



Quali - szkolenia i doradztwo Beata Krzys

★★★★★ 4,5 / 5

190 ocen

Grafik komputerowy z obsługą programu Adobe Illustrator z kwalifikacją ICVC/ ADI 24759.98 - szkolenie grupowe

Numer usługi 2026/07/07/11284/3674930

- Usługa szkoleniowa
- zdalna w czasie rzeczywistym
- Zajęcia grupowe
- 37:00 h
- 20.08.2026 do 28.08.2026

3 700,00 PLN brutto
3 700,00 PLN netto
100,00 PLN brutto/h
100,00 PLN netto/h
200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Identyfikatory projektów	Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Małopolski Pociąg do kariery, Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe, Regionalny Fundusz Szkoleniowy II, FELB.06.03-IZ.00-0003/24 ZIPH
Grupa docelowa usługi	- Graficy komputerowi, którzy pracują z fotografiami, obrazem, reklamą, identyfikacją wizualną, itp. - Artyści plastycy, architekci, projektanci, - Projektanci stron internetowych, fotografowie, operatorzy DTP, osoby zarówno początkujące, jak i zaawansowane. Szkolenie dedykowane jest do projektów: Małopolski Pociąg do kariery, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Regionalny Fundusz Szkoleniowy II, NetBon 2. Numer projektu: FEMP.06.06-IP.02-0048/23, Kierunek – Rozwój. Aby ułatwić zapis na szkolenie i przyspieszyć proces prosimy o kontakt telefoniczny lub mailowy przed zgłoszeniem się na usługę. Podczas rozmowy poprosimy o podanie nazwy projektu lub kontakt do Operatora oraz prosimy też o sprawdzenie w regulaminie projektu - stawki dofinansowania za godzinę szkolenia. Chcesz zmienić termin szkolenia, godziny bądź zakres programowy szkolenia? - zadzwoń do nas! Nie masz jeszcze dofinansowania lub nie wiesz, czy szkolenie pasuje do Twojego dofinansowania? - zadzwoń do nas!
Minimalna liczba uczestników	4
Maksymalna liczba uczestników	6

Data zakończenia rekrutacji	15-08-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
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

Szkolenie przygotowuje do samodzielnej pracy jako grafik komputerowy. Uczestnik zdobędzie umiejętności tworzenia, modyfikowania grafiki wektorowej korzystania z funkcji edytorskich tekstu oraz narzędzi pracy z kolorem, efektami, symbolami łączenia grafiki wektorowej ze zdjęciami oraz wykorzystanie AI.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Rozróżnia funkcje narzędzi wektorowych Adobe Illustrator oraz ich zastosowanie w projektowaniu grafiki	Wskazuje prawidłowe narzędzie do konkretnego zadania projektowego Wyjaśnia różnice między narzędziami Pen Tool, Shape Tools i Selection Tool	Test teoretyczny
Charakteryzuje tryby kolorów CMYK i RGB oraz zasady ich stosowania w projektach druku i ekranu	Opisuje zastosowanie CMYK do druku i RGB do wyświetlania cyfrowego Wyjaśnia konsekwencje wyboru niewłaściwego trybu koloru w projekcie	Test teoretyczny
Wyjaśnia zasady działania efektów, ścieżek i masek w Adobe Illustrator oraz ich wpływ na projekt	Opisuje różnice między Clipping Mask a warstwami stylów w panelu Appearance Wyjaśnia proces tworzenia i edycji ścieżek za pomocą Anchor Point Tool	Test teoretyczny
Klasyfikuje formaty plików do eksportu i określa odpowiedni format dla konkretnego przeznaczenia	Wskazuje format AI do zachowania edytowalnych elementów i warstw Wymienia formaty eksportu dla druku, sieci i innych zastosowań	Test teoretyczny
Obsługuje narzędzie Live Trace do konwersji obrazów rastrowych na wektory edytowalne	Konwertuje obraz bitmap na wektory z zachowaniem jakości Dostosowuje parametry Live Trace do uzyskania pożądanego efektu	Analiza dowodów i deklaracji
Tworzy tekst wzdłuż ścieżki za pomocą Type on Path Tool i dostosowuje jego orientację	Umieszcza tekst na dowolnej ścieżce lub kształcie w projekcie Modyfikuje położenie i orientację znaków tekstu na ścieżce	Analiza dowodów i deklaracji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Stosuje narzędzie Blend Tool do tworzenia płynnych przejść pomiędzy dwoma obiektami	Łączy dwa obiekty za pomocą Blend Tool z prawidłową liczbą kroków Dostosowuje ustawienia przejścia w celu osiągnięciażądanego efektu wizualnego	Analiza dowodów i deklaracji
Przygotowuje projekt do druku poprzez konwersję kolorów i ustawienie pól wyrównania	Konwertuje dokument do trybu CMYK i ustawia bleedy dla drukarni Weryfikuje wymiary artboardu i elementy projektu przed eksportem	Analiza dowodów i deklaracji
Komunikuje się jasno i precyzyjnie przy omawianiu wymogów projektowych z klientem i zespołem	Wyjaśnia decyzje projektowe w zrozumiały dla klienta sposób Aktywnie słucha feedback i zadaje pytania uściślające wymagania	Analiza dowodów i deklaracji
Organizuje pracę w projekcie w taki sposób, aby spełnić terminy i zapewnić wysoką jakość	Planuje etapy pracy nad projektem i wyznacza realistyczne milestony Zarządza czasem efektywnie, aby dostarczyć projekt w terminie	Analiza dowodów i deklaracji
Przyjmuje konstruktywny feedback i wprowadza zmiany w projekcie zgodnie z sugestiami	Otwiera się na opinię klienta i zespołu bez zniechęcenia Wprowadza modyfikacje projektu w szybki i profesjonalny sposób	Analiza dowodów i deklaracji
Pracuje współpracy z zespołem i wspiera kolegów w rozwiązywaniu problemów projektowych	Dzieli się wiedzą i technikami z innymi członkami zespołu Wspiera kolegów w rozwiązywaniu trudności z oprogramowaniem i projektami	Analiza dowodów i deklaracji

Kwalifikacje

Kwalifikacje niewłączone do ZSK

Uznane kwalifikacje

Pytanie 3. Czy dokument jest certyfikatem wydawanym przez międzynarodowe instytucje?

TAK

Strona internetowa Instytucji Certyfikującej: <https://standardgccs.com/verify/>

Strona internetowa Instytucji Walidującej: <https://icvc.eu/>

Informacje

Nazwa Podmiotu prowadzącego walidację

ICVC SP. Z O.O.

Program

1. Podstawy rysowania:

- tworzenie dokumentów, profile,
- poruszanie się po programie za pomocą skrótów, przestrzenie robocze,
- tworzenie prostych figur, wieloboków, gwiazdek,
- ołówki, gumka, nożyczki i nóż,
- wyrównywanie, rozmieszczanie obiektów grafiki wektorowej,
- transformowanie, skalowanie, obracanie, zniekształcanie obiektów,
- nadawanie kolorów, gradientów, konturów,
- zaznaczanie elementów, grupowanie,
- kopiowanie, usuwanie,
- stosowanie inteligentnych linii pomocniczych.

2. Posługiwanie się krzywymi:

- tworzenie i kształtowanie figury za pomocą piórka,
- edytowanie węzłów,
- paleta odnajdywanie ścieżek.

3. Pędzle, próbki i wypełnienia:

- tworzenie próbek wypełnień,
- kolor aktywny,
- praca z grupami kolorów,
- stosowanie pędzli różnego typu i biblioteki pędzli,
- definiowanie własnych pędzli,
- wykorzystanie siatki gradientu do złożonych wypełnień,
- aktywne malowanie.

4. Tekst:importowanie tekstu,

- tworzenie napisów, formatowanie tekstu,
- zamienianie na krzywe, dowolne przekształcanie tekstu,
- ustawianie ramek akapitowych, przepływ tekstu,
- tworzenie stylów tekstu,
- oblewanie tekstem grafiki,
- pisanie na ścieżkach i kształtach, zniekształcanie tekstu,
- tworzenie obrysu.

5. Maski ewolucje, grafika bmp:

- wykorzystanie warstw, blokowanie, łączenie,
- wykorzystanie złożonej grafiki: maski złożone, ewolucje, cienie, linie cienia,
- maski przycinania,
- opcje wypaczania i przenikania do formy,
- umieszczanie zdjęć i grafiki rastrowej w programie,
- aktywny obrys.

6. Efekty i filtry:

- zastosowanie filtrów i efektów do obiektów, wypełnień, konturów,
- zastosowanie efektów do warstw, grup,
- praca z paletą warstwy i wygląd,
- efekty typu bazgroły, wyciągnięcie, wypaczenie,
- tworzenie obiektu obrotowego, zmiana oświetlenia.

7. Zapisywanie efektów za pomocą stylów i atrybutów wyglądu.

8. Tworzenie symboli:

- wykorzystanie rozpylacza do symboli, biblioteki symboli,
- narzędzie symbolizm, edytowanie i rozdzielanie symboli,
- aktualizacja symboli,
- odwzorowanie symbolu w ilustracji 3D.

9. Łączenie grafiki Illustratora z innymi programami:

- integrowanie symboli z programem Animate,
- umieszczanie obrazu z Photoshopa, kompozycje warstw, tworzenie masek, maski przycinania,
- tworzenie ścieżek, ścieżek złożonych i masek kryjących,
- próbkowanie kolorów,
- eksportowanie do Photoshopa.

10. Korzystanie z narzędzi Sztucznej Inteligencji: Tekst na Grafikę Wektorową, Przekolorowanie, Wektorowe Dopasowanie Czcionki, w celu przyspieszenia pracy projektowej i ilustracyjnej

11. Plastyczne projektowanie materiałów reklamowych:

- Zasady tworzenia reklamy i identyfikacji wizerunku zleceniodawcy.
- Kompozycja materiałów reklamowych.
- Zasady doboru barw.
- Podstawowe zasady projektowania i składu tekstu.
- Projektowanie logotypów.
- Kroje pisma, zasady doboru czcionek.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 17

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 17 Wprowadzenie i podstawy rysowania - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	20-08-2026	09:00	12:00	03:00
2 z 17 -	Przerwa	-	20-08-2026	12:00	13:00	01:00
3 z 17 Kolory, kształty i organizacja pracy - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	20-08-2026	13:00	16:00	03:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
4 z 17 Zaawansowane wypełnienia i pędzle - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	21-08-2026	09:00	12:00	03:00
5 z 17 -	Przerwa	-	21-08-2026	12:00	13:00	01:00
6 z 17 Praca z tekstem w Illustratorze - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	21-08-2026	13:00	16:00	03:00
7 z 17 Warstwy, maski i grafika rastrowa - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	24-08-2026	09:00	12:00	03:00
8 z 17 -	Przerwa	-	24-08-2026	12:00	13:00	01:00
9 z 17 Efekty specjalne i filtry - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	24-08-2026	13:00	16:00	03:00
10 z 17 Style, atrybuty wyglądu i symbole (Podstawy) - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	25-08-2026	09:00	12:00	03:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
11 z 17 -	Przerwa	-	25-08-2026	12:00	13:00	01:00
12 z 17 Zaawansowane symbole i integracja z innymi programami - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	25-08-2026	13:00	16:00	03:00
13 z 17 Projektowanie materiałów reklamowych – zasady - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	26-08-2026	09:00	12:00	03:00
14 z 17 -	Przerwa	-	26-08-2026	12:00	13:00	01:00
15 z 17 Projektowanie logo i AI w procesie twórczym - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	26-08-2026	13:00	16:00	03:00
16 z 17 -	Walidacja	-	27-08-2026	18:00	18:30	00:30
17 z 17 -	Walidacja	-	28-08-2026	10:00	11:30	01:30

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usług	37:00
w tym suma godzin zajęć	30:00
w tym suma godzin walidacji	02:00

Rodzaj godzin	Liczba godzin
w tym suma przerw	05:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	42:30

Cennik

Cennik

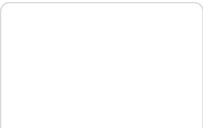
Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 700,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 700,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	100,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	100,00 PLN
W tym koszt walidacji brutto	150,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	150,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	150,00 PLN
W tym koszt certyfikowania netto	150,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	37:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Grzegorz Kaczmarek



Doświadczony nauczyciel projektowania graficznego i warsztatu grafika komputerowego, animacji oraz rysunku odręcznego i cyfrowego. Projektant graficzny, ilustrator, animator, fotografik, nauczyciel akademicki, aktywista komiksowy. Ma na swoim koncie nauczanie różnorodnych przedmiotów związanych z projektowaniem i warsztatem grafika komputerowego na Uniwersytecie Wrocławskim, na kierunku Komunikacja Wizerunkowa i CI/PR, w Dolnośląskiej Wyższej Szkole Edukacji, w Wyższej Szkole Psychologii Społecznej. Od lat odpowiedzialny za znaczną część zajęć z grafiki w Quali: szkolenia Adobe Indesign, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, projektowanie identyfikacji wizualnej, praca z tabletem graficznym, layout publikacji, Storyboard, narracja obrazem, obróbka fotografii cyfrowej, fotografia cyfrowa. Pracuje również jako freelancer.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

- prezentacja multimedialna wspierająca szkolenie w formacie pdf
- ćwiczenia w postaci plików do pobrania
- skrypt teoretyczny w postaci plików pdf
- nagrania szkolenia udostępnione Kursantowi przez 30 dni po szkoleniu

Warunki uczestnictwa

Podstawowa znajomość obsługi komputera.

Udzielenie zgody na przetwarzanie danych w zakresie niezbędnym do organizacji szkolenia i wystawienia zaświadczenia MEN.

Podpisanie umowy.

Wpłacenie zaliczki/wkładu własnego przed rozpoczęciem szkolenia lub zgodnie z ustaleniami w trakcie szkolenia.

Informacje dodatkowe

Szkolenie dedykowane do projektów:

- Małopolski Pociąg do kariery
- Nowy start w Małopolsce z EURESEM
- Kierunek - Rozwój
- Regionalny Fundusz Szkoleniowy II
- NetBon i inne

Osoby z innych projektów lub komercyjne też mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu ustaleń z biurem Quali

Podstawa prawna zwolnienia z podatku VAT: art. 43, ust1, pkt 26 podpunktu a. ustawy o podatku od towaru i usług z dnia 11.03.2004 r. Dz.U.Nr z 54, poz 535 z późn. zm.

Zawarto umowę z Wojewódzkim Urzędem Pracy w Szczecinie na świadczenie usług rozwojowych z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe.

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu "Kierunek – Rozwój".

Zawarto umowę z WUP w Krakowie.

Kompetencja związana z cyfrową transformacją.

Warunki techniczne

Warunki techniczne niezbędne do udziału w usłudze:

- Szkolenie prowadzone będzie przy użyciu komunikatora internetowego - Google Meet.
- Minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika: Intel Core2 Duo CPU 2. XX GHz, 4 GB RAM.
- Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik - 1Mb/s.
- Niezbędne oprogramowanie umożliwiające udział w szkoleniu: Windows 7, 8, 10.
- Najnowsza wersja przeglądarki internetowej - Opera, Mozilla, Chrome.

Połączenie zdalne nastąpi bezpośrednio przez komunikator lub po kliknięciu w przesłany przez nas link z dostępem do połączenia online.
Testowa wersja Adobe Illustrator.

Kontakt



Katarzyna Lech

E-mail szkolenia@quali.pl

Telefon (+48) 664 532 270