



Kurs grafika komputerowa

Numer usługi 2026/02/07/11761/3315386

4 950,00 PLN brutto

4 950,00 PLN netto

90,00 PLN brutto/h

90,00 PLN netto/h

150,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Niepubliczna

Placówka

Kształcenia

Ustawicznego w

Bochni

📍 Bochnia / stacjonarna

🏢 Usługa szkoleniowa

★★★★★ 4,8 / 5

🕒 55 h

289 ocen

📅 03.08.2026 do 25.08.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Identyfikatory projektów	Małopolski Pociąg do kariery
Grupa docelowa usługi	Kurs przygotowany jest z myślą o osobach, które chcą zdobyć wiedzę z zakresu tworzenia i edytowania grafiki komputerowej, Usługa również adresowana dla Uczestników Projektu "Małopolski pociąg do kariery - sezon 1" i/lub dla Uczestników Projektu "Nowy start w Małopolsce z EURESem" oraz dla uczestników posiadających Mbony
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	4
Data zakończenia rekrutacji	14-07-2026
Forma prowadzenia usługi	stacjonarna
Liczba godzin usługi	55
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości Małopolskich Standardów Usług Edukacyjno-Szkoleniowych (MSUES) - wersja 2.0

Cel

Cel edukacyjny

Celem kursu grafiki komputerowej jest nabycie umiejętności związanych z tworzeniem i edytowaniem grafiki komputerowej, i obsługi programów Adobe Photoshop, Illustrator.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Rozumie podstawowe pojęcia i techniki grafiki komputerowej	- wyjaśnia różnice między grafiką rastrową a wektorową, - rozpoznaje różne formaty plików graficznych,	Test teoretyczny
		Obserwacja w warunkach symulowanych
Posługuję się oprogramowaniem graficznym	- wykorzystuje narzędzia Adobe Photoshop do edycji zdjęć, - używa Adobe Illustrator do tworzenia grafiki wektorowej,	Obserwacja w warunkach symulowanych
Tworzy własne projekty graficzne.	- tworzy plakat promocyjny z logo, - tworzy kompozycje graficzne z wykorzystaniem zasad teorii koloru i typografii	Obserwacja w warunkach symulowanych
Stosuje zasady UX/UI w projektowaniu	- rozumie znaczenie użyteczności i estetyki w projektowaniu interfejsów	Obserwacja w warunkach symulowanych
Przygotowuje pliki graficzne zgodnie z wymaganiami drukarni.	- optymalizuje grafiki do publikacji w Internecie.	Obserwacja w warunkach symulowanych
		Test teoretyczny

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 wyrażnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Wprowadzenie do grafiki komputerowej (2h) - zajęcia praktyczne

Rodzaje grafiki: rastrowa vs wektorowa

Podstawy Adobe Photoshop (10h) - zajęcia praktyczne

Interfejs i narzędzia

Edycja zdjęć: retusz, korekcja kolorów, filtry

Praca z warstwami

Podstawy Adobe Illustrator (6h)- zajęcia praktyczne

Tworzenie grafiki wektorowej

Narzędzia do rysowania i edycji kształtów

Praca z tekstem i typografią

Teoria koloru i kompozycja (6h) - zajęcia praktyczne

Zasady teorii koloru

Kompozycja w grafice

Analiza przykładów

Zasady UX/UI (7h)- zajęcia praktyczne

Podstawowe zasady projektowania interfejsów

Wprowadzenie do prototypowania

Testowanie użyteczności

Tworzenie projektów graficznych (12 h)

Praca nad projektami indywidualnymi

Prezentacja i omówienie prac

Przygotowanie do druku i publikacji online (6h)- zajęcia praktyczne

Wymagania techniczne dla druku

Optymalizacja grafiki do sieci

Podsumowanie i weryfikacja (6h)- zajęcia praktyczne

Prezentacja końcowych projektów- wskazówki do dalszej pracy.

Ocena i feedback

Kurs obejmuje 55 godz. edukacyjnych tj 41 godz. zegarowych +15 min

Przerwy nie są wliczane w usługę szkoleniową.

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	4 950,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	4 950,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	90,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	90,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Ludmiła Mikołajczyk

Nauczyciel w Policealnej Szkole Poligraficznej, Multimedialnej i Projektowania Reklam Publishing School w Krakowie, w Zespole Szkół nr 1 w Bochni, wykładowca Uniwersytet Jagielloński, Akademia Sztuk Pięknych. Od 20 lat prowadzi zajęcia dla młodzieży i osób dorosłych z zakresu programów komputerowych, grafiki i zagadnień poligraficznych. - egzaminator Europejskiego Certyfikatu Umiejętności Komputerowych CORE. – egzaminator egzaminu zawodowego w zawodzie technik informatyk Okręgowej Komisji Egzaminacyjnej. – egzaminator egzaminu zawodowego w zawodzie technik cyfrowych procesów graficznych oraz fototechnik Okręgowej Komisji Egzaminacyjnej. - Od 2010 do 2015 – ekspert Okręgowej Komisji Egzaminacyjnej w zawodzie technik cyfrowych procesów graficznych, autor zadań teoretycznych i praktycznych na egzamin zawodowy dla tego zawodu.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

uczestnik otrzymuje zeszyt długopis

Adres

ul. Pod Lipką 5
32-700 Bochnia
woj. małopolskie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Wi-fi

Kontakt



Danuta Sucharska

E-mail nck.bochnia.kursy@op.pl

Telefon (+48) 531 777 970