

CENTRUM KREACJI
MULTIMEDIALNEJ

★★★★☆ 4,2 / 5

3 oceny

Kurs Grafika komputerowa i DTP - tryb indywidualny

Numer usługi 2026/09/07/230259/3793224

- 🗉 Usługa szkoleniowa
- 📺 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👤 Zajęcia indywidualne
- 🕒 45:00 h
- 📅 16.11.2026 do 28.12.2026

6 975,00 PLN brutto
6 975,00 PLN netto
155,00 PLN brutto/h
155,00 PLN netto/h
433,33 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria

Inne / Artystyczne

Grupa docelowa usługi

Osoby, które chcą nabyć kompetencje w zakresie tworzenia grafiki komputerowej w programach Adobe Photoshop, Adobe Illustrator i Adobe Indesign.

Szkolenie jest skierowane do:

- **Właścicieli małych i średnich firm**, którzy chcą zwiększyć swoją widoczność w social media i pozyskać nowych klientów.
- **Specjalistów ds. marketingu** i osób odpowiedzialnych za promocję firmy w social media.
- **Przedsiębiorców w branży usługowej**, takich jak fryzjerzy, barberzy, kosmetolodzy, trenerzy personalni, którzy chcą skutecznie promować swoje usługi online.
- **Osób, które planują rozpocząć działalność online** i chcą budować swoją obecność w mediach społecznościowych od podstaw.

Minimalna liczba uczestników

1

Maksymalna liczba uczestników

1

Data zakończenia rekrutacji

28-10-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje do praktycznego opanowania programów Adobe Photoshop, Illustrator i Indesign. Budowanie przekazu za pomocą grafiki bez względu na to czy jest to plakat, strona internetowa, aplikacja do tabletu czy też ulotka, wyrasta do jednej z ważniejszych umiejętności obecnych czasów. Każdy moduł oznacza inny program, a wybraliśmy najważniejsze i najpowszechniej używane na rynku oprogramowanie firmy ADOBE. Nie zabraknie również zagadnień z DTP (przygotowania do druku).

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wiedza – Charakteryzuje funkcje oraz zastosowanie programów Adobe Photoshop, Adobe Illustrator i Adobe InDesign w procesie projektowania graficznego.	Rozróżnia zastosowanie programów Adobe Photoshop, Adobe Illustrator i Adobe InDesign.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Charakteryzuje funkcje podstawowych narzędzi dostępnych w poszczególnych programach.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wskazuje etapy przygotowania projektu graficznego z wykorzystaniem programów pakietu Adobe.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wiedza – Charakteryzuje narzędzia i techniki wykorzystywane do edycji grafiki rastrowej, wektorowej oraz składu publikacji.	Rozróżnia narzędzia wykorzystywane do edycji grafiki rastrowej, wektorowej oraz dokumentów publikacyjnych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Charakteryzuje zastosowanie warstw, ścieżek, masek, stylów oraz efektów graficznych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wskazuje zastosowanie narzędzi do pracy z tekstem i grafiką w projektach graficznych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wiedza – Charakteryzuje zasady przygotowania materiałów graficznych do publikacji cyfrowej i druku.	Rozróżnia formaty plików wykorzystywane w projektowaniu graficznym.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Charakteryzuje zasady wykorzystania profili ICC.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wskazuje zasady przygotowania projektów do publikacji internetowej i druku.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wiedza – Charakteryzuje zasady organizacji pracy nad projektem graficznym z wykorzystaniem programów Adobe.	Rozróżnia sposoby organizacji dokumentów, warstw i obiektów w projektach graficznych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Charakteryzuje funkcje szablonów, stylów oraz automatyzacji pracy.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wskazuje zasady zarządzania elementami projektu podczas jego realizacji.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wiedza – Charakteryzuje zasady przygotowania projektów graficznych do różnych technik druku oraz przekazania plików do produkcji.	Rozróżnia techniki druku oraz ich zastosowanie.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Charakteryzuje zasady przygotowania plików do druku z uwzględnieniem przestrzeni barwnej, spadów i formatów zapisu.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wskazuje elementy specyfikacji technicznej przekazywanej do drukarni.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wykonuje korekcję oraz modyfikację fotografii z zastosowaniem narzędzi programu Adobe Photoshop.	Analiza dowodów i deklaracji
	Wykonuje edycję obrazu z zastosowaniem warstw, masek lub filtrów.	Analiza dowodów i deklaracji
Umiejętności – Wykonuje edycję grafiki rastrowej z wykorzystaniem programu Adobe Photoshop.		
Umiejętności – Tworzy grafikę wektorową z wykorzystaniem programu Adobe Illustrator.	Tworzy obiekty wektorowe z zastosowaniem narzędzi programu Adobe Illustrator.	Analiza dowodów i deklaracji
	Wykonuje edycję ścieżek, kształtów oraz elementów graficznych.	Analiza dowodów i deklaracji
Umiejętności – Opracowuje publikację z wykorzystaniem programu Adobe InDesign.	Tworzy dokument zawierający tekst oraz elementy graficzne.	Analiza dowodów i deklaracji
	Wykonuje skład publikacji z zastosowaniem stylów i narzędzi programu Adobe InDesign.	Analiza dowodów i deklaracji
	Eksportuje projekt z zastosowaniem odpowiednich parametrów zapisu.	Analiza dowodów i deklaracji
	Przygotowuje projekt zgodnie z wymaganiami publikacji cyfrowej lub druku.	Analiza dowodów i deklaracji
Umiejętności – Przygotowuje projekt graficzny do publikacji cyfrowej lub druku.		

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Umiejętności – Przygotowuje projekt graficzny do druku zgodnie z wymaganiami technologicznymi.	Opracowuje plik do druku z uwzględnieniem spadów, marginesów bezpieczeństwa i przestrzeni barwnej.	Analiza dowodów i deklaracji
	Tworzy plik PDF przeznaczony do produkcji poligraficznej.	Analiza dowodów i deklaracji
Kompetencje społeczne – Ocenia znaczenie planowania i organizacji pracy podczas realizacji projektu graficznego.	Wskazuje znaczenie planowania etapów realizacji projektu graficznego.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozróżnia działania wpływające na organizację pracy nad projektem.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Kompetencje społeczne – Uzasadnia znaczenie świadomego doboru narzędzi i technik projektowania graficznego do zamierzonego efektu.	Wskazuje znaczenie doboru narzędzi do rodzaju realizowanego projektu.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozróżnia zastosowanie narzędzi grafiki rastrowej, wektorowej oraz składu publikacji.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Kompetencje społeczne – Ocenia znaczenie zachowania jakości oraz spójności materiałów przygotowywanych do publikacji. Kompetencje społeczne – Ocenia znaczenie systematycznego doskonalenia kompetencji w zakresie obsługi programów graficznych Adobe.	Wskazuje znaczenie właściwego przygotowania materiałów do publikacji.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozróżnia działania wpływające na jakość projektów graficznych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wskazuje korzyści wynikające z rozwijania kompetencji w zakresie projektowania graficznego.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozróżnia działania sprzyjające doskonaleniu warsztatu projektanta.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Kompetencje społeczne – Ocenia znaczenie przestrzegania standardów przygotowania materiałów graficznych dla jakości procesu drukowania.	Wskazuje znaczenie stosowania wymagań technicznych podczas przygotowania plików do druku.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozróżnia konsekwencje nieprzestrzegania zasad przygotowania materiałów do produkcji poligraficznej.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

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

Cz. Adobe Photoshop 1-4

MODUŁ I - ADOBE PHOTOSHOP

- Wstęp
- Podstawowa obróbka
- Omówienie narzędzi do modyfikacji koloru
- Fotografia czarno-biała, oraz duo-tone
- Pędzle - grubość, twardość, gęstość (krycie), tryby pracy
- Kadrowanie - zasady kadrowania (siła przyciemnienia odciętych boków, perspektywa w kadrowaniu, dobieranie szerokości, wysokości)
- Zapisywanie zdjęć:
- Zaznaczenia w photoshopie
- Działanie obiektowe
- Zaawansowane sposoby zaznaczania
- Typografia i efekty specjalne na warstwach:
- Style warstw - rodzaje i użytkowanie
- Podstawowe i zaawansowane filtry - sposoby ich wykorzystania w fotografii:

Cz. Adobe Illustrator 1-4

MODUŁ II - ADOBE ILLUSTRATOR

- Preferencje pracy z programem i podstawowe ustawienia koloru
- Grafika wektorowa
- Tworzenie nowego dokumentu
- Ekran, paleta i narzędzia Illustratora
- Tworzenie i edycja prostych kształtów wektorowych
- Grupowanie i blokowanie obiektów, praca z grupą
- Zaznaczanie obiektów
- Edycja ścieżek z wykorzystaniem narzędzia Direct Selection Tool
- Nadawanie koloru wypełniania i obrysu ścieżek
- Wykorzystanie narzędzi z palety Pathfinder
- Narzędzia rysunkowe i ich opcje
- Narzędzia malarskie i malowanie
- Praca z pędzlem Blob Brush
- Wykorzystanie narzędzia Blend Tool
- Tworzenie i edycja ścieżek za pomocą narzędzia Pen Tool
- Narzędzia transformacji i edycji ścieżek
- Symbole w programie Illustrator
- Import i praca z grafiką bitmapową
- Praca z tekstem

- Maskowanie
- Wykorzystanie polecenia Live Trace
- Wykorzystanie funkcji Live Paint
- Użycie funkcji Recolor Artwork
- Dodawanie i edycja efektów
- Tworzenie obiektów 3D
- Tworzenie ilustracji wektorowych
- Budujemy proste projekty i ilustracje
- Przygotowanie grafiki do publikacji w Internecie
- Zasady zarządzania kolorem w programach Adobe
- Użycie profili ICC w programie Illustrator
- Soft Proofing w programie Illustrator
- Wykorzystanie funkcji Multiple Artboard do tworzenia różnorodnych dokumentów
- Podgląd, opcje podglądu, dopasowanie widoku i skróty klawiaturowe
- Wykorzystanie szablonów programu Illustrator
- Wykorzystanie palety Layers do zarządzania dokumentem
- Maski odcinania i maski przezroczystości
- Ścieżki złożone
- Współpraca z Adobe Kuler

Cz. Adobe Indesign 1-2

MODUŁ III - ADOBE INDESIGN

- Wstęp
- Tworzenie nowego projektu
- Przestrzeń robocza
- Import tekstu i praca z tekstem
- Style, czyli automatyzacja powstawania dokumentów
- Długość dokumenty
- Grafika oraz zarządzanie grafiką wśród tekstu
- Obiekty wektorowe
- Zarządzanie kolorem oraz drukowanie
- Wykonanie projektu
- Przygotowanie projektu od A do Z

Cz. PRZYGOTOWANIE DO DRUKU 1-2

MODUŁ IV - PRZYGOTOWANIE DO DRUKU

- różne techniki drukowania: offset, sitodruk, itp.
- Planowanie - zapytanie do drukarni: format, objętość, kolorystyka, papier, uszlachetnienia, zabiegi wykończeniowe, nakład
- Stanowisko pracy
- Stacja graficzna - podstawowe parametry
- Monitor - jak i dlaczego
- Drukarka
- Skaner podręczny
- Oprogramowanie graficzne
- Kolory, spady, inne
- Procedura wyboru przestrzeni RGB
- Przestrzeń robocza CMYK
- Skala szarości i kolory dodatkowe - Pantone
- Zasady zarządzania kolorem - Color Management
- Spady i ich przeznaczenie
- "Strefa bezpieczeństwa" wewnętrzny margines
- Liczba kolorów, uszlachetnianie folią, lakierem, wykrojniki i ich wpływ na cenę
- Pliki otwarte, pliki zamknięte - co należy oddać do drukarni, naświetlarni?
- Zamykanie druku
- Poprawne wykonanie pliku PDF
- Impozycja w programie INDESING
- Przesyłanie plików za pomocą Klienta FTP
- Wydruk wielkoformatowy
- Rozdzielczość oraz inne parametry
- Rodzaje nośników i zasady przygotowania do druku
- Ploter tnący - czym różnią się pliki do druku od plików do cięcia
- Druk cyfrowy, możliwości, różnice w projektowaniu, opłacalności

*realizacja programu zależna od tempa pracy uczestnika

Przerwy i walidacja wliczają się w czas trwania usługi.

Warunki organizacyjne:

- Zajęcia prowadzone są indywidualnie, co pozwala na indywidualne podejście do uczestnika.
- Uczestnik będzie miał zapewniony dostęp do potrzebnego oprogramowania.
- Uczestnik będzie miał dostęp do profesjonalnego sprzętu studyjnego na potrzeby zajęć praktycznych.

Liczba godzin w podziale na zajęcia:

- teoretyczne - 5 godz.
- praktyczne - 40 godz.

Sposób przeprowadzenia walidacji:

- **Weryfikacja wiedzy i kompetencji społecznych:** przeprowadzona zostanie za pomocą testu wiedzy (z wynikiem generowanym automatycznie) na ostatnich zajęciach, sprawdzającego znajomość m.in. zagadnień technicznych, formatów plików czy zasad kompozycji.
- **Weryfikacja umiejętności (część praktyczna):** Przeprowadzona zostanie za pomocą **analizy dowodów i deklaracji**. Uczestnik będzie miał za zadanie samodzielne wykonanie pracy zdjęciowej/obróbkowej zgodnie z wytycznymi.
 - weryfikację podlegającą ocenie walidacyjnej nie przeprowadza trener prowadzący zajęcia
 - dowody i deklaracje w postaci zdjęć zostaną wykonane w trakcie części praktycznej szkolenia, następnie zebrane przez trenera i wysłane do walidatora lub do BOK
 - w przypadku zdalnych zajęć praktycznych w czasie rzeczywistym weryfikacja może się odbyć w postaci obserwacji realizacji zadania w formie odtworzonego nagrania zajęć, bądź pracy w formie elektronicznej wysłanej do walidatora lub do BOK
 - sprawdzenie dowodów i deklaracji zostanie zweryfikowane w ciągu 7 dni od zakończenia szkolenia.
 - w każdej sytuacji z działań osoby wyznaczonej do walidacji powinien powstać raport dołączony do dokumentacji szkolenia.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 37

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 37 Adobe Photoshop cz.1	Zajęcia	Michalina Kinczyk	16-11-2026	16:00	17:45	01:45
2 z 37 -	Przerwa	-	16-11-2026	17:45	18:00	00:15
3 z 37 Adobe Photoshop cz.1 c.d.	Zajęcia	Michalina Kinczyk	16-11-2026	18:00	20:00	02:00
4 z 37 Adobe Photoshop cz.2	Zajęcia	Michalina Kinczyk	18-11-2026	16:00	17:45	01:45
5 z 37 -	Przerwa	-	18-11-2026	17:45	18:00	00:15
6 z 37 Adobe Photoshop cz.2 c.d.	Zajęcia	Michalina Kinczyk	18-11-2026	18:00	20:00	02:00
7 z 37 Adobe Photoshop cz.3	Zajęcia	Michalina Kinczyk	23-11-2026	16:00	17:45	01:45
8 z 37 -	Przerwa	-	23-11-2026	17:45	18:00	00:15
9 z 37 Adobe Photoshop cz.3 c.d.	Zajęcia	Michalina Kinczyk	23-11-2026	18:00	20:00	02:00
10 z 37 Adobe Photoshop cz.4	Zajęcia	Michalina Kinczyk	25-11-2026	16:00	17:45	01:45
11 z 37 -	Przerwa	-	25-11-2026	17:45	18:00	00:15
12 z 37 Adobe Photoshop cz.4 c.d.	Zajęcia	Michalina Kinczyk	25-11-2026	18:00	20:00	02:00
13 z 37 Adobe Illustrator cz.1	Zajęcia	Michalina Kinczyk	30-11-2026	16:00	17:45	01:45
14 z 37 -	Przerwa	-	30-11-2026	17:45	18:00	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
15 z 37 Adobe Illustrator cz.1 c.d.	Zajęcia	Michalina Kinczyk	30-11-2026	18:00	20:00	02:00
16 z 37 Adobe Illustrator cz.2	Zajęcia	Michalina Kinczyk	02-12-2026	16:00	17:45	01:45
17 z 37 -	Przerwa	-	02-12-2026	17:45	18:00	00:15
18 z 37 Adobe Illustrator cz.2 c.d.	Zajęcia	Michalina Kinczyk	02-12-2026	18:00	20:00	02:00
19 z 37 Adobe Illustrator cz.3	Zajęcia	Michalina Kinczyk	07-12-2026	16:00	17:45	01:45
20 z 37 -	Przerwa	-	07-12-2026	17:45	18:00	00:15
21 z 37 Adobe Illustrator cz.3 c.d.	Zajęcia	Michalina Kinczyk	07-12-2026	18:00	20:00	02:00
22 z 37 Adobe Illustrator cz.4	Zajęcia	Michalina Kinczyk	09-12-2026	16:00	17:45	01:45
23 z 37 -	Przerwa	-	09-12-2026	17:45	18:00	00:15
24 z 37 Adobe Illustrator cz.4 c.d.	Zajęcia	Michalina Kinczyk	09-12-2026	18:00	20:00	02:00
25 z 37 Adobe Indesign cz.1	Zajęcia	Michalina Kinczyk	14-12-2026	16:00	17:45	01:45
26 z 37 -	Przerwa	-	14-12-2026	17:45	18:00	00:15
27 z 37 Adobe Indesign cz.1 c.d.	Zajęcia	Michalina Kinczyk	14-12-2026	18:00	20:00	02:00
28 z 37 Adobe Indesign cz.2	Zajęcia	Michalina Kinczyk	16-12-2026	16:00	17:45	01:45
29 z 37 -	Przerwa	-	16-12-2026	17:45	18:00	00:15
30 z 37 Adobe Indesign cz.2 c.d.	Zajęcia	Michalina Kinczyk	16-12-2026	18:00	20:00	02:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
31 z 37 przygotowanie do druku cz.1	Zajęcia	Michalina Kinczyk	21-12-2026	16:00	17:15	01:15
32 z 37 -	Przerwa	-	21-12-2026	17:15	17:30	00:15
33 z 37 przygotowanie do druku cz.1 c.d.	Zajęcia	Michalina Kinczyk	21-12-2026	17:30	18:30	01:00
34 z 37 przygotowanie do druku cz.2	Zajęcia	Michalina Kinczyk	28-12-2026	16:00	17:15	01:15
35 z 37 -	Przerwa	-	28-12-2026	17:15	17:30	00:15
36 z 37 przygotowanie do druku cz.2 c.d.	Zajęcia	Michalina Kinczyk	28-12-2026	17:30	18:15	00:45
37 z 37 -	Walidacja	-	28-12-2026	18:15	18:30	00:15

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	45:00
w tym suma godzin zajęć	41:45
w tym suma godzin walidacji	00:15
w tym suma przerw	03:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	56:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	6 975,00 PLN

Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	6 975,00 PLN
--	--------------

Koszt osobogodziny brutto	155,00 PLN
---------------------------	------------

Koszt osobogodziny netto	155,00 PLN
--------------------------	------------

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
---------------	---------------

Liczba godzin zegarowych usługi	45:00
---------------------------------	-------

Prowadzący

Liczba prowadzących: 3



1 z 3

Agata Niżnikiewicz

Grafika artystyczna, cyfrowa, fotografia kreatywna oraz użytkowa.

Fotograf z dużym doświadczeniem zawodowym. Realizowała projekty zarówno komercyjne, jak i artystyczne. Jej prace prezentowane były na wystawach w wielu miastach Polski. Wielokrotnie nagradzana.

W trakcie pracy jako instruktor przeszkoliła wiele osób. Z zaangażowaniem podchodzi do kolejnych zajęć. Dzięki indywidualnemu podejściu do każdego kursanta, od początku otrzymuje pozytywne opinie od uczestników szkoleń. W ciągu ostatnich 5 lat, licząc wstecz od dnia rozpoczęcia usługi, aktywnie działa w branży zbierając i rozwijając swoje doświadczenie zawodowe oraz podnosząc swoje kwalifikacje.

2017 - Akademia Sztuk Pięknych we Wrocławiu, kierunek : Sztuka Mediów, specjalizacja :Fotografia i Multimedia

2013-2017 - Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, kierunek : Grafika, specjalizacja : Grafika Warsztatowa



2 z 3

Michalina Kinczyk

Wykształcenie:

Fototechnik - Technikum Fotograficzne w Katowicach

Grafik komputerowy - Wyższa Szkoła Techniczna w Katowicach

Specjalizacja:

Grafika reklamowa

Fotografia zwierząt i natury, portretowa, podróżnicza

Działalność dodatkowa:

Grafik freelancer

Prowadzi zajęcia:

Kurs ogólny fotografii

W trakcie pracy jako instruktorka przeszkoliła mnóstwo osób. Zawsze sumienna i dobrze zorganizowana. Od uczestników szkoleń zdobywała bardzo pozytywne opinie. W ciągu ostatnich 5 lat, licząc wstecz od dnia rozpoczęcia usługi, aktywnie działa w branży zbierając i rozwijając swoje doświadczenie zawodowe oraz podnosząc swoje kwalifikacje.



3 z 3

Ludmiła Mikołajczyk

Zakres posiadanych kompetencji naukowych

- ukończone wyższe studia magisterskie z przygotowaniem pedagogicznym
- szereg ukończonych i przeprowadzonych kursów z zakresu grafiki komputerowej i DTP
- Międzynarodowy Certyfikat EITCA Computer Graphics
- ukończone szkolenia prowadzone przez Fundację Rozwoju Kadr Poligraficznych

Zakres posiadanych kompetencji dydaktycznych

- wykładowca w Publishing School od 1999
- nauczyciel przedmiotów zawodowych na kierunku technik grafiki i poligrafii cyfrowej w ZS Nr 1 w Bochni od 2003
- ekspert i autor zadań egzaminacyjnych w Okręgowej Komisji Egzaminacyjnej w Krakowie dla kierunku technik cyfrowych procesów graficznych
- wykładowca ASP WFP
- wykładowca UJ (edytorstwo, redakcja techniczna)
- wykładowca/trener na bardzo wielu kursach i projektach współfinansowanych ze środków UE) – w tym szkolenia dla nauczycieli W ciągu ostatnich 5 lat, licząc wstecz od dnia rozpoczęcia usługi, aktywnie działa w branży zbierając i rozwijając swoje doświadczenie zawodowe oraz podnosząc swoje kwalifikacje.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Zapewniamy dostęp do potrzebnego oprogramowania

Informacje dodatkowe

Istnieje możliwość indywidualnego dostosowania terminów zajęć. W celu uzyskania informacji odnośnie dofinansowania, prosimy o kontakt z wybranym przez siebie operatorem.

Filmy instruktażowe przesyłane po każdym zajęciu.

Usługa zwolniona z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 pkt 26 ustawy o VAT. CKM jest placówką oświatową.

Warunki techniczne

Zajęcia zdalne w czasie rzeczywistym realizujemy za pośrednictwem platformy Google Meet.

Wymagania sprzętowe:

- przeglądarka internetowa Chrome lub Firefox;
- dobrej jakości mikrofon lub słuchawki, a także posiadanie kamery;
- aby efektywnie uczestniczyć w zajęciach, które obejmują obróbkę zdjęć w programach Adobe, niezbędne jest wcześniejsze zainstalowanie wymaganego oprogramowania na własnym urządzeniu;

- komputer stacjonarny/laptop: Procesor: Intel i7 / AMD Ryzen 7 lub lepszy (minimum i5 / Ryzen 5);
- RAM: Minimum 16 GB, zalecane 32 GB;
- karta graficzna: Minimum 4 GB VRAM, zalecane 8 GB VRAM lub więcej;
- dyski: Koniecznie SSD na system i projekty (najlepiej dwa SSD, w tym jeden NVMe);
- system operacyjny: Aktualny Windows 10/11 lub macOS 12+.

Łącze Internetowe

- Pobieranie (download): Minimum 10 Mb/s.
- Wysyłanie (upload): Minimum 5 Mb/s.
- Stabilność: Zalecane połączenie kablowe (Ethernet).

Kontakt



Małgorzata Słomianna

E-mail kontakt@kursfoto.pl

Telefon (+48) 533 944 288