



Kompleksowe szkolenie: Grafika 2D– Adobe Photoshop, Illustrator i InDesign (poziom podstawowy+)

Numer usługi 2026/03/20/22948/3423064

6 765,00 PLN brutto
5 500,00 PLN netto
123,00 PLN brutto/h
100,00 PLN netto/h
200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Ernabo Adrian Flak

★★★★★ 4,6 / 5

861 ocen

- 📄 Usługa szkoleniowa
- 📺 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 55:00 h
- 📅 04.07.2026 do 26.07.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Poziom zaawansowania uczestników:

- Osoby posiadające **podstawową wiedzę z obsługi komputera** i pracy w środowisku Windows lub Mac
- Uczestnicy, którzy znają **podstawowe funkcje programów Adobe** (Photoshop, Illustrator, InDesign) lub korzystali z nich amatorsko
- Chcą przejść z **poziomu podstawowego do poziomu średniozaawansowanego** w praktyce

Grupa docelowa usługi

Szkolenie od podstaw

- Szkolenie przeznaczone jest również dla uczestników projektu **Kierunek Rozwój** realizowany przez WUP w Toruniu.
- Usługa również adresowana dla Uczestników Projektu **Małopolski Pociąg do Kariery sezon 1**
- Usługa skierowana również dla uczestników projektu "**Zachodniopomorskie bony szkoleniowe**"
- Oraz dla uczestników projektów dofinansowanych **w całej Polsce**
- Szkolenie skierowane jest zarówno do **osób indywidualnych, jak i pracodawców i pracowników**

Minimalna liczba uczestników

4

Maksymalna liczba uczestników

8

Data zakończenia rekrutacji

01-07-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje uczestników w zakresie tworzenia i edycji grafiki 2D przy użyciu programów Adobe Photoshop, Illustrator i InDesign, umożliwiających samodzielne projektowanie materiałów graficznych do publikacji drukowanych i cyfrowych, a także przygotowanie projektów zgodnych z wymaganiami produkcji i druku.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik rozróżnia grafikę rastrową i wektorową	Wskazuje różnice między rastrem a wektorem	Test teoretyczny
	Wskazuje zastosowanie obu rodzajów grafiki w praktyce (druk, internet)	Test teoretyczny
	Wyjaśnia konsekwencje zmiany rozdzielczości dla grafiki rastrowej	Test teoretyczny
Uczestnik stosuje zasady doboru kolorów (RGB/CMYK)	Dobiera właściwą przestrzeń kolorów do projektu (druk vs internet)	Analiza dowodów i deklaracji
	Wyjaśnia wpływ trybu kolorów na wydruk i ekran	Test teoretyczny
Uczestnik rozróżnia podstawowe formaty plików graficznych	Rozpoznaje profil kolorów w gotowych plikach	Analiza dowodów i deklaracji
	Dobiera format pliku odpowiedni do celu (JPG/PNG/PDF/PSD/AI)	Test teoretyczny
	Wyjaśnia różnicę między formatami stratnymi i bezstratnymi	Test teoretyczny
Uczestnik wykonuje retusz zdjęcia	Usuwa niedoskonałości w projekcie	Analiza dowodów i deklaracji
	Zachowuje naturalny wygląd zdjęcia po retuszu	Analiza dowodów i deklaracji
	Używa narzędzi Clone Stamp i Healing Brush	Analiza dowodów i deklaracji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik tworzy grafikę wektorową w Illustrator	Wykonuje projekt ikony lub prostego logo	Analiza dowodów i deklaracji
	Używa Pen Tool, kształtów i gradientów	Analiza dowodów i deklaracji
	Ustawia warstwy i grupy obiektów	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik stosuje tekst i typografię	Formatuje tekst z użyciem stylów znakowych i akapitowych	Analiza dowodów i deklaracji
	Zachowuje czytelność i spójność projektu	Analiza dowodów i deklaracji
	Poprawnie łączy tekst z elementami graficznymi	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik przygotowuje dokument w InDesign	Tworzy układ publikacji (ulotka, broszura)	Analiza dowodów i deklaracji
	Używa siatek, kolumn i marginesów	Analiza dowodów i deklaracji
	Importuje grafikę i tekst zgodnie z zasadami layoutu	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik łączy pracę między programami Adobe	Wykorzystuje programy w jednym projekcie	Analiza dowodów i deklaracji
	Zachowuje spójność kolorystyczną i stylu	Analiza dowodów i deklaracji
	Poprawnie linkuje pliki między programami	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik pracuje zgodnie z założeniami projektu	Realizuje zadanie zgodnie z briefem	Analiza dowodów i deklaracji
	Zachowuje harmonogram i wymagania projektu	Analiza dowodów i deklaracji

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

Program szkolenia jest dostosowany do potrzeb uczestników usługi oraz głównego celu usługi i jej charakteru oraz obejmuje zakres tematyczny usługi. Uczestnik nie musi spełniać dodatkowych wymagań dot. poziomu zaawansowania.

Usługa prowadzona jest w godzinach dydaktycznych. Przerwy nie są wliczone w ogólny czas usługi rozwojowej. Harmonogram usługi może ulec nieznacznemu przesunięciu, ponieważ ilość przerw oraz długość ich trwania zostanie dostosowana indywidualnie do potrzeb uczestników szkolenia. Łączna długość przerw podczas szkolenia nie będzie dłuższa aniżeli zawarta w harmonogramie.

Zajęcia zostaną przeprowadzone przez ekspertów z wieloletnim doświadczeniem, którzy przekazuje nie tylko wiedzę teoretyczną, ale także praktyczne wskazówki i najlepsze praktyki. Uczestnicy mają możliwość czerpania z jego wiedzy i doświadczeń.

Szkolenie będzie realizowane **zdalnie w czasie rzeczywistym** za pomocą platformy **ClickMeeting**, co umożliwi aktywny udział uczestników w warsztatach i ćwiczeniach grupowych.

Szkolenie realizowane jest przez platformę umożliwiającą:

- udostępnianie ekranu,
- czat, komunikację audio-wideo,
- współdzielenie materiałów i plików,
- interaktywną prezentację kodu i analiz danych.

Każdy uczestnik pracuje indywidualnie na swoim komputerze z bieżącym wsparciem trenera.

Przed dokonaniem zapisu i złożeniem karty uczestnictwa do Operatora, zachęcamy do **kontaktowania się z nami telefonicznie, SMS-em lub e-mailem** pod adresem/numerem wskazanym w zakładce „**Kontakt**”.

Pozwoli to **potwierdzić dostępność miejsca** w grupie szkoleniowej oraz rozwiązać ewentualne wątpliwości.

Program szkolenia:

MODUŁ 1: Fundamenty pracy grafika(5 godz. dyd)

Moduł wprowadza uczestników w praktyczne podstawy pracy grafika komputerowego. Uczestnicy porządkują wiedzę dotyczącą różnic między grafiką rastrową a wektorową oraz uczą się świadomego doboru parametrów technicznych do konkretnego zastosowania (druk, internet, social media). Omawiane są także zasady poprawnej organizacji pracy i plików projektowych.

- grafika rastrowa vs wektorowa w praktyce
- przestrzenie kolorów (RGB, CMYK) i ich zastosowanie
- rozdzielczość i jakość obrazu
- formaty plików i ich wykorzystanie
- organizacja plików i workflow

MODUŁ 2: Adobe Photoshop- edycja i poprawa grafiki(10 godz.)

Moduł skupia się na praktycznej obróbce grafiki rastrowej. Uczestnicy uczą się nie tylko podstawowych narzędzi, ale także pracy w sposób uporządkowany i nieniszczący. Szczególny nacisk kładziony jest na poprawę jakości zdjęć oraz przygotowanie materiałów do publikacji.

- praca na warstwach i maskach
- kadrowanie, skalowanie i kompozycja obrazu
- podstawowa i średniozaawansowana korekcja kolorów
- retusz zdjęć (usuwanie niedoskonałości)
- selekcje i wycinanie obiektów
- przygotowanie grafik do internetu

MODUŁ 3: Adobe Photoshop- grafika użytkowa(8 godz.)

Moduł rozwija umiejętności tworzenia grafik użytkowych wykorzystywanych w marketingu. Uczestnicy uczą się łączenia różnych elementów wizualnych oraz budowania estetycznych i czytelnych kompozycji.

- tworzenie grafik reklamowych (banery, posty)
- praca z tekstem w Photoshopie
- efekty i filtry w praktyce
- podstawy fotomontażu
- przygotowanie spójnych layoutów

MODUŁ 4: Adobe Illustrator – grafika wektorowa (9 godz.)

Moduł wprowadza uczestników w świat grafiki wektorowej, umożliwiając tworzenie skalowalnych elementów graficznych. Uczestnicy uczą się pracy z kształtami oraz podstaw projektowania elementów identyfikacji wizualnej.

- tworzenie i edycja kształtów
- kolory, gradienty i style
- transformacje i wyrównanie obiektów
- wprowadzenie do Pen Tool
- tworzenie prostych ikon i grafik

MODUŁ 5: Adobe Illustrator – projektowanie użytkowe(8 godz.)

Moduł rozwija umiejętności projektowania graficznego z naciskiem na zastosowania praktyczne. Uczestnicy uczą się zasad tworzenia prostych znaków graficznych oraz pracy z typografią.

- projektowanie logo (podstawy)
- praca z tekstem i fontami
- kompozycja i estetyka projektu
- tworzenie zestawów ikon
- przygotowanie plików do eksportu

MODUŁ 6: Adobe InDesign – skład publikacji(10 godz.)

Moduł koncentruje się na przygotowaniu materiałów do druku i publikacji cyfrowych. Uczestnicy uczą się tworzenia dokumentów wielostronicowych oraz pracy z tekstem i grafiką w sposób uporządkowany.

- tworzenie dokumentów (ulotki, broszury)
- układy, siatki i marginesy
- style tekstowe i akapitowe
- import grafiki i tekstu
- przygotowanie publikacji do eksportu

MODUŁ 7: Eksport i przygotowanie do publikacji(2 godz.)

Moduł porządkuje wiedzę dotyczącą końcowego etapu pracy projektowej. Uczestnicy uczą się przygotowywać pliki do różnych zastosowań oraz eliminować typowe błędy.

- eksport do PDF (druk i internet)
- podstawy przygotowania do druku (spady, marginesy)
- optymalizacja plików
- kontrola jakości

MODUŁ 8: Projekt końcowy (3 godz.)

Moduł praktyczny, w którym uczestnicy realizują kompletny projekt graficzny, łącząc wiedzę ze wszystkich programów. Praca odbywa się pod okiem trenera z indywidualnymi konsultacjami.

- projekt logo (Illustrator)
- grafika reklamowa (Photoshop)
- ulotka lub broszura (InDesign)
- prezentacja projektu

Walidacja-

test teoretyczny (1 godz. dyd)

analiza dowodów i deklaracji (1 godz. dyd)

Ocena dokonywana jest po szkoleniu na podstawie zgodności wykonanej pracy- projektu graficznego- z kryteriami jakościowymi (kompozycja, poprawność techniczna, przygotowanie do publikacji).

Podział szkolenia:

Moduł	Liczba godzin	Teoria (h / %)	Praktyka (h / %)
1	5 h	3 h / 60%	2 h / 40%
2	10 h	3 h / 30%	7 h / 70%
3	8 h	2 h / 25%	6 h / 75%
4	9 h	3 h / 33%	6 h / 67%
5	8 h	2 h / 25%	6 h / 75%
6	10 h	3 h / 30%	7 h / 70%
7	2 h	1 h / 50%	1 h / 50%
8	3 h	0 h / 0%	3 h / 100%

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 0

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
-------------------	------------	-----------------------	---------------------	---------------------	---------------

Brak wyników.

Cennik

Jeżeli korzystasz z dofinansowania i usługa stanowi usługę kształcenia zawodowego lub przekwalifikowania zawodowego wraz z usługą lub dostawą towarów ściśle związaną z usługami kształcenia zawodowego lub przekwalifikowania zawodowego to możesz mieć możliwość skorzystania za zwolnienia z podatku VAT na podstawie art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c ustawy z dnia 11 marca 2024 r. o podatku od towarów i usług, jeśli usługa w całości jest finansowana ze środków publicznych lub § 3 ust. 1 pkt 14 rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień w przypadku, gdy usługa jest finansowana w co najmniej 70% ze środków publicznych.

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	6 765,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 500,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	123,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	100,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 0

Brak wyników.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Prezentacje multimedialne omawiające teorię grafiki 2D i narzędzia Adobe

Warunki uczestnictwa

Warunkiem zdobycia certyfikatu potwierdzającego zdobyte kompetencje jest przystąpienie do Egzaminu. Na egzamin uczestnik nie musi dokonywać osobnego zapisu oraz jest w koszt usługi.

Wymagana jest obecność min 80% lub zgodna ze wskazaniami Operatora. Obecność na usłudze weryfikowana będzie na podstawie raportu logowań wygenerowanego z platformy.

Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że usługa może być poddana monitoringowi z ramienia Operatora lub PARP i wyrażają na to zgodę.

Uczestnik ma obowiązek zapisania się na usługę przez BUR co najmniej w dniu zakończenia rekrutacji.

Organizator zapewni dostępność osobom ze szczególnymi potrzebami podczas realizacji usług rozwojowych zgodnie z Ustawą z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz.U. 2022 poz. 2240) oraz „Standardami dostępności dla polityki spójności 2021-2027”. **W przypadku potrzeby zapewnienia specjalnych udogodnień prosimy o kontakt przed zapisem na usługę!**

Informacje dodatkowe

- **Zapis BUR nie jest jednoznaczny z zarezerwowaniem miejsca.** W celu potwierdzenia miejsca prosimy o dodatkowy kontakt telefoniczny/sms lub mailowy na adres/numer wskazany w zakładce "kontakt"
- zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu Kierunek Rozwój
- zawarto umowę z WUP w Krakowie w ramach projektu Małopolski Pociąg do Kariery
- zawarto umowę z WUP w Szczecinie w ramach projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe
- usługi dedykowane również uczestnikom innych programów dofinansowań

Podstawa zwolnienia z VAT:

1) *art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c Ustawy z dnia 11 marca 2024 o podatku od towarów i usług - w przypadku dofinansowania w wysokości 100%*

2) *§ 3 ust. 1 pkt. 14 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień - w przypadku dofinansowania w co najmniej 70%*

3) *W przypadku braku uzyskania dofinansowania lub uzyskania dofinansowania poniżej 70%, do ceny usługi należy doliczyć 23% VAT*

Warunki techniczne

Sprzęt komputerowy

- Komputer stacjonarny lub laptop z systemem **Windows 10/11** lub **macOS 11+**
- Procesor minimum: Intel i5 / AMD Ryzen 5
- Pamięć RAM: **min. 8 GB** (zalecane 16 GB dla komfortowej pracy z dużymi plikami)
- Dysk SSD lub szybki HDD (zalecane SSD)
- Karta graficzna kompatybilna z Adobe (min. 2 GB VRAM)

Obowiązkowe:

- **Kamera:** Uczestnik powinien posiadać działającą kamerę (wbudowaną w laptop/komputer lub zewnętrzną). Kamera umożliwia aktywny udział w sesjach, prezentację ćwiczeń grupowych oraz interakcję z prowadzącym.
- **Mikrofon:** Niezbędny jest sprawny mikrofon (wbudowany lub zewnętrzny, np. w zestawie słuchawkowym). Umożliwia zadawanie pytań, udział w dyskusjach i ćwiczeniach grupowych.
- Zalecane użycie słuchawek z mikrofonem, aby zredukować echo i poprawić jakość dźwięku.

Oprogramowanie

Zainstalowane programy Adobe:

- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Adobe InDesign

Dostęp do Adobe Creative Cloud ZAPEWNI DOSTAWCA USŁUGI

- Przeglądarka internetowa aktualna (Chrome, Edge, Firefox)

Łącze internetowe

- Stabilne łącze **min. 20 Mbps** (szybkość pobierania i wysyłania)
- Preferowane połączenie przewodowe (LAN) w przypadku dużych plików
- Możliwość korzystania z platformy szkoleniowej (CLICMEETING)

Środowisko pracy

- Ciche miejsce do pracy z minimalnymi zakłóceniami
- Dostęp do zasilania i stabilnej sieci elektrycznej
- Możliwość wyświetlania ekranu dla trenera i uczestników

Kontakt



AGATA FLAK

E-mail kontakt@dofinansowanekursy.pl

Telefon (+48) 530 642 270