

kursfoto.pl

CENTRUM KREACJI
MULTIMEDIALNEJ

★★★★☆ 4,2 / 5

1 ocena

Kurs Grafika komputerowa - tryb indywidualny

Numer usługi 2026/08/24/230259/3762998

📍 Poznań

🏠 Usługa szkoleniowa

📅 stacjonarna

👤 Zajęcia indywidualne

🕒 40:00 h

📅 07.12.2026 do 11.01.2027

7 560,00 PLN brutto

7 560,00 PLN netto

189,00 PLN brutto/h

189,00 PLN netto/h

433,33 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria

Inne / Artystyczne

Grupa docelowa usługi

Osoby, które chcą nabyć kompetencje w zakresie tworzenia grafiki komputerowej w programach Adobe Photoshop, Adobe Illustrator i Adobe Indesign.

Szkolenie jest skierowane do:

- **Właścicieli małych i średnich firm**, którzy chcą zwiększyć swoją widoczność w social media i pozyskać nowych klientów.
- **Specjalistów ds. marketingu** i osób odpowiedzialnych za promocję firmy w social media.
- **Przedsiębiorców w branży usługowej**, takich jak fryzjerzy, barberzy, kosmetolodzy, trenerzy personalni, którzy chcą skutecznie promować swoje usługi online.
- **Osób, które planują rozpocząć działalność online** i chcą budować swoją obecność w mediach społecznościowych od podstaw.

Minimalna liczba uczestników

1

Maksymalna liczba uczestników

1

Data zakończenia rekrutacji

23-11-2026

Forma prowadzenia usługi

stacjonarna

Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje do praktycznego opanowania programów Adobe Photoshop, Illustrator i Indesign. Obecna rzeczywistość wymaga od nas takich umiejętności niemal codziennie. Budowanie przekazu za pomocą grafiki bez względu na to czy jest to plakat, strona internetowa, aplikacja do tabletu czy też ulotka, wyrasta do jednej z ważniejszych umiejętności obecnych czasów. Każdy moduł oznacza inny program, a wybraliśmy najważniejsze i najpowszechniej używane na rynku oprogramowanie firmy ADOBE.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wiedza – Charakteryzuje funkcje oraz zastosowanie programów Adobe Photoshop, Adobe Illustrator i Adobe InDesign w procesie projektowania graficznego.	Rozróżnia zastosowanie programów Adobe Photoshop, Adobe Illustrator i Adobe InDesign.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Charakteryzuje funkcje podstawowych narzędzi dostępnych w poszczególnych programach.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wskazuje etapy przygotowania projektu graficznego z wykorzystaniem programów pakietu Adobe.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wiedza – Charakteryzuje narzędzia i techniki wykorzystywane do edycji grafiki rastrowej, wektorowej oraz składu publikacji.	Rozróżnia narzędzia wykorzystywane do edycji grafiki rastrowej, wektorowej oraz dokumentów publikacyjnych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Charakteryzuje zastosowanie warstw, ścieżek, masek, stylów oraz efektów graficznych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wskazuje zastosowanie narzędzi do pracy z tekstem i grafiką w projektach graficznych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wiedza – Charakteryzuje zasady przygotowania materiałów graficznych do publikacji cyfrowej i druku.	Rozróżnia formaty plików wykorzystywane w projektowaniu graficznym.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Charakteryzuje zasady wykorzystania profili ICC.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wskazuje zasady przygotowania projektów do publikacji internetowej i druku.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wiedza – Charakteryzuje zasady organizacji pracy nad projektem graficznym z wykorzystaniem programów Adobe.	Rozróżnia sposoby organizacji dokumentów, warstw i obiektów w projektach graficznych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Charakteryzuje funkcje szablonów, stylów oraz automatyzacji pracy.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wskazuje zasady zarządzania elementami projektu podczas jego realizacji.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Umiejętności – Wykonuje edycję grafiki rastrowej z wykorzystaniem programu Adobe Photoshop. Umiejętności – Tworzy grafikę wektorową z wykorzystaniem programu Adobe Illustrator.	Wykonuje korekcję oraz modyfikację fotografii z zastosowaniem narzędzi programu Adobe Photoshop.	Analiza dowodów i deklaracji
	Wykonuje edycję obrazu z zastosowaniem warstw, masek lub filtrów.	Analiza dowodów i deklaracji
	Tworzy obiekty wektorowe z zastosowaniem narzędzi programu Adobe Illustrator.	Analiza dowodów i deklaracji
	Wykonuje edycję ścieżek, kształtów oraz elementów graficznych.	Analiza dowodów i deklaracji
Umiejętności – Opracowuje publikację z wykorzystaniem programu Adobe InDesign.	Tworzy dokument zawierający tekst oraz elementy graficzne.	Analiza dowodów i deklaracji
	Wykonuje skład publikacji z zastosowaniem stylów i narzędzi programu Adobe InDesign.	Analiza dowodów i deklaracji
Umiejętności – Przygotowuje projekt graficzny do publikacji cyfrowej lub druku. Kompetencje społeczne – Ocenia znaczenie planowania i organizacji pracy podczas realizacji projektu graficznego.	Eksportuje projekt z zastosowaniem odpowiednich parametrów zapisu.	Analiza dowodów i deklaracji
	Przygotowuje projekt zgodnie z wymaganiami publikacji cyfrowej lub druku.	Analiza dowodów i deklaracji
	Wskazuje znaczenie planowania etapów realizacji projektu graficznego.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozróżnia działania wpływające na organizację pracy nad projektem.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Kompetencje społeczne – Uzasadnia znaczenie świadomego doboru narzędzi i technik projektowania graficznego do zamierzonego efektu.	Wskazuje znaczenie doboru narzędzi do rodzaju realizowanego projektu.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozróżnia zastosowanie narzędzi grafiki rastrowej, wektorowej oraz składu publikacji.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Kompetencje społeczne – Ocenia znaczenie zachowania jakości oraz spójności materiałów przygotowywanych do publikacji.	Wskazuje znaczenie właściwego przygotowania materiałów do publikacji.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozróżnia działania wpływające na jakość projektów graficznych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Kompetencje społeczne – Ocenia znaczenie systematycznego doskonalenia kompetencji w zakresie obsługi programów graficznych Adobe.	Wskazuje korzyści wynikające z rozwijania kompetencji w zakresie projektowania graficznego.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozróżnia działania sprzyjające doskonaleniu warsztatu projektanta.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyrażnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyrażnie 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 wyrażnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

MODUŁ I - ADOBE PHOTOSHOP

- Wstęp
- Podstawowa obróbka
- Omówienie narzędzi do modyfikacji koloru
- Fotografia czarno-biała, oraz duo-tone
- Pędzle - grubość, twardość, gęstość (krycie), tryby pracy
- Kadrowanie - zasady kadrowania (siła przyciemnienia odciętych boków, perspektywa w kadrowaniu, dobieranie szerokości, wysokości)
- Zapisywanie zdjęć:
- Zaznaczenia w photoshopie
- Działanie obiektowe
- Zaawansowane sposoby zaznaczania
- Typografia i efekty specjalne na warstwach:
- Style warstw - rodzaje i użytkowanie
- Podstawowe i zaawansowane filtry - sposoby ich wykorzystania w fotografii:

Cz.Adobe Illustrator 1-4

MODUŁ II - ADOBE ILLUSTRATOR

- Preferencje pracy z programem i podstawowe ustawienia koloru
- Grafika wektorowa
- Tworzenie nowego dokumentu
- Ekran, palety i narzędzia Illustratora
- Tworzenie i edycja prostych kształtów wektorowych
- Grupowanie i blokowanie obiektów, praca z grupą
- Zaznaczanie obiektów
- Edycja ścieżek z wykorzystaniem narzędzia Direct Selection Tool
- Nadawanie koloru wypełniania i obrysu ścieżek
- Wykorzystanie narzędzi z palety Pathfinder
- Narzędzia rysunkowe i ich opcje
- Narzędzia malarskie i malowanie
- Praca z pędzlem Blob Brush
- Wykorzystanie narzędzia Blend Tool
- Tworzenie i edycja ścieżek za pomocą narzędzia Pen Tool
- Narzędzia transformacji i edycji ścieżek
- Symbole w programie Illustrator
- Import i praca z grafiką bitmapową
- Praca z tekstem
- Maskowanie
- Wykorzystanie polecenia Live Trace
- Wykorzystanie funkcji Live Paint
- Użycie funkcji Recolor Artwork
- Dodawanie i edycja efektów
- Tworzenie obiektów 3D
- Tworzenie ilustracji wektorowych
- Budujemy proste projekty i ilustracje
- Przygotowanie grafiki do publikacji w Internecie
- Zasady zarządzania kolorem w programach Adobe
- Użycie profili ICC w programie Illustrator
- Soft Proofing w programie Illustrator
- Wykorzystanie funkcji Multiple Artboard do tworzenia różnorodnych dokumentów
- Podgląd, opcje podglądu, dopasowanie widoku i skróty klawiaturowe
- Wykorzystanie szablonów programu Illustrator
- Wykorzystanie palety Layers do zarządzania dokumentem
- Maski odcinania i maski przezroczystości
- Ścieżki złożone
- Współpraca z Adobe Kuler

Cz.Adobe Indesign 1-2

MODUŁ I - ADOBE INDESIGN

- Wstęp

- Tworzenie nowego projektu
- Przestrzeń robocza
- Import tekstu i praca z tekstem
- Style, czyli automatyzacja powstawania dokumentów
- Długie dokumenty
- Grafika oraz zarządzanie grafiką wśród tekstu
- Obiekty wektorowe
- Zarządzanie kolorem oraz drukowanie
- Wykonanie projektu
- Przygotowanie projektu od A do Z

*realizacja programu zależna od tempa pracy uczestnika

Przerwy i walidacja wliczają się w czas trwania usługi.

Warunki organizacyjne:

- Zajęcia prowadzone są indywidualnie, co pozwala na indywidualne podejście do uczestnika.
- Uczestnik będzie miał zapewniony dostęp do potrzebnego oprogramowania.
- Uczestnik będzie miał dostęp do profesjonalnego sprzętu studyjnego na potrzeby zajęć praktycznych.

Liczba godzin w podziale na zajęcia:

- teoretyczne - 5 godz.
- praktyczne - 35 godz.

Sposób przeprowadzenia walidacji:

- **Weryfikacja wiedzy i kompetencji społecznych:** przeprowadzona zostanie za pomocą testu wiedzy (z wynikiem generowanym automatycznie) na ostatnich zajęciach, sprawdzającego znajomość m.in. zagadnień technicznych, formatów plików czy zasad kompozycji.
- **Weryfikacja umiejętności (część praktyczna):** Przeprowadzona zostanie za pomocą **analizy dowodów i deklaracji**. Uczestnik będzie miał za zadanie samodzielne wykonanie pracy zdjęciowej/obróbkowej zgodnie z wytycznymi.
 - weryfikację podlegającą ocenie walidacyjnej nie przeprowadza trener prowadzący zajęcia
 - dowody i deklaracje w postaci zdjęć zostaną wykonane w trakcie części praktycznej szkolenia, następnie zebrane przez trenera i wysłane do walidatora lub do BOK
 - w przypadku zdalnych zajęć praktycznych w czasie rzeczywistym weryfikacja może się odbyć w postaci obserwacji realizacji zadania w formie odtworzonego nagrania zajęć, bądź pracy w formie elektronicznej wysłanej do walidatora lub do BOK
 - sprawdzenie dowodów i deklaracji zostanie zweryfikowane w ciągu 7 dni od zakończenia szkolenia.
 - w każdej sytuacji z działań osoby wyznaczonej do walidacji powinien powstać raport dołączony do dokumentacji szkolenia.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 31

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 31 Adobe Photoshop cz.1	Zajęcia	Michał Kowalczuk	07-12-2026	16:00	17:45	01:45
2 z 31 -	Przerwa	-	07-12-2026	17:45	18:00	00:15
3 z 31 Adobe Photoshop cz.1 c.d.	Zajęcia	Michał Kowalczuk	07-12-2026	18:00	20:00	02:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
4 z 31 Adobe Photoshop cz.2	Zajęcia	Michał Kowalczuk	09-12-2026	16:00	17:45	01:45
5 z 31 -	Przerwa	-	09-12-2026	17:45	18:00	00:15
6 z 31 Adobe Photoshop cz.2 c.d.	Zajęcia	Michał Kowalczuk	09-12-2026	18:00	20:00	02:00
7 z 31 Adobe Photoshop cz. 3	Zajęcia	Michał Kowalczuk	14-12-2026	16:00	17:45	01:45
8 z 31 -	Przerwa	-	14-12-2026	17:45	18:00	00:15
9 z 31 Adobe Photoshop cz.3 c.d.	Zajęcia	Michał Kowalczuk	14-12-2026	18:00	20:00	02:00
10 z 31 Adobe Photoshop cz.4	Zajęcia	Michał Kowalczuk	16-12-2026	16:00	17:45	01:45
11 z 31 -	Przerwa	-	16-12-2026	17:45	18:00	00:15
12 z 31 Adobe Photoshop cz.4 c.d.	Zajęcia	Michał Kowalczuk	16-12-2026	18:00	20:00	02:00
13 z 31 Adobe Illustrator cz.1	Zajęcia	Michał Kowalczuk	21-12-2026	16:00	17:45	01:45
14 z 31 -	Przerwa	-	21-12-2026	17:45	18:00	00:15
15 z 31 Adobe Illustrator cz.1 c.d.	Zajęcia	Michał Kowalczuk	21-12-2026	18:00	20:00	02:00
16 z 31 Adobe Illustrator cz.2	Zajęcia	Michał Kowalczuk	23-12-2026	16:00	17:45	01:45
17 z 31 -	Przerwa	-	23-12-2026	17:45	18:00	00:15
18 z 31 Adobe Illustrator cz.2 c.d.	Zajęcia	Michał Kowalczuk	23-12-2026	18:00	20:00	02:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
19 z 31 Adobe Illustrator cz.3	Zajęcia	Michał Kowalczuk	28-12-2026	16:00	17:45	01:45
20 z 31 -	Przerwa	-	28-12-2026	17:45	18:00	00:15
21 z 31 Adobe Illustrator cz. 3 c.d.	Zajęcia	Michał Kowalczuk	28-12-2026	18:00	20:00	02:00
22 z 31 Adobe Illustrator cz.4	Zajęcia	Michał Kowalczuk	30-12-2026	16:00	17:45	01:45
23 z 31 -	Przerwa	-	30-12-2026	17:45	18:00	00:15
24 z 31 Adobe Illustrator cz.4 c.d.	Zajęcia	Michał Kowalczuk	30-12-2026	18:00	20:00	02:00
25 z 31 Adobe Indesign cz.1	Zajęcia	Michał Kowalczuk	04-01-2027	16:00	17:45	01:45
26 z 31 -	Przerwa	-	04-01-2027	17:45	18:00	00:15
27 z 31 Adobe Indesign cz.1 c.d.	Zajęcia	Michał Kowalczuk	04-01-2027	18:00	20:00	02:00
28 z 31 Adobe Indesign cz. 2	Zajęcia	Michał Kowalczuk	11-01-2027	16:00	17:45	01:45
29 z 31 -	Przerwa	-	11-01-2027	17:45	18:00	00:15
30 z 31 Adobe Indesign cz. 2 c.d.	Zajęcia	Michał Kowalczuk	11-01-2027	18:00	19:45	01:45
31 z 31 -	Walidacja	-	11-01-2027	19:45	20:00	00:15

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	40:00
w tym suma godzin zajęć	37:15
w tym suma godzin walidacji	00:15

Rodzaj godzin	Liczba godzin
w tym suma przerw	02:30
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	50:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	7 560,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	7 560,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	189,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	189,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	40:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Michał Kowalczyk

Fotograf z wieloletnim doświadczeniem. Prowadzi własną działalność. Realizuje projekty zarówno artystyczne jak i komercyjne.

Akademia Sztuk Pięknych w Poznaniu

W ciągu wieloletniej pracy jako instruktor przeszkolił już setki osób. Prowadził zarówno szkolenia indywidualne jak i grupowe. Uzyskiwał bardzo pozytywne opinie od uczestników szkolenia. W ciągu ostatnich 5 lat, licząc wstecz od dnia rozpoczęcia usługi, aktywnie działała w branży zbierając i rozwijając swoje doświadczenie zawodowe oraz podnosząc swoje kwalifikacje.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Zapewniamy dostęp do potrzebnego oprogramowania

Informacje dodatkowe

Istnieje możliwość indywidualnego dostosowania terminów zajęć. W celu uzyskania informacji odnośnie dofinansowania, prosimy o kontakt z wybranym przez siebie operatorem.

Adres

ul. Stanisława Taczaka 10

61-818 Poznań

woj. wielkopolskie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe
- kącik kawowy

Kontakt



Małgorzata Słomianna

E-mail kontakt@kursfoto.pl

Telefon (+48) 533 944 288