



Grafika wektorowa - Adobe Illustrator i projektowanie materiałów reklamowych - indywidualnie

Numer usługi 2026/05/09/11284/3548758

3 900,00 PLN brutto

3 900,00 PLN netto

195,00 PLN brutto/h

195,00 PLN netto/h

200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Quali - szkolenia i doradztwo Beata Krzys

★★★★★ 4,5 / 5

179 ocen

📄 Usługa szkoleniowa

📺 zdalna w czasie rzeczywistym

👤 Zajęcia indywidualne

🕒 20:00 h

📅 08.06.2026 do 18.06.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Identyfikatory projektów

Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Małopolski Pociąg do kariery, Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe, Regionalny Fundusz Szkoleniowy II, FELB.06.03-IZ.00-0003/24 ZIPH

Grupa docelowa usługi

- Osoby, które chcą odkryć i rozwinąć swoją nową pasję, robić coś kreatywnego.
- Graficy komputerowi, którzy pracują z fotografiami, obrazem, reklamą, identyfikacją wizualną, itp.
- Artyści plastycy, architekci, projektanci, mikroprzedsiębiorcy.
- Projektanci stron internetowych, fotografowie, operatorzy DTP, osoby zarówno początkujące, jak i zaawansowane.

Szkolenie dedykowane jest do projektów: Małopolski Pociąg do kariery, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Regionalny Fundusz Szkoleniowy II, NetBon 2. Numer projektu: FEMP.06.06-IP.02-0048/23, Kierunek – Rozwój.

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

Chcesz zmienić termin bądź zakres szkolenia? - zadzwoń do nas!

Minimalna liczba uczestników

1

Maksymalna liczba uczestników

1

Data zakończenia rekrutacji

25-05-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Cel

Cel edukacyjny

Szkolenie przygotowuje do samodzielnej pracy jako grafik komputerowy.

Uczestnik zdobędzie umiejętności tworzenia, modyfikowania grafiki wektorowej korzystania z funkcji edytorskich tekstu oraz narzędzi pracy z kolorem, efektami, symbolami łączenia grafiki wektorowej ze zdjęciami.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik wykorzystuje podstawowe funkcje programów graficznych dotworzenia i edycji grafiki wektorowej.	<p>Tworzy projekty graficzne, dostosowując przestrzeń roboczą.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poruszając się po programie za pomocą skrótów klawiaturowych. • Tworzy i edytuje proste kształty (figury, gwiazdki, wieloboki). • Stosuje narzędzia: ołówek, gumka, nożyczki, nóż. • Wykonuje operacje: kopiowanie, usuwanie, zaznaczanie, grupowanie. • Wyrównuje i rozmieszcza obiekty na płaszczyźnie roboczej. 	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik potrafi pracować z krzywymi i pędzlami oraz stosować zaawansowane techniki wypełnień.	<p>Tworzy i modyfikuje projekty, które zawierają kształty stworzone za pomocą narzędzia piórko i edytuje węzły.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Korzysta z palety odnajdywania ścieżek do łączenia i przycinania obiektów. • Tworzy próbki wypełnień i pracuje z grupami kolorów. • Stosuje różne typy pędzli oraz tworzy własne pędzle. • Używa siatki gradientu do zaawansowanych wypełnień. • Stosuje aktywne malowanie i kolor aktywny. 	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik edytuje i formatuje tekst oraz łączy go z grafiką.	<p>Tworzy projekty graficzne dzięki temu, że Importuje i tworzy tekst, ustawia ramki akapitowe i przepływ tekstu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formatuje tekst, tworzy style, zamienia tekst na krzywe. • Stosuje pisanie na ścieżkach i kształtach oraz zniekształca tekst. • Oblewa grafikę tekstem i tworzy kontury tekstowe 	Analiza dowodów i deklaracji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Uczestnik wykorzystuje efekty, warstwy, maski oraz integruje grafikę rastrową z grafiką wektorową.</p> <p>Uczestnik projektuje materiały reklamowe oraz wykorzystuje Adobe Photoshop oraz AI w procesie twórczym.</p>	<p>Tworzy grafiki w których stosuje filtry i efekty na obiektach, warstwach, grupach.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pracuje z paletą warstw i wyglądu, tworzy obiekty obrotowe, zmienia oświetlenie. • Stosuje maski złożone, ewolucje, cienie, maski przycinania i wypaczania. • Importuje i umieszcza grafikę rastrową, stosuje maski kryjące. • Zapisuje efekty przy użyciu stylów i atrybutów wyglądu. <p>Projektuje materiały zgodne z zasadami identyfikacji wizualnej i kompozycji.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dobiera kolory, typografię i tworzy logotypy zgodnie z zasadami projektowania. • Tworzy symbole, wykorzystuje rozpylacz, edytuje i aktualizuje symbole. • Integruje grafikę z Photoshopem – stosuje maski, ścieżki, kompozycje warstw. • Wykorzystuje narzędzia generatywnej sztucznej inteligencji w Adobe. 	<p>Analiza dowodów i deklaracji</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. Podstawy rysowania:

- tworzenie dokumentów, profile,
- poruszanie się po programie za pomocą skrótów, przestrzenie robocze,
- tworzenie prostych figur, wieloboków, gwiazdek,
- ołówki, gumki, nożyczki i nóż,
- wyrównywanie, rozmieszczanie obiektów grafiki wektorowej,
- transformowanie, skalowanie, obracanie, zniekształcanie obiektów,
- nadawanie kolorów, gradientów, konturów,
- zaznaczanie elementów, grupowanie,
- kopiowanie, usuwanie,
- stosowanie inteligentnych linii pomocniczych.

2. Posługiwanie się krzywymi:

- tworzenie i kształtowanie figury za pomocą piórka,
- edytowanie węzłów,
- paleta odnajdywanie ścieżek.

3. Pędzle, próbki i wypełnienia:

- tworzenie próbek wypełnień,
- kolor aktywny,
- praca z grupami kolorów,
- stosowanie pędzli różnego typu i biblioteki pędzli,
- definiowanie własnych pędzli,
- wykorzystanie siatki gradientu do złożonych wypełnień,
- aktywne malowanie.

4. Tekst:importowanie tekstu,

- tworzenie napisów, formatowanie tekstu,
- zamienianie na krzywe, dowolne przekształcanie tekstu,
- ustawianie ramek akapitowych, przepływ tekstu,
- tworzenie stylów tekstu,
- oblewanie tekstem grafiki,
- pisanie na ścieżkach i kształtach, zniekształcanie tekstu,
- tworzenie obrysu.

5. Maski ewolucje, grafika bmp:

- wykorzystanie warstw, blokowanie, łączenie,
- wykorzystanie złożonej grafiki: maski złożone, ewolucje, cienie, linie ciecia,
- maski przycinania,
- opcje wypaczania i przenikania do formy,
- umieszczanie zdjęć i grafiki rastrowej w programie,
- aktywny obrys.

6. Efekty i filtry:

- zastosowanie filtrów i efektów do obiektów, wypełnień, konturów,
- zastosowanie efektów do warstw, grup,
- praca z paletą warstwy i wygląd,
- efekty typu bazgroły, wyciągnięcie, wypaczenie,
- tworzenie obiektu obrotowego, zmiana oświetlenia.

7. Zapisywanie efektów za pomocą stylów i atrybutów wyglądu.

8. Tworzenie symboli:

- wykorzystanie rozpylacza do symboli, biblioteki symboli,
- narzędzie symbolizm, edytowanie i rozdzielanie symboli,

- aktualizacja symboli,
- odwzorowanie symbolu w ilustracji 3D.

9. Łączenie grafiki Illustratora z innymi programami:

- integrowanie symboli z programem Animate,
- umieszczanie obrazu z Photoshopa, kompozycje warstw, tworzenie masek, maski przycinania,
- tworzenie ścieżek, ścieżek złożonych i masek kryjących,
- próbkowanie kolorów,
- eksportowanie do Photoshopa.

10. Plastyczne projektowanie materiałów reklamowych:

- Zasady tworzenia reklamy i identyfikacji wizerunku zleceniodawcy.
- Kompozycja materiałów reklamowych.
- Zasady doboru barw.
- Podstawowe zasady projektowania i składu tekstu.
- Projektowanie logotypów.
- Kroje pisma, zasady doboru czcionek.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 16

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; border-radius: 3px; display: inline-block;">1 z 16</div> Wprowadzenie i podstawy rysowania - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	08-06-2026	16:00	18:00	02:00
<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; border-radius: 3px; display: inline-block;">2 z 16</div> -	Przerwa	-	08-06-2026	18:00	18:15	00:15
<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; border-radius: 3px; display: inline-block;">3 z 16</div> Kolory, kształty i organizacja pracy - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	08-06-2026	18:15	20:15	02:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
4 z 16 Zaawansowane wypełnienia i pędzle - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	10-06-2026	16:00	18:00	02:00
5 z 16 -	Przerwa	-	10-06-2026	18:00	18:15	00:15
6 z 16 Praca z tekstem w Illustratorze - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	10-06-2026	18:15	20:15	02:00
7 z 16 Warstwy, maski i grafika rastrowa - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	12-06-2026	16:00	18:00	02:00
8 z 16 -	Przerwa	-	12-06-2026	18:00	18:15	00:15
9 z 16 Efekty specjalne i filtry - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	12-06-2026	18:15	20:15	02:00
10 z 16 Style, atrybuty wyglądu i symbole (Podstawy) - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	15-06-2026	16:00	18:00	02:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
11 z 16 -	Przerwa	-	15-06-2026	18:00	18:15	00:15
12 z 16 Zaawansowane symbole i integracja z innymi programami - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	15-06-2026	18:15	19:15	01:00
13 z 16 Projektowanie materiałów reklamowych – zasady - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	17-06-2026	16:00	18:00	02:00
14 z 16 -	Przerwa	-	17-06-2026	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	17-06-2026	18:15	19:15	01:00
16 z 16 -	Walidacja	-	18-06-2026	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

Rodzaj godzin

Liczba godzin

Suma godzin dydaktycznych bez przerw

25:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 900,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 900,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	195,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	195,00 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 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.

Pracuje również jako freelancer.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

- prezentacja multimedialna wspierająca szkolenie w formacie pdf
- ćwiczenia w postaci plików do pobrania
- skrypt teoretyczny w postaci plików pdf
- nagrania szkolenia udostępnione Kursantowi przez 30 dni po szkoleniu

Warunki uczestnictwa

Podstawowa znajomość obsługi komputera.

Udzielenie zgody na przetwarzanie danych w zakresie niezbędnym do organizacji szkolenia i wystawienia zaświadczenia MEN.

Podpisanie umowy.

Wpłacenie zaliczki/wkładu własnego przed rozpoczęciem szkolenia lub zgodnie z ustaleniami w trakcie szkolenia.

Informacje dodatkowe

Szkolenie dedykowane do projektów:

- Małopolski Pociąg do kariery
- Nowy start w Małopolsce z EURESEM
- Kierunek - Rozwój
- Regionalny Fundusz Szkoleniowy II
- NetBon i inne

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

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.

Zawarto umowę z Wojewódzkim Urzędem Pracy w Szczecinie na świadczenie usług rozwojowych z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe.

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu "Kierunek – Rozwój".

Zawarto umowę z WUP w Krakowie.

Kompetencja związana z cyfrową transformacją.

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 szkolenia@quali.pl

Telefon (+48) 664 532 270