



UX Designer

Numer usługi 2024/06/05/6237/2172316

2 400,00 PLN brutto

2 400,00 PLN netto

60,00 PLN brutto/h

60,00 PLN netto/h

WALDEMAR

WĘGLARZ

CENTRUM

SZKOLEŃ

INFORMATYCZNYC

H "VEDIUS"



📍 Kraków / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 40 h

📅 15.07.2024 do 07.08.2024

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	zkolenie przeznaczone dla projektantów graficznych, pracowników i liderów zespołów projektowych, grafików komputerowych pracujących z plikami rastrowymi i wektorowymi.
Minimalna liczba uczestników	3
Maksymalna liczba uczestników	12
Data zakończenia rekrutacji	10-07-2024
Forma prowadzenia usługi	stacjonarna
Liczba godzin usługi	40
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości Małopolskich Standardów Usług Edukacyjno-Szkoleniowych (MSUES) - wersja 2.0

Cel

Cel edukacyjny

Wiedza

- poznaje proces tworzenia projektu graficznego
- poznaje zasady projektowania graficznego
- poznaje programy do projektowania graficznego

Umiejętności

- tworzy koncepcję projektu graficznego
- zarządza projektem, pracuje w zespole
- projektuje rastrowo i wektorowo

Kompetencje społeczne:

- nabywa umiejętność pracy w zespole grafików/projektantów graficznych
- potrafi pracować z projektem oraz indywidualnie w tym również zdalnie
- nabywa umiejętności komunikacyjne i interpersonalne

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik szkolenia poznaje proces tworzenia projektu graficznego. nabywa wiedzę jak realizowany jest projekt od etapu badania, tworzenia interakcji z odbiorcą oraz zespołem projektowym aż do fazy prototypu projektu. Uczestnik nabywa umiejętność zarządzania zespołem projektowym, pracy w zespole projektowym a także umiejętności techniczne - obsługę programów graficznych.	Uczestnicy szkolenia zostaną poddani ocenie wiedzy i umiejętności przystępując do egzaminu zewnętrznego (ECDL, ECCC) lub wewnętrznego. W obydwu przypadkach osobą egzaminującą - sprawdzającą wiedzę i umiejętności nie jest trener szkolący uczestnika.	Wywiad swobodny
		Obserwacja w warunkach rzeczywistych

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

Tematyka szkolenia:

1. Technika i warsztat pracy UX Designera
2. Poznanie procesu projektowego

- Badania użytkowników:
 - analiza rynku,
 - tworzenie personas,
 - przeprowadzanie wywiadów,
 - testowanie prototypów.
- Projektowanie interakcji:
 - zasady tworzenia interakcji między użytkownikiem a produktem.
- Tworzenie prototypów
 - wstępne wersje produktu,
- Testowanie użytkowników:
 - zbieranie informacji zwrotnych na temat produktu pozwalające ocenić jego użyteczność.
- Projektowanie dostępności
 - dostępność dla osób z niepełnosprawnościami
 - użyteczność projektu
- Współpraca z zespołem:
 - zarządzanie zespołem projektowym
 - współpraca w zespole
 - integrowanie perspektyw
 - tworzenie spójnych i efektywnych rozwiązań.
- Iteracyjne projektowanie:
 - informacje zwrotne w procesie projektowania,
 - dostosowanie i testowanie projektu
 - interakcje i doświadczenia użytkownika.

3. Podstawy obsługi programu Adobe Photoshop - praca z projektem

- Zapoznanie się z interfejsem programu Adobe Photoshop
- Przestrzenie robocze
 - Ustawienia
 - Zapisywanie
 - Modyfikacja
- Skróty klawiaturowe

Narzędzia

- Tworzenie i modyfikacja zaznaczeń
- Co można zrobić z maszerującymi mrówkami?
- Narzędzia zaznaczania
 - Zaznaczanie prostokątne / eliptyczne
 - Różne rodzaje lasso
 - Szybkie zaznaczanie
 - Różdżka
 - Zakres koloru
- Narzędzia malarskie
 - Pędzel
 - Gradient

Warstwy

- Zasady pracy z warstwami
- Rodzaje warstw

- Pikselowe
- Dopasowania
- Wektorowe
- Tekstowe
- Operacje na warstwach
 - Scalanie
 - Spłaszczanie
 - Kopiowanie
- Obiekty inteligentne
- Przekształcenia warstw
 - Skalowania
 - Swobodna transformacja

Maski

- Zasady pracy z maskami
- Modyfikacja
- Poprawianie krawędzi
- Wydzielanie obiektów z tła

Narzędzia retuszu

- Pędzel korygujący
- Punktowy pędzel korygujący
- Łatka
- Klonowanie
- Wypełnienie z uwzględnieniem zawartości

Filtry

- Galeria filtrów
- Rozmycia
- Wyostżenia
- Odszumianie
- Filtry kreatywne
- Skraplanie

Efekty specjalne

- Dodawanie efektu do warstwy
- Rodzaje efektów
- Style

Tekst

- Rodzaje tekstu
- Dodawanie i modyfikacja warstw tekstowych
- Pojęcia typograficzne
- Czcionka / akapit – kluczowe panele
- Efekty tekstowe

Podstawowa korekta fotografii

- Rozdzielczość i rozmiary obrazu
- Kadrowanie i prostowanie zdjęć
- Korekcja charakterystyki tonalnej
- Korekta nasycenia barw, kontrastu i jasności zdjęć
- Konwertowanie zdjęć kolorowych do skali szarości

Techniki zaawansowane edycji zdjęć

- Zaawansowane techniki korekcji ekspozycji zdjęcia
- Tonowanie zdjęć czarno-białych
- Łączenie obrazów (fotomontaż)
- Edycja RAW

Wykorzystanie Photoshopa do tworzenia projektów typograficznych

- Projekt ulotki / wizytówki
- Zasady pracy z dużymi projektami – banery, plakaty
- Przygotowanie pliku do druku

Pliki rastrowe

- Umieszczanie plików rastrowych w programach do grafiki wektorowej
- Co można, a czego nie z pikselami
- Przycinanie i rozmiar bitmap
- Dopasowanie obrazka

Eksport i wydruk

- Ustawienia parametrów PDF do druku
- Opcje zapisu do JPG i innych formatów internetowych
- Spad

4. Corel Draw - praca z projektem (banner, plakat)

Teoria wektorów

- Różnice między wektorami a pikselami
- Programy do grafiki wektorowej a grafika rastrowa

Interfejs programu

- Rozmieszczenie elementów
- Pasek narzędzi
- Panele, okna dokowane
- Skróty klawiaturowe
- Przestrzenie robocze

Dokumenty

- Tworzenie nowego dokumentu
- Rozmiar i rozdzielczość
- Jednostki i skalowanie
- RGB czy CMYK
- Zmiana parametrów już istniejących dokumentów

Linie pomocnicze, prowadnice

- Jak dodawać i modyfikować
- Użycie praktyczne
- Siatki dokumentu
- Przyciąganie do...

Narzędzia rysunku

- Kształty podstawowe (kwadraty, elipsy, gwiazdy, wielokąty, spirale)
- Kształty złożone (kratki, transparenty, cliparty)
- Rysunek odręczny

o Krzywe Bezie

o Rysunek odręczny

Modyfikacja krzywych

- Narzędzie kształt / Narzędzie biała strzałka
- Kadrowanie, przycinanie
- Przekształcanie
- Nóż / gumka
- Falowanie, wklęsnięcie, wirowanie itp.
- Skalowanie, transformowanie

- Obracanie
- Odbijanie

Przekształcanie pikseli w krzywe

- Trasowanie / Zamień w krzywe
- Dobieranie parametrów
- Optymalizacja przekształceń

Praca z obiektami

- Zaznaczanie
- Praca z wieloma obiektami
- Kolejność
- Wyrównanie
- Rozmieszczenie
- Szybki kadr
- Grupowanie i praca z grupami
- Funkcje przekształcanie obiektów

o Spawanie, łączenie

o Odejmowanie, przycinanie

o Części wspólne

- Menager obiektów / Warstwy

Powielanie

- Podstawowe techniki kopiowania
- Duplikowanie
- Klonowanie
- Symbole i biblioteki symboli

Kolor

- Rodzaje wypełnień kolorystycznych, poszerzenie informacji

o Kolor jednolity

o Gradient

o Deseń, tekstura

o Wzór

- Obrys, kontur

o Rodzaje

o Modyfikacja

o Gradienty obrysu

Tekst

- Rodzaje tekstu

o Akapitowy

o Ozdobny

- Wstawianie i modyfikacja
- Kolor w tekście
- Formatowanie czcionki i akapitu
- Tekst na ścieżce
- Efekty tekstowe
- Style znakowe i akapitowe

Efekty specjalne

- Stosowanie efektów do obiektów
- Metamorfozy

- Głębokie efekty 3d, perspektywy
- Soczewki
- Cienie
- Przezroczystość

Pliki rastrowe

- Umieszczanie plików rastrowych w programach do grafiki wektorowej
- Co można, a czego nie z pikselami
- Przycinanie i rozmiar bitmap
- Dopasowanie obrazka

Projekty praktyczne

- Tworzenie projektu drukarskiego (wizytówki, ulotki)
- Tworzenie profesjonalnego logotypu
- Praktyczna typografia

Eksport i wydruk

- Ustawienia parametrów PDF do druku
- Opcje zapisu do JPG i innych formatów internetowych
- Spad

Komunikacja z Klientem w procesie projektowania - analiza poprawności komunikacji

Analiza informacji zwrotnych

Ocena pracy zespołu projektowego

Podsumowanie szkolenia

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 8

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 8 Technika i warsztat pracy UX Designera. Poznanie procesu projektowego	Michał Ryt	15-07-2024	16:00	19:45	03:45
2 z 8 Badanie użytkowników, projektowanie interakcji, tworzenie prototypów, testowanie projektu	Michał Ryt	17-07-2024	16:00	19:45	03:45

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
3 z 8 Podstawy obsługi programu Adobe Photoshop - praca z projektem	Michał Ryt	22-07-2024	16:00	19:45	03:45
4 z 8 Narzędzia programu: warstwy, maski	Michał Ryt	24-07-2024	16:00	19:45	03:45
5 z 8 Narzędzia retuszu, projekty typograficzne, efekty specjalne	Michał Ryt	29-07-2024	16:00	19:45	03:45
6 z 8 Eksport i wydruk projektu. Praca z projektem wektorowym - narzędzia programu CorelDraw	Michał Ryt	31-07-2024	16:00	19:45	03:45
7 z 8 Krzywe Beziiera - praca z projektem wektorowym	Michał Ryt	05-08-2024	16:00	19:45	03:45
8 z 8 Eksport i wydruk projektu, Komunikacja z Klientem w procesie projektowania - analiza poprawności komunikacji Analiza informacji zwrotnych Ocena pracy zespołu projektowego Podsumowanie szkolenia	Michał Ryt	07-08-2024	16:00	19:45	03:45

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 400,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 400,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	60,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	60,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Michał Ryt

grafika komputerowa, fotografia

Trener z 12-letnim doświadczeniem praktycznym w obszarze grafiki komputerowej, fotografii i dtp. wyższe

Zrealizowane ponad 10 000 godzin szkoleniowych z grafiki komputerowej zarówno w Polsce jak i innych krajach w Europie.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

materiały w formie elektronicznej

Warunki uczestnictwa

Umiejętność obsługi komputera

Podstawowa wiedza teoretyczna z zakresu grafiki komputerowej.

Informacje dodatkowe

Możliwe finansowanie szkolenia z projektów Unii Europejskiej i środków publicznych

Szkolenie również dla uczestników projektu Małopolski pociąg do kariery, Krajowego Funduszu szkoleniowego, MBON

Adres

ul. Jana Kochanowskiego 28/1

31-127 Kraków

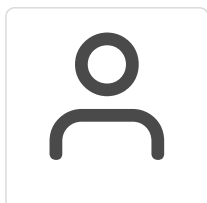
woj. małopolskie

Oddział szkoleniowy firmy VEDIUS w Krakowie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe

Kontakt



Barbara Węgiel

E-mail biuro@vedius.pl

Telefon (+48) 126 330 164