



Collegium Da Vinci z siedzibą w Poznaniu

★★★★★ 4,5 / 5

96 ocen

Grafika projektowa - Studia podyplomowe - Collegium Da Vinci

Numer usługi 2025/07/31/9743/2915211

📍 Poznań / stacjonarna

🏢 Studia podyplomowe

🕒 180 h

📅 18.10.2025 do 31.07.2026

8 550,00 PLN brutto

8 550,00 PLN netto

47,50 PLN brutto/h

47,50 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Biznes / Zarządzanie przedsiębiorstwem

Grupa docelowa usługi

Studia skierowane są do:

- absolwentów i absolwentek różnych kierunków studiów wyższych: humanistycznych, społecznych, inżynierskich
- osób posiadających podstawowe umiejętności obsługi komputera i chcących poszerzyć swoją wiedzę na temat grafiki projektowej w reklamie i biznesie
- osób, które chcą podnieść kwalifikacje zawodowe w dziedzinie projektowania i sprawnego posługiwania się programami graficznymi
- osób, które chcą podjąć pracę w branży reklamowej, działach marketingu czy public relations i zajmować się zawodowo komunikacją reklamową

Minimalna liczba uczestników

25

Maksymalna liczba uczestników

28

Data zakończenia rekrutacji

30-09-2025

Forma prowadzenia usługi

stacjonarna

Liczba godzin usługi

180

Podstawa uzyskania wpisu do BUR

art. 163 ust. 1 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (t.j. Dz. U. z 2023 r. poz. 742, z późn. zm.)

Zakres uprawnień

Studia podyplomowe

Cel

Cel edukacyjny

Celem studiów na kierunku Grafika projektowa jest uczyć posługiwania się popularnymi programami graficznymi z pakietu Adobe, takimi jak Photoshop, Illustrator, czy InDesign do tworzenia materiałów drukowanych, digitalowych oraz motion, rozwijanie warsztatów projektanta i projektantki, zapoznając z zasadami typografii, kolorystyki i kompozycji oraz zaznajomienie z realiami pracy w branży kreatywnej przy realizowaniu projektów komercyjnych i współpracy z klientem lub klientką.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Projektuje materiały do druku i online	- Tworzy projekty graficzne dostosowane do medium (druk/online) i wymagań technicznych - Dbą o czystość, kompozycję, hierarchię wizualną i zgodność z identyfikacją wizualną - Przygotowuje poprawnie pliki produkcyjne (formaty, spady, rozdzielczość, profile kolorów)	Obserwacja w warunkach symulowanych
Określa kluczowe założenia i wytyczne do realizacji projektów graficznych	- Definiuje cele projektu, grupę docelową, przekaz i kanały dystrybucji - Tworzy brief lub moodboard uwzględniający styl, kolorystykę, typografię i inne wytyczne - Uwzględnia ograniczenia techniczne, budżetowe i czasowe na etapie planowania	Obserwacja w warunkach symulowanych
Współpracuje z klientem i klientką - zlecniodawcą i zlecniodawczynią	- Prowadzi komunikację z klientem w sposób profesjonalny i rzeczowy, z poszanowaniem jego potrzeb - Prezentuje koncepcje graficzne i uzasadnia przyjęte rozwiązania projektowe - Uwzględnia feedback klienta i wprowadza poprawki zgodnie z ustaleniami	Obserwacja w warunkach symulowanych

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

Grafika projektowa - studia podyplomowe

Studia podyplomowe na kierunku Grafika projektowa to nowoczesny program kształcenia skierowany do osób, które chcą zdobyć wiedzę i umiejętności z zakresu projektowania graficznego i komunikacji reklamowej.

Czas trwania: 2 semestry, 180 godziny dydaktyczne (po 45 minut).

Dni zajęć: sobota, niedziela co trzy/cztery tygodnie w godzinach 8:00 - 17:00

W harmonogramie studiów uwzględniono przerwy między zajęciami.

Zajęcia są prowadzone w formie wykładów oraz warsztatów.

Usługa stacjonarna jest w 100%.

Program:

Podstawy kompozycji (14 godz.)

- Rodzaje kompozycji
- Teoria barw i jej wpływ na odbiór projektu i emocje odbiorcy/odbiorczyni
- Perspektywa w projektowaniu
- Harmonia obrazu

Techniki kreatywne (8 godz.)

- Brainstorm
- Mind mapping
- Diagram Ishikawy
- Technika superpozycji

Edycja obrazu - Adobe Photoshop (32 godz.)

- Wprowadzenie do grafiki rastrowej
- Ustawienia dokumentu, palety narzędzi i ich organizacja
- Ergonomia i optymalizacja środowiska pracy
- Formaty zapisu i optymalizacja obrazu
- Praca na warstwach, ścieżkach i kanałach
- Maskowanie i selekcje
- Korekcja kolorystyczna obrazu
- Techniki montażu obrazu
- Efekty specjalne i filtry
- Praca z tekstem -typografia, integracja tekstu z obrazami
- Eksport plików i optymalizacja obrazów do publikacji online
- Przygotowanie do druku
- Współpraca z innymi narzędziami Adobe

Identyfikacja wizualna - Adobe Illustrator (32 godz.)

- Wprowadzenie do grafiki wektorowej
- Ustawienia dokumentu, palety narzędzi i ich organizacja

- Ergonomia i optymalizacja środowiska pracy
- Formaty plików i modele barwne (CMYK, RGB, PANTONE)
- Praca z obiektem, z tekstem
- Wypełnienia i obrysy
- Warstwy i organizacja projektu
- Maski, blendy i zniekształcenia
- Tworzenie i edycja symboli
- Filtry i efekty
- Eksport plików i optymalizacja obrazów do publikacji online
- Przygotowanie projektów do druku
- Współpraca z innymi narzędziami Adobe

Animacja/Motion - After Effects (20 godz.)

- Wprowadzanie do motion designu i animacji 2D
- Ergonomia i organizacja środowiska
- Tworzenie animacji 2D i motion design
- Efekty specjalne i przejścia animacyjne
- Integracja grafik wektorowych w animacjach
- Praca z tekstem i maskami
- Dynamiczne prezentacje i intro/outro
- Eksport i optymalizacja animacji
- Współpraca z innymi narzędziami Adobe

Projektowanie UI/UX - Figma (20 godz.)

- Wprowadzanie i przegląd najważniejszych funkcji Figmy
- Implementacja kolorów i zasobów graficznych
- Tworzenie stylów i zmiennych lokalnych
- Workflow i optymalizacja pracy
- Tworzenie komponentów i ich wariantów
- Prototypowanie, animacje i mikrointerakcje
- Tworzenie interfejsów

Publikacje drukowanie i cyfrowe Adobe InDesign (32 godz.)

- Wprowadzenie do Adobe InDesign
- Podstawy projektowania DTP, współczesna poligrafia i rodzaje druku
- Ustawienia dokumentu, palety narzędzi i ich organizacja
- Ergonomia i optymalizacja środowiska pracy
- Zarządzanie kolorami - CMYK, RGB PANTONE
- Zasady rozdzielczości
- Praca z tekstem
- Korekta i znaki korektorskie
- Tworzenie publikacji wielostronicowych
- Eksport i przygotowanie plików do druku oraz do publikacji online

Praktyczne aspekty pracy w agencji reklamowej (12 godz.)

- Specyfika pracy w agencji reklamowej - praca z wieloma klientami i klientkami, zarządzanie priorytetami i współpraca z zespołem,
- Procedury agencyjne - analiza briefu, ścieżka akceptacji projektów, organizacja plików projektowych
- Komunikacja w agencji - prezentacja koncepcji, argumentacja projektowa, współpraca z podwykonawcami
- Aspekty prawne i formalne - prawa autorskie, licencje, archiwizacja danych, NDA

AI w projektowaniu graficznym (8 godz.)

- Wprowadzenie do narzędzi AI (duże modele językowe w codziennej pracy, promptowanie jako język komunikacji, zasady działania narzędzi wykorzystujących duże modele językowe)
- AI jako wsparcie, a nie zagrożenie (wykorzystanie AI w procesie projektowania produktów online, projektowanie i tworzenie prototypów aplikacji bez kodowania, zasady doskonalenia produktów cyfrowych, nowe modele współpracy klient(ka) - projektant(ka) - programista -(ka))
- AI w tworzeniu inspiracji i koncepcji (wykorzystanie sztucznej inteligencji do research'u, moodboardów, szkiców koncepcyjnych i eksploracji różnych kierunków projektowych)
- Efekty pracy z AI (ochrona praw autorskich, uczciwe wykorzystanie materiałów, transparentność w komunikacji z klientem/klientką, aspekty prawne wykorzystania AI w projektach komercyjnych)

- Integracja AI z klasycznymi narzędziami projektowania (współpraca AI z programami Adobe i innymi narzędziami branżowymi, od designu do działającej strony)

Konsultacje

Słuchacze i słuchaczki na każdym etapie studiów mają możliwość indywidualnych konsultacji z wykładowcami i wykładowczyniami, podczas których mogą omawiać swoje pomysły, projekty i wyzwania. Dzięki temu zdobywają praktyczne wskazówki dotyczące prezentacji swoich prac, radzenia sobie z wyzwaniami projektowymi oraz wyróżnia się na konkurencyjnym rynku pracy.

Warunki zaliczenia

Warunkiem ukończenia studiów podyplomowych jest przygotowanie profesjonalnego portfolio zawierającego wybrane projekty stworzone w trakcie nauki oraz zaliczenia pracy dyplomowej w formie projektu graficznego. Studia kończy obrona pracy, która jest okazją do zaprezentowania zdobytej wiedzy, umiejętności i własnego stylu twórczego.

Absolwenci uzyskują, zgodnie z wymogami ustawy, świadectwo ukończenia studiów podyplomowych w Collegium Da Vinci.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

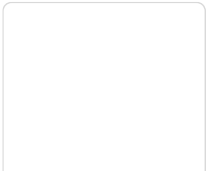
Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	8 550,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	8 550,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	47,50 PLN
Koszt osobogodziny netto	47,50 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Sylwia Hull-Wosiek



Head of Consulting Team. Development & Creativity Manager w Concordia Design, Creativity Consultant. Autorka metody Creativity thinking, która jest efektem jej wieloletnich doświadczeń, refleksji i pracy projektowej w oparciu o techniki kreatywne, design thinking i praktykę HR-ową.

Jest certyfikowanym trenerem biznesu, konsultantem, pedagogiem, coachem, oraz praktykiem zarządzania zasobami ludzkimi (ponad 20 lat doświadczenia). Projektując innowacyjne rozwiązania, produkty, doświadczenia, czy edukację, wykorzystuje rozmaite narzędzia diagnostyczne i rozwojowe dopasowane do celu procesów oraz zespołu, z jakim pracuje. Certyfikowany trener FRIS®.

Współpracowała między innymi z Volkswagen Poznań, IKEA, Microsoft, Interseroh, Vox Meble, Vox Profile i wiele innych

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały dydaktyczne zamieszczane są przez wykładowców w Wirtualnej Uczelni oraz mogą być przysyłane na podany adres email w formie prezentacji, pdf, jpg, dokumentów word, filmów.

Warunki uczestnictwa

Przed zapisaniem się na studia podyplomowe proszę o kontakt telefoniczny/mailowy **podyplomowe@cdv.pl tel. 697 230 138**.

Warunkiem uczestnictwa jest zapisanie się na studia poprzez formularz rekrutacyjny **rekrutacja.cdv.pl** (UWAGA: wypełnienie samego formularza rekrutacyjnego nie jest równoznaczne z zapisaniem się na studia) niezbędne jest podpisanie umowy online oraz dostarczenie dyplomu ukończenia studiów wyższych (lic., inż., mgr).

Informacje dodatkowe

Zapraszamy na stronę internetową <https://cdv.pl/studia-podyplomowe/artystyczne/grafika-projektowa/>, gdzie szczegółowo przedstawiamy KADRĘ, PARTNERÓW oraz PROGRAM.

Adres

ul. gen. Tadeusza Kutrzeby 10
61-719 Poznań
woj. wielkopolskie

Zajęcia będą realizowane w budynku Uczelni przy ul. Kutrzeby 10 w Poznaniu. Zajęcia w formie zdalnej będą realizowane przy wykorzystaniu platformy Zoom oraz Google Meet. Zastrzegamy sobie możliwość zmiany formy zajęć 24 h przed rozpoczęciem danego spotkania.

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe

Kontakt



Izabella Bekas-Kwaśniewska

E-mail izabella.bekas-kwasniewska@cdv.pl

Telefon (+48) 697 230 138