

PROJEKTANT GRAFIKI

(nazwa programu szkoleniowego)

Nie.	Parametry	Uwagi
1.	Nazwa programu szkoleniowego	Projektant grafiki
2.	Bendroji informacija	
2.1.	Adekwatność programu nauczania	<p>Projektowanie graficzne pozwala wyrazić swoją kreatywność.</p> <p>Studiowanie projektowania graficznego rozwija umiejętność przekazywania złożonych pomysłów, informacji i koncepcji w atrakcyjny wizualnie i przystępny sposób. Umiejętność ta jest cenna w marketingu, reklamie, projektowaniu stron internetowych i komunikacji korporacyjnej. Projektowanie graficzne odgrywa kluczową rolę w tworzeniu i kształtowaniu tożsamości produktu lub usługi. Nauka projektowania graficznego zwiększa wrażliwość wizualną i dbałość o szczegóły. Lepsze zrozumienie typografii, kompozycji, schematów kolorów i ogólnej estetyki projektowania może być przydatne w wielu aspektach życia, od tworzenia osobistych prezentacji po organizowanie przestrzeni wewnętrznych. Umiejętności projektowania graficznego można wykorzystać do rozwijania osobistych projektów, hobby i firm każdej wielkości. Znajomość projektowania graficznego daje możliwość wdrażania pomysłów i dostosowywania się do zmieniających się trendów rynkowych. Możliwość stworzenia czegoś imponującego i atrakcyjnego wizualnie daje człowiekowi poczucie satysfakcji i dumy.</p>
2.2.	Cel i zadania	<p>Cel: Zapewnienie wiedzy, umiejętności i zasobów potrzebnych do tworzenia atrakcyjnych wizualnie, skutecznych projektów w różnych mediach i aplikacjach.</p> <p>Zadania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnić, w jaki sposób ludzie wykorzystują obrazy graficzne do skutecznego przekazywania informacji; • stosować zasady kompozycji; • Wybrać i dopasuj kolory i czcionki; • tworzyć obrazy punktowe; • tworzyć obrazy wektorowe; • tworzyć projekty dla różnych mediów, kreatywnie rozwiązywać problemy; • modelowanie trójwymiarowych obrazów.
2.3.	Czas trwania programu szkoleniowego:	54
2.3.1.	Czas trwania zajęć praktycznych w godzinach akademickich	38

2.3.2.	Czas trwania zajęć teoretycznych w godzinach akademickich	16
2.3.3.	Czas trwania samodzielnej pracy w godzinach akademickich	Nie dotyczy
2.4.	Minimalne wymagania dotyczące doświadczenia uczestnika (jeśli dotyczy):	Szkolnictwo średnie i podstawy obsługi komputera.
2.5.	Program nauczania Metoda(-y) nauczania:	
2.5.1.	Program nauczania jest realizowany w sposób mieszany	-
2.5.2.	Metoda nauczania programu jest zdalna synchroniczna	-
2.5.3.	Metodą nauczania programu jest kontakt	Kontakt (słuchowy)
2.6.	System oceny / skala nabytych kompetencji	Przyjęty / Nieprzyjęty
2.7.	Podsumowanie programu nauczania	Ten program nauczania ma na celu rozwijanie kompetencji i kreatywności w projektowaniu graficznym. Program obejmuje podstawowe zasady i reguły kompozycji, teorię koloru, zasady doboru czcionki, tworzenie obrazów graficznych do druku i na ekran, edycję obrazu. Osoby, które zdobędą wiedzę z zakresu projektowania graficznego, będą mogły pracować w firmach i angażować się w indywidualne działania, realizować kreatywne pomysły i wykorzystywać wiedzę w innych działaniach związanych z wizualizacją. Odpowiedni dla początkujących i tych, którzy chcą zdobyć umiejętności projektowania graficznego i zapoznać się z technologiami projektowania graficznego.
3.	Kompetencje nabyte lub udoskonalone w ramach programu szkoleniowego:	
	Kompetencje	Metody oceny kompetencji doskonalonych i/lub nabytych w ramach programu
3.1.	Kompetencje ogólne	
	Komunikuj się, używając profesjonalnych terminów.	Nie testowano
	Zbieranie, przetwarzanie i przechowywanie informacji niezbędnych do pracy.	Nie testowano
	Zorganizuj swoją naukę.	Nie testowano
3.2.	Kompetencje zawodowe	
	Stosowanie zasad i reguł projektowania graficznego podczas pracy z grafiką.	Przyjęty / Nieprzyjęty

	Wdrażaj różne pomysły graficzne za pomocą grafiki punktowej i wektorowej.	Przyjęty / Nieprzyjęty			
	Tworzenie prostych obrazów 3D.	Przyjęty / Nieprzyjęty			
4.	Treści programowe i metody				
	Nie.	Tytuł przedmiotu	Krótki opis tematu	Metody szkoleniowe	Planowane jest nabywanie / doskonalenie kompetencji
	1.	Zasady projektowania Gestalt. Złota proporcja.	Prawa Gestalt dotyczące podobieństwa, bliskości, zamknięcia, prostoty, grupowania i ciągłości. Koncepcja złotego podziału, proporcje. Złota proporcja w projektowaniu: wymiary i rozmieszczenie obiektów, złota proporcja w kompozycji obrazu, zasada trójkąta, wykorzystanie złotej proporcji w rysunku.	Prezentacja teorii. Omówienie przykładów.	Stosowanie zasad i reguł projektowania graficznego podczas pracy z grafiką.
	2.	Teoria kolorów, zasady i narzędzia dopasowywania kolorów.	Kombinacje kolorów, wizualna hierarchia kolorów, nastrój kolorów, znaczenie. Struktura kolorów na komputerze, modele kolorów, kolory ekranowe i drukowane. Różne narzędzia do wyboru kolorów i ich kombinacji.	Prezentacja teorii. Praca praktyczna.	Stosowanie zasad i reguł projektowania graficznego podczas pracy z grafiką.
	3.	Czcionki, ich rodzaje i zastosowanie w projektowaniu.	Rodzaje i właściwości czcionek. Zasady wyboru i łączenia czcionek, poprawa czytelności czcionek. Znaczenie czcionek w	Prezentacja teorii. Przykładowa analiza.	Stosowanie zasad i reguł projektowania graficznego podczas pracy z grafiką.

			projektowaniu i hierarchii. Czcionki na komputerze. Pojęcie, kompozycja, możliwości wykorzystania i przykłady grafiki punktowej.		
	4.	Grafika bitmapowa i wektorowa. Właściwości grafiki. Typy plików i ich rozszerzenia.	Pojęcie grafiki wektorowej, kompozycja, możliwości wykorzystania, przykłady. Oprogramowanie do tworzenia i edycji grafiki bitmapowej i wektorowej, formaty plików. Rozszerzenia i właściwości plików. Zmiana typu grafiki.	Prezentacja teorii.	Wdrażaj różne pomysły graficzne za pomocą grafiki punktowej i wektorowej.
	5.	Program do edycji map bitowych Adobe Photoshop. Podstawowe techniki pracy z obrazami punktowymi.	Zmiana wymiarów obrazów, kadrowanie. Praca z warstwami i maskami. Style warstw. Narzędzia i techniki zaznaczania. Zmiana kolorów i kolorowanie. Pędzle. Tryby mieszania warstw. Filtry i efekty. Dodawanie i usuwanie obiektów. Montaż.	Praca praktyczna.	Wdrażaj różne pomysły graficzne za pomocą grafiki punktowej i wektorowej.
	6.	Projekt reklamy.	Wyszukiwanie pomysłów na reklamę, grupa docelowa i szkic, schemat kolorów. Przekaz i kompozycja. Przygotowanie i montaż obrazu, efekty, teksty. Zapisywanie na ekranie i do druku.	Projekt.	Wdrażaj różne pomysły graficzne za pomocą grafiki punktowej i wektorowej.
	7.	Program do edycji grafiki wektorowej Adobe Illustrator. Podstawowe techniki rysowania i edycji grafiki wektorowej.	Rysowanie i edycja podstawowych kształtów, korzystanie z narzędzia Pióro, praca z warstwami, edycja krzywych, tekstów, kolorów i	Praca praktyczna.	Wdrażaj różne pomysły graficzne za pomocą grafiki punktowej i wektorowej.

			gradientów, symboli, tworzenie ornamentów, tworzenie i edycja bardziej złożonych obrazów wektorowych. Konwertowanie map bitowych na wektory.		
	8.	Projekt logo.	Szkic logo. Wybór czcionki. Wykorzystanie siatki i złotego podziału. Wybór kolorów. Rysowanie logo w programie Illustrator i zapisywanie go w różnych formatach.	Projekt.	Wdrażaj różne pomysły graficzne za pomocą grafiki punktowej i wektorowej.
	9.	Projekt plakatu symulujący dynamikę - ruch i głębię.	Statyka i dynamika. Kompozycja dynamiczna. Tworzenie obrazów 3D w programie Illustrator. Cienie, głębia i techniki symulacji ruchu.	Przykładowa analiza. Projekt.	Wdrażaj różne pomysły graficzne za pomocą grafiki punktowej i wektorowej.
	10.	Parametry graficzne i projektowanie sieci społecznościowych.	Praktyka w tworzeniu wizualizacji dla sieci społecznościowych. Wymiary układu, podstawowe koncepcje projektowe. Przykłady. Rozmiary i formaty plików.	Praca praktyczna.	Wdrażaj różne pomysły graficzne za pomocą grafiki punktowej i wektorowej.
	11.	Projekt infografiki.	Koncepcja infografiki, typy. Elementy projektu infografiki: kolory, czcionki, ikony, obrazy. Wymagania dotyczące projektowania infografik. Tworzenie infografik w wybranym programie.	Analiza próbki. Projekt.	Wdrażaj różne pomysły graficzne za pomocą grafiki punktowej i wektorowej.
	12.	Projektowanie i drukowanie wizytówek.	Wymiary wizytówki, zasady składu. Przygotowanie do druku.	Praca praktyczna.	Wdrażaj różne pomysły graficzne za pomocą grafiki punktowej i wektorowej.

	13.	Projektowanie i układ broszur i broszur.	Tworzenie projektu i układu broszury oraz przygotowanie do druku.	Projekt.	Wdrażaj różne pomysły graficzne za pomocą grafiki punktowej i wektorowej.
	14.	Modelowanie trójwymiarowe w programie Adobe Dimensions.	Modele trójwymiarowe - półfabrykaty, ich obciążanie i przekształcanie. Dobór i zastosowanie materiałów na modele. Umieszczanie zdjęć na modelu. Oświetlenie, cienie, kolory, kontrast sceny.	Praca praktyczna.	Tworzenie prostych obrazów 3D.
5.	Plan nauczania				
	Nie.	Tytuł przedmiotu	Zajmuje to wiele godzin		
			Razem	Szkolenie teoretyczne	Szkolenie praktyczne
	1.	Zasady projektowania Gestalt. Złota proporcja.	1	1	0
	2.	Teoria kolorów, zasady i narzędzia dopasowywania kolorów.	1	1	0
	3.	Czcionki, ich rodzaje i zastosowanie w projektowaniu.	1	1	0
	4.	Grafika bitmapowa i wektorowa. Właściwości grafiki. Typy plików i ich rozszerzenia.	1	0	1
	5.	Program do edycji map bitowych Adobe Photoshop. Podstawowe techniki pracy z obrazami punktowymi.	12	4	8
	6.	Projekt reklamy.	4	1	3

	7.	Program do edycji grafiki wektorowej Adobe Illustrator. Podstawowe techniki rysowania i edycji grafiki wektorowej.	12	4	8
	8.	Projekt logo.	4	1	3
	9.	Projekt plakatu symulujący dynamikę - ruch i głębię.	4	0	4
	10.	Parametry graficzne i projektowanie sieci społecznościowych.	2	1	1
	11.	Projekt infografiki.	2	0	2
	12.	Projektowanie i drukowanie wizytówek.	2	0	2
	13.	Projektowanie i układ broszur i broszur.	4	1	3
	14.	Modelowanie trójwymiarowe w programie Adobe Dimensions.	4	1	3
	Razem		54	16	38
6.	Zgodność nabytych/poprawionych kompetencji z kompetencjami odpowiednich kwalifikacji określonych w odpowiednim standardzie zawodowym (jeśli odpowiedni standard zawodowy został zatwierdzony)		Nie dotyczy		
7.	Przygotowanie do pozaformalnego kształcenia dorosłych i niezbędne narzędzia szkoleniowe				
7.1.	Wymagania dla osób realizujących Program Szkoleniowy:				
	1.	Uzyskanie wyższego lub zawodowego wykształcenia odpowiadającego zakresowi edukacyjnemu oferowanego programu szkoleniowego.			
	2.	Posiadać co najmniej 3-letnie doświadczenie zawodowe lub doświadczenie w edukacji pozaformalnej dorosłych, które odpowiada obszarowi edukacyjnemu oferowanego programu szkoleniowego.			
7.2.	Szczegółowy opis zasobów materialnych i metodologicznych wymaganych do szkolenia, odpowiadający oczekiwanej liczbie uczestników, którzy mają zostać przeszkoleni, oraz celom i założeniom programu.				

Nie.	Środki dydaktyczne wykorzystywane w procesie szkolenia:	
1.	Obiekty szkoleniowe	Sala lekcyjna lub inne pomieszczenie przystosowane do szkolenia, wyposażone w środki techniczne (komputer, projektor wideo) do prezentacji materiałów szkoleniowych.
2.	Sprzęt	Komputery z zainstalowanymi programami Adobe Photoshop, Illustrator i Dimension, projektor, kamera wideo, głośniki, mikrofon, paleta kolorów CMYK.
3.	Zasoby edukacyjne	<ul style="list-style-type: none"> • https://creativecloud.adobe.com/learn/app/photoshop • https://creativecloud.adobe.com/learn/app/illustrator • https://creativecloud.adobe.com/learn/app/dimension • https://99designs.com/blog/design-tutorials/
4.	Inne środki	Nie ma innych środków

Zastrzeżenie: Wsparcie Komisji Europejskiej dla stworzenia tego dokumentu nie oznacza zatwierdzenia jego treści. Treść tego dokumentu odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za wiarygodność zawartych w nim informacji.