



IT ENGINEERING &
CONSULTING
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚĆ
CIĄ

★★★★★ 4,9 / 5

1 577 ocen

Graphic Design – Adobe Photoshop i Figma w Projektowaniu Materiałów Marketingowych – szkolenie indywidualne

Numer usługi 2026/07/30/156609/3719970

📍 Olsztyn

🏠 Usługa szkoleniowa

📄 stacjonarna

👤 Zajęcia indywidualne

🕒 16:00 h

📅 15.10.2026 do 16.10.2026

5 000,00 PLN brutto

5 000,00 PLN netto

312,50 PLN brutto/h

312,50 PLN netto/h

250,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria

Biznes / Marketing

Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane jest do właścicieli firm, przedsiębiorców, specjalistów ds. marketingu, grafików, pracowników działów promocji i komunikacji, freelancerów, projektantów UX/UI, twórców internetowych oraz wszystkich osób zainteresowanych zdobyciem lub rozwinięciem praktycznych umiejętności w zakresie projektowania materiałów marketingowych z wykorzystaniem programów Adobe Photoshop i Figma.

Szkolenie przeznaczone jest zarówno dla osób rozpoczynających pracę z projektowaniem graficznym, jak i dla osób posiadających podstawową wiedzę z zakresu grafiki komputerowej, które chcą rozwinąć kompetencje w zakresie profesjonalnej edycji grafiki, projektowania interfejsów, tworzenia materiałów reklamowych oraz organizacji pracy projektowej.

Minimalna liczba uczestników

1

Maksymalna liczba uczestników

1

Data zakończenia rekrutacji

14-10-2026

Forma prowadzenia usługi

stacjonarna

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

Celem szkolenia jest przygotowanie uczestników do samodzielnego projektowania profesjonalnych materiałów marketingowych z wykorzystaniem programów Adobe Photoshop i Figma, obejmującego edycję grafiki, projektowanie interfejsów użytkownika, tworzenie materiałów reklamowych oraz organizację procesu projektowego zgodnie z aktualnymi standardami projektowania graficznego i komunikacji wizualnej.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Posługuje się wiedzą z programów Adobe Photoshop i Figma	charakteryzuje funkcje i możliwości programów Adobe Photoshop oraz Figma,	Test teoretyczny
	wyjaśnia zasady pracy na warstwach, maskach i obiektach inteligentnych,	Test teoretyczny
	omawia zasady projektowania interfejsów użytkownika oraz wykorzystania komponentów i Auto Layout,	Test teoretyczny
	rozdziela zasady kompozycji, typografii i doboru kolorystyki w projektowaniu graficznym,	Test teoretyczny
Projektuje i edytuje materiały graficzne z wykorzystaniem programów Adobe Photoshop i Figma.	wskazuje etapy przygotowania projektu graficznego do publikacji cyfrowej i druku.	Test teoretyczny
	wykorzystuje narzędzia Adobe Photoshop do edycji i retuszu grafiki,	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	wykonuje fotomontaż oraz przygotowuje materiały reklamowe,	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	projektuje interfejsy oraz materiały cyfrowe w programie Figma,	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	tworzy komponenty, układy Auto Layout oraz interaktywne prototypy,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	przygotowuje projekty zgodnie z zasadami estetyki i komunikacji wizualnej.	Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
wyjaśnia zasady procesów realizacji projektów graficznych	charakteryzuje zasady projektowania materiałów marketingowych dla różnych kanałów komunikacji,	Test teoretyczny
	wyjaśnia znaczenie identyfikacji wizualnej marki w projektowaniu graficznym,	Test teoretyczny
	omawia zasady przygotowania plików do publikacji internetowej oraz druku,	Test teoretyczny
	opisuje etapy organizacji workflow projektowego,	Test teoretyczny
	wskazuje metody kontroli jakości projektów graficznych.	Test teoretyczny
Projektuje materiały marketingowe oraz organizuje proces realizacji projektów graficznych zgodnie z wymaganiami klienta i standardami branżowymi.	projektuje materiały marketingowe dostosowane do różnych kanałów komunikacji,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	przygotowuje pliki zgodnie z wymaganiami publikacji internetowej i druku,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	organizuje strukturę projektu oraz zarządza plikami graficznymi,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	prezentuje projekt klientowi wraz z uzasadnieniem zastosowanych rozwiązań,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	ocenia jakość wykonanych materiałów oraz identyfikuje możliwości ich optymalizacji.	Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
buduje relacje wewnętrzne i zewnętrzne	organizuje pracę projektową w sposób uporządkowany i efektywny,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	współpracuje z klientem z uwzględnieniem jego potrzeb i oczekiwań,	Obserwacja w warunkach symulowanych
	wykazuje gotowość do systematycznego rozwijania kompetencji zawodowych oraz śledzenia aktualnych trendów w projektowaniu graficznym.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	rozwija własne kompetencje projektowe poprzez analizę i doskonalenie realizowanych projektów.	Obserwacja w warunkach symulowanych
	wykonuje projekty z dbałością o jakość, estetykę i spójność wizualną,	Obserwacja w warunkach symulowanych

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

Szkolenie „**Graphic Design Master – Adobe Photoshop i Figma w Projektowaniu Materiałów Marketingowych**” to praktyczny program rozwojowy przygotowujący uczestników do samodzielnego projektowania nowoczesnych materiałów graficznych wykorzystywanych w marketingu, sprzedaży i komunikacji wizualnej. Program łączy zaawansowaną edycję grafiki rastrowej w programie **Adobe Photoshop** z

projektowaniem interfejsów użytkownika i materiałów cyfrowych w **Figma**, umożliwiając kompleksowe rozwijanie kompetencji projektowych.

Podczas szkolenia uczestnicy poznają techniki profesjonalnego retuszu fotografii, fotomontażu, compositingu, pracy z warstwami, maskami oraz obiektami inteligentnymi. Nauczą się również projektować interfejsy stron internetowych i aplikacji, korzystać z komponentów, Auto Layout, bibliotek projektowych oraz tworzyć interaktywne prototypy zgodnie z zasadami UX/UI i nowoczesnego projektowania cyfrowego.

Istotnym elementem programu jest projektowanie materiałów marketingowych wykorzystywanych w działaniach promocyjnych przedsiębiorstw, takich jak grafiki do mediów społecznościowych, banery reklamowe, landing page, key visuelle oraz materiały przeznaczone do druku. Uczestnicy poznają także zasady organizacji workflow projektowego, przygotowywania plików do publikacji i druku, zarządzania projektami oraz prezentowania gotowych realizacji klientowi.

Szkolenie realizowane jest w formule warsztatowej, w której dominującą część stanowią ćwiczenia praktyczne wykonywane pod nadzorem instruktora. Uczestnicy samodzielnie realizują projekty graficzne, rozwijają umiejętności pracy w Adobe Photoshop i Figma oraz przygotowują kompletny zestaw materiałów marketingowych zgodnie z wymaganiami współczesnej komunikacji wizualnej. Po ukończeniu szkolenia będą przygotowani do samodzielnego projektowania profesjonalnych materiałów graficznych dla biznesu, marek osobistych i działań marketingowych.

Moduł 1. Zaawansowana Edycja Grafiki w Adobe Photoshop

Część teoretyczna

- organizacja środowiska pracy w Adobe Photoshop,
- zarządzanie plikami oraz ustawienia dokumentów,
- praca na warstwach, grupach i maskach,
- wykorzystanie Smart Objects i Smart Filters,
- narzędzia selekcji i zaawansowanego wycinania obiektów,
- retusz fotografii produktowej i wizerunkowej,
- fotomontaż oraz compositing,
- korekcja kolorystyczna i praca z kolorami,
- przygotowanie materiałów do publikacji cyfrowej i druku.

Część praktyczna

- organizacja projektu graficznego,
- retusz zdjęć,
- usuwanie tła oraz łączenie elementów graficznych,
- wykonanie fotomontażu,
- przygotowanie materiału reklamowego z wykorzystaniem zaawansowanych narzędzi programu.

Moduł 2. Projektowanie Interfejsów i Materiałów Cyfrowych w Figma

Część teoretyczna

- środowisko pracy Figma,
- projektowanie interfejsów użytkownika,
- wykorzystanie Auto Layout,
- komponenty i warianty,
- biblioteki projektowe,
- Design System,
- projektowanie responsywne,
- prototypowanie,
- współpraca projektowa i udostępnianie projektów.

Część praktyczna

- projektowanie interfejsu strony internetowej,
- tworzenie komponentów,
- budowa prostego Design System,
- wykonanie interaktywnego prototypu,
- współpraca nad projektem.

Moduł 3. Projektowanie Profesjonalnych Materiałów Marketingowych

Część teoretyczna

- zasady projektowania komunikacji wizualnej,
- kompozycja i hierarchia informacji,
- typografia w projektowaniu marketingowym,
- dobór kolorystyki zgodnie z identyfikacją wizualną marki,
- projektowanie materiałów do kampanii reklamowych,
- przygotowanie projektów do różnych kanałów komunikacji,
- przygotowanie plików do druku i publikacji cyfrowej.

Część praktyczna

- projekt banera reklamowego,
- przygotowanie grafik do social media,
- projekt Landing Page,
- opracowanie Key Visual kampanii,
- projekt materiałów drukowanych (ulotka, plakat lub voucher),
- przygotowanie plików produkcyjnych.

Moduł 4. Workflow Projektowy i Warsztat Końcowy

Część teoretyczna

- organizacja pracy projektanta graficznego,
- zarządzanie wersjami projektów,
- przygotowanie plików dla klienta i drukarni,
- eksport materiałów do różnych mediów,
- kontrola jakości projektów,
- zasady prezentowania projektów klientowi,
- optymalizacja procesu projektowego.

Część praktyczna

- przygotowanie kompletnego zestawu materiałów marketingowych dla wybranej marki,
- organizacja plików projektowych,
- eksport materiałów do publikacji internetowej i druku,
- prezentacja projektu,
- analiza wykonanych prac,
- omówienie najczęściej popełnianych błędów,
- indywidualne rekomendacje instruktora dotyczące dalszego rozwoju kompetencji.

Walidacja (15min)

Walidacja umiejętności praktycznych odbywa się w trakcie zajęć z zastosowaniem metody Obserwacja w warunkach symulowanych prowadzoną przez walidatora usługi, nie ingerując w część edukacyjną usługi rozwojowej. Proces ten pozwala na bieżącą ocenę kompetencji uczestników nabywanych podczas szkolenia. Ostateczne potwierdzenie zdobytych kompetencji następuje po części edukacyjnej, poprzez napisanie przez uczestnika testu wiedzy, w którym uwzględniane są wyniki zarówno obserwacji praktycznej, jak i testu teoretycznego.

Szkolenie realizowane jest w formie warsztatowej, z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych, ćwiczeń praktycznych oraz analizy przykładów. Zajęcia są indywidualne.

Uczestnicy mają zapewniony dostęp do materiałów szkoleniowych w formie prezentacji lub materiałów dydaktycznych przekazywanych w trakcie szkolenia lub po jego zakończeniu.

Szkolenie odbywa się w sali szkoleniowej wyposażonej w niezbędną infrastrukturę dydaktyczną, w szczególności:

- stanowiska dla uczestników,
- sprzęt multimedialny (projektor/monitor, komputer),
- dostęp do internetu.

Uczestnicy powinni posiadać podstawowe umiejętności obsługi komputera oraz urządzenie umożliwiające udział w ćwiczeniach praktycznych (np. laptop lub smartfon z dostępem do internetu).

Usługa realizowana jest w godzinach zegarowych. Przerwy zostały wliczone do godzin usługi rozwojowej.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 7

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 7 Moduł 1. Zaawansowa na Edycja Grafiki w Adobe Photoshop	Zajęcia	Joanna Rudziewicz	15-10-2026	08:00	12:00	04:00
2 z 7 -	Przerwa	-	15-10-2026	12:00	13:00	01:00
3 z 7 Moduł 2. Projektowanie Interfejsów i Materiałów Cyfrowych w Figma	Zajęcia	Joanna Rudziewicz	15-10-2026	13:00	16:00	03:00
4 z 7 Moduł 3. Projektowanie Profesjonalnych Materiałów Marketingowych	Zajęcia	Joanna Rudziewicz	16-10-2026	08:00	11:30	03:30
5 z 7 -	Przerwa	-	16-10-2026	11:30	12:30	01:00
6 z 7 Moduł 4. Workflow Projektowy i Warsztat Końcowy	Zajęcia	Joanna Rudziewicz	16-10-2026	12:30	15:45	03:15
7 z 7 -	Walidacja	-	16-10-2026	15:45	16:00	00:15

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	16:00

Rodzaj godzin	Liczba godzin
w tym suma godzin zajęć	13:45
w tym suma godzin walidacji	00:15
w tym suma przerw	02:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	18:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 000,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	312,50 PLN
Koszt osobogodziny netto	312,50 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	16:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Joanna Rudziewicz

specjalistka ds. marketingu, strategii komunikacji oraz produkcji treści wizualnych. Od wielu lat aktywnie związana z branżą marketingową, gdzie zdobywała doświadczenie zarówno w pracy agencyjnej, jak i po stronie marek.

W ostatnich latach systematycznie podnosiła swoje kompetencje w obszarach nowoczesnego marketingu, w szczególności w zakresie strategii komunikacji cyfrowej, analityki marketingowej,

budowania lejków sprzedażowych, content marketingu oraz projektowania komunikacji wizualnej. Rozwijała umiejętności związane z marketingiem efektywnościowym, e-commerce oraz tworzeniem spójnych strategii obecności marek w kanałach online.

Posiada praktyczne doświadczenie w realizacji kampanii marketingowych, zarządzaniu projektami, SEO, social media oraz produkcji materiałów foto i video dla firm i marek osobistych.

Obecnie prowadzi własną agencję marketingową Eleo Media, w ramach której realizuje strategie marketingowe B2B, działania wizerunkowe oraz projekty contentowe. Równolegle prowadzi szkolenia i warsztaty z zakresu marketingu, komunikacji marki oraz budowania skutecznych działań promocyjnych.

Specjalizuje się w łączeniu podejścia strategicznego z praktyką rynkową.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały w postaci prezentacji i skryptu zostaną udostępnione uczestnikom podczas usługi oraz po jej realizacji.

Warunki uczestnictwa

Warunkiem skorzystania z usługi jest bezpośredni zapis na usługę za pośrednictwem Bazy Usług Rozwojowych oraz wypełnienie ankiety oceniającej usługę rozwojową.

Informacje dodatkowe

Usługa jest zwolniona z podatku VAT w przypadku, kiedy dofinansowanie wynosi co najmniej 70%. W innej sytuacji do ceny netto doliczany jest podatek VAT w wysokości 23%. Podstawa: §3 ust. 1 pkt. 14 rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20.12.2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz szczegółowych warunków stosowania tych zwolnień (Dz.U. z 2018 r., poz. 701).

Adres

ul. Sprzętowa 6/1
10-467 Olsztyn
woj. warmińsko-mazurskie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Wi-fi

Kontakt



Marta Skraba

E-mail szkolenia@it-ec.pl

Telefon (+89) 451 055 967