



Expose Sp. z o.o.

★★★★★ 4,7 / 5

135 ocen

Szkolenie Adobe Illustrator - projektowanie i skład publikacji

Numer usługi 2025/08/28/7782/2968108

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 24 h

📅 15.09.2025 do 17.09.2025

2 202,93 PLN brutto

1 791,00 PLN netto

91,79 PLN brutto/h

74,63 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Identyfikatory projektów	Kierunek - Rozwój, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Małopolski Pociąg do kariery
Grupa docelowa usługi	- Szkolenie przeznaczone jest dla osób, które chcą pogłębić swoje wiedzę w zakresie obsługi programu Adobe Illustrator. - Szkolenie skierowane dla osób początkujących, nie posiadających doświadczenia w użytkowaniu programu Adobe Illustrator. Szkolenie może zostać zrealizowane z projektów: - Kierunek-Rozwój - Małopolski pociąg do kariery - Nowy start w Małopolsce z EURESem
Minimalna liczba uczestników	5
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	08-09-2025
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	24
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

Usługa "Szkolenie Adobe Illustrator - projektowanie i skład publikacji " przygotowuje do stworzenia własnego projektu. Microsoft Excel. Cel to efektywne wykorzystywanie w pracy zawodowej narzędzi dostępnych oprogramowaniu Adobe Illustrator.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Tworzy i edytuje proste kształty wektorowe w programie Adobe Illustrator.	Potrafi narysować prostokąt, elipsę oraz wielokąt. Zmienia wymiary i właściwości obrysu oraz wypełnienia kształtów. Wykorzystuje narzędzie Shape Builder do łączenia kształtów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Zastosowuje funkcje Live Trace i Live Paint do konwersji obrazów rastrowych na wektory oraz do kolorowania obiektów.	Importuje obraz rastrowy i przekształca go na obiekt wektorowy za pomocą funkcji Live Trace. Używa narzędzia Live Paint do wypełniania obiektów kolorami. Edytuje wynikowy obrys i kolorowanie obiektu.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Tworzy tekst ozdobny i akapitowy oraz formatuje tekst w Adobe Illustrator.	Tworzy tekst na ścieżce oraz przenosi tekst pomiędzy ramkami. Formatuje tekst, zmieniając czcionki, rozmiar i kolor. Stosuje style tekstowe i akapitowe, zapisując je do późniejszego użycia.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Pracuje z warstwami, tworzy maski przycinające oraz edytuje obiekty na różnych warstwach.	Tworzy nowe warstwy i przypisuje obiekty do różnych warstw. Stosuje maski przycinające do ograniczenia widoczności obiektów. Scalając warstwy, edytuje ich zawartość i porządek warstw.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

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

- Szkolenie odbywa się w formie zdalnej w czasie rzeczywistym.
- Usługa jest prowadzona jest w trybie godzin dydaktycznych.
- Przerwy nie są wliczone w czas trwania usługi.
- Koszt przerw nie jest wliczony w koszt szkolenia.

1. Rozpoczynamy pracę z programem Adobe Illustrator

- Tworzenie kształtów
- Praca z narzędziem Shape Builder (Generator kształtów)
- Tryby rysowania
- Praca z obrysami
- Praca z grupami kolorów i zmiana koloru grafiki
- Umieszczanie obrazów Photoshopa w programie Illustrator CS6
- Zastosowanie funkcji Live Trace (Aktywny obrys)
- Korzystanie z funkcji Live Paint (Aktywne malowanie)
- Obsługa i zastosowanie narzędzia Blob Brush (Kropla)
- Praca z tekstem
- Obsługa panelu Appearance (Wygląd) oraz tworzenie efektów
- Korzystanie z pędzli
- Tworzenie i edycja gradientów
- Praca z symbolami
- Tworzenie perspektywy

2. Najważniejsze informacje o przestrzeni roboczej

- Obsługa przestrzeni roboczej programu
- Obsługa panelu Tools (Narzędzia)
- Panel Control (Sterowanie)
- Praca z panelami
- Resetowanie i zapisywanie przestrzeni roboczej
- Obsługa menu paneli
- Zmienianie widoku ilustracji
- Zastosowanie poleceń z menu View (Widok)
- Obsługa wielu obszarów roboczych
- Obsługa panelu Navigator (Nawigator)
- Zastosowanie miarek
- Rozmieszczanie dokumentów
- Grupy dokumentów
- Wyszukiwanie zasobów dotyczących programu Illustrator
- Wyszukiwanie tematów w systemie pomocy
- Wyszukiwanie aktualizacji

3. Pierwsza praca – zaznaczanie i wyrównywanie

- Zaznaczanie obiektów
- Obsługa narzędzia Selection (Zaznaczanie)
- Narzędzie Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie)
- Zaznaczanie przy użyciu ramki zaznaczenia
- Zaznaczanie za pomocą narzędzia Magic Wand (Różdżka)
- Zaznaczanie podobnych obiektów

- Wyrównywanie obiektów
- Wyrównywanie obiektów względem siebie
- Wyrównywanie do obiektu kluczowego
- Wyrównywanie punktów
- Rozmieszczanie obiektów
- Wyrównywanie obiektów względem obszaru roboczego
- Zastosowanie grup
- Grupowanie elementów
- Zastosowanie trybu izolacji
- Dodawanie elementów do grupy
- Rozmieszczenie obiektów
- Zmiana rozmieszczenia obiektów
- Zaznaczanie obiektów znajdujących się pod spodem
- Ukrywanie obiektów
- Stosowanie technik zaznaczania
- Propozycje samodzielnych ćwiczeń

4. Tworzenie i edycja kształtów

- Tworzenie dokumentu zawierającego wiele obszarów roboczych
- Tworzenie i edytowanie prostych kształtów
- Ułatwienie dostępu do prostych narzędzi kształtów
- Tryby rysowania
- Rysowanie prostokątów
- Tworzenie prostokątów zaokrąglonych
- Tworzenie elips
- Tworzenie wielokątów
- Tryb Draw Inside (Rysuj wewnątrz)
- Zmiana szerokości i wyrównania obrysów
- Edytowanie segmentów linii
- Łączenie ścieżek
- Tworzenie gwiazd
- Zastosowanie narzędzia Eraser (Gumka)
- Zastosowanie narzędzia Width (Szerokość)
- Zamiana konturów na obiekty
- Łączenie i edycja obiektów
- Obsługa narzędzia Shape Builder (Generator kształtów)
- Obsługa efektów typu Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek)
- Zastosowanie trybów kształtu
- Tworzenie kształtów przy użyciu polecenia Live Trace (Aktywny obrys)

5. Przekształcanie obiektów w Adobe Illustrator

- Dodawanie nowych obszarów roboczych w dokumencie
- Edytowanie obszarów roboczych
- Zmiana nazw obszarów roboczych
- Zmiana kolejności obszarów roboczych
- Przekształcanie obiektów
- Zastosowanie miarek i linii pomocniczych
- Skalowanie obiektów
- Odbijanie obiektów
- Obracanie obiektów
- Zniekształcanie obiektów
- Pochylanie obiektów
- Precyzyjne rozmieszczanie obiektów
- Zmiana perspektywy
- Przeprowadzanie kilku przekształceń
- Zastosowanie efektu Free Distort (Zniekształcanie swobodne)

6. Rysowanie przy użyciu pióra i ołówka

- Rysowanie linii prostych
- Tworzenie linii krzywych
- Tworzenie krzywej

- Przekształcanie punktów gładkich w narożne
- Rysowanie skrzypiec
- Kreślenie krzywych
- Wybieranie krzywej
- Rysowanie zakrzywionego kształtu pudła skrzypiec
- Rysowanie różnych rodzajów krzywych
- Rysowanie kształtu pudła skrzypiec
- Rysowanie strun
- Rozdzielanie ścieżek
- Dodawanie strzałek
- Tworzenie linii przerywanej
- Edytowanie krzywych
- Usuwanie i dodawanie punktów węzłowych
- Przekształcanie punktów gładkich i narożnych
- Rysowanie narzędziem Pencil (Ołówek)
- Edytowanie ścieżek narzędziem Pencil (Ołówek)
- Ostatni etap pracy nad rysunkiem skrzypiec
- Składanie poszczególnych elementów
- Kolorowanie ilustracji

7. Kolor i malowanie

- Podstawowe informacje o kolorze
- Tryby koloru
- Obsługa narzędzi do edytowania kolorów
- Tworzenie kolorów
- Tworzenie i zapisywanie niestandardowego koloru
- Edytowanie próbki
- Zastosowanie bibliotek próbek programu Illustrator
- Tworzenie koloru dodatkowego
- Obsługa próbnika kolorów
- Tworzenie i zapisywanie tint kolorów
- Kopiowanie atrybutów
- Tworzenie grup kolorów
- Obsługa panelu Color Guide (Wzornik kolorów)
- Edytowanie grupy kolorów
- Edytowanie kolorystyki obiektów
- Obsługa panelu Kuler
- Przydzielanie kolorów do ilustracji
- Korygowanie kolorów
- Wypełnianie obiektów gradientami i wzorkami
- Zastosowanie gotowych wzorków
- Tworzenie niestandardowego wzorku
- Stosowanie wzorków
- Edytowanie wzorków
- Zastosowanie funkcji Live Paint (Aktywne malowanie)
- Tworzenie grupy aktywnego malowania
- Edytowanie zasięgu obszarów aktywnego malowania
- Korzystanie z funkcji Gap Options (Opcje odstępów)

8. Edycja i przetwarzanie tekstu

- Praca z tekstem
- Tworzenie tekstu ozdobnego
- Tworzenie tekstu akapitowego
- Importowanie zwykłego pliku tekstowego
- Tworzenie łamów tekst
- Przenoszenie tekstu pomiędzy ramkami
- Tekst nadmiarowy i zmiana układu tekstu
- Tworzenie wątków
- Zmiana wielkości obiektów tekstowych
- Formatowanie tekstu
- Zmiana rozmiaru czcionki
- Zmiana koloru czcionki

- Zmiana innych właściwości tekstu
- Zmiana właściwości akapitu
- Zapisywanie i zastosowanie stylów
- Tworzenie i zastosowanie stylu akapitowego
- Tworzenie i zastosowanie stylu znakowego
- Próbkowanie właściwości tekstu
- Deformowanie tekstu przy użyciu obwiedni
- Oblewanie obiektu tekstem
- Umieszczanie tekstu na ścieżkach i kształtach
- Umieszczanie tekstu na ścieżkach zamkniętych
- Przekształcanie tekstu w kontury

9. Warstwy

- Tworzenie warstw
- Przenoszenie obiektów i warstw
- Blokowanie warstw
- Wyświetlanie warstw
- Wklejanie warstw
- Tworzenie masek przycinających
- Scalanie warstw
- Dodawanie atrybutów wyglądu do warstw
- Wydzielanie warstw

10. Rysowanie w perspektywie

- Obsługa perspektywy
- Narzędzie Perspective Grid (Siatka perspektywy)
- Obsługa narzędzia Perspective Grid (Siatka perspektywy)
- Obsługa predefiniowanej siatki
- Edycja siatki perspektywy
- Rysowanie obiektów w perspektywie
- Zaznaczanie i modyfikowanie obiektów w perspektywie
- Umieszczanie obiektów w perspektywie
- Jednoczesna edycja płaszczyzny i obiektów
- Umieszczanie i edycja tekstu w perspektywie
- Korzystanie z symboli w perspektywie
- Umieszczanie symboli na siatce perspektywy
- Modyfikacja symboli na płaszczyźnie perspektywy
- Przeniesienie obiektów z perspektywy do trybu normalnego

11. Łączenie kolorów i kształtów

- Informacje o gradientach
- Tworzenie i zastosowanie gradientów liniowych
- Zmiana kierunku i kąta wypełnienia gradientowego
- Tworzenie gradientu promienistego
- Zmiana kolorystyki i edycja gradientu
- Dodawanie gradientów do wielu obiektów jednocześnie
- Tworzenie przezroczystych gradientów
- Tworzenie przejść pomiędzy obiektami
- Tworzenie przejść z określoną liczbą kroków
- Modyfikowanie przejścia
- Tworzenie płynnych przejść kolorystycznych

12. Pędzle

- Pędzle w praktyce
- Zastosowanie pędzli kaligraficznych
- Edycja pędzla
- Zastosowanie koloru wypełnienia podczas malowania pędzlami
- Usuwanie obrysu w postaci pędzla
- Zastosowanie pędzli artystycznych
- Rysowanie narzędziem Paintbrush (Pędzel)
- Edytowanie ścieżek narzędziem Paintbrush (Pędzel)

- Tworzenie pędzla artystycznego
- Edycja pędzla artystycznego
- Pędzle z włosia
- Zmiana opcji pędzla z włosia
- Malowanie pędzlem z włosia
- Zastosowanie pędzli ze wzorkiem
- Tworzenie pędzla ze wzorkiem
- Malowanie pędzlem ze wzorkiem
- Zmiana ustawień koloru pędzli
- Zmiana koloru pędzla przy użyciu metody Tints (Tinty)
- Zmiana koloru pędzla przy użyciu metody Hue Shift (Przesunięcie barwy)
- Obsługa narzędzia Blob Brush (Kropla)
- Rysowanie narzędziem Blob Brush (Kropla)
- Łączenie ścieżek narzędziem Blob Brush (Kropla)
- Edytowanie obiektów przy użyciu narzędzia Eraser (Gumka)
- Propozycje samodzielnych ćwiczeń

13. Efekty

- Obsługa efektów dynamicznych
- Dodawanie efektu
- Edytowanie efektu
- Zmiana wyglądu tekstu przy użyciu efektów
- Edycja obiektów przy użyciu efektu Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek)
- Przesuwanie ścieżek
- Dodawanie efektu programu Photoshop
- Efekty trójwymiarowe
- Tworzenie bryły obrotowej
- Konfigurowanie oświetlenia obiektu trójwymiarowego
- Nakładanie symbolu na ścianki obiektu przestrzennego
- Propozycje samodzielnych ćwiczeń

14. Zastosowanie atrybutów wyglądu i stylów graficznych

- Zastosowanie atrybutów wyglądu
- Edytowanie i dodawanie atrybutów wyglądu
- Zmiana kolejności atrybutów wyglądu
- Tworzenie dodatkowego wypełnienia i obrysu
- Zastosowanie stylów graficznych
- Tworzenie i zapisywanie stylu graficznego
- Zastosowanie stylu graficznego do zmiany wyglądu obiektu
- Zastosowanie stylu graficznego do zmodyfikowania warstwy
- Stosowanie istniejących stylów graficznych
- Rozbudowa istniejącego stylu graficznego
- Zmiana atrybutu wyglądu dla wybranej warstwy
- Kopiowanie, stosowanie i usuwanie stylów graficznych

15. Symbole

- Praca z symbolami
- Obsługa bibliotek symboli programu Illustrator
- Tworzenie symboli
- Edytowanie symboli
- Przerywanie połączenia z symbolem
- Zastępowanie symboli
- Zmiana nazw symboli
- Narzędzia do edytowania symboli
- „Rozpylanie” kopii symbolu
- Edytowanie zestawów symboli
- Kopiowanie i edycja zestawów symboli
- Zapisywanie i pobieranie obiektów graficznych z panelu Symbols (Symbole)
- Nanoszenie symboli na ścianki obiektów 3D
- Symbole a program Flash

16. Łączenie projektów Illustratora CS6 i innych programów firmy Adobe

- Praca z Adobe Bridge
- Łączenie elementów graficznych
- Grafika wektorowa a obrazy rastrowe
- Importowanie obrazów z programu Adobe Photoshop
- Importowanie obrazu z programu Photoshop
- Powielanie i edytowanie zaimportowanego obrazu
- Osadzanie obrazu programu Photoshop zawierającego kompozycje warstw
- Zmiana kolorystyki zaimportowanego obrazu
- Maskowanie obrazu
- Tworzenie maski przycinającej
- Edycja maski
- Maskowanie obiektu za pomocą kilku obiektów
- Usuwanie maski
- Tworzenie masek przezroczystości
- Próbki kolorystyki zaimportowanych obrazów
- Zastąpi

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 45

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 45 1. Rozpoczynamy pracę z programem Adobe Illustrator / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	15-09-2025	08:00	08:45	00:45
2 z 45 przerwa	-	15-09-2025	08:45	09:00	00:15
3 z 45 2. Najważniejsze informacje o przestrzeni roboczej / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	15-09-2025	09:00	09:45	00:45
4 z 45 przerwa	-	15-09-2025	09:45	10:00	00:15

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 45 2. Najważniejsze informacje o przestrzeni roboczej / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	15-09-2025	10:00	10:45	00:45
6 z 45 przerwa	-	15-09-2025	10:45	11:00	00:15
7 z 45 3. Pierwsza praca – zaznaczanie i wyrównywanie / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	15-09-2025	11:00	11:45	00:45
8 z 45 przerwa	-	15-09-2025	11:45	12:15	00:30
9 z 45 3. Pierwsza praca – zaznaczanie i wyrównywanie / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	15-09-2025	12:15	13:00	00:45
10 z 45 przerwa	-	15-09-2025	13:00	13:15	00:15
11 z 45 4. Tworzenie i edycja kształtów / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	15-09-2025	13:15	14:00	00:45
12 z 45 przerwa	-	15-09-2025	14:00	14:15	00:15

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
13 z 45 4. Tworzenie i edycja kształtów / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	15-09-2025	14:15	15:00	00:45
14 z 45 przerwa	-	15-09-2025	15:00	15:15	00:15
15 z 45 5. Przekształcanie obiektów w Adobe Illustrator / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	15-09-2025	15:15	16:00	00:45
16 z 45 5. Przekształcanie obiektów w Adobe Illustrator / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	16-09-2025	08:00	08:45	00:45
17 z 45 przerwa	-	16-09-2025	08:45	09:00	00:15
18 z 45 6. Rysowanie przy użyciu pióra i ołówka / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	16-09-2025	09:00	09:45	00:45
19 z 45 przerwa	-	16-09-2025	09:45	10:00	00:15
20 z 45 7. Kolor i malowanie / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	16-09-2025	10:00	10:45	00:45

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
21 z 45 przerwa	-	16-09-2025	10:45	11:00	00:15
22 z 45 7. Kolor i malowanie / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	16-09-2025	11:00	11:45	00:45
23 z 45 przerwa	-	16-09-2025	11:45	12:15	00:30
24 z 45 8. Edycja i przetwarzanie tekstu / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	16-09-2025	12:15	13:00	00:45
25 z 45 przerwa	-	16-09-2025	13:00	13:15	00:15
26 z 45 8. Edycja i przetwarzanie tekstu / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	16-09-2025	13:15	14:00	00:45
27 z 45 przerwa	-	16-09-2025	14:00	14:15	00:15
28 z 45 9. Warstwy / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	16-09-2025	14:15	15:00	00:45
29 z 45 przerwa	-	16-09-2025	15:00	15:15	00:15
30 z 45 9. Warstwy / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	16-09-2025	15:15	16:00	00:45

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
31 z 45 10. Rysowanie w perspektywie / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	17-09-2025	08:00	08:45	00:45
32 z 45 przerwa	-	17-09-2025	08:45	09:00	00:15
33 z 45 11. Rysowanie w perspektywie / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	17-09-2025	09:00	09:45	00:45
34 z 45 przerwa	-	17-09-2025	09:45	10:00	00:15
35 z 45 12. Pędzle i 13. Efekty / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	17-09-2025	10:00	10:45	00:45
36 z 45 przerwa	-	17-09-2025	10:45	11:00	00:15
37 z 45 14. Zastosowanie atrybutów wyglądu i stylów graficznych / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	17-09-2025	11:00	11:45	00:45
38 z 45 przerwa	-	17-09-2025	11:45	12:15	00:30
39 z 45 15. Symbole / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	17-09-2025	12:15	13:00	00:45

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
40 z 45 przerwa	-	17-09-2025	13:00	13:15	00:15
41 z 45 16. Łączenie projektów Ilustratora i innych programów firmy Adobe / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	17-09-2025	13:15	14:00	00:45
42 z 45 przerwa	-	17-09-2025	14:00	14:15	00:15
43 z 45 16. Łączenie projektów Ilustratora i innych programów firmy Adobe / ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	-	17-09-2025	14:15	15:00	00:45
44 z 45 przerwa	-	17-09-2025	15:00	15:15	00:15
45 z 45 Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie	-	17-09-2025	15:15	16:00	00:45

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 202,93 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 791,00 PLN

Koszt osobogodziny brutto

91,79 PLN

Koszt osobogodziny netto

74,63 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 0

Brak wyników.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

- Po szkoleniu uczestnik otrzyma zaświadczenie zgodne ze wzorem MEN.
- Pliki do pracy podczas szkolenia
- Szkolenie prowadzone jest w grupie maksymalnie 15 osób.
- Szkolenie trwa 24 godziny dydaktyczne podzielone na trzy dni. Przerwy nie są wliczone w czas usługi rozwojowej.

Warunki uczestnictwa

Znajomość obsługi komputera oraz podstawowa znajomość języka angielskiego.

Informacje dodatkowe

Szkolenie może zostać zrealizowane z projektów:

- Kierunek-Rozwój
- Małopolski pociąg do kariery
- Nowy start w Małopolsce z EURESem

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach Projektu Kierunek – Rozwój

Koszt usługi będzie zwolniony z podatku VAT jeśli: Usługa zwolniona z podatku VAT na podstawie art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c ustawy z dnia 11 marca 2004 r. o podatku od towarów i usług (t.j. Dz. U z 2021, poz. 685 ze zm.)

Warunki techniczne

Tryb online:

Szkolnie realizowane jest a pomocą aplikacji Zoom. Link umożliwiający dołączenie do szkolenia wysłany będzie na kilka dni przed startem szkolenia. Link będzie ważny przez cały okres szkolenia.

Wymagania sprzętowe:

1. Komputer z dostępem do Internetu i używanego podczas szkolenia oprogramowania - Adobe Illustrator. Proszę o informację w przypadku nieposiadania programu. W takiej sytuacji zapewnimy oprogramowanie na czas trwania szkolenia poprzez udostępniony zdalny pulpit.
2. Przeglądarka internetowa (dowolna przeglądarka internetowa: Edge, Chrome, Firefox, Safari, Internet Explorer itp.)

3. Głośniki lub słuchawki

4. Opcjonalnie: drugi monitor, bądź jakkolwiek oddzielny ekran, np. TV, ekran telefonu. Na jednym ekranie wyświetlasz obraz udostępniany przez trenera, a na drugim uczestnik pracuje samodzielnie. Do wyświetlania ekranu udostępnionego przez trenera można również wykorzystać telefon lub TV.

Parametry komputera:

- minimum 1 rdzeń, Pentium 3
- 256 MB RAM
- 150 MB wolnego miejsca na dysku ;)
- karta dźwiękowa
- jedna z przeglądarek internetowych:
 - IE >6
 - Firefox
 - Google Chrome
 - Safari

Łącze internetowe

Aby płynnie wyświetlać filmy, łącze internetowe powinno posiadać szybkość min. 1 Mb/s. Łącza internetowe naszych serwerów to >10 Gb/s.

Kontakt



Magdalena Wojciechowska

E-mail magdalena.wojciechowska@expose.pl

Telefon (+48) 570 403 396