



## Grafika wektorowa - Adobe Illustrator + AI i projektowanie materiałów reklamowych - grupowe

Numer usługi 2026/05/14/11284/3559305

2 500,00 PLN brutto  
 2 500,00 PLN netto  
 125,00 PLN brutto/h  
 125,00 PLN netto/h  
 200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Quali - szkolenia i doradztwo Beata Krzys

★★★★★ 4,5 / 5

180 ocen

- 📄 Usługa szkoleniowa
- 📺 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 20:00 h
- 📅 20.07.2026 do 30.07.2026

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
<b>Identyfikatory projektów</b>	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
<b>Grupa docelowa usługi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osoby, które chcą odkryć i rozwinąć swoją nową pasję, robić coś kreatywnego.</li> <li>• Graficy komputerowi, którzy pracują z fotografiami, obrazem, reklamą, identyfikacją wizualną, itp.</li> <li>• Artyści plastycy, architekci, projektanci, mikroprzedsiębiorcy.</li> <li>• Projektanci stron internetowych, fotografowie, operatorzy DTP, osoby zarówno początkujące, jak i zaawansowane.</li> </ul> <p>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.</p> <p>Osoby z innych projektów lub komercyjne też mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu szczegółów projektu z nami.</p> <p><b>Chcesz zmienić termin bądź zakres szkolenia? - zadzwoń do nas!</b></p>
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	3
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	6
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	10-07-2026
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	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 oraz wykorzystanie AI.

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

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

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"> <li>• Pracuje z paletą warstw i wyglądu, tworzy obiekty obrotowe, zmienia oświetlenie.</li> <li>• Stosuje maski złożone, ewolucje, cienie, maski przycinania i wypaczania.</li> <li>• Importuje i umieszcza grafikę rastrową, stosuje maski kryjące.</li> <li>• Zapisuje efekty przy użyciu stylów i atrybutów wyglądu.</li> </ul> <p>Projektuje materiały zgodne z zasadami identyfikacji wizualnej i kompozycji.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dobiera kolory, typografię i tworzy logotypy zgodnie z zasadami projektowania.</li> <li>• Tworzy symbole, wykorzystuje rozpylacz, edytuje i aktualizuje symbole.</li> <li>• Integruje grafikę z Photoshopem – stosuje maski, ścieżki, kompozycje warstw.</li> <li>• Wykorzystuje narzędzia generatywnej sztucznej inteligencji w Adobe.</li> </ul>	<p>Analiza dowodów i deklaracji</p> <p>Analiza dowodów i deklaracji</p>
<p>Uczestnik wykorzystuje narzędzia Sztucznej Inteligencji, efektywnie skracając czas pracy nad grafiką znakową, bądź ilustracją, szczególnie w fazie koncepcyjnej projektu.</p>	<p>Używa Narzędzia Tekst na Grafikę Wektorową, tworząc przy pomocy promptu tekstowego gotowe elementy wektorowe: znaki, sceny, wzorki i całe ilustracje, w dobranej stylistyce, operując wieloma parametrami dostosowania, w celu osiągnięcia założonego efektu.</p> <p>Używa Narzędzia Przekolorowanie, w celu szybkiej zmiany całego schematu kolorystycznego kompozycji, a także w celu stworzenia alternatywnych wariantów kolorystycznych.</p> <p>Używa Narzędzia Wektorowe Dopasowanie Czcionki, w celu zamiany na edytowalną formę tekstu, który został zamieniony na krzywe, lub jest zapisany jako grafika rastrowa, oraz dobrania najbardziej analogicznego fontu.</p>	<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, gumka, 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 ciecicia,
- 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. Korzystanie z narzędzi Sztucznej Inteligencji: Tekst na Grafikę Wektorową, Przekolorowanie, Wektorowe Dopasowanie Czcionki, w celu przyspieszenia pracy projektowej i ilustracyjnej

#### 11. 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
<b>1 z 16</b> Wprowadzenie i podstawy rysowania - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	20-07-2026	16:00	18:00	02:00
<b>2 z 16</b> -	Przerwa	-	20-07-2026	18:00	18:15	00:15
<b>3 z 16</b> Kolory, kształty i organizacja pracy - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	20-07-2026	18:15	20:15	02:00
<b>4 z 16</b> Zaawansowane wypełnienia i pędzle - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	22-07-2026	16:00	18:00	02:00
<b>5 z 16</b> -	Przerwa	-	22-07-2026	18:00	18:15	00:15
<b>6 z 16</b> Praca z tekstem w Illustratorze - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	22-07-2026	18:15	20:15	02:00
<b>7 z 16</b> Warstwy, maski i grafika rastrowa - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	24-07-2026	16:00	18:00	02:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
8 z 16 -	Przerwa	-	24-07-2026	18:00	18:15	00:15
9 z 16 Efekty specjalne i filtry - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	24-07-2026	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	27-07-2026	16:00	18:00	02:00
11 z 16 -	Przerwa	-	27-07-2026	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	27-07-2026	18:15	19:15	01:00
13 z 16 Projektowanie materiałów reklamowych – zasady - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	29-07-2026	16:00	18:00	02:00
14 z 16 -	Przerwa	-	29-07-2026	18:00	18:15	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
15 z 16 Projektowanie logo i AI w procesie twórczym - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	29-07-2026	18:15	19:15	01:00
16 z 16 -	Walidacja	-	30-07-2026	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
<b>Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto</b>	2 500,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
<b>Koszt przypadający na 1 uczestnika netto</b>	2 500,00 PLN
<b>Koszt osobogodziny brutto</b>	125,00 PLN
<b>Koszt osobogodziny netto</b>	125,00 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](mailto:szkolenia@quali.pl)

**Telefon** (+48) 664 532 270