



PROGRAM SZKOLENIA

Temat szkolenia: Projektowanie graficzne

CELE SZKOLENIA

Poziom wiedzy

1. Uczestnicy będą w stanie opisać podstawowe pojęcia związane z projektowaniem graficznym, takie jak definicja, znaczenie, zastosowanie oraz wpływ projektowania graficznego na różne obszary życia codziennego i biznesowego.
2. Uczestnicy zdobędą wiedzę na temat historii projektowania graficznego, począwszy od rozwoju pisma i typografii, poprzez kluczowe style artystyczne, aż po współczesne narzędzia graficzne.
3. Uczestnicy nauczą się rozróżniać i opisywać różne modele kolorów (RGB, CMYK, Pantone) oraz rozumieć ich zastosowania w projektach graficznych.
4. Uczestnicy będą świadomi znaczenia typografii oraz zasad kompozycji, takich jak złoty podział, reguła trójkąta, rytm, kontrast i jedność w projektowaniu wizualnym.

Poziom umiejętności

1. Uczestnicy nauczą się korzystać z narzędzi graficznych, takich jak Canva/Vectr, do tworzenia projektów od podstaw oraz modyfikacji istniejących szablonów.
2. Uczestnicy będą potrafili tworzyć palety kolorów oraz stosować zasady harmonii barw w różnych mediach, zarówno drukowanych, jak i cyfrowych.
3. Uczestnicy zdobędą umiejętności projektowania typografii, łączenia fontów oraz stosowania zasad takich jak kerning, tracking i interlinia w celu osiągnięcia estetyki i czytelności przekazu.
4. Uczestnicy będą potrafili wykorzystywać zasady kompozycji do tworzenia układów wizualnych, uwzględniając różne rodzaje kompozycji (symetryczna, asymetryczna, statyczna, dynamiczna) i siatki projektowe.

Poziom kompetencji społecznych (postaw)

1. Uczestnicy będą w stanie promować w swoim środowisku świadomość znaczenia estetyki wizualnej oraz dobrej komunikacji graficznej, podkreślając wpływ projektowania na percepcję odbiorców.
2. Uczestnicy rozwiną kompetencje związane ze wspieraniem rodziny/znajomych/współpracowników w procesie projektowania, dzieląc się wiedzą o najlepszych praktykach oraz podejściach do tworzenia materiałów wizualnych.
3. Uczestnicy będą potrafili efektywnie prezentować swoje projekty graficzne budując zrozumienie i przekonanie co do zastosowanych rozwiązań projektowych.

Poziom narzędzi

1. Uczestnicy zdobędą umiejętności stosowania narzędzi do projektowania grafiki wektorowej (np. Vectr) oraz grafiki rastrowej, w tym edycji obrazów, pracy z kształtami oraz optymalizacji obrazów na potrzeby mediów cyfrowych.
2. Uczestnicy będą w stanie efektywnie korzystać z narzędzi takich jak Canva do tworzenia prezentacji wizualnych oraz materiałów reklamowych, uwzględniając odpowiednie zasady kolorystyki, typografii i kompozycji.
3. Uczestnicy nauczą się stosować narzędzia wspierające proces tworzenia, takie jak moodboardy, siatki projektowe oraz inne narzędzia do planowania i koncepcji wizualnej, co pozwoli na bardziej efektywne i przemyślane podejście do realizacji projektów.



SCENARIUSZ SZKOLENIA Z HARMONOGRAMEM				
DZIEŃ 1				
Czas	Zakres merytoryczny	Cele z modułu/ćwiczenia/wnioski	Nazwa i Opis ćwiczenia	Metody/Narzędzia
09:00-10:30	1. Wprowadzenie do projektowania graficznego Definicja projektowania graficznego - projektowanie graficzne jako interdyscyplinarna dziedzina, łącząca sztukę wizualną, komunikację oraz aspekty technologiczne. Znaczenie projektowania graficznego - rola projektowania w kształtowaniu przekazu wizualnego, zarówno w kontekście estetycznym, jak i pragmatycznym. Zastosowanie w codziennym życiu i biznesie - projektowanie graficzne w reklamie, mediach cyfrowych, edukacji, sztuce użytkowej oraz w projektowaniu interfejsów użytkownika (UI). Wpływ projektowania graficznego na różne obszary - jak design kształtuje doświadczenia użytkowników indywidualnych, firm oraz instytucji publicznych.	<i>Głównym celem tego modułu jest stworzenie fundamentalnego zrozumienia projektowania graficznego jako kompleksowej dziedziny. Uczestnicy powinni po jego zakończeniu rozumieć, że projektowanie graficzne nie jest tylko tworzeniem obrazów, ale złożoną dyscypliną łączącą elementy artystyczne, komunikacyjne i technologiczne. Mają także poznać praktyczne zastosowania i rzeczywisty wpływ projektowania graficznego na różne sfery życia i biznesu</i>	-----	Wykład Interaktywny. Prezentacja multimedialna. Dyskusja grupowa. Materiały wideo.
10:30-10:45	Przerwa kawowa			



Projekt: „Future Skills - szkolenia dla dorosłych w erze cyfrowej”
realizowany w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego

Akademia WIT w Warszawie
Certes Sp. z o.o.
Polska Izba Opakowań

📍 Newelska 6, 01-447 Warszawa
📍 Hafciarska 11, 04-704 Warszawa
📍 ul. Konstancińska 11, 02-942 Warszawa

☎ 22 3486 570 ✉ skills@wit.edu.pl

10:45-12:15	2. Historia projektowania graficznego Początki projektowania graficznego - od malowideł jaskiniowych po rozwój systemów pisma, ewolucja wizualnej komunikacji człowieka. Znaczenie rozwoju pisma i typografii - kluczowa rola typografii w komunikacji wizualnej, z naciskiem na jej wpływ na czytelność i estetykę przekazu. Rozwój technologii a projektowanie - wpływ technologii od prasy drukarskiej do współczesnych narzędzi graficznych, analiza zmian w procesie tworzenia i dystrybucji projektów graficznych. Wpływ kluczowych stylów i ruchów artystycznych - omówienie stylów takich jak Bauhaus, Art Nouveau, Pop Art oraz inspiracji secesyjnej sztuką japońską na podstawie prezentacji oraz materiałów o plakatach (1.1 Plik powiązany z prezentacją. PGK plakat _autor dr Małgorzata Sobocińska-Kiss), z uwzględnieniem ich oddziaływania na dzisiejsze trendy w projektowaniu. Znani projektanci - dorobek takich	<i>Głównym celem modułu jest zbudowanie zrozumienia ewolucji projektowania graficznego jako dziedziny, od jej prehistorycznych początków po czasy współczesne. Uczestnicy powinni poznać kluczowe momenty rozwoju, zrozumieć wpływ technologii na projektowanie oraz docenić znaczenie historycznych stylów i postaci dla współczesnego designu. Moduł ma pokazać, jak przeszłość kształtuje obecne trendy i praktyki w projektowaniu graficznym.</i>	-----	<i>Wykład Interaktywny. Prezentacja multimedialna. Dyskusja grupowa. Materiały wideo. Analiza przypadków</i>
-------------	--	--	-------	---



Projekt: „Future Skills - szkolenia dla dorosłych w erze cyfrowej”
realizowany w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego

	postaci jak Jan Tschichold, Saul Bass i Paul Rand oraz przykłady ich plakatów i wpływ na współczesne projektowanie, podkreślając ich innowacyjne podejście i dziedzictwo w świecie designu.			
12:15-12:45	Przerwa obiadowa			
12:45-14:15	3. Narzędzia projektowe - Canva Wprowadzenie do Canvy - omówienie interfejsu użytkownika i funkcji narzędzia, z naciskiem na jego intuicyjność i łatwość obsługi. Praca z szablonami - modyfikacja istniejących szablonów do specyficznych potrzeb, uwzględniając zasady dotyczące kolorystyki i typografii (1.2 Plik powiązany z prezentacją. PGK zasady tworzenia prezentacji autor dr Małgorzata Sobocińska-Kiss), aby zapewnić spójność wizualną. Tworzenie własnych projektów - tworzenie projektu od podstaw, wykorzystując poznane narzędzia i techniki.	<i>Głównym celem modułu o jest nabycie przez uczestników praktycznych umiejętności korzystania z tego narzędzia do projektowania graficznego. Po ukończeniu modułu uczestnicy powinni swobodnie poruszać się po interfejsie Canvy, umieć dostosowywać istniejące szablony oraz tworzyć własne projekty od podstaw, stosując zasady profesjonalnego projektowania. Podstawą ćwiczenia</i>	<i>Ćwiczenie „Tworzenie efektywnych prezentacji” - warsztat grupowy polegający na zespołowej analizie błędnie przygotowanej prezentacji biznesowej, gdzie uczestnicy, pracując w małych grupach, identyfikują nieprawidłowości i proponują (pracując w aplikacji Canva) rozwiązania zgodne z poznanymi zasadami projektowania (patrz plik 1.2), a następnie dzielą się wnioskami podczas wspólnej dyskusji.</i>	<i>Wykład Interaktywny. Prezentacja narzędzi.</i>
14:15-14:30	Przerwa kawowa			



Projekt: „Future Skills - szkolenia dla dorosłych w erze cyfrowej”
realizowany w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego

Akademia WIT w Warszawie Newelska 6, 01-447 Warszawa 22 3486 570 skills@wit.edu.pl
Certes Sp. z o.o. Hafciarska 11, 04-704 Warszawa
Polska Izba Opakowań ul. Konstancińska 11, 02-942 Warszawa

14:30-16:00	4. Teoria koloru Podstawy teorii koloru - omówienie koła barw, barw podstawowych, pochodnych i dopełniających, z uwzględnieniem zasad harmonii kolorów. Psychologia koloru - jak kolory wpływają na emocje i percepcję odbiorców, w tym analiza zastosowania kolorystyki w plakatach propagandowych i reklamowych, aby lepiej zrozumieć ich oddziaływanie na publiczność. Modele kolorów: RGB, CMYK i Pantone – różnice i zastosowania, wraz z omówieniem ich praktycznego wykorzystania w projektach graficznych. Tworzenie palet kolorystycznych - tworzenie palet kolorów w kontekście różnych mediów, wykorzystując narzędzia i techniki doboru barw. Praktyczne ćwiczenie - zaprojektowanie w aplikacji CANVA grafiki internetowej w wybranej paletce kolorystycznej (np. do mediów społecznościowych) zgodnie z wytycznymi dotyczącymi rozdzielczości, formatu i kolorystyki, bazując na	<i>Głównym celem modułu jest zapewnienie uczestnikom kompleksowego zrozumienia zasad wykorzystania kolorów w projektowaniu graficznym. Uczestnicy powinni opanować zarówno techniczne aspekty pracy z kolorem jak i psychologiczne aspekty jego oddziaływania na odbiorcę. Po zakończeniu modułu będą potrafili świadomie dobierać i wykorzystywać kolory w swoich projektach.</i>	<i>Ćwiczenie "Psychologia kolorów w SM" - warsztat praktyczny, w którym uczestnicy tworzą w aplikacji CANVA trzy wersje tej samej grafiki reklamowej z wykorzystaniem różnych schematów kolorystycznych (kolory dopełniające, analogiczne i triada), aby zrozumieć wpływ doboru kolorów na przekaz emocjonalny, a następnie wspólnie analizują skuteczność poszczególnych rozwiązań.</i>	<i>Wykład Interaktywny. Prezentacja narzędzi. Burza mózgów.</i>
-------------	--	---	---	--



Projekt: „Future Skills - szkolenia dla dorosłych w erze cyfrowej”
realizowany w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego

	prezentacji oraz wytycznych z materiału (1.3 Plik powiązany z prezentacją. PGK grafika do internetu autor dr Małgorzata Sobocińska-Kiss), skupiając się na efektywnym przekazie wizualnym.			
DZIEŃ 2				
Czas	Zakres merytoryczny	Cele z modułu/ ćwiczenia/ wnioski	Nazwa i Opis ćwiczenia	Metody/ Narzędzia



Projekt: „Future Skills - szkolenia dla dorosłych w erze cyfrowej”
realizowany w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego

Akademia WIT w Warszawie Newelska 6, 01-447 Warszawa 22 3486 570 skills@wit.edu.pl
 Certes Sp. z o.o. Hafciarska 11, 04-704 Warszawa
 Polska Izba Opakowań ul. Konstancińska 11, 02-942 Warszawa

09:00-10:30	1. Typografia Anatomia litery - zrozumienie struktury litery, proporcji i elementów takich jak szeryfy, oczka, kreski i ogonki, co jest podstawą do świadomego projektowania typograficznego. Klasyfikacja fontów - omówienie fontów szeryfowych, bezszeryfowych, monospace, pisanki i dekoracyjnych, z uwzględnieniem ich zastosowań w różnych kontekstach. Zasady typografii - Kerning, tracking i interlinia w budowaniu kompozycji, podkreślając znaczenie czytelności tekstu i estetyki przekazu. Łączenie fontów - zaprojektowanie w aplikacji CANVA zestawów typograficznych dla różnych mediów, bazując na zasadach spójności wizualnej z uwzględnieniem wytycznych przedstawionych w prezentacji oraz w materiale (1.2 Plik powiązany z prezentacją. PGK zasady tworzenia prezentacji autor dr Małgorzata Sobocińska-Kiss) dotyczących spójności typograficznej i ograniczenia ilości krojów pisma.	<i>Głównym celem modułu jest przekazanie uczestnikom fundamentalnej wiedzy o projektowaniu z wykorzystaniem pisma. Po ukończeniu modułu uczestnicy powinni rozumieć nie tylko techniczne aspekty typografii, ale także umieć świadomie dobierać i łączyć kroje pisma, tworząc czytelne i estetycznie spójne kompozycje.</i>	<i>Ćwiczenie „Spójność typograficzna w mediach” - warsztat praktyczny w CANVA, podczas którego uczestnicy tworzą trzy wersje projektu promocyjnego (post, plakat, prezentacja) z zachowaniem spójności typograficznej (patrz też plik 1.2), a następnie analizują w grupie efektywność dostosowania krojów pisma do różnych formatów.</i>	<i>Wykład Interaktywny. Prezentacja multimedialna. Dyskusja grupowa. Prezentacja narzędzi.</i>
-------------	--	--	--	---



Projekt: „Future Skills - szkolenia dla dorosłych w erze cyfrowej”
realizowany w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego

Akademia WIT w Warszawie Newelska 6, 01-447 Warszawa 22 3486 570 skills@wit.edu.pl
 Certes Sp. z o.o. Hafciarska 11, 04-704 Warszawa
 Polska Izba Opakowań ul. Konstancińska 11, 02-942 Warszawa

10:30- 10:45	<i>Przerwa kawowa</i>
-----------------	-----------------------



Projekt: „Future Skills - szkolenia dla dorosłych w erze cyfrowej”
realizowany w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego

Akademia WIT w Warszawie Newelska 6, 01-447 Warszawa 22 3486 570 skills@wit.edu.pl
 Certes Sp. z o.o. Hafciarska 11, 04-704 Warszawa
 Polska Izba Opakowań ul. Konstancińska 11, 02-942 Warszawa

10:45-12:15	2. Kompozycja i układ Zasady kompozycji - złoty podział, reguła trójpodziału, rytm, kontrast i jedność, dominanta z uwzględnieniem ich praktycznego zastosowania w projektowaniu graficznym. Rodzaje kompozycji - kompozycja otwarta, zamknięta, statyczna, dynamiczna, symetryczna, asymetryczna – przykłady i omówienie na podstawie prezentacji oraz materiału (1.4 Plik powiązany z prezentacją. PGK kompozycja autor dr Małgorzata Sobocińska-Kiss), aby lepiej zrozumieć ich wpływ na odbiór wizualny. Siatki projektowe - rola siatek w projektowaniu układów wizualnych, podkreślając ich znaczenie w utrzymaniu spójności i równowagi kompozycji. Tworzenie hierarchii wizualnej - praktyczny warsztat w aplikacji CANVA z projektowania układów, skupiające się na efektywnym kierowaniu uwagi odbiorcy poprzez odpowiednie rozmieszczenie i wyróżnienie elementów. Warsztat uwzględnia	<i>Głównym celem modułu jest nauczenie uczestników praktycznego zastosowania zasad kompozycji w projektowaniu graficznym. Uczestnicy powinni zrozumieć nie tylko techniczne aspekty układu elementów, ale także ich psychologiczny wpływ na odbiorcę. To pozwoli im świadomie tworzyć projekty, które nie tylko wyglądają profesjonalnie, ale także skutecznie komunikują zamierzone przesłanie.</i>	<i>Ćwiczenie „Transformacja układu kompozycyjnego” - warsztat praktyczny w CANVA, podczas którego uczestnicy przekształcają jeden prosty projekt w cztery różne układy kompozycyjne (statyczny, dynamiczny, symetryczny i asymetryczny), aby zrozumieć jak różne typy kompozycji wpływają na odbiór przekazu i w jakich kontekstach komunikacyjnych sprawdzają się najlepiej.</i>	<i>Wykład Interaktywny. Prezentacja multimedialna. Analiza przypadków. Prezentacja narzędzi.</i>
-------------	--	---	--	---



Projekt: „Future Skills - szkolenia dla dorosłych w erze cyfrowej”
realizowany w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego

	zasady przedstawione w prezentacji oraz materiały (1.4 Plik powiązany z prezentacją. PGK kompozycja autor dr Małgorzata Sobocińska-Kiss).			
12:15-12:45	Przerwa obiadowa			
12:45-14:15	3. Praca z grafiką wektorową Podstawy grafiki wektorowej - skalowalność i zastosowania grafiki wektorowej, z uwzględnieniem jej przewagi nad grafiką rastrową w tworzeniu precyzyjnych i skalowalnych ilustracji. Tworzenie i edycja kształtów - praca z narzędziami do rysowania i edycji kształtów, obejmująca techniki tworzenia złożonych kompozycji oraz manipulacji punktami i krzywymi. Ćwiczenie praktyczne - projektowanie z wykorzystaniem aplikacji VECTR prostego logo lub ikony, które będą mogły być adaptowane do różnych formatów, z naciskiem na uniwersalność i czytelność.	Głównym celem modułu jest zapoznanie uczestników z podstawami pracy z grafiką wektorową oraz przekazanie praktycznych umiejętności tworzenia i edycji elementów wektorowych. Po ukończeniu modułu uczestnicy powinni rozumieć zalety grafiki wektorowej oraz potrafić tworzyć proste projekty wektorowe, które zachowują wysoką jakość niezależnie od rozmiaru.	Ćwiczenie „Projektowanie ikony wektorowej” - warsztat praktyczny w VECTR, gdzie uczestnicy uczą się podstaw grafiki wektorowej poprzez tworzenie prostej ikony tematycznej z wykorzystaniem podstawowych kształtów geometrycznych. Celem jest zrozumienie fundamentalnych zasad projektowania wektorowego, takich jak praca z kształtami, proporcjami i stylizacją, przy jednoczesnym zachowaniu czytelności i prostoty przekazu wizualnego.	Wykład Interaktywny. Prezentacja multimedialna. Prezentacja narzędzi.
14:15-14:30	Przerwa kawowa			



Projekt: „Future Skills - szkolenia dla dorosłych w erze cyfrowej”
realizowany w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego

Akademia WIT w Warszawie Newelska 6, 01-447 Warszawa 22 3486 570 skills@wit.edu.pl
 Certes Sp. z o.o. Hafciarska 11, 04-704 Warszawa
 Polska Izba Opakowań ul. Konstancińska 11, 02-942 Warszawa

14:30-16:00	4. Praca z grafiką rastrową Podstawy grafiki rastrowej - różnice między grafiką wektorową a rastrową, ze szczególnym uwzględnieniem ich zalet i ograniczeń w różnych zastosowaniach. Edycja obrazów - kadrowanie, zmiana rozmiaru, korekcja kolorów, a także wykorzystanie narzędzi do retuszu i poprawy jakości zdjęć. Zastosowanie efektów i filtrów - przegląd dostępnych efektów w grafice rastrowej, umożliwiających kreatywne przekształcanie obrazów i nadawanie im unikalnego charakteru. Optymalizacja obrazów - wybór formatu pliku i kompresja do mediów internetowych, z naciskiem na zachowanie jakości przy minimalnym rozmiarze pliku.	Głównym celem modułu jest zrozumienie fundamentalnych zasad pracy z grafiką rastrową oraz nabycie praktycznych umiejętności edycji i optymalizacji obrazów. Uczestnicy po zakończeniu modułu powinni nie tylko rozumieć różnice między grafiką rastrową a wektorową, ale także potrafić świadomie wybierać i stosować odpowiednie narzędzia i techniki w zależności od potrzeb projektu	-----	Wykład Interaktywny. Prezentacja multimedialna. Dyskusja grupowa.
-------------	---	---	-------	--

Efekty uczenia się na poziomie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych (postaw)

- **Zrozumienie podstaw projektowania graficznego:** zdobędą wiedzę na temat podstawowych zasad projektowania graficznego, takich jak kolor, typografia, kompozycja i równowaga, co pozwoli im na tworzenie atrakcyjnych i estetycznych projektów.
- **Umiejętność pracy z narzędziami graficznymi:** opanują obsługę oprogramowania graficznego, takiego jak Canva czy Vectr co pozwoli im na tworzenie i edycję grafiki oraz ilustracji.
- **Tworzenie projektów dla różnych mediów:** będą w stanie projektować grafikę zarówno do materiałów drukowanych tj. ulotki czy plakaty, jak i dla internetu, w tym grafikę do stron internetowych czy mediów społecznościowych.



Projekt: „Future Skills - szkolenia dla dorosłych w erze cyfrowej”
 realizowany w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego

- **Umiejętność wyboru kolorów i czcionek:** nauczą się dobierać odpowiednie kolory i czcionki zgodnie z zasadami projektowania graficznego, co przyczyni się do tworzenia spójnych projektów.
- **Praktyczne doświadczenie w projektowaniu:** zdobędą praktyczne doświadczenie poprzez tworzenie własnych projektów graficznych, które obejmują zarówno projektowanie materiałów reklamowych, jak i własny projekt grafiki.

Informacje dodatkowe – metody szkoleniowe:

Szkolenie realizowane metodami interaktywnymi i aktywizującymi tj. symulacje, case study, scenki treningowe, ćwiczenia grupowe i indywidualne, gry i filmy szkoleniowe, dyskusje, analizy doświadczeń uczestników, dzięki czemu zdobędą wiedzę oraz rozwiną umiejętności, postawy i zachowania.

Informacje dodatkowe – szkolenia zdalne:

W przypadku szkoleń online będą one realizowane przy pomocy platformy Microsoft Teams, która zapewni wszystkie niezbędne narzędzia do efektywnego prowadzenia zajęć, takie jak możliwość podziału uczestników na mniejsze grupy w osobnych pokojach, współdzielenie ekranu, czat czy wirtualną tablicę. Wykorzystanie Microsoft Teams pozwoli na płynną realizację wszystkich zaplanowanych ćwiczeń i aktywności, przy jednoczesnym zachowaniu wysokiego poziomu interakcji między uczestnikami oraz trenerem. Dodatkowo, dzięki zintegrowanym funkcjom platformy Microsoft Teams możliwe będzie sprawne udostępnianie materiałów szkoleniowych, przeprowadzanie ankiet czy quizów.



Projekt: „Future Skills - szkolenia dla dorosłych w erze cyfrowej”
realizowany w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego

Akademia WIT w Warszawie Newelska 6, 01-447 Warszawa 22 3486 570 skills@wit.edu.pl
Certes Sp. z o.o. Hafciarska 11, 04-704 Warszawa
Polska Izba Opakowań ul. Konstancińska 11, 02-942 Warszawa