	Poprawne usystematyzowanie i opisanie logicznych kroków kalibracji monitora i konfiguracji systemowych ustawień koloru w celu zapewnienia spójności barw.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Poprawne zidentyfikowanie typowych błędów w plikach do druku (np. złe rozdzielczości, osadzenie fontów) oraz poprawne uzasadnienie merytoryczne stosowania zarządzania kolorem w celu przewidywalności wydruku.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

## 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

Cz. Adobe Photoshop 1-4

### MODUŁ I - ADOBE PHOTOSHOP

- Wstęp
- Podstawowa obróbka
- Omówienie narzędzi do modyfikacji koloru
- Fotografia czarno-biała, oraz duo-tone
- Pędzle - grubość, twardość, gęstość (krycie), tryby pracy
- Kadrowanie - zasady kadrowania (siła przyciemnienia odciętych boków, perspektywa w kadrowaniu, dobieranie szerokości, wysokości)
- Zapisywanie zdjęć:
- Zaznaczenia w photoshopie
- Działanie obiektowe
- Zaawansowane sposoby zaznaczania
- Typografia i efekty specjalne na warstwach:

- Style warstw - rodzaje i użytkowanie
- Podstawowe i zaawansowane filtry - sposoby ich wykorzystania w fotografii:

Cz.Adobe Illustrator 1-4

## **MODUŁ II - ADOBE ILLUSTRATOR**

- Preferencje pracy z programem i podstawowe ustawienia koloru
- Grafika wektorowa
- Tworzenie nowego dokumentu
- Ekran, palety i narzędzia Illustratora
- Tworzenie i edycja prostych kształtów wektorowych
- Grupowanie i blokowanie obiektów, praca z grupą
- Zaznaczanie obiektów
- Edycja ścieżek z wykorzystaniem narzędzia Direct Selection Tool
- Nadawanie koloru wypełniania i obrysu ścieżek
- Wykorzystanie narzędzi z palety Pathfinder
- Narzędzia rysunkowe i ich opcje
- Narzędzia malarskie i malowanie
- Praca z pędzlem Blob Brush
- Wykorzystanie narzędzia Blend Tool
- Tworzenie i edycja ścieżek za pomocą narzędzia Pen Tool
- Narzędzia transformacji i edycji ścieżek
- Symbole w programie Illustrator
- Import i praca z grafiką bitmapową
- Praca z tekstem
- Maskowanie
- Wykorzystanie polecenia Live Trace
- Wykorzystanie funkcji Live Paint
- Użycie funkcji Recolor Artwork
- Dodawanie i edycja efektów
- Tworzenie obiektów 3D
- Tworzenie ilustracji wektorowych
- Budujemy proste projekty i ilustracje
- Przygotowanie grafiki do publikacji w Internecie
- Zasady zarządzania kolorem w programach Adobe
- Użycie profili ICC w programie Illustrator
- Soft Proofing w programie Illustrator
- Wykorzystanie funkcji Multiple Artboard do tworzenia różnorodnych dokumentów
- Podgląd, opcje podglądu, dopasowanie widoku i skróty klawiaturowe
- Wykorzystanie szablonów programu Illustrator
- Wykorzystanie palety Layers do zarządzania dokumentem
- Maska odcinania i maska przezroczystości
- Ścieżki złożone
- Współpraca z Adobe Kuler

Cz.Adobe Indesign 1-2

## **MODUŁ III - ADOBE INDESIGN**

- Wstęp
- Tworzenie nowego projektu
- Przestrzeń robocza
- Import tekstu i praca z tekstem
- Style, czyli automatyzacja powstawania dokumentów
- Długie dokumenty
- Grafika oraz zarządzanie grafiką wśród tekstu
- Obiekty wektorowe
- Zarządzanie kolorem oraz drukowanie
- Wykonanie projektu
- Przygotowanie projektu od A do Z

Cz. PRZYGOTOWANIE DO DRUKU 1-2

## MODUŁ IV - PRZYGOTOWANIE DO DRUKU

- różne techniki drukowania: offset, sitodruk, itp.
- Planowanie - zapytanie do drukarni: format, objętość, kolorystyka, papier, uszlachetnienia, zabiegi wykończeniowe, nakład
- Stanowisko pracy
- Stacja graficzna - podstawowe parametry
- Monitor - jak i dlaczego
- Drukarka
- Skaner podręczny
- Oprogramowanie graficzne
- Kolory, spady, inne
- Procedura wyboru przestrzeni RGB
- Przestrzeń robocza CMYK
- Skala szarości i kolorów dodatkowe - Pantone
- Zasady zarządzania kolorem - Color Management
- Spady i ich przeznaczenie
- "Strefa bezpieczeństwa" wewnętrzny margines
- Liczba kolorów, uszlachetnianie folią, lakierem, wykrojniki i ich wpływ na cenę
- Pliki otwarte, pliki zamknięte - co należy oddać do drukarni, naświetlarni?
- Zamykanie druku
- Poprawne wykonanie pliku PDF
- Impozycja w programie INDESING
- Przesyłanie plików za pomocą Klienta FTP
- Wydruk wielkoformatowy
- Rozdzielczość oraz inne parametry
- Rodzaje nośników i zasady przygotowania do druku
- Ploter tnący - czym różnią się pliki do druku od plików do cięcia
- Druk cyfrowy, możliwości, różnice w projektowaniu, opłacalności

Usługa realizowana w formule godzin dydaktycznych 45 min. Przerwy i walidacja wliczają się w czas trwania usługi. Uczestnikowi przysługuje przerwa na każde 4 godzin – 15 minut. Przerwa realizowana jest na prośbę uczestnika.

Warunki organizacyjne:

- Zajęcia prowadzone są indywidualnie, co pozwala na indywidualne podejście do uczestnika.
- Uczestnik będzie miał zapewniony dostęp do potrzebnego oprogramowania
- Uczestnik będzie miał dostęp do profesjonalnego sprzętu studyjnego na potrzeby zajęć praktycznych.

Liczba godzin w podziale na zajęcia:

- teoretyczne - 5 godz. lekc.
- praktyczne - 55 godz. lekc.

Sposób organizacji walidacji:

- Walidacja zostanie przeprowadzona za pomocą testu teoretycznego z wynikiem generowanym automatycznie.

## Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 13

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>1 z 13</b> Adobe Photoshop cz.1	Olgiert Jaskulski	11-05-2026	16:00	20:00	04:00

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
2 z 13 Adobe Photoshop cz.2	Olgierd Jaskulski	13-05-2026	16:00	20:00	04:00
3 z 13 Adobe Photoshop cz.3	Olgierd Jaskulski	18-05-2026	16:00	20:00	04:00
4 z 13 Adobe Photoshop cz.4	Olgierd Jaskulski	20-05-2026	16:00	20:00	04:00
5 z 13 Adobe Illustrator cz.1	Olgierd Jaskulski	25-05-2026	16:00	20:00	04:00
6 z 13 Adobe Illustrator cz.2	Olgierd Jaskulski	27-05-2026	16:00	20:00	04:00
7 z 13 Adobe Illustrator cz.3	Olgierd Jaskulski	01-06-2026	16:00	20:00	04:00
8 z 13 Adobe Illustrator cz.4	Olgierd Jaskulski	03-06-2026	16:00	20:00	04:00
9 z 13 Adobe Indesign cz.1	Olgierd Jaskulski	08-06-2026	16:00	20:00	04:00
10 z 13 Adobe Indesign cz.2	Olgierd Jaskulski	10-06-2026	16:00	20:00	04:00
11 z 13 przygotowanie do druku cz.1	Olgierd Jaskulski	17-06-2026	16:00	18:30	02:30
12 z 13 przygotowanie do druku cz.2	Olgierd Jaskulski	22-06-2026	16:00	18:15	02:15
13 z 13 Walidacja - test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie	Olgierd Jaskulski	22-06-2026	18:15	18:30	00:15

## Cennik

### Cennik

Rodzaj ceny

Cena

Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	7 725,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	7 725,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	128,75 PLN
Koszt osobogodziny netto	128,75 PLN

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

### Olgiert Jaskulski

Wykształcenie - Absolwent School of Form, katedry wzornictwa Uniwersytetu SWPS, na specjalizacji Industrial Design (Wzornictwo Przemysłowe)

Specjalizacja - Modelowanie 3D, Wizualizacje 3D, Grafika 2D

Prowadzi zajęcia:

Modelowanie 3D oraz tworzenie wizualizacji,

Obróbka grafiki 2D oraz przygotowanie plików do druku

W ciągu ostatnich 5 lat, licząc wstecz od dnia rozpoczęcia usługi, aktywnie działa w branży zbierając i rozwijając swoje doświadczenie zawodowe oraz podnosząc swoje kwalifikacje.

Parę słów od siebie:

Absolwent School of Form, katedry wzornictwa Uniwersytetu SWPS, na specjalizacji Industrial Design. W trakcie studiów pracował na uczelni jako asystent w pracowni prototypowania. Już na studiach rozpoczął współpracę z dużymi markami. Obecnie jako projektant marki VOX odpowiada za projekty w segmencie drzwi oraz mebli. Uczestniczy w procesach projektowych działu rozwoju, rozwijając szerokie spektrum produktów firmy. Zdobywa doświadczenie pracując metodyką, w której nacisk kładzie się na pracę zespołową. Inspiruje go rzemiosło, fascynują procesy produkcyjne. W pracy projektowej łączy podejście humanistyczne z wiedzą o technologii. Projekty zaczyna od analizy wiedzy o człowieku, badania jego potrzeb oraz stylu życia. Liczy się dla niego dbałość o detale, jakość oraz funkcjonalność.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

filmy instruktażowe. Zapewniamy dostęp do pakietu programów Adobe.

### Informacje dodatkowe

Istnieje możliwość indywidualnego dostosowania terminów zajęć. W celu uzyskania informacji odnośnie dofinansowania, prosimy o kontakt z wybranym przez siebie operatorem.

filmy instruktażowe przesyłane po każdym zajęciach

# Adres

ul. Stanisława Taczaka 10

60-102 Poznań

woj. wielkopolskie

## Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe
- kącik kawowy

# Kontakt



**Małgorzata Słomianna**

**E-mail** [kontakt@kursfoto.pl](mailto:kontakt@kursfoto.pl)

**Telefon** (+48) 533 944 288