



KURS PODSTAWOWY: Grafika komputerowa

Numer usługi 2026/04/16/5016/3492644

4 500,00 PLN brutto
4 500,00 PLN netto
90,00 PLN brutto/h
90,00 PLN netto/h
150,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Zakład

Doskonalenia

Zawodowego w
Warszawie

★★★★★ 4,9 / 5

225 ocen

📍 Płock / stacjonarna

👤 Usługa szkoleniowa

🕒 50 h

📅 27.05.2026 do 31.07.2026

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

20-05-2026

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

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

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

Szczegółowy plan zajęć, uwzględniający podział na dni i godziny oraz przerwy, zostanie opracowany i udostępniony na 4 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 umożliwi 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 |
| Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT | |
| 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

Kontakt



BEATA STANISZEWSKA

E-mail staniszewskab0@gmail.com

Telefon (+48) 518 502 061