
Program studiów podyplomowych

Grafika projektowa

rok akademicki 2025/2026

Moduł 1: Podstawy kompozycji (14 godz.)

1. Rodzaje kompozycji i ich praktyczne zastosowanie
2. Teoria barw i jej wpływ na odbiór projektu i emocje odbiorcy
3. Perspektywa w projektowaniu
4. Harmonia obrazu

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 analizowania i rozwiązywania problemów projektowych.

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 tekstem – typografia, integracja tekstu z obrazami
10. Eksport plików i optymalizacja obrazów do publikacji online
11. Przygotowanie projektów do druku
12. 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
2. Ustawienia dokumentu, palety narzędzi i ich organizacja
3. Ergonomia i optymalizacja środowiska pracy
4. Formaty plików i modele barwne (CMYK, RGB, PANTONE)
5. Praca z obiektami
6. Wypełnienia i obrysy – zarządzanie paletami kolorów, definiowanie własnych zestawów kolorystycznych, edycja obrysów i gradientów.
7. Warstwy i organizacja projektu
8. Praca z tekstem – typografia wektorowa, tworzenie efektów i ścieżek tekstowych
9. Maski, blendy i zniekształcenia
10. Tworzenie i edycja symboli
11. Filtry i efekty
12. Eksport plików i optymalizacja obrazów do publikacji online
13. Przygotowanie projektów do druku
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: Animacja/Motion – After Effects (20 godz.)

1. Wprowadzenie do motion designu i animacji 2D
2. Ergonomia i organizacja środowiska
3. Tworzenie animacji 2D i motion design
4. Efekty specjalne i przejścia animacyjne
5. Integracja grafik wektorowych w animacjach
6. Praca z tekstem i maskami
7. Dynamiczne prezentacje i intro/outro
8. Eksport i optymalizacja animacji
9. Współpraca z innymi narzędziami Adobe

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 6: Projektowanie UI/UX - Figma (20 godz.)

1. Wprowadzenie i przegląd najważniejszych funkcji Figmy
2. Implementacja kolorów i zasobów graficznych
3. Tworzenie stylów i zmiennych lokalnych
4. Workflow i optymalizacja pracy
5. Tworzenie komponentów i ich wariantów
6. Prototypowanie, animacje i mikrointerakcje
7. Tworzenie interfejsów użytkownika

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 7: Publikacje drukowane i cyfrowe – Adobe InDesign (32 godz.)

1. Wprowadzenie do Adobe InDesign – podstawy projektowania DTP, współczesna poligrafia i rodzaje druku
2. Ustawienia dokumentu, palety narzędzi i ich organizacja
3. Ergonomia i optymalizacja środowiska pracy
4. Zarządzanie kolorami – CMYK, RGB, PANTONE
5. Zasady rozdzielczości
6. Praca z tekstem
7. Korekta i znaki korektorskie
8. Tworzenie publikacji wielostronicowych
9. 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 8: Praktyczne aspekty pracy w agencji reklamowej (12 godz.)

1. Specyfika pracy w agencji reklamowej
 2. Procedury agencyjne
-

-
3. Komunikacja w agencji
 4. Aspekty prawne i formalne
 5. Aspekty biznesowe

Dzięki temu modułowi słuchacz nauczy się skutecznie ustalać priorytety i zarządzać czasem w dynamicznym środowisku agencji reklamowej. Zrozumie pełen proces projektowy – od analizy briefu, przez współpracę z zespołem i klientami, po realizację projektów. Rozwinie kompetencje komunikacyjne, nauczy się radzić sobie w stresujących sytuacjach i pozna zasady przestrzegania i ochrony praw autorskich.

Moduł 9: AI w projektowaniu graficznym (8 godz.)

1. Wprowadzenie do narzędzi AI
2. AI jako wsparcie, a nie zagrożenie
3. AI w tworzeniu inspiracji i koncepcji
4. Etyka pracy z AI
5. Integracja AI z klasycznymi narzędziami projektowymi

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.