



Grafika komputerowa i multimedia. Adobe, Photoshop, Illustrator.

Numer usługi 2026/03/03/200358/3377422

9 000,00 PLN brutto
9 000,00 PLN netto
75,00 PLN brutto/h
75,00 PLN netto/h
150,00 PLN cena rynkowa ⓘ

CENTRUM NAUKI I
BIZNESU "ŻAK"
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

Brak ocen dla tego dostawcy

📍 zdalna w czasie rzeczywistym
👤 Usługa szkoleniowa
🕒 120 h
📅 27.06.2026 do 31.08.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Grupa docelowa usługi

1. Absolwenci szkół średnich i techników zainteresowani studiami kreatywnymi i projektowaniem wizualnym.
2. Osoby zmieniające karierę (np. z marketingu, IT, fotografii, wydawnictw) chcące zdobyć praktyczne umiejętności w grafice cyfrowej i produkcji multimedialnej.
3. Profesjonaliści kreatywni (grafik, ilustrator, web designer, montażysta wideo) pragnący poszerzyć kompetencje lub zaktualizować portfolio.
4. Hobbystyczni twórcy i freelancerzy, którzy chcą profesjonalizować pracę (ilustracja, animacja, motion design).
5. Przedsiębiorcy i startupy potrzebujące kompetencji do tworzenia identyfikacji wizualnej, materiałów promocyjnych i treści multimedialnych.
6. Nauczyciele i edukatorzy chcący wykorzystywać multimedia w dydaktyce.
7. Firmy i zespoły projektowe poszukujące pracowników z umiejętnościami UX/UI, 3D, animacji, edycji wideo i produkcji dźwięku.

Minimalna liczba uczestników

10

Maksymalna liczba uczestników

25

Data zakończenia rekrutacji

25-06-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

120

Cel

Cel edukacyjny

Celem jest przygotować absolwenta potrafiącego samodzielnie zaprojektować i wdrożyć profesjonalny produkt multimedialny oraz efektywnie pracować w zespole kreatywnym lub jako freelancer, udokumentowane praktycznymi projektami i portfolio.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Zna podstawowe pojęcia grafiki cyfrowej, potrafi obsługiwać podstawowe funkcje Photoshop/GIMP, wybiera właściwy format pliku.</p> <p>Rozumie zasady kompozycji i teorii koloru, projektuje grafiki rastrowe i wektorowe oraz logo/ plakat/ ulotkę, stosuje hierarchię wizualną.</p>	<p>Test wiedzy, checklista potwierdzona przez instruktora.</p> <p>Zadanie praktyczne w programie wektorowym i rastrowym</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p> <p>Prezentacja</p>
<p>Zna techniki retuszu, maskowania i pracy na warstwach oraz zasady AI-generacji obrazów, potrafi integrować obrazy AI z materiałem fotograficznym, ocenia aspekty etyczne.</p>	<p>Zadanie praktyczne (retusz z maskami/warstwami)</p>	<p>Obserwacja w warunkach rzeczywistych</p>
<p>Animacja 2D i podstawy efektów wizualnych – Efekty kształcenia: zna zasady animacji (timing, easing), tworzy proste animacje logo/tekstu w After Effects, optymalizuje eksport pod różne media.</p> <p>Rozumie modelowanie, materiały, oświetlenie i rendering, potrafi stworzyć model 3D i wyrenderować realistyczną scenę, przygotowuje pliki do animacji.</p>	<p>Projekt praktyczny (animacja logo/intro z plikami źródłowymi i eksportem)</p> <p>Projekt praktyczny (model + finalny render)</p>	<p>Prezentacja</p> <p>Prezentacja</p>
<p>Zna etapy montażu wideo i obróbki dźwięku, montuje krótki film z korekcją kolorów i miksowaniem audio, przygotowuje pliki do publikacji</p> <p>Planuje i realizuje kompleksowy projekt multimedialny, pracuje zespołowo, zarządza wersjami i terminami, prezentuje i uzasadnia rozwiązania.</p>	<p>Test praktyczny z eksportu/kodeków, ocena miks dźwięku.</p> <p>Ocena projektu końcowego (portfolio + prezentacja)</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p> <p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>

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

Moduł 1: Wprowadzenie do grafiki komputerowej (10 godz.)

- Podstawy grafiki cyfrowej
- Obsługa podstawowych programów graficznych (np. Adobe Photoshop, GIMP)
- Format plików i ich zastosowanie

Moduł 2: Projektowanie graficzne i kompozycja (20 godz.)

- Kompozycja i teoria koloru
- Tworzenie grafik rastrowych i wektorowych (np. Adobe, CorelDRAW)
- Projektowanie logo, plakatów, ulotek

Moduł 3: Edycja i retusz zdjęć (15 godz.)

- Techniki retuszu i korekty zdjęć
- Maski, warstwy, filtry
- Praca na materiałach fotograficznych
- Generowanie zdjęć za pomocą Sztucznej Inteligencji

Moduł 4: Animacja 2D i podstawy efektów wizualnych (25 godz.)

- Podstawy animacji w After Effects lub podobnym narzędziu
- Tworzenie prostych animacji logo i tekstów
- Eksport i optymalizacja

Moduł 5: Grafika 3D i wizualizacja (20 godz.)

- Wprowadzenie do modelowania 3D (np. Blender)
- Renderowanie i tworzenie realistycznych wizualizacji
- Animacja obiektów 3D

Moduł 6: Tworzenie materiałów multimedialnych (15 godz.)

- Montaż wideo i dźwięku (np. Adobe Premiere)
- Tworzenie prezentacji multimedialnych
- Obróbka materiałów audio

Moduł 7: Projekt końcowy i prezentacja (15 godz.)

- Przygotowanie własnego projektu graficznego/animacyjnego/multimedialnego
- Praca zespołowa lub indywidualna
- Prezentacja efektów

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	9 000,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	9 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	75,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	75,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Paweł Gorzelec

Od ponad 17 lat jestem związany z grafiką komputerową i kreacją wizualną. Jestem absolwentem Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie, Wydziału Informatyki, kierunku grafika komputerowa. Prowadzę agencję reklamową Bizon ADS, w której realizuję projekty graficzne, marketingowe i koncepcyjne na najwyższym poziomie.

Specjalizuję się w:

projektowaniu grafiki komputerowej i animacji,
budowie nowoczesnych stron internetowych,
tworzeniu kampanii marketingowych w mediach społecznościowych

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnik otrzymuje materiał w formie elektronicznej.

Warunki uczestnictwa

Własny komputer z dostępem do internetu (kurs odbywa się online)

Minimalne wymagania: system Windows 10/MacOS, 8 GB RAM oraz możliwość zainstalowania oprogramowania graficznego (np. Adobe Photoshop, Illustrator lub ich darmowych odpowiedników).

Warunki techniczne

Minimalne wymagania: system Windows 10/MacOS, 8 GB RAM oraz możliwość zainstalowania oprogramowania graficznego (np. Adobe Photoshop, Illustrator lub ich darmowych odpowiedników).

Kontakt



Natalia Pajor

E-mail bur@zak.edu.pl

Telefon (+48) 502 309 882