

Program studiów podyplomowych

Grafika projektowa

rok akademicki 2026/2027

100% zajęć w budynku

Spotkanie organizacyjne 2 godziny

- Zapoznanie słuchaczy i słuchaczek z programem, harmonogramem zajęć i zasadami studiowania
- Omówienie wymagań, materiałów dydaktycznych oraz sposobu oceniania

Moduł 1:

Podstawy kompozycji (14 godz.)

1. Rodzaje, strategie kompozycji i ich praktyczne zastosowanie.
2. Teoria barw i jej wpływ na odbiór projektu i emocje odbiorcy.
3. Kaligram, obraz – słowo.
4. Synteza obrazu.
5. Wizualne środki stylu.

Podczas tego modułu słuchacz nauczy się tworzyć spójne i estetyczne kompozycje, świadomie dobierać kolory, budować wrażenie głębi oraz harmonijnie łączyć elementy wizualne, aby jego projekty były atrakcyjne i skutecznie komunikowały przekaz.

Moduł 2:

Techniki kreatywne (8 godz.)

1. Brainstorming – techniki skutecznego generowania pomysłów.
2. Mind mapping – wizualizacja procesów myślowych.
3. Diagram Ishikawy – analiza i rozwiązywanie problemów projektowych.
4. Technika superpozycji – kreatywne łączenie stylów i technik.

Moduł ten wyposaży słuchacza w praktyczne narzędzia do generowania pomysłów w każdej sytuacji. Pozna skuteczne sposoby wizualizowania swoich myśli, lepszej organizacji procesu projektowego oraz kreatywnego łączenia różnych stylów w spójną całość. Nauczy się także

analizować i rozwiązywać problemy projektowe.

Moduł 3:

Edycja obrazu – Adobe Photoshop (32 godz.)

1. Wprowadzenie do grafiki rastrowej.
2. Ustawienia dokumentu, palety narzędzi i ich organizacja.
3. Ergonomia i optymalizacja środowiska pracy.
4. Praca na warstwach, ścieżkach i kanałach.
5. Maskowanie i selekcje.
6. Korekcja kolorystyczna obrazu.
7. Techniki montażu obrazu.
8. Efekty specjalne i filtry.
9. Praca z mockupami – wizualizacje.
10. Praca z tekstem – typografia, integracja tekstu z obrazami.
11. Eksport plików i optymalizacja obrazów do publikacji online.
12. Przygotowanie projektów do druku
13. Współpraca z innymi narzędziami Adobe.

W tym module słuchacz zdobędzie umiejętności pracy z obrazami – od podstawowego retuszu po zaawansowaną edycję i montaż graficzny. Dowie się jak nadawać projektom profesjonalny wygląd, stosując korekcję kolorystyczną, efekty specjalne i pracę na warstwach. Nauczy się przygotowywać grafiki zarówno do druku, jak i do mediów cyfrowych.

Moduł 4:

Identyfikacja wizualna – Adobe Illustrator (32 godz.)

1. Wprowadzenie do grafiki wektorowej i zasad budowania identyfikacji wizualnej.
2. Środowisko pracy projektanta – konfiguracja przestrzeni roboczej, personalizacja paneli, niezbędne skróty klawiaturowe.
3. Formaty plików i modele barwne (CMYK, RGB, PANTONE).
4. Warstwy i organizacja projektu – porządkowanie, nazewnictwo i kontrola hierarchii

elementów.

5. Analiza i dekonstrukcja logotypów – techniki budowania znaku, siatki konstrukcyjne i proporcje .
6. Typografia wektorowa - siła fontu w identyfikacji wizualnej – dobór krojów, kerning, praca z fontem jako kształtem, modyfikacje, efekty i tekst na ścieżkach.
7. Proces projektowy, od briefu do koncepcji – analiza potrzeb klienta, moodboard, szkice koncepcyjne.
8. Projektowanie logo – przenoszenie szkicu do wektora, dopracowanie formy, opracowanie wariantów znaku.
9. Budowanie systemu identyfikacji wizualnej – definiowanie palety kolorystycznej, dobór typografii uzupełniającej, zasady spójności.
10. Tworzenie symboli, ikon i elementów wspierających system identyfikacji.
11. Zaawansowane techniki wektorowe – maski, blendy, zniekształcenia i efekty specjalne.
12. Projektowanie opakowań i materiałów drukowanych – praca z siatką (wykrojnikiem).
13. Przygotowanie plików do druku i publikacji cyfrowych – spady, overprint i optymalizacja grafik.
14. Współpraca z innymi narzędziami Adobe.

Po tym module słuchacz nauczy się projektować elementy, które budują tożsamość marki – od logotypów, przez ikony, po kompletne systemy identyfikacji wizualnej. Zrozumie, jak tworzyć grafikę wektorową, która zachowuje idealną jakość niezależnie od skali – od wizytówek po billboardy. Nauczy się opracowywać spójne projekty brandingowe, które podkreślają charakter i wzmacniają rozpoznawalność marki, firmy lub produktu.

Moduł 5:

Publikacje drukowane i cyfrowe – Adobe InDesign (30 godz.)

1. Teoretyczne i praktyczne wprowadzenie do programu Adobe InDesign.
2. Typografia – wprowadzenie do zagadnienia.
3. Metody poszukiwania inspiracji przy projektowaniu.
4. Ustawienia dokumentu i zapoznanie z paletą narzędzi.
5. Przestrzenie kolorystyczne.

6. Zasady rozdzielczości.
7. Praca z tekstem i materiałem graficznym (zdjęcia, logo, grafiki).
8. Projektowanie materiałów marketingowych – wizytówka, ulotka.
9. Tworzenie publikacji wielostronicowych – portfolio, prezentacja.
10. Eksport i przygotowanie plików do druku oraz do publikacji online.

Po tym module słuchacz będzie potrafił projektować profesjonalne publikacje, takie jak katalogi, broszury, książki czy magazyny. Nauczy się pracy z tekstem, tworzenia rozbudowanych układów oraz przygotowywania materiałów do druku i publikacji online zgodnie z obowiązującymi standardami projektowymi.

Moduł 6:

Animacja/Motion – After Effects (20 godz.)

1. Wprowadzenie do motion designu w kontekście branding.
2. Ergonomia i organizacja środowiska pracy.
3. Tworzenie animacji 2D i systemów motion dla marki.
4. Efekty specjalne i przejścia animacyjne.
5. Integracja grafik wektorowych i layoutów w animacjach.
6. Praca z tekstem i maskami.
7. Dynamiczne prezentacje, intro/outro, reelsy.
8. Eksport i optymalizacja animacji.
9. Integracja z innymi narzędziami Adobe.
10. AI w motion designie – praktyczne wykorzystanie.

Dzięki temu modułowi słuchacz nauczy się ożywiać swoje projekty, dodając animacje i efekty specjalne. Będzie potrafił tworzyć angażujące treści na potrzeby mediów społecznościowych, reklam czy prezentacji. Pozna techniki wzbogacania projektów o mikrointerakcje i dynamiczne elementy, które przyciągają uwagę odbiorców.

Moduł 7:

Digital Design - Figma (20 godz.)

1. Digital Design – obszary, założenia, specyfika.
2. Figma jako wszechstronne narzędzie projektowe – najważniejsze funkcje i możliwości.
3. Wprowadzenie do web designu.
4. Workflow, ergonomia i organizacja projektu.
5. Design system i style.
6. Auto layout i komponenty.
7. Tworzenie komunikacji wizualnej.
8. Tworzenie interfejsów.
9. Prototypowanie, animacje i mikrointerakcje.
10. Elementy AI i vibe coding.

W tym module słuchacz nauczy się projektować nowoczesne, intuicyjne interfejsy stron internetowych i aplikacji. Opanuje tworzenie interaktywnych prototypów umożliwiających testowanie funkcjonalności produktu przed wdrożeniem. Pozna również zasady UI/UX, które łączą estetykę z użytecznością, co pozwoli mu tworzyć przemyślane i angażujące projekty.

Moduł 8:

Zarządzanie procesem kreatywnym: od briefu do realizacji. (14 godz.)

1. Zrozumienie potrzeb klienta: analiza zapytań, tworzenie briefu projektowego, debriefing.
2. Zarządzanie czasem i priorytetami: metody radzenia sobie z prokrastynacją, techniki priorytetyzacji zadań, wizualizacja przepływu pracy – metoda KANBAN, narzędzia do zarządzania projektami, wykorzystanie AI w organizacji pracy, organizacja plików projektowych.
3. Obrona koncepcji kreatywnej: prezentacja koncepcji, argumentacja decyzji projektowych, przyjmowanie feedbacku.
4. Aspekty prawne i formalne: umowy i dokumentacja (m.in. OWW, NDA), prawa autorskie i licencje, wyceny, budżetowanie projektów.

5. Wykorzystanie narzędzi AI w projektowaniu: etyka pracy, transparentność wobec klienta, aspekty prawne wykorzystania AI w projektach komercyjnych.

Dzięki temu modułowi słuchacz nauczy się profesjonalnie zarządzać całym procesem kreatywnym – od analizy briefu i zrozumienia potrzeb klienta, przez skuteczne ustalanie priorytetów, po realizację projektu i wycenę pracy. Rozwinie kompetencje komunikacyjne, nauczy się bronić swoich koncepcji i pozna zasady przestrzegania ochrony praw autorskich oraz etycznego wykorzystania nowych technologii.

Moduł 9:

AI w projektowaniu graficznym (8 godz.)

1. Wprowadzenie do narzędzi AI

- przegląd i praktyczne wykorzystanie popularnych narzędzi AI w projektowaniu
- podstawy promptowania i generowania obrazów
- duże modele językowe w codziennej pracy
- promptowanie jako język komunikacji
- wykorzystanie narzędzi do generowania obrazów do pracy z projektami cyfrowymi

2. AI jako wsparcie, a nie zagrożenie – integracja AI w procesie pracy projektanta,

- automatyzacja powtarzalnych zadań, usprawnienie procesu twórczego
- Generowanie wariantów projektowych przy pomocy sztucznej inteligencji
- Narzędzia no-code wspierające proces pracy przy produktach cyfrowych
- Nowe modele współpracy projektant-programista z wykorzystaniem AI przy projektowaniu stron i aplikacji

3. Portfolio grafika w erze cyfrowej i AI

- platforma i jej wybór
- wykorzystanie AI do generowania treści opisowych i case studies
- adaptacja do zmian na rynku pracy

Po tym module słuchacz będzie potrafił efektywnie wykorzystywać narzędzia AI w codziennej pracy projektowej, zachowując balans między automatyzacją a kreatywnością. Zdobędzie praktyczne umiejętności generowania i edycji grafik przy pomocy AI, nauczy się integrować te narzędzia z klasycznym procesem pracy oraz stosować je zgodnie z zasadami etyki i prawa. Zrozumie też, jak adaptować się do zmieniającego się rynku i wykorzystywać AI jako przewagę konkurencyjną w branży kreatywnej..

Konsultacje

Słuchacz na każdym etapie studiów ma możliwość indywidualnych konsultacji z wykładowcami, podczas których może omawiać swoje pomysły, projekty i wyzwania. Dzięki temu zdobywa praktyczne wskazówki dotyczące prezentacji swoich prac, radzenia sobie z wyzwaniami projektowymi oraz wyróżniania się na konkurencyjnym rynku pracy.

Zaliczenie

Warunkiem ukończenia studiów jest przygotowanie profesjonalnego portfolio zawierającego wybrane projekty stworzone w trakcie nauki oraz zaliczenie pracy dyplomowej w formie projektu graficznego. Studia kończy obrona pracy, która jest okazją do zaprezentowania zdobytej wiedzy, umiejętności i własnego stylu twórczego. Absolwenci uzyskują, zgodnie z wymogami ustawy świadectwo ukończenia studiów podyplomowych w Collegium Da Vinci.