



KURS PODSTAWOWY: Grafika komputerowa

Numer usługi 2025/12/01/5016/3182647

4 500,00 PLN brutto

4 500,00 PLN netto

90,00 PLN brutto/h

90,00 PLN netto/h

Zakład

Doskonalenia

Zawodowego w
Warszawie

★★★★★ 4,9 / 5

225 ocen

📍 Płock / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 50 h

📅 05.01.2026 do 19.01.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Grupa docelowa usługi

- **Pasjonaci grafiki** - osoby, które hobbystycznie interesują się grafiką i chcą rozwijać swoje umiejętności.
- **Studenci i uczniowie** - osoby kształcące się na kierunkach związanych z grafiką komputerową, sztuką lub multimediami, chcące uzupełnić swoje wykształcenie praktycznymi umiejętnościami.
- **Freelancerzy** - niezależni pracownicy branży kreatywnej, chcący poszerzyć ofertę usług i zdobyć nowe kompetencje.
- **Pracownicy firm** - osoby potrzebujące podstawowej wiedzy z grafiki komputerowej do wykonywania swoich obowiązków zawodowych.
- **Osoby zmieniające karierę** - osoby planujące rozpocząć karierę w branży graficznej od solidnych podstaw.
- Szkolenie zapewnia kompleksową wiedzę teoretyczną i praktyczną, ucząc obsługi Adobe Photoshop i Illustrator, co pozwala uczestnikom na zdobycie umiejętności niezbędnych do tworzenia projektów graficznych.

Minimalna liczba uczestników

3

Maksymalna liczba uczestników

10

Data zakończenia rekrutacji

04-01-2026

Forma prowadzenia usługi

stacjonarna

Liczba godzin usługi

50

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

Usługa przygotowuje do samodzielnego tworzenia, edytowania i zarządzania projektami graficznymi przy użyciu Adobe Photoshop i Illustrator. Uczestnicy nauczą się retuszu zdjęć, tworzenia grafik wektorowych i projektowania materiałów promocyjnych, stosując energooszczędne techniki oraz strategie minimalizacji zużycia zasobów cyfrowych i plików graficznych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Definiuje podstawowe pojęcia z zakresu grafiki komputerowej	Uczestnik rozróżnia kluczowe pojęcia grafiki rastrowej i wektorowej. Definiuje podstawowe terminy związane z oprogramowaniem Adobe Photoshop i Illustrator (np. warstwy, kanały, ścieżki, wektory). Charakteryzuje różnice między grafiką rastrową a wektorową oraz ich zastosowanie w projektach graficznych. Uzasadnia wybór narzędzi w zależności od typu projektu graficznego.	Test teoretyczny
Samodzielnie tworzy i edytuje projekty graficzne przy użyciu Adobe Photoshop	Uczestnik obsługuje podstawowe narzędzia Adobe Photoshop, w tym warstwy, maski, narzędzia do retuszu, efekty warstw. Tworzy i edytuje proste projekty graficzne, stosując korektę kolorów, kadrowanie, skalowanie i inne podstawowe operacje edycji obrazów. Stosuje narzędzia do retuszowania zdjęć i naprawy defektów obrazu. Finalizuje projekt, przygotowując go do wydruku lub publikacji cyfrowej.	Test teoretyczny
Stosuje techniki retuszu i korekcji obrazu w Adobe Photoshop	Uczestnik poprawia zdjęcia, korzystając z narzędzi do retuszu (np. pędzel korygujący, klonowanie, łątka). Zarządza warstwami, maskami i narzędziami selekcji, stosując zaawansowane techniki montażu obrazu. Koryguje kolory i tonację zdjęć, stosując narzędzia do korekty kolorów i dopasowania tonacji.	Test teoretyczny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Organizuje i zarządza projektem graficznym od koncepcji do finalizacji	Uczestnik planuje etapy pracy nad projektem graficznym, organizuje zasoby i ustala harmonogram realizacji zadań. Prezentuje swoje projekty zespołowi lub klientom, uzasadniając wybory projektowe. Oceni jakość projektu, formułując konstruktywne uwagi na temat własnych prac oraz prac zespołu.	Test teoretyczny
Rozpoznaje zasady ekologicznego projektowania grafiki, w tym optymalizacji plików pod kątem zmniejszenia zużycia energii serwerowej i przestrzeni dyskowej.	Identyfikuje techniki zmniejszania rozmiaru plików graficznych bez utraty jakości oraz omawia ich wpływ na wydajność systemów cyfrowych	Test teoretyczny
Stosuje techniki minimalizacji zużycia zasobów cyfrowych, takie jak kompresja plików i wybór energooszczędnych formatów.	Dobiera formaty plików graficznych w zależności od ich przeznaczenia, optymalizując je pod kątem ekologicznego wykorzystania zasobów cyfrowych.	Test teoretyczny
Uwzględnia aspekty zrównoważonego projektowania w pracy graficznej.	Tworzy materiały wizualne w sposób ograniczający nadmierne wykorzystanie zasobów (np. stosuje zoptymalizowane pliki do publikacji internetowych zamiast ciężkich formatów).	Test teoretyczny
Wskazuje techniki druku, rodzaje papieru oraz zasady przygotowania plików do druku i publikacji cyfrowych	Wybiera poprawną technikę druku, rodzaj papieru lub parametr przygotowania pliku w pytaniach testowych	Test teoretyczny
Opisuje zasady współpracy w zespole projektowym, organizacji pracy pod presją czasu oraz stosowania zasad etyki zawodowej grafika	Wybiera poprawne zachowanie lub strategię działania w opisanej sytuacji zawodowej	Test teoretyczny

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

zczegółowy plan zajęć, uwzględniający podział na dni i godziny oraz przerwy, zostanie opracowany i udostępniony na 6 dni przed rozpoczęciem szkolenia, zgodnie z regulaminem BUR. Będzie on dostosowany do preferencji czasowych uczestników.

Aby jak najlepiej dostosować godziny szkolenia do potrzeb grupy, zachęcamy zainteresowane osoby do kontaktu w celu określenia preferowanych terminów zajęć.

- Szkolenie może być realizowane zarówno jednorazowo w tygodniu, jak i kilka razy, w zależności od wybranego trybu. Zajęcia dzienne zapewniają intensywną naukę i pełne skupienie, natomiast popołudniowe pozwalają na elastyczne łączenia szkolenia z innymi obowiązkami.
- Dla większej wygody uczestników dostępna jest również opcja zajęć weekendowych, co umożliwia jeszcze lepsze dopasowanie harmonogramu do różnych stylów życia.
- **Ze względu na otwartość na potrzeby grupy, harmonogram nie został jeszcze ustalony- dopasujemy go tak, aby jak najlepiej odpowiadał uczestnikom i ich różnym preferencjom czasowym.**
- Należy również pamiętać, że plan zajęć może ulec drobnym modyfikacjom w zależności od tempa pracy grupy, czasu potrzebnego na wykonanie ćwiczeń oraz indywidualnego przyswajania materiału przez uczestników.

MODUŁ 1

Wprowadzenie do grafiki komputerowej

1. Rodzaje grafiki: rastrowa, wektorowa – porównanie, przykłady zastosowań
2. Formatowanie plików graficznych – różnice między formatami JPG, PNG, SVG, EPS, PDF
3. Rozdzielczość, DPI, tryby kolorów (RGB vs. CMYK)
4. Zasady organizacji przestrzeni roboczej w programach graficznych

Metodyka; zaj. teoretyczne- wykład, dyskusja

MODUŁ 2

Adobe Photoshop (10h)

1. Interfejs programu i zarządzanie przestrzenią roboczą
2. Warstwy, maski, grupowanie elementów i ich znaczenie w edycji
3. Narzędzia zaznaczania, kadrowania, korekcji koloru
4. Techniki retuszu: usuwanie niedoskonałości, poprawa ostrości i kontrastu
5. Tworzenie prostych projektów graficznych: baner internetowy, grafika promocyjna

Metodyka; zaj. teoretyczne- wykład, dyskusja

zaj. praktyczne – ćwiczenia indywidualne i w grupach

MODUŁ 3

Adobe Illustrator (10h)

1. Zasady tworzenia grafiki wektorowej: punkty kotwiczące, ścieżki, krzywe Beziera
2. Tworzenie kształtów i ich edycja: Pathfinder, transformacje, przekształcenia
3. Zarządzanie kolorem, gradientami, efektami cieniowania
4. Typografia w grafice: praca z tekstem i jego konwersja do krzywych
5. Projektowanie logotypu i ikon – zastosowanie w praktyce

Metodyka; zaj. teoretyczne- wykład, dyskusja

zaj. praktyczne – ćwiczenia indywidualne i w grupach

MODUŁ 4

Techniki obróbki i kompozycji (6h)

- 1. Łączenie elementów rastrowych i wektorowych w jednym projekcie
- 2. Tworzenie layoutów do mediów społecznościowych, infografik i plakatów
- 3. Zasady projektowania wizualnego: hierarchia informacji, siatki projektowe
- 4. Dobór palet kolorystycznych i kontrastów z użyciem narzędzi online

Metodyka; zaj. teoretyczne- wykład, dyskusja

zaj. praktyczne – ćwiczenia indywidualne i w grupach

MODUŁ 5

AI w pracy grafika (8h)

- 1. Przegląd aktualnych narzędzi AI (Adobe Firefly, DALL-E, Canva AI, Bing Designer)
- 2. Tworzenie grafik za pomocą promptów – dobre praktyki i ograniczenia
- 3. Edycja i modyfikacja obrazów wygenerowanych przez AI
- 4. Automatyzacja procesów projektowych: szybkie prototypowanie, generowanie wariantów
- 5. Etyka i prawa autorskie: czym jest „twórczość” w kontekście AI

Metodyka; zaj. teoretyczne- wykład, dyskusja

zaj. praktyczne – ćwiczenia indywidualne i w grupach

MODUŁ 6

DTP i przygotowanie do druku (6h)

- 1. Zasady przygotowania materiałów do druku: spady, marginesy, rozdzielczość
- 2. Konwersja kolorów, profile ICC, proofing cyfrowy
- 3. Projektowanie ulotek, broszur, wizytówek i ich układów
- 4. Eksportowanie i zapisywanie plików dla drukarni (PDF/X, TIFF)

Metodyka; zaj. teoretyczne- wykład, dyskusja

zaj. praktyczne – ćwiczenia indywidualne i w grupach

MODUŁ 7

Portfolio i prezentacja prac (8h)

- 1. Organizacja i selekcja projektów do portfolio
- 2. Tworzenie cyfrowego portfolio w PDF, online (np. Behance)
- 3. Prezentacja i omówienie projektów w grupie – ćwiczenie kompetencji miękkich
- 4. Konsultacje indywidualne z instruktorem, omówienie postępów

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	4 500,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	4 500,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	90,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	90,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Piotr Pytelewski

Od 20 lat prowadzenie i organizacja szkoleń z zakresu: komputerowe, ECDL, HR, kadry, płace, prawne, szkolenia otwarte typu efektywność osobista, sprzedażowe.

Szczegółowy wykaz szkoleń z zakresu: pracownik biurowy, sprzedawca, obsługa klienta, sprzedaż z kasą fiskalną magazynier, magazynier z wózkiem widłowym, pracownik gospodarczy, sprzątający, pracownik administracyjno-biurowy, księgowość, rachunkowość, komputerowe, ECDL, Szkolenia z programowania, indywidualne doradztwo biznesowe, wdrażanie i utrzymanie struktury sieciowej, konfigurowanie sprzętu pod kątem potrzeb stanowisk pracy, diagnozowanie problemów ze sprzętem i oprogramowaniem, instalowanie i aktualizacja oprogramowania, obsługa systemu VoIP, wsparcie pracowników w zakresie użytkowania urządzeń, systemów i aplikacji, programowanie Visual Basic programowanie VisualC++ -programowanie Visual FoxPro, -tworzenie zapytania SQL, obsługi biura VCC. Nauczyciel przedmiotów zawodowych informatycznych

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy kursu otrzymują materiały piśmiennicze (teczkę, zeszyt, długopis) oraz kopie materiałów omawianych na kursie.

Warunki uczestnictwa

W szkoleniu mogą uczestniczyć osoby, które:

- ukończyły co najmniej szkołę podstawową lub gimnazjum
- ukończyły 18 rok życia

-znajomość obsługi komputera w stopniu bardzo dobrym.

Adres

ul. 1 Maja 7

09-400 Płock

woj. mazowieckie

Zajęcia teoretyczne odbywają się w w salach szkoleniowych, wyposażonych w niezbędny sprzęt i urządzenia multimedialne. Zajęcia praktyczne odbywają się w pracowni komputerowej wyposażonej w profesjonalny sprzęt komputerowy.

Wszystkie pomieszczenia spełniają wymagania bhp, p.poż i sanitarnohigieniczne potwierdzone opiniami wydanymi przez Komendę Miejską Państwowej Straży Pożarnej oraz Inspektora Sanitarnego.

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe

Kontakt



Justyna Podlucka

E-mail zarzad@zdz.edu.pl

Telefon (+22) 517 072 950