



Grafika komputerowa i multimedia. Adobe, Photoshop, Illustrator - szkolenie

Numer usługi 2026/03/03/200358/3377422

9 000,00 PLN brutto
9 000,00 PLN netto
75,00 PLN brutto/h
75,00 PLN netto/h
200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

CENTRUM NAUKI I
BIZNESU "ŻAK"
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

Brak ocen dla tego dostawcy

- 📄 Usługa szkoleniowa
- 📺 zdalna w czasie rzeczywistym
- 🕒 120:00 h
- 📅 27.06.2026 do 31.08.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Grupa docelowa usługi

- Absolwenci szkół średnich i techników zainteresowani studiami kreatywnymi i projektowaniem wizualnym.
- Osoby zmieniające karierę (np. z marketingu, IT, fotografii, wydawnictw) chcące zdobyć praktyczne umiejętności w grafice cyfrowej i produkcji multimedialnej.
- Profesjonaliści kreatywni (grafik, ilustrator, web designer, montażysta wideo) pragnący poszerzyć kompetencje lub zaktualizować portfolio.
- Hobbystyczni twórcy i freelancerzy, którzy chcą profesjonalizować pracę (ilustracja, animacja, motion design).
- Przedsiębiorcy i startupy potrzebujące kompetencji do tworzenia identyfikacji wizualnej, materiałów promocyjnych i treści multimedialnych.
- Nauczyciele i edukatorzy chcący wykorzystywać multimedia w dydaktyce.
- Firmy i zespoły projektowe poszukujące pracowników z umiejętnościami UX/UI, 3D, animacji, edycji wideo i produkcji dźwięku.

Minimalna liczba uczestników

5

Maksymalna liczba uczestników

25

Data zakończenia rekrutacji

25-06-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

120

Cel

Cel edukacyjny

Usługa prowadzi do osiągnięcia efektów uczenia się poprzez nabycie wiedzy, rozwinięcie umiejętności praktycznych oraz kompetencji społecznych w zakresie projektowania i wdrażania profesjonalnych produktów multimedialnych. Uczestnicy będą przygotowani do samodzielnej realizacji projektów oraz efektywnej współpracy w zespole kreatywnym lub pracy w modelu freelancerskim.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Projektuje kompozycje rastrowe w Adobe Photoshop z wykorzystaniem warstw, masek i trybów mieszania.	Praca zawiera min. 5 logicznie uporządkowanych warstw.	Prezentacja
	Zastosowano co najmniej 2 typy masek (warstwowa i wektorowa/clip)	Prezentacja
	Użyto trybów mieszania dla efektu wizualnego (uzasadnienie wyboru).	Prezentacja
	Brak niepotrzebnych pikseli poza obszarem roboczym; rozdzielczość zgodna z wymaganiami.	Prezentacja
Edytuje i retuszuje zdjęcia cyfrowe z użyciem narzędzi korekcyjnych, tonalnych i selektywnych modyfikacji kolorów.	Usunięcie wad wymaganych w zadaniu (np. skazy, czerwone oczy) bez widocznych artefaktów.	Prezentacja
	Korekcja ekspozycji i kontrastu z zachowaniem szczegółów w światłach i cieniach.	Prezentacja
	Poprawa balansu bieli i selektywna korekcja kolorów; przedstawienie ustawień	Prezentacja
Tworzy i edytuje grafikę wektorową w Adobe Illustrator, stosując narzędzia rysunkowe, ścieżki i style.	Plik zawiera czyste ścieżki (brak zbędnych punktów kotwiczących)	Obserwacja w warunkach symulowanych
	Elementy są poprawnie zgrupowane i uporządkowane (warstwy/sekcje)	Obserwacja w warunkach symulowanych
	Zastosowano style (kolory, obrysy) i symbolikę tam, gdzie to uzasadnione	Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Przygotowuje pliki do druku i publikacji cyfrowej, stosując odpowiednie tryby kolorów, spady, marginesy i rozdzielczości.</p>	<p>Plik z ustawionym trybem kolorów CMYK dla druku (lub RGB dla web), spady min. 3 mm</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
	<p>Tekst zamieniony do krzywych lub dołączone fonty; brak elementów poza spadami</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
	<p>Wygenerowany PDF/X lub inny wymagany format; kontrola preflight (brak błędów).</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
<p>Komponuje krótkie animacje i sekwencje multimedialne (np. GIF, prosta animacja timeline) z użyciem podstawowych narzędzi.</p> <p>Organizuje i zarządza zasobami projektu (biblioteki, style, warstwy, wersjonowanie) w środowisku Adobe.</p>	<p>Animacja ma klarowny cel i spełnia założenia briefu (czas trwania, pętla, rozmiar).</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
	<p>Płynność animacji (klatki, easing), brak skoków i artefaktów</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
	<p>Optymalizacja rozmiaru pliku dla zamierzonego medium</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
	<p>Struktura pliku i nazewnictwo zgodne z wytycznymi projektu.</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
	<p>Dokumentacja wersji (log zmian, daty, komentarze).</p> <p>Możliwość otwarcia i kontynuacji pracy przez innego projektanta bez dodatkowych wyjaśnień.</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p> <p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
<p>Stosuje zasady typografii i hierarchii wizualnej w projektach graficznych.</p> <p>Monitoruje zgodność projektu z wymaganiami klienta i wprowadza poprawki na podstawie feedbacku.</p>	<p>Wyraźna hierarchia tekstu (nagłówki, lead, treść pomocnicza) z uzasadnieniem wyboru wielkości i wag fontów.</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
	<p>Zastosowanie systemu stylów tekstowych/komponentów.</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
	<p>Wprowadzenie wymaganych poprawek i wersjonowanie zmian</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>

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

Usługa rozwojowa trwa 120 godzin dydaktycznych/lekcyjnych. Przerwy nie są wliczone w czas trwania usługi.

Moduł 1: Wprowadzenie do grafiki komputerowej (10 godz. lekcyjnych)

- Podstawy grafiki cyfrowej
- Obsługa podstawowych programów graficznych (np. Adobe Photoshop, GIMP)
- Format plików i ich zastosowanie

Moduł 2: Projektowanie graficzne i kompozycja (20 godz. lekcyjnych)

- Kompozycja i teoria koloru
- Tworzenie grafik rastrowych i wektorowych (np. Adobe, CorelDRAW)
- Projektowanie logo, plakatów, ulotek

Moduł 3: Edycja i retusz zdjęć (15 godz. lekcyjnych)

- Techniki retuszu i korekty zdjęć
- Maski, warstwy, filtry
- Praca na materiałach fotograficznych
- Generowanie zdjęć za pomocą Sztucznej Inteligencji

Moduł 4: Animacja 2D i podstawy efektów wizualnych (25 godz. lekcyjnych)

- Podstawy animacji w After Effects lub podobnym narzędziu
- Tworzenie prostych animacji logo i tekstów
- Eksport i optymalizacja

Moduł 5: Grafika 3D i wizualizacja (20 godz. lekcyjnych)

- Wprowadzenie do modelowania 3D (np. Blender)
- Renderowanie i tworzenie realistycznych wizualizacji
- Animacja obiektów 3D

Moduł 6: Tworzenie materiałów multimedialnych (15 godz. lekcyjnych)

- Montaż wideo i dźwięku (np. Adobe Premiere)
- Tworzenie prezentacji multimedialnych
- Obróbka materiałów audio

Moduł 7: Projekt końcowy i prezentacja (15 godz. lekcyjnych)

- Przygotowanie własnego projektu graficznego/animacyjnego/multimedialnego
- Praca zespołowa lub indywidualna
- Prezentacja efektów

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 14

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 14 Wprowadzenie do grafiki komputerowej	Paweł Gorzelec	27-06-2026	08:00	15:30	07:30
2 z 14 Projektowanie graficzne i kompozycja cz.1.	Paweł Gorzelec	28-06-2026	08:00	15:30	07:30
3 z 14 Projektowanie graficzne i kompozycja cz.2.	Paweł Gorzelec	11-07-2026	08:00	15:30	07:30
4 z 14 Edycja i retusz zdjęć cz.1.	Paweł Gorzelec	12-07-2026	08:00	15:30	07:30
5 z 14 Edycja i retusz zdjęć cz.2.	Paweł Gorzelec	25-07-2026	08:00	11:45	03:45
6 z 14 Animacja 2D i podstawy efektów wizualnych cz.1.	Paweł Gorzelec	25-07-2026	11:45	15:30	03:45
7 z 14 Animacja 2D i podstawy efektów wizualnych cz.2.	Paweł Gorzelec	08-08-2026	08:00	15:30	07:30
8 z 14 Animacja 2D i podstawy efektów wizualnych cz.3.	Paweł Gorzelec	09-08-2026	08:00	15:30	07:30
9 z 14 Grafika 3D i wizualizacja cz.1.	Paweł Gorzelec	16-08-2026	08:00	15:30	07:30

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
10 z 14 Grafika 3D i wizualizacja cz.2.	Paweł Gorzelec	22-08-2026	08:00	15:30	07:30
11 z 14 Tworzenie materiałów multimedialnych cz.1.	Paweł Gorzelec	23-08-2026	08:00	15:30	07:30
12 z 14 Tworzenie materiałów multimedialnych cz.2.	Paweł Gorzelec	29-08-2026	08:00	11:30	03:30
13 z 14 Projekt końcowy, prezentacja, zaliczenie z wynikiem generowanym automatycznie	-	29-08-2026	11:30	15:30	04:00
14 z 14 Projekt końcowy, prezentacja, zaliczenie z wynikiem generowanym automatycznie	-	30-08-2026	08:00	15:30	07:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	9 000,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	9 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	75,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	75,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Paweł Gorzelec

Od ponad 17 lat jestem związany z grafiką komputerową i kreacją wizualną. Jestem absolwentem Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie, Wydziału Informatyki, kierunku grafika komputerowa. Prowadzę agencję reklamową Bizon ADS, w której realizuję projekty graficzne, marketingowe i koncepcyjne na najwyższym poziomie.

Specjalizuję się w:
projektowaniu grafiki komputerowej i animacji,
budowie nowoczesnych stron internetowych,
tworzeniu kampanii marketingowych w mediach społecznościowych

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Opracowania własne trenera - prezentacja, skrypt szkoleniowy (materiały w formie elektronicznej - po zakończonym szkoleniu).

Warunki uczestnictwa

Warunkiem uczestnictwa jest zarejestrowanie się i założenie konta w Bazie Usług Rozwojowych, zapisanie się na szkolenie za pośrednictwem Bazy oraz spełnienie wszystkich warunków określonych przez Operatora, do którego składają Państwo dokumenty o dofinansowanie.

Uczestnik musi być obecny na co najmniej 80% czasu zajęć usługi rozwojowej, na co potwierdzeniem będzie wygenerowany raport ze szkolenia oraz zaliczyć zajęcia, np. w formie testu wiedzy, testu kompetencyjnego, zadań praktycznych do wykonania lub innych form zaliczenia zajęć.

Informacje dodatkowe

Szkolenie realizowane jest na platformie Żak: platforma.zak.edu.pl.

Zajęcia prowadzone są za pośrednictwem komunikatora MS Teams. Każdy uczestnik pracuje samodzielnie, ma przydzieloną licencję oprogramowania Adobe Creative Cloud.

Walidacja, egzamin - wliczone w cenę usługi.

Usługa kończy się egzaminem wewnętrznym oraz wydaniem stosownego certyfikatu i zaświadczenia o ukończeniu szkolenia.

Czas oczekiwania na certyfikat - do 14 dni.

Szkolenie jest prowadzone z wykorzystaniem metod aktywizujących rozumianych jako metody umożliwiające uczenie się w oparciu o doświadczenie i pozwalające uczestnikom na ćwiczenie nabywanych umiejętności. Metodologia pracy oparta jest o cykl uczenia się ludzi dorosłych, dzięki czemu teoria połączona jest z refleksją, doświadczeniem oraz dyskusją grupy, mającą na celu podsumowanie danego tematu.

Warunki techniczne

Własny komputer z dostępem do internetu (kurs odbywa się online).

Minimalne wymagania: system Windows 10/MacOS, 8 GB RAM oraz możliwość zainstalowania oprogramowania graficznego (np. Adobe Photoshop, Illustrator lub ich darmowych odpowiedników).

Kontakt



Natalia Pajor

E-mail bur@zak.edu.pl

Telefon (+48) 502 309 882