



Adobe Photoshop + AI - szkolenie zdalne w czasie rzeczywistym, grupowe

Numer usługi 2026/05/08/11284/3547920

1 800,00 PLN brutto

1 800,00 PLN netto

90,00 PLN brutto/h

90,00 PLN netto/h

200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Quali - szkolenia i doradztwo Beata Krzys

★★★★★ 4,5 / 5

182 oceny

📄 Usługa szkoleniowa

📺 zdalna w czasie rzeczywistym

👥 Zajęcia grupowe

🕒 20:00 h

📅 22.06.2026 do 27.06.2026

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

4

Maksymalna liczba uczestników

6

Data zakończenia rekrutacji

08-06-2026

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 oraz wykorzystanie AI.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

| Efekty uczenia się | Kryteria weryfikacji | Metoda walidacji |
|--|--|------------------------------|
| Uczestnik samodzielnie buduje złożone projekty wielowarstwowe, wykorzystując nieniszczące metody edycji oraz obiekty inteligentne. | Prawidłowo wykorzystuje obiekty inteligentne (osadzone i połączone), umożliwiając bezstratną edycję i wielokrotną zmianę filtrów. | Analiza dowodów i deklaracji |
| | 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 |
| Uczestnik profesjonalnie naprawia błędy ekspozycji, perspektywy oraz usunąć niedoskonałości obiektów na zdjęciach. | Przeprowadza pełny proces wywołania cyfrowego w filtrze Camera RAW oraz koryguje wady optyczne za pomocą narzędzia Korekcja obiektywu. | Analiza dowodów i deklaracji |
| | 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 |
| Uczestnik łączy elementy z różnych plików w spójną całość, tworząc realistyczne lub artystyczne kompozycje przy użyciu zaawansowanych technik zaznaczania. | Wykonuje precyzyjne selekcje skomplikowanych obiektów (np. włosy, futro, dym), wykorzystując kanały oraz narzędzia Szybkiej maski. | Analiza dowodów i deklaracji |
| | 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 |

| Efekty uczenia się | Kryteria weryfikacji | Metoda walidacji |
|---|--|---|
| <p>Uczestnik projektuje kompletne formy graficzne (okładki, layouty WWW), dbając o typografię oraz parametry techniczne eksportu.</p> | <p>Tworzy skład tekstowy, wykorzystując tekst akapitowy oraz tekst na ścieżce, dostosowując parametry typograficzne do projektu.</p> | <p>Analiza dowodów i deklaracji</p> |
| | <p>Projektuje szkielet strony internetowej (layout), stosując narzędzia do cięcia grafiki (plasterki) i optymalizując pliki pod kątem szybkości ładowania (np. GIF animowany).</p> <p>Przygotowuje plik do profesjonalnego druku, poprawnie ustawiając rozdzielczość (DPI), spady oraz model kolorów</p> | <p>Analiza dowodów i deklaracji</p> <p>Analiza dowodów i deklaracji</p> |
| <p>Uczestnik optymalizuje czas swojej pracy poprzez nagrywanie akcji oraz łączy grafikę wektorową z rastrową wewnątrz programu</p> | <p>Nagrywa i poprawnie odtwarza Akcje (Actions) w celu automatycznego wykonania powtarzalnych zadań na serii zdjęć.</p> | <p>Analiza dowodów i deklaracji</p> |
| | <p>Tworzy precyzyjne kształty i ścieżki za pomocą narzędzi wektorowych (pióro), definiując ścieżki odcinania.</p> <p>Sprawnie importuje i eksportuje grafikę między programem Photoshop a innymi środowiskami (np. Corel/Illustrator), zachowując właściwą interpretację formatów plików</p> | <p>Analiza dowodów i deklaracji</p> <p>Analiza dowodów i deklaracji</p> |

| Efekty uczenia się | Kryteria weryfikacji | Metoda walidacji |
|---|--|-------------------------------------|
| | <p>Używa Narzędzia Wypełnienie Generatywne (Generative Fill) w celu usuwania i generowania nowych motywów i zintegrowania ich z bazowym zdjęciem, przy zachowaniu spójności kolorystyki, oświetlenia, tekstur, proporcji, perspektywy, itp.), efektywnie zmieniając treść przedstawioną w obrazie.</p> | <p>Analiza dowodów i deklaracji</p> |
| <p>Uczestnik sprawnie używa narzędzi Sztucznej Inteligencji, w operacjach fotomanipulacji, fotomontażu i ponownego próbkowania obrazu w celu dostosowania obrazu do kryteriów technicznych, oraz polepszenia parametrów obrazu.</p> | <p>Używa Narzędzia Rozszerzenie Generatywne (Generative Expand), w celu przeformatowania obrazu do innych proporcji i/lub innej kompozycji, bez deformacji i rozciągania głównego motywu. AI samodzielnie interpretuje i kontynuuje teksturę tła (niebo, las, tekstury miejskie).</p> | <p>Analiza dowodów i deklaracji</p> |
| | <p>Używa narzędzia Filtry Neuronowe (Neural Filters), w celu podniesienia estetyki obrazu, w szczególności retuszu i daleko idącej modyfikacji mimiki, postury, budowy ciała, gestu, oraz całościowego stylu obrazu na bazie wskazanego obrazu referencyjnego.</p> | <p>Analiza dowodów i deklaracji</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

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, łapka, 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. Obiekty i filtry inteligentne:

- obiekty osadzone,
- obiekty połączone,
- pakiety,
- filtry inteligentne,
- kompozycje warstw.

9. 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.

10. Zaawansowane przetwarzanie obrazu, przy pomocy filtrów Sztucznej Inteligencji. Szybkie przeformatowanie, zmiana motywiki, retusz i zmiana stylistyki obrazu.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 16

| Przedmiot / temat | Typ aktywności | Prowadzący | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|---|----------------|--------------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| 1 z 16 Architektura obrazu i fundamenty pracy w Photoshopie - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu | Zajęcia | Grzegorz Kaczmarek | 22-06-2026 | 16:00 | 18:00 | 02:00 |
| 2 z 16 - | Przerwa | - | 22-06-2026 | 18:00 | 18:15 | 00:15 |
| 3 z 16 Sztuka selekcji i podstawy fotomontażu - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu | Zajęcia | Grzegorz Kaczmarek | 22-06-2026 | 18:15 | 20:15 | 02:00 |

| Przedmiot / temat | Typ aktywności | Prowadzący | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|--|----------------|--------------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| 4 z 16 Cyfrowa ciemnia – korekcja i retusz techniczny - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu | Zajęcia | Grzegorz Kaczmarek | 23-06-2026 | 16:00 | 18:00 | 02:00 |
| 5 z 16 - | Przerwa | - | 23-06-2026 | 18:00 | 18:15 | 00:15 |
| 6 z 16 Zaawansowane maskowanie i praca na kanałach - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu | Zajęcia | Grzegorz Kaczmarek | 23-06-2026 | 18:15 | 20:15 | 02:00 |
| 7 z 16 Kreatywne techniki malarskie i tekstury - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu | Zajęcia | Grzegorz Kaczmarek | 24-06-2026 | 16:00 | 18:00 | 02:00 |
| 8 z 16 - | Przerwa | - | 24-06-2026 | 18:00 | 18:15 | 00:15 |
| 9 z 16 Nieniszcząca edycja i efekty specjalne - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu | Zajęcia | Grzegorz Kaczmarek | 24-06-2026 | 18:15 | 20:15 | 02:00 |

| Przedmiot / temat | Typ aktywności | Prowadzący | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|--|----------------|--------------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| 10 z 16 Precyzja wektorowa i typografia w projekcie - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu | Zajęcia | Grzegorz Kaczmarek | 25-06-2026 | 16:00 | 18:00 | 02:00 |
| 11 z 16 - | Przerwa | - | 25-06-2026 | 18:00 | 18:15 | 00:15 |
| 12 z 16 Projektowanie publikacji i automatyzacja pracy - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu | Zajęcia | Grzegorz Kaczmarek | 25-06-2026 | 18:15 | 19:15 | 01:00 |
| 13 z 16 Web design i grafika na potrzeby Internetu – zasady - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu | Zajęcia | Grzegorz Kaczmarek | 26-06-2026 | 16:00 | 18:00 | 02:00 |
| 14 z 16 - | Przerwa | - | 26-06-2026 | 18:00 | 18:15 | 00:15 |
| 15 z 16 Projektowanie logo i AI w procesie twórczym - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu | Zajęcia | Grzegorz Kaczmarek | 26-06-2026 | 18:15 | 19:15 | 01:00 |
| 16 z 16 - | Walidacja | - | 27-06-2026 | 18:00 | 18:45 | 00:45 |

Podsumowanie

| Rodzaj godzin | Liczba godzin |
|--------------------------------------|---------------|
| Suma godzin zegarowych usługi | 20:00 |
| w tym suma godzin zajęć | 18:00 |
| w tym suma godzin walidacji | 00:45 |
| w tym suma przerw | 01:15 |
| Suma godzin dydaktycznych bez przerw | 25:00 |

Cennik

Cennik

| Rodzaj ceny | Cena |
|---|--------------|
| Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto | 1 800,00 PLN |
| Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT | |
| Koszt przypadający na 1 uczestnika netto | 1 800,00 PLN |
| Koszt osobogodziny brutto | 90,00 PLN |
| Koszt osobogodziny netto | 90,00 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 jedank termin 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