



Kurs Grafika komputerowa - tryb indywidualny

Numer usługi 2025/11/12/14511/3142215

6 900,00 PLN brutto

6 900,00 PLN netto

130,19 PLN brutto/h

130,19 PLN netto/h

OPENITY SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 4,5 / 5

277 ocen

- 📍 Poznań
- 🏢 Usługa szkoleniowa
- 📄 stacjonarna
- 🕒 53:00 h
- 📅 08.06.2026 do 08.07.2026

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

01-06-2026

Forma prowadzenia usługi

stacjonarna

Liczba godzin usługi

53

Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje do praktycznego opanowania programów Adobe Photoshop, Illustrator i Indesign. Obecna rzeczywistość wymaga od nas takich umiejętności niemal codziennie. 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.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wiedza - Uczestnik charakteryzuje funkcje i zastosowania narzędzi programu Adobe Photoshop	Rozróżnia narzędzia do modyfikacji koloru i ich zastosowania.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Definiuje parametry pędzli (grubość, twardość, krycie, tryby)	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Klasyfikuje rodzaje zaznaczeń oraz określa ich zastosowanie.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Opisuje etapy podstawowej obróbki obrazu.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wiedza - Uczestnik charakteryzuje zasady korekcji, kadrowania i zapisu obrazu w Photoshopie	Wybiera właściwe zasady kadrowania do określonego przypadku.
Wiedza - Uczestnik definiuje pojęcia związane z warstwami, stylami i filtrami w Photoshopie	Rozróżnia formaty zapisu i ich zastosowanie.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Charakteryzuje działanie warstw i obiektów inteligentnych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozróżnia style warstw i ich przeznaczenie.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wiedza - Uczestnik charakteryzuje zasady pracy w Adobe Illustrator	Dopasowuje filtry do określonych efektów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Klasyfikuje narzędzia wektorowe i ich funkcje.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Opisuje proces tworzenia i edycji ścieżek (Pen Tool, Direct Selection Tool).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozróżnia narzędzia rysunkowe, malarskie i transformacyjne.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Rozróżnia narzędzia rysunkowe, malarskie i transformacyjne.	Wybiera poprawne tryby koloru dla druku.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Opisuje wykorzystanie profili ICC i Soft Proofing.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Uzasadnia dobór metody kolorowania (Fill, Stroke, Recolor Artwork, Live Paint).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wiedza - Uczestnik charakteryzuje narzędzia typografii, efektów i maskowania w Illustratorze	Rozróżnia rodzaje masek (clipping mask, transparency mask).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozróżnia rodzaje masek (clipping mask, transparency mask).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Dopasowuje efekty do pożądanego rezultatu.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Opisuje zasady pracy z tekstem i stylami.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wiedza - Uczestnik charakteryzuje proces projektowy w Adobe InDesign	Opisuje tworzenie dokumentu i pracę w przestrzeni roboczej	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Klasyfikuje narzędzia pracy z tekstem i grafiką.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Charakteryzuje działanie stylów i automatyzacji.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wiedza - Uczestnik charakteryzuje zasady przygotowania projektów do druku i publikacji	Wybiera poprawne ustawienia koloru i druku.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Ocenia poprawność przygotowania plików (formaty, marginesy, spady).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Opisuje etapy przygotowania projektu „od A do Z”.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Umiejętności - Uczestnik planuje i organizuje proces edycji obrazu w Photoshopie	Układa kolejność działań obróbkowych w pytaniach porządkowych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Ocenia poprawność wyboru narzędzi w opisanych scenariuszach.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Umiejętności - Uczestnik dobiera narzędzia i techniki do wykonania zadanego efektu graficznego	Dopasowuje odpowiednie narzędzia do określonego zadania, by uzyskać konkretny efekt	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Uzasadnia wybór techniki spośród kilku opcji.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Umiejętności - Uczestnik projektuje kompozycje graficzne w Illustratorze zgodnie z opisanymi wymaganiami	Wybiera prawidłową metodę tworzenia i edycji kształtów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Kontroluje poprawność użycia narzędzi (Pathfinder, Pen Tool, Blend, 3D) w scenariuszach testowych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Umiejętności - Uczestnik organizuje strukturę projektu z wykorzystaniem warstw, symboli i obszarów roboczych	Wskazuje poprawny sposób zarządzania dokumentem w zadaniach testowych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Ocenia poprawność użycia Layers, Symbols, Multiple Artboards.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Umiejętności - Uczestnik planuje i kontroluje przygotowanie publikacji w InDesign	Dobiera poprawne ustawienia dokumentu.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Ocenia poprawność składu, stylów i rozmieszczenia elementów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wskazuje poprawne czynności przygotowujące plik do druku.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Kompetencje społeczne - Uczestnik ocenia poprawność techniczną i estetyczną projektów graficznych	Klasyfikuje błędy projektowe i wskazuje sposoby ich korekty.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Ocenia zgodność projektów z zasadami estetyki i czytelności.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Kompetencje społeczne - Uczestnik ocenia zgodność projektów z zasadami estetyki i czytelności.	Ocenia zgodność projektów z zasadami estetyki i czytelności.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozróżnia poprawne i niepoprawne praktyki organizacji plików.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Kompetencje społeczne - Uczestnik respektuje zasady profesjonalnej pracy z plikami i współpracy projektowej	Wskazuje właściwe zachowania w sytuacjach zawodowych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Analizuje opisany przypadek i uzasadnia dobór narzędzi lub technik.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Kompetencje społeczne - Uczestnik uzasadnia wybór rozwiązań projektowych w kontekście celu publikacji	Ocenia adekwatność zastosowanych rozwiązań.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji i zgodnie z zaplanowanymi metodami walidacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają 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 Ilustratora
- 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 I - 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

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 - 48 godz. lekc.

Sposób organizacji walidacji:

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

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 11

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 11 Adobe Photoshop cz.1	Olgierd Jaskulski	08-06-2026	16:00	20:00	04:00
2 z 11 Adobe Photoshop cz.2	Olgierd Jaskulski	10-06-2026	16:00	20:00	04:00
3 z 11 Adobe Photoshop cz.3	Olgierd Jaskulski	15-06-2026	16:00	20:00	04:00
4 z 11 Adobe Photoshop cz.4	Olgierd Jaskulski	17-06-2026	16:00	20:00	04:00
5 z 11 Adobe Illustrator cz.1	Olgierd Jaskulski	22-06-2026	16:00	20:00	04:00
6 z 11 Adobe Illustrator cz.2	Olgierd Jaskulski	24-06-2026	16:00	20:00	04:00
7 z 11 Adobe Illustrator cz.3	Olgierd Jaskulski	29-06-2026	16:00	20:00	04:00
8 z 11 Adobe Illustrator cz.4	Olgierd Jaskulski	01-07-2026	16:00	20:00	04:00
9 z 11 Adobe Indesign cz.1	Olgierd Jaskulski	06-07-2026	16:00	20:00	04:00
10 z 11 Adobe Indesign cz. 2	Olgierd Jaskulski	08-07-2026	16:00	19:45	03:45
11 z 11 Walidacja - test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie	Olgierd Jaskulski	08-07-2026	19:45	20:00	00:15

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
-------------	------

Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	6 900,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	6 900,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	130,19 PLN
Koszt osobogodziny netto	130,19 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

Zapewniamy dostęp do pakietu 24 programów ADOBE

Informacje dodatkowe

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

filmy instruktażowe przesyłane po każdym zajęciach

Adres

ul. Stanisława Taczaka 10

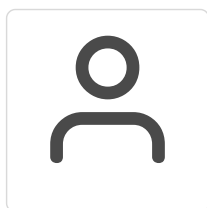
61-818 Poznań

woj. wielkopolskie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe
- kącik kawowy

Kontakt



Małgorzata Słomianna

E-mail kontakt@kursfoto.pl

Telefon (+48) 533 944 288