



Kurs DTP z grafiką - tryb indywidualny

Numer usługi 2026/05/04/14511/3532592

9 132,75 PLN brutto

7 425,00 PLN netto

152,21 PLN brutto/h

123,75 PLN netto/h

433,33 PLN cena rynkowa ⓘ

OPENITY SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 4,5 / 5

277 ocen

📍 Poznań

🏠 Usługa szkoleniowa

📄 stacjonarna

🕒 60:00 h

📅 09.11.2026 do 21.12.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Inne / Artystyczne

Grupa docelowa usługi

Osoby, które chcą nabyć kompetencje w zakresie tworzenia grafiki komputerowej w programach Adobe Photoshop, Adobe Illustrator i Adobe Indesign.

Szkolenie jest skierowane do:

- **Właściciele małych i średnich firm**, którzy chcą zwiększyć swoją widoczność w social media i pozyskać nowych klientów.
- **Specjalistów ds. marketingu** i osób odpowiedzialnych za promocję firmy w social media.
- **Przedsiębiorców w branży usługowej**, takich jak fryzjerzy, barberzy, kosmetolodzy, trenerzy personalni, którzy chcą skutecznie promować swoje usługi online.
- **Osób, które planują rozpocząć działalność online** i chcą budować swoją obecność w mediach społecznościowych od podstaw.

Minimalna liczba uczestników

1

Maksymalna liczba uczestników

1

Data zakończenia rekrutacji

02-11-2026

Forma prowadzenia usługi

stacjonarna

Liczba godzin usługi

60

Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje do praktycznego opanowania programów Adobe Photoshop, Illustrator i Indesign. Budowanie przekazu za pomocą grafiki bez względu na to czy jest to plakat, strona internetowa, aplikacja do tabletu czy też ulotka, wyrasta do jednej z ważniejszych umiejętności obecnych czasów. Każdy moduł oznacza inny program, a wybraliśmy najważniejsze i najpowszechniej używane na rynku oprogramowanie firmy ADOBE. Nie zabraknie również zagadnień z DTP (przygotowania do druku).

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Wiedza - rozróżnia kluczowe zasady kadrowania oraz definiuje parametry zapisu zdjęć.</p> <p>Charakteryzuje różnice między grafiką rastrową a wektorową oraz opisuje podstawowe ustawienia koloru w programach Adobe.</p> <p>Wymienia i opisuje zastosowania podstawowych narzędzi do edycji ścieżek i kształtów w programie Adobe Illustrator.</p> <p>Definiuje style warstw i filtry w programie Adobe Photoshop oraz określa ich wpływ na modyfikację obrazu.</p> <p>Definiuje zasady zarządzania kolorem (Color Management) oraz wyjaśnia cel stosowania profili ICC i Soft Proofing.</p>	<p>Poprawna identyfikacja cech charakteryzujących różne zasady kadrowania (np. zasada trójkąta, perspektywa) oraz poprawna definicja typów plików graficznych w kontekście ich zastosowania (np. JPG vs. PNG).</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
	<p>Opisuje fundamentalnych różnic w budowie grafiki rastrowej i wektorowej (skalowalność, rozdzielczość) oraz poprawna charakterystyka modeli barw (RGB, CMYK, Pantone).</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
	<p>Identyfikuje funkcje i zastosowań kluczowych narzędzi wektorowych, takich jak Pen Tool, Direct Selection Tool oraz narzędzi z palety Pathfinder.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
	<p>Poprawna definicja typowych stylów warstw (np. cienie, fazy) i rodzajów filtrów (np. rozmycia, wyostżenia) wraz z poprawnym określeniem ich efektu wizualnego.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
	<p>Poprawna definicja systemu zarządzania barwą oraz poprawne wyjaśnienie roli i sposobu użycia profili ICC i funkcji Soft Proofing w cyklu pracy DTP.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>Poprawne wybranie i opisanie metody użycia odpowiedniego typu maski (odcinania lub przezroczystości) w zależności od celu projektowego (np. wypełnienie kształtu obrazem).</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>	
<p>Poprawne zidentyfikowanie opcji i kroków do tworzenia i stosowania stron wzorcowych, importu oraz łączenia ramek tekstowych w celu kontrolowania ciągłości tekstu.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>	

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Kompetencje społeczne - Opracowuje procedurę prawidłowego przygotowania stanowiska graficznego pod kątem zarządzania kolorem (monitor, oprogramowanie, drukarka). Ocenia poprawność pliku graficznego pod kątem parametrów druku i uzasadnia konieczność stosowania Color Management.	Poprawne usystematyzowanie i opisanie logicznych kroków kalibracji monitora i konfiguracji systemowych ustawień koloru w celu zapewnienia spójności barw.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Poprawne zidentyfikowanie typowych błędów w plikach do druku (np. złe rozdzielczości, osadzenie fontów) oraz poprawne uzasadnienie merytoryczne stosowania zarządzania kolorem w celu przewidywalności wydruku.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

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

Cz. Adobe Photoshop 1-4

MODUŁ I - ADOBE PHOTOSHOP

- Wstęp
- Podstawowa obróbka
- Omówienie narzędzi do modyfikacji koloru
- Fotografia czarno-biała, oraz duo-tone
- Pędzle - grubość, twardość, gęstość (krycie), tryby pracy
- Kadrowanie - zasady kadrowania (siła przyciemnienia odciętych boków, perspektywa w kadrowaniu, dobieranie szerokości, wysokości)
- Zapisywanie zdjęć:
- Zaznaczenia w photoshopie

- Działanie obiektowe
- Zaawansowane sposoby zaznaczania
- Typografia i efekty specjalne na warstwach:
- Style warstw - rodzaje i użytkowanie
- Podstawowe i zaawansowane filtry - sposoby ich wykorzystania w fotografii:

Cz.Adobe Illustrator 1-4

MODUŁ II - ADOBE ILLUSTRATOR

- Preferencje pracy z programem i podstawowe ustawienia koloru
- Grafika wektorowa
- Tworzenie nowego dokumentu
- Ekran, palety i narzędzia Illustratora
- Tworzenie i edycja prostych kształtów wektorowych
- Grupowanie i blokowanie obiektów, praca z grupą
- Zaznaczanie obiektów
- Edycja ścieżek z wykorzystaniem narzędzia Direct Selection Tool
- Nadawanie koloru wypełniania i obrysu ścieżek
- Wykorzystanie narzędzi z palety Pathfinder
- Narzędzia rysunkowe i ich opcje
- Narzędzia malarskie i malowanie
- Praca z pędzlem Blob Brush
- Wykorzystanie narzędzia Blend Tool
- Tworzenie i edycja ścieżek za pomocą narzędzia Pen Tool
- Narzędzia transformacji i edycji ścieżek
- Symbole w programie Illustrator
- Import i praca z grafiką bitmapową
- Praca z tekstem
- Maskowanie
- Wykorzystanie polecenia Live Trace
- Wykorzystanie funkcji Live Paint
- Użycie funkcji Recolor Artwork
- Dodawanie i edycja efektów
- Tworzenie obiektów 3D
- Tworzenie ilustracji wektorowych
- Budujemy proste projekty i ilustracje
- Przygotowanie grafiki do publikacji w Internecie
- Zasady zarządzania kolorem w programach Adobe
- Użycie profili ICC w programie Illustrator
- Soft Proofing w programie Illustrator
- Wykorzystanie funkcji Multiple Artboard do tworzenia różnorodnych dokumentów
- Podgląd, opcje podglądu, dopasowanie widoku i skróty klawiaturowe
- Wykorzystanie szablonów programu Illustrator
- Wykorzystanie palety Layers do zarządzania dokumentem
- Maska odcinania i maska przezroczystości
- Ścieżki złożone
- Współpraca z Adobe Kuler

Cz.Adobe Indesign 1-2

MODUŁ III - ADOBE INDESIGN

- Wstęp
- Tworzenie nowego projektu
- Przestrzeń robocza
- Import tekstu i praca z tekstem
- Style, czyli automatyzacja powstawania dokumentów
- Długie dokumenty
- Grafika oraz zarządzanie grafiką wśród tekstu
- Obiekty wektorowe
- Zarządzanie kolorem oraz drukowanie
- Wykonanie projektu
- Przygotowanie projektu od A do Z

MODUŁ IV - PRZYGOTOWANIE DO DRUKU

- różne techniki drukowania: offset, sitodruk, itp.
- Planowanie - zapytanie do drukarni: format, objętość, kolorystyka, papier, uszlachetnienia, zabiegi wykończeniowe, nakład
- Stanowisko pracy
- Stacja graficzna - podstawowe parametry
- Monitor - jak i dlaczego
- Drukarka
- Skaner podręczny
- Oprogramowanie graficzne
- Kolory, spady, inne
- Procedura wyboru przestrzeni RGB
- Przestrzeń robocza CMYK
- Skala szarości i kolorów dodatkowe - Pantone
- Zasady zarządzania kolorem - Color Management
- Spady i ich przeznaczenie
- "Strefa bezpieczeństwa" wewnętrzny margines
- Liczba kolorów, uszlachetnianie folią, lakierem, wykrojniki i ich wpływ na cenę
- Pliki otwarte, pliki zamknięte - co należy oddać do drukarni, naświetlarni?
- Zamykanie druku
- Poprawne wykonanie pliku PDF
- Impozycja w programie INDESING
- Przesyłanie plików za pomocą Klienta FTP
- Wydruk wielkoformatowy
- Rozdzielczość oraz inne parametry
- Rodzaje nośników i zasady przygotowania do druku
- Ploter tnący - czym różni się pliki do druku od plików do cięcia
- Druk cyfrowy, możliwości, różnice w projektowaniu, opłacalności

Usługa realizowana w formule godzin dydaktycznych 45 min. Przerwy i walidacja wliczają się w czas trwania usługi. Uczestnikowi przysługuje przerwa na każde 4 godzin – 15 minut. Przerwa realizowana jest na prośbę uczestnika.

Warunki organizacyjne:

- Zajęcia prowadzone są indywidualnie, co pozwala na indywidualne podejście do uczestnika.
- Uczestnik będzie miał zapewniony dostęp do potrzebnego oprogramowania
- Uczestnik będzie miał dostęp do profesjonalnego sprzętu studyjnego na potrzeby zajęć praktycznych.

Liczba godzin w podziale na zajęcia:

- teoretyczne - 5 godz. lekc.
- praktyczne - 55 godz. lekc.

Sposób organizacji walidacji:

- Walidacja zostanie przeprowadzona za pomocą testu teoretycznego z wynikiem generowanym automatycznie.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 13

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 13 Adobe Photoshop cz.1	Olgierd Jaskulski	09-11-2026	16:00	20:00	04:00

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
2 z 13 Adobe Photoshop cz.2	Olgierd Jaskulski	11-11-2026	16:00	20:00	04:00
3 z 13 Adobe Photoshop cz.3	Olgierd Jaskulski	16-11-2026	16:00	20:00	04:00
4 z 13 Adobe Photoshop cz.4	Olgierd Jaskulski	18-11-2026	16:00	20:00	04:00
5 z 13 Adobe Illustrator cz.1	Olgierd Jaskulski	23-11-2026	16:00	20:00	04:00
6 z 13 Adobe Illustrator cz.2	Olgierd Jaskulski	25-11-2026	16:00	20:00	04:00
7 z 13 Adobe Illustrator cz.3	Olgierd Jaskulski	30-11-2026	16:00	20:00	04:00
8 z 13 Adobe Illustrator cz.4	Olgierd Jaskulski	02-12-2026	16:00	20:00	04:00
9 z 13 Adobe Indesign cz.1	Olgierd Jaskulski	07-12-2026	16:00	20:00	04:00
10 z 13 Adobe Indesign cz.2	Olgierd Jaskulski	09-12-2026	16:00	20:00	04:00
11 z 13 przygotowanie do druku cz.1	Olgierd Jaskulski	16-12-2026	16:00	18:30	02:30
12 z 13 przygotowanie do druku cz.2	Olgierd Jaskulski	21-12-2026	16:00	18:15	02:15
13 z 13 Walidacja - test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie	Olgierd Jaskulski	21-12-2026	18:15	18:30	00:15

Cennik

Jeżeli korzystasz z dofinansowania w wysokości co najmniej 70% przysługuje Tobie zwolnienie z podatku VAT

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	9 132,75 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	7 425,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	152,21 PLN
Koszt osobogodziny netto	123,75 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Olgiert Jaskulski

Wykształcenie - Absolwent School of Form, katedry wzornictwa Uniwersytetu SWPS, na specjalizacji Industrial Design (Wzornictwo Przemysłowe)

Specjalizacja - Modelowanie 3D, Wizualizacje 3D, Grafika 2D

Prowadzi zajęcia:

Modelowanie 3D oraz tworzenie wizualizacji,

Obróbka grafiki 2D oraz przygotowanie plików do druku

W ciągu ostatnich 5 lat, licząc wstecz od dnia rozpoczęcia usługi, aktywnie działa w branży zbierając i rozwijając swoje doświadczenie zawodowe oraz podnosząc swoje kwalifikacje.

Parę słów od siebie:

Absolwent School of Form, katedry wzornictwa Uniwersytetu SWPS, na specjalizacji Industrial Design. W trakcie studiów pracował na uczelni jako asystent w pracowni prototypowania. Już na studiach rozpoczął współpracę z dużymi markami. Obecnie jako projektant marki VOX odpowiada za projekty w segmencie drzwi oraz mebli. Uczestniczy w procesach projektowych działu rozwoju, rozwijając szerokie spektrum produktów firmy. Zdobywa doświadczenie pracując metodyką, w której nacisk kładzie się na pracę zespołową. Inspiruje go rzemiosło, fascynują procesy produkcyjne. W pracy projektowej łączy podejście humanistyczne z wiedzą o technologii. Projekty zaczyna od analizy wiedzy o człowieku, badania jego potrzeb oraz stylu życia. Liczy się dla niego dbałość o detale, jakość oraz funkcjonalność.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

filmy instruktażowe. Zapewniamy dostęp do pakietu programów Adobe.

Informacje dodatkowe

Istnieje możliwość indywidualnego dostosowania terminów zajęć. W celu uzyskania informacji odnośnie dofinansowania, prosimy o kontakt z wybranym przez siebie operatorem.

filmy instruktażowe przesyłane po każdym zajęciach

Adres

ul. Stanisława Taczaka 10

60-102 Poznań

woj. wielkopolskie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe
- kącik kawowy

Kontakt



Małgorzata Słomianna

E-mail kontakt@kursfoto.pl

Telefon (+48) 533 944 288