



Grafika komputerowa. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign, Webflow, Canva, Figma.

Numer usługi 2025/02/11/46441/2552222

10 000,00 PLN brutto
10 000,00 PLN netto
80,00 PLN brutto/h
80,00 PLN netto/h

TALENTOWNIA
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚĆ
CIĄ



📍 zdalna w czasie rzeczywistym
🏠 Usługa szkoleniowa
🕒 125 h
📅 10.05.2025 do 21.09.2025

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	Szkolenie przeznaczone jest dla osób, które chciałyby kompleksowo przygotować się do tworzenia reklam, elementów www, ilustracji, ikon, korekcy zdjęć, projektowania i składu publikacji. oraz • Jednoosobowych działalności gospodarczych • Przedsiębiorstw, korporacji i dużych firm - prezesów i właścicieli • Projektanci graficzni • Pasjonatów rysowania • Zespołów sprzedażowych i marketingowych - projekt managerów • Wyspecjalizowanych działów w obrębie danej firmy - specjalistów ds. marketingu, reklamy, przygotowania materiałów do druku, grafików • Instytucji i organizacji pozarządowych (NGO), fundacji, non-profit, spółdzielni, podmiotów społecznych
Minimalna liczba uczestników	3
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	04-04-2025
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	125

Cel

Cel edukacyjny

Grafika komputerowa - Uczestnik przygotowany jest do tworzenia reklam, elementów stron www, ilustracji, ikon, korekcji zdjęć, projektowania i składu publikacji, UX i UI.
Szkolenie kończy się egzaminem Adobe Certified Professional.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wiedza absolwent zna i rozumie: • Posiada wiedzę z zakresu specjalistycznych programów graficznych • Posiada wiedzę na temat tworzenia obiektów bitmapowych, wektorowych. • Posiada wiedzę na temat składu Publikacji Cyfrowych i Drukowanych • Posiada wiedzę w temacie tworzenia Animacji i interaktywnych bannerów reklamowych: • Wie jak przygotowywać harmonogramy działania oraz określać czas realizacji poszczególnych zadań • Zna nowoczesne kanały komunikacji • Zna zasady tworzenia komunikatów prasowych i materiałów marketingowych.	Efekty uczenia się zostaną zweryfikowane na podstawie wywiadu swobodnego.	Wywiad swobodny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Umiejętności absolwent potrafi: • Potrafi projektować Layouty stron www i urządzenia mobilne (Human Interface, Material Design) • Potrafi projektować interaktywne mockupy www • Potrafi stworzyć fotomanipulację na potrzeby filmów lub gier • Potrafi wykonać korekcję i retusz fotografii • Potrafi stworzyć koncept animowanych filmów reklamowych • Potrafi zaprojektować ilustracje wektorowe • Projektuje ikony i infografiki • Planuje publikacje cyfrowe Projektuje czasopisma i książki • Projektuje wykrojniki, lakiery i bigi • Projektuje nadruki i naszywki na odzież • Korzysta z impozycji • Projektuje animowane i interaktywne bannery reklamowe • Projektuje animacje html5 i css • Planuje i realizuje animowane reklamy do cyfrowych publikacji	Efekty uczenia się zostaną zweryfikowane na podstawie ćwiczeń praktycznych.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Realizuje projekty okładek książek, cd, dvd i blue-ray • Planuje i projektuje foldery reklamowe firm • Projektuje gazetki reklamowe • Korzysta z narzędzia preflight (wewnętrzny i zewnętrzny) • Obsługuje tablet graficzny • Planuje terminy realizacji celów strategicznych i operacyjnych • Zapewnia zasoby (w tym czas) dla realizacji poszczególnych zaplanowanych działań, oraz dokonuje potrzebnych korektnych harmonogramów • Potrafi dopasować działania wizerunkowe do specyfiki działalności organizacji dbając o ich spójność. • Umie określić grupy docelowe formułowanych komunikatów. • Potrafi dobrać kanały komunikacji adekwatnie do preferencji wybranych grup docelowych. • Umie stosować techniki marketingowe. • Umie tworzyć komunikaty prasowe i materiały marketingowe.	Efekty uczenia się zostaną zweryfikowane na podstawie ćwiczeń praktycznych.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Kompetencji społecznych • Ma umiejętność samokształcenia się. Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się, podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych. • Poszukuje różnych perspektyw tematu nad którym pracuje. • Tworzy projekty zrozumiałe dla odbiorcy. • Potrafi pracować w zespole. • Jest odpowiedzialny za realizację celów i zadań • Zdolność planowania i konsekwentnego realizowania wspólnie z pracownikami wizji marki przedsiębiorstwa • Zdolność do wychodzenia poza schematy postępowania	Efekty uczenia się zostaną zweryfikowane na podstawie ćwiczeń praktycznych.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

Tak

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

Tak

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Tak

Program

- praca z wykorzystaniem tabletu graficznego
- praca z paletami, narzędziami i warstwami
- kadrowanie i wyrównywanie obrazu
- podstawowe narzędzia do malowania
- praca z tekstem
- podstawowa strategia korekcji fotografii
- ustawianie prawidłowego balansu bieli
- ustawianie prawidłowych punktów światła i cieni
- rozmycie i wyostanie
- warstwy korekcyjne
- praca na maskach bitmapowych, wektorowych i kanały alpha
- style, kompozycje warstw i akcje
- podstawowe techniki retuszu fotografii
- punktowa korekcja światła i cieni
- punktowa korekcja ostrości
- przekształcanie i montaż warstw
- collage, fotomontaż i fotomanipulacja
- filtry i efekty
- tryby mieszania warstw
- numeryczne określenie kolorów w przestrzeniach RGB, CMYK, La*b*
- rozpoznawanie koloru wg. jego wartości numerycznej z dowolnej przestrzeni barwowej
- podstawowe zasady kompozycji
- podstawowe zasady doboru barw i tworzenia palet barwowych
- przygotowanie projektów do druku lub do internetu
- praca z obiektami i filtrami inteligentnymi
- tworzenie własnych bibliotek pędzli, stylów graficznych i próbek kolorów
- praca między programowa z wykorzystaniem chmury CC
- korekcja obrazu za pomocą krzywych
- praca krzywymi Bezierra'a – tworzenie i edycja obiektów wektorowych
- praca w przestrzeni LAB
- wyostanie zaawansowane
- wywoływanie i edycja zdjęć w formacie RAW
- bracketing i techniki HDR oraz Photomerge
- korekcja z zastosowaniem mieszania kanałów
- zaawansowany retusz fotografii
- CMS – praca z zastosowaniem Color Management System
- tworzenie własnych profili ICC
- techniki tworzenia Sprite'ów na potrzeby gier
- techniki fotomanipulacji
- podstawy Digital Painting
- Matte Painting
- projektowanie layout'ów stron internetowych
- praca z wykorzystaniem płynnych układów siatek i Artboard'ów Photoshop'a
- projektowanie graficznych interfejsów użytkownika
- zasady projektowania layout'ów aplikacji mobilnych dla środowiska iOS, Android i Windows
- projektowanie responsywnych, interaktywnych i animowanych mock-up'ów stron internetowych
- projektowanie animacji poklatkowej
- edycja wideo w Photoshopie

MODUŁ II WEBFLOW

- wprowadzenie do HTML i CSS
- struktura strony w Webflow
- podstawowe narzędzia w Webflow
- praca z komponentami
- praca ze stylami w Webflow
- projekt layoutu strony www
- praca nad responsywnością strony www
- wykorzystanie systemu CMS do pracy z zawartością dynamicznych treści.

MODUŁ III Adobe Illustrator

- zaznaczanie, wyrównywanie i grupowanie obiektów wektorowych
- praca z narzędziami do trace'owania

- praca krzywymi Bazier’a w programach do grafiki wektorowej
- tworzenie kształtów prostych i złożonych
- podstawowe narzędzia do malowania wektorowego
- przekształcanie i transformacja obiektów wektorowych
- praca z tekstem
- maskowanie i praca z obrazami bitmapowymi w programach do grafiki wektorowej
- zaawansowana edycja dynamicznych pędzli wektorowych i praca z ich wykorzystaniem
- tworzenie stylów graficznych, znakowych i akapitowych
- praca z efektami
- praca z symbolami
- tryby mieszania warstw
- aktywne wykorzystanie narzędzia perspektywy 3D
- tworzenie obiektów 3D
- techniki tworzenia Sprite’ów na potrzeby gier
- przygotowanie materiałów do druku, do internetu oraz na urządzenia mobilne

MODUŁ IV Adobe InDesign

- podstawowe narzędzia pracy w programach do składu publikacji (także elektronicznych)
- praca z dokumentami wielostronicowymi i stronami wzorcowymi
- praca z wątkami
- sztuka łączenia grafiki bitmapowej z wektorową
- style znakowe, akapitowe i obiektowe
- zaawansowane style ramek i tabel
- tworzenie dokumentów w formacie PDF extended
- konwersja i łączenie różnych typów plików
- tworzenie plików portfolio
- tworzenie interaktywnych formularzy PDF
- dodawanie elementów interaktywnych – łącza, przyciski, znaczniki
- prowadzenia recenzji i komentarze
- tworzenie prezentacji multimedialnych
- umieszczanie plików audio, wideo i obiektów 3D w dokumentach do druku
- dodawanie numeracji Batesa
- korzystanie z narzędzi pomiarowych
- dodawanie podpisów cyfrowych, zabezpieczeń i certyfikowanie dokumentów
- praca ze stylami zagnieżdżonymi
- CMS – praca z zastosowaniem Color Management System
- impozycja
- integracja programów graficznych z bazami danych
- dokumenty personalizowane
- zaawansowane techniki przygotowania materiałów do druku
- separacje barwowe metodami GCR i UCR
- praca z zastosowaniem skryptów
- dokumenty multimedialne
- zasady tworzenia publikacji elektronicznych
- nowoczesne formaty publikacji elektronicznych i ich zastosowanie
- preflight wewnętrzny i zewnętrzny
- zaawansowany system zarządzania kolorem (także kalibracja urządzeń)

MODUŁ V FIGMA

- Podstawowe ustawienia programu
- Edytor:
- kanwa (atrboard)
- toolbar (omówienie narzędzi)
- panel warstw (layer's panel) i hierarchia
- panel design / prototype / inspect
- podstawowe shortcuty
- strony
- Frame
- Grid
- Wireframe
- Styleguide (design system) w Figmie
- Praca na zdjęciach

- Praca na obiektach wektorowych
- Constraints
- Auto Layout
- Projekt strony głównej
- Import i eksport plików
- Prorotypowanie w Figma
- Projekt aplikacji mobilnej

MODUŁ V CANVA

- Tworzenie postów i grafik do mediów społecznościowych
- Projektowanie banerów reklamowych i okładek na Facebooka, LinkedIna i YouTube
- Wykorzystanie animacji i efektów specjalnych
- Jak dopasować grafikę do różnych platform?
- Projektowanie czytelnych i angażujących infografik
- Tworzenie skutecznych prezentacji biznesowych
- Wykorzystanie wykresów i diagramów
- Automatyczne generowanie treści

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 1

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 1 Moduł I	Tomasz Czech	10-05-2025	09:00	14:30	05:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	10 000,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	10 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	80,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	80,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1

1 z 1



Tomasz Czech

montaż, postprodukcja materiału filmowego, dźwiękowego i VFX, kolor korekcja, grafika komputerowa 2D, kalibracja monitorów

Tomasz Czech jest Instruktorem od 2010 roku, od tego czasu przeszkolił setki osób w zakresie szeroko pojętej grafiki komputerowej 2D oraz zaawansowanych technik montażu i postprodukcji wideo. W 2012 założył Young Design Academy - prywatną szkołę grafiki komputerowej i filmu, która obecnie jest czołowym ośrodkiem szkoleniowym w tym zakresie.

Colorist Society International Associate Member (CSI), PVA Certified Professional (Professional Video Alliance), Blackmagic Design Certified Trainer, Hollywood Professional Association Member (HPA), Society of Motion Picture and Television Engineers Member (SMPTE), Adobe Certified Expert, Adobe Certified Instructor, Adobe Certified Associate Specialist

Tomasz Czech Young Design Academy prowadzi szkolenia online oraz stacjonarnie. Zarówno wewnętrzne cykliczne YDA jak i finansowane przez Unię Europejską.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały zostaną przekazane za pomocą dysku online.

Informacje dodatkowe

1. Jednostka lekcyjna to 45 min.
2. Szkolenie ma wymiar 80 h dydaktycznych.
3. Koszt walidacji i certyfikacji jest uwzględniony w cenie szkolenia.
4. Uczestnik otrzymuje subskrypcję do najnowszego oprogramowania ADOBE Creative Cloud na czas szkolenia.

Uczestnik po ukończeniu kursu otrzymuje:

- certyfikat Young Design Academy

W przypadku pozytywnym wyniku egzaminu uczestnik otrzyma:

- **Adobe Certified Professional** Visual Design using Photoshop

Warunki techniczne

1. Dostęp do komputera
2. Dostęp do aplikacji ZOOM
3. Zainstalowane oprogramowanie Adobe Creative Cloud (udostępnione przez Organizatora)
4. minimalne wymagania sprzętowe: Komputer PC z systemem Operacyjnym Windows 7/8.x/10 albo komputer MacBook z systemem Mac OS X 10.5 lub wyższy; Przeglądarka internetowa Google Chrome (preferowana) lub Mozilla Firefox w najnowszych wersjach Kamera o rozdzielczości min 640 x 480 pix; Mikrofon, głośnik (zestaw słuchawkowy jest niedopuszczalny na egzaminie).
5. minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego:
6. Łącze internetowe: min download: 10 Mb/s, min upload: 10 Mb/s (APMG Int. zaleca korzystanie z łącza stałego)
7. Link z dostępem do spotkania on-line zostanie dostarczony w osobnej wiadomości od Organizatora 7 dni przed szkoleniem.
8. Link ważny do zakończenia szkolenia.
9. Kubek herbaty

Kontakt



Aneta Czech



E-mail szkolenia@youngdesignacademy.edu.pl

Telefon (+48) 570 644 777