

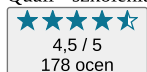
Możliwość dofinansowania

Adobe Photoshop - szkolenie zdalne w czasie rzeczywistym, indywidualne

Numer usługi 2026/05/06/11284/3542956



Quali - szkolenia i doradztwo Beata Krzyś



4 000,00 PLN

brutto

4 000,00 PLN

netto

200,00 PLN

brutto/h

200,00 PLN

netto/h

200,00 PLN

cena rynkowa

Usługa szkoleniowa

zdalna w czasie rzeczywistym

Zajęcia indywidualne

20:00 h

25.05.2026 do 01.06.2026

Informacje podstawowe

- **Kategoria**
Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
- **Grupa docelowa usługi**
 - Osoby, które chcą odkryć i rozwinąć swoją nową pasję, robić coś kreatywnego, twórczego, pięknego, nowego.
 - Graficy komputerowi, którzy pracują z fotografiami, obrazem, reklamą, identyfikacją wizualną, itp.
 - Pracownicy firm reklamowych i poligraficznych, pracownicy marketingu, operatorzy DTP.
 - Webmasterzy lub osoby, które tworzą własne miejsce w Internecie.
 - Fotograficy, artyści plastycy, architekci, projektanci.
 - studenci, którzy chcą nauczyć się sprawnie używać programów, które mogą być potrzebne na studiach lub w późniejszej karierze zawodowej.
 - Bezrobotne osoby, które chcą się przekwalifikować lub zdobyć nowy zawód.
 - Osoby z niepełnosprawnościami, które szukają pomysłu na możliwość fajnej pracy w domu.

Osoby z innych projektów lub komercyjne też mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu szczegółów projektu z nami.

- Minimalna liczba uczestników
1
- Maksymalna liczba uczestników
1
- Data zakończenia rekrutacji
15-05-2026
- Forma prowadzenia usługi
zdalna w czasie rzeczywistym
- 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

Szkolenie przygotowuje do samodzielnego projektowania grafiki komputerowej i zaawansowanej edycji obrazu (Adobe Photoshop) – od fundamentów rastrowych, przez zaawansowany retusz i fotomontaż, aż po przygotowanie projektów do druku i sieci.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się, kryteria weryfikacji i metody walidacji.

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
	Prawidłowo wykorzystuje obiekty inteligentne (osadzone i połączone), umożliwiając bezstratną edycję i wielokrotną zmianę filtrów.	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik samodzielnie buduje złożone projekty wielowarstwowe, wykorzystując nieniszczące metody edycji oraz obiekty inteligentne.	Stosuje grupy warstw, kompozycje warstw oraz maski przycinające w celu zachowania logicznej struktury i porządku w panelu warstw.	Analiza dowodów i deklaracji
	Wykorzystuje warstwy dopasowania, aby modyfikować kolorystykę i kontrast bez trwałej ingerencji w piksele obrazu źródłowego	Analiza dowodów i deklaracji
	Przeprowadza pełny proces wywołania cyfrowego w filtrze Camera RAW oraz koryguje wady optyczne za pomocą narzędzia Korekcja obiektywu.	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik profesjonalnie naprawia błędy ekspozycji, perspektywy oraz usunąć niedoskonałości obiektów na zdjęciach.	Skutecznie usuwa niepożądane obiekty z tła, używając narzędzi Stempel, Łatka oraz technologii Uwzględniania zawartości	Analiza dowodów i deklaracji
	Wykonuje korektę perspektywy i prostowanie architektury, korzystając z filtra Punkt zbiegu oraz narzędzi miarki.	Analiza dowodów i deklaracji
	Wykonuje precyzyjne selekcje skomplikowanych obiektów (np. włosy, futro, dym), wykorzystując kanały oraz narzędzia Szybkiej maski.	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik łączy elementy z różnych plików w spójną całość, tworząc realistyczne lub artystyczne kompozycje przy użyciu zaawansowanych technik zaznaczania.	Tworzy płynne przejścia między elementami fotomontażu za pomocą maski na warstwie oraz pędzla mieszającego.	Analiza dowodów i deklaracji
	Dopasowuje oświetlenie i cienie wstawianych obiektów, stosując tryby mieszania warstw oraz efekty świetlne.	Analiza dowodów i deklaracji
	Tworzy skład tekstowy, wykorzystując tekst akapitowy oraz tekst na ścieżce, dostosowując parametry typograficzne do projektu.	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik projektuje kompletne formy graficzne (okładki, layouty WWW), dbając o typografię oraz parametry techniczne eksportu.	Projektuje szkielet strony internetowej (layout), stosując narzędzia do cięcia grafiki (plasterki) i optymalizując pliki pod kątem szybkości ładowania (np. GIF animowany).	Analiza dowodów i deklaracji
	Przygotowuje plik do profesjonalnego druku, poprawnie ustawiając rozdzielczość (DPI), spady oraz model kolorów	Analiza dowodów i deklaracji
	Nagrywa i poprawnie odtwarza Akcje (Actions) w celu automatycznego wykonania powtarzalnych zadań na serii zdjęć.	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik optymalizuje czas swojej pracy poprzez nagrywanie akcji oraz łączy grafikę wektorową z rastrową wewnątrz programu	Tworzy precyzyjne kształty i ścieżki za pomocą narzędzi wektorowych (pióro), definiując ścieżki odcinania.	Analiza dowodów i deklaracji
	Sprawnie importuje i eksportuje grafikę między programem Photoshop a innymi środowiskami (np. Corel/Illustrator), zachowując właściwą interpretację formatów plików	Analiza dowodów i deklaracji

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

1. Warstwy, selekcje, szybka maska, maska na warstwie:

- wykorzystanie skrótów do poruszania się w programie
- praca z przestrzenią roboczą, menu, narzędziami: lupka, łapka, tryby ekranu
- tworzenie nowych obrazów
- podstawowe właściwości obrazów cyfrowych, zmienianie rozmiaru, rozdzielczości, kolory
- transformowanie fragmentów, zmiana obszaru roboczego
- tworzenie selekcji za pomocą lassa, szybkiej maski
- różne możliwości zaznaczania, poprawianie zaznaczeń
- kopiowanie elementów pomiędzy plikami, proste fotomontaże, szparowanie zdjęć
- zastosowanie różnych trybów pędzla
- kadrowanie zdjęć
- praca z narzędziami: strzałka, miarka, zliczanie obiektów
- narzędzia korygujące, stempel
- pędzel, ołówek, zastępowanie kolorów
- gumka, gradient, wiadro, kropłomierz
- rozmywanie wyostrażanie smużenie rozjaśnianie ściemnianie gąbka.

2. Kanały i warstwy. Narzędzia malarskie:

- stosowanie warstw
- wykorzystanie maski na warstwie do fotomontażu, korygowanie jej
- wykorzystanie kanałów do robienia selekcji trudnych obiektów, maski z obrazka,
- wykorzystanie różnych trybów warstw
- stosowanie filtra "efekty świetlne", tekstury i innych filtrów
- użycie palety "historia" i pędzla "historia", wycofywanie błędów, migawki
- przy użyciu narzędzi malarskich wykonanie malowanek na warstwach
- tworzenie wielokolorowych gradientów
- wykorzystanie kanałów do zapamiętania selekcji, wczytanie selekcji
- wykonanie tekstury z zaimportowanego np. z Corela obiektu lub ze zdjęć
- stosowanie efektów do warstw
- skalowanie i przekształcanie warstw.

3. Grupowanie warstw:

- za pomocą grupowania warstw wykonanie fotomontażu
- stosowanie grupowania warstw do tworzenia cieni.

4. Retusz zdjęć:

- wykonanie retuszu zdjęć za pomocą narzędzi stempel, łątka, redukcja "czerwonych oczu"
- tworzenie oryginalnych grafik przy użyciu różnych filtrów, stylizacje na różne techniki malarskie i fotograficzne typu sepia, relief
- wykonanie korekcji barwnej zdjęć i fotomontaży
- rozjaśnianie, przyciemnianie, zmiana kontrastu i szczegółowości
- wykorzystanie możliwości dopasowania kolorystycznego w celu uzyskania ciekawych efektów artystycznych
- prostowanie pionów i poziomów w fotografiach.

5. Projekty okładek:

- swobodne stosowanie poznanych elementów programu do wykonania projektu okładki
- kadrowanie i skalowanie zdjęć
- praca z tekstem, tekst akapitowy, tekst na ścieżce
- akcje: automatyzowanie pracy przez nagrywanie zadań
- przygotowanie zdjęcia do druku.

6. Eksportowanie i importowanie różnych grafik i formatów plików, ścieżki odcinania:

- prawidłowe eksportowanie i importowanie grafiki z innych programów
- właściwe interpretowanie rozdzielczości, formatu i modeli kolorów w zależności od przeznaczenia

7. Warstwy dopasowania:

- stosowanie warstw dopasowania do uzyskania efektów kolorystycznych
- wykorzystanie kanałów do selekcji elementów obrazu i efektów specjalnych
- filtry i style warstw,
- tworzenie chmur, deszczu, śniegu, ognia, zniekształcenia.

8. Tworzenie projektu graficznego strony www:

- tworzenie grafik internetowych, layoutu strony, banneru w postaci gifa animowanego
- optymalizacja grafiki, kompresja zdjęć do strony www
- tworzenie galerii zdjęć
- wykorzystanie stylów warstw
- narzędzia do cięcia grafiki, opcje plastrów
- zapisywanie do Internetu

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 16

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 16 Adobe Photoshop - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	25-05-2026	09:00	11:00	02:00
2 z 16 -	Przerwa	-	25-05-2026	11:00	11:15	00:15
3 z 16 Adobe Photoshop - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	25-05-2026	11:15	13:15	02:00
4 z 16 Adobe Photoshop - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	26-05-2026	09:00	11:00	02:00
5 z 16 -	Przerwa	-	26-05-2026	11:00	11:15	00:15
6 z 16 Adobe Photoshop - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	26-05-2026	11:15	13:15	02:00
7 z 16 Adobe Photoshop - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	27-05-2026	09:00	11:00	02:00
8 z 16 -	Przerwa	-	27-05-2026	11:00	11:15	00:15
9 z 16 Adobe Photoshop - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	27-05-2026	11:15	13:15	02:00
10 z 16 Adobe Photoshop - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	28-05-2026	09:00	11:00	02:00
11 z 16 -	Przerwa	-	28-05-2026	11:00	11:15	00:15
12 z 16 Adobe Photoshop - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	28-05-2026	11:15	13:15	02:00
13 z 16 Photoshop	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	29-05-2026	09:00	10:00	01:00
14 z 16 -	Przerwa	-	29-05-2026	10:00	10:15	00:15
15 z 16 photoshop	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	29-05-2026	10:15	11:15	01:00
16 z 16 -	Walidacja	-	29-05-2026	18:00	18:45	00:45

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	06:00
Rodzaj godzin	Liczba godzin
w tym suma godzin zajęć	04:00
Rodzaj godzin	Liczba godzin
w tym suma godzin walidacji	00:45
Rodzaj godzin	Liczba godzin
w tym suma przerw	01:15
Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	06:15

Cennik

Cennik

- Rodzaj ceny
Cena
- Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto
4 000,00 PLN

Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT

- Koszt przypadający na 1 uczestnika netto
4 000,00 PLN
- Koszt osobogodziny brutto
200,00 PLN
- Koszt osobogodziny netto
200,00 PLN

Liczba godzin usługi

- Rodzaj godzin
Liczba godzin
- Liczba godzin zegarowych usługi
20:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1

1 z 1

Grzegorz Kaczmarek

Doświadczony nauczyciel projektowania graficznego i warsztatu grafika komputerowego, animacji oraz rysunku odręcznego i cyfrowego. Projektant graficzny, ilustrator, animator, fotografik, nauczyciel akademicki, aktywista komiksowy. Ma na swoim koncie nauczanie różnorodnych przedmiotów związanych z projektowaniem i warsztatem grafika komputerowego na Uniwersytecie Wrocławskim, na kierunku Komunikacja Wizerunkowa i CI/PR, w Dolnośląskiej Wyższej Szkole Edukacji, w Wyższej Szkole Psychologii Społecznej. Od 9 lat odpowiedzialny za znaczną część zajęć z grafiki w Quali: szkolenia Adobe Indesign, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, projektowanie identyfikacji wizualnej, praca z tabletem graficznym, layout publikacji, Storyboard, narracja obrazem, obróbka fotografii cyfrowej, fotografia cyfrowa. W latach 2022 - 2024 wprowadził do programu szkolenia nowe tematy: typografia, graficzna wizualizacja danych. Pracuje również jako freelancer, audytor i grafik, rysownik.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały szkoleniowe:

- prezentacja multimedialna wspierająca szkolenie;
- ćwiczenia w postaci plików do zgrania;
- skrypt teoretyczny;
- nagranie szkolenia - dostępne przez 30 dni;
- zaświadczenie MEN;
- certyfikat BUR - zaświadczenie BUR - potwierdzające zdobycie kompetencji i walidację efektów uczenia

Warunki uczestnictwa

Podstawowa znajomość obsługi komputera.

Warunkiem przystąpienia do szkolenia jest także:

- podpisanie umowy szkoleniowej z dostawcą usług (Quali)
- dostarczenie kodów weryfikacji bonów i numeru Pesel jeżeli jest wymagany w projekcie
- wpłacenie wkładu własnego/zaliczki na konto dostawcy Usługi przed rozpoczęciem szkolenia, jeżeli cena godziny edukacyjnej przekracza wysokość dofinansowania w projekcie.
- obecność na zajęciach - minimum 80%, udokumentowana podpisem na liście lub w systemie
- zgoda na udostępnienie wizerunku do celów monitoringu
- podejście do procesu walidacji, czyli dostarczenie bezpośrednio po szkoleniu projektu wykonanego samodzielnie do oceny przez Walidatora
- udzielenie zgody na przetwarzanie danych w zakresie niezbędnym do organizacji szkolenia i wystawienia zaświadczenia MEN i zaświadczenia o ukończeniu usługi rozwojowej.

Informacje dodatkowe

Szkolenie jest dopasowane do konkretnych potrzeb Zamawiającego, tzw. "szyte na miarę": dostosowane do stanu wiedzy i predyspozycji kursanta. Zajęcia są indywidualne, dlatego istnieje możliwość zmian w terminach i godzinach szkolenia, tak aby jedynym terminem zakończenia szkolenia pozostał bez zmian. Możliwa jest też zmiana programu nauczania, tak aby szkolenie bardziej odpowiadało Państwa potrzebom. Zmiany muszą jednak być uzgodnione z trenerem przed rozpoczęciem szkolenia za pośrednictwem organizatora.

Szkolenie dedykowane jest do projektów:

- Małopolski Pociąg do kariery,
- Nowy start w Małopolsce z EURESEM,
- Kierunek - Rozwój,
- Regionalny Fundusz Szkoleniowy II.

Osoby z innych projektów lub komercyjne też mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu ustaleń z biurem Quali.

Kompetencja związana z cyfrową transformacją.

Podstawa prawna zwolnienia z podatku VAT: art. 43, ust1, pkt 26 podpunktu a. ustawy o podatku od towaru i usług z dnia 11.03.2004 r. Dz.U.Nr z 54 , poz 535 z późn. zm.

Warunki techniczne

Warunki techniczne niezbędne do udziału w usłudze:

- Szkolenie prowadzone będzie przy użyciu komunikatora internetowego - Google Meet.
- Minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika: Intel Core2 Duo CPU 2. XX GHz, 4 GB RAM.
- Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik - 1Mb/s.
- Niezbędne oprogramowanie umożliwiające udział w szkoleniu: Windows 7, 8, 10.
- Najnowsza wersja przeglądarki internetowej - Opera, Mozilla, Chrome.
- Połączenie zdalne nastąpi bezpośrednio przez komunikator lub po kliknięciu w przesłany przez nas link z dostępem do połączenia online. Nie trzeba instalować niczego.

Kontakt

KATARZYNA LECH

E-mail
katarzyna.lech@quali.pl
Telefon
(+48) 664 532 270