



Projektowanie interfejsów graficznych

- Kierunek - studia podyplomowe

Online **OD PAŹDZIERNIKA**

Opis kierunku

Rekrutacja na tym kierunku została zakończona. Zapisz się na listę rezerwową a poinformujemy Cię jeśli zwolni się miejsce lub rozpoczniemy kolejną rekrutację.

Studia w formule online (synchronicznie), bez względu na sytuację pandemiczną.

Nową wiedzę i umiejętności zdobywasz, dzięki zajęciom realizowanym na platformie **MS Teams**. Z wykładowcami i uczestnikami studiów kontaktujesz się przez internet, w czasie rzeczywistym (synchronicznie). W zajęciach uczestniczysz w weekendy, zgodnie z ustalonym harmonogramem zjazdów.

Studia kierowane są do osób początkujących oraz tych chcących pogłębić swoją znajomość tematyki projektowania interfejsów graficznych. Zajęcia prowadzone są przez wykwalifikowanych i doświadczonych wykładowców, którzy pracowali między innymi dla tak renomowanych marek jak Disney, Samsung czy Microsoft. Pracowali zarówno w kraju, jak i za granicą zdobywając odpowiednie umiejętności. Wieloletnie doświadczenie w pracy zawodowej i akademickiej daje im możliwość przekazywania wiedzy w sposób przystępny i praktyczny.

Celem studiów jest kształcenie przyszłych grafików, chcących rozpocząć pracę jako twórcy interfejsów. Kształcenie rozpoczyna się od poziomu podstawowego, tak więc nawet osoby nie posiadające wstępnej wiedzy, nauczą się jak obsługiwać programy graficzne. Dowiedzą się, jak tworzyć prototypy interfejsów oraz jak implementować je w projektach informatycznych. Studia mają charakter praktyczny.

Większość zajęć to ćwiczenia prowadzone przez zawodowych grafików, posiadających duże doświadczenie w pracy w przemyśle oraz odpowiednie przygotowanie merytoryczne. Uczestnicy zdobywają również wiedzę z zakresu



kompozycji obrazu, projektowania elementów graficznych oraz podstaw tworzenia stron internetowych. Dowiedzą się również, jak współpracować z klientem. Poznają także etyczne aspekty pracy projektanta.

Jeśli jesteś zainteresowany studiami podyplomowymi i chcesz dowiedzieć się więcej zostaw do siebie kontakt! Wypełnij formularz, a my skontaktujemy się z Tobą.

ZOSTAW KONTAKT

Co zyskujesz?

- Wiedzę z zakresu obsługi programów do grafiki wektorowej i rastrowej
- Wiedzę z zakresu obsługi programów przeznaczonych do projektowania i prototypowania interfejsów
- Umiejętności komponowania obrazu i projektowania interfejsów
- Wiedzę na temat UX i UI
- Umiejętność tworzenia stron internetowych
- Wiedzę na temat etyki pracy projektanta oraz współpracy z klientem

Dla kogo?

- Osób, które chcą pogłębić wiedzę na temat grafiki komputerowej i próbują swoich sił w projektowaniu interfejsów
- Osób, chcących zmienić kierunek kariery zawodowej
- Pracowników firm, w których zaistniała potrzeba zatrudnienia grafika
- Kierunek, który Cię interesuje jest efektem współpracy **Wyższych Szkół Bankowych z Chorzowa, Poznania, Warszawy i Szczecina**. Dzięki temu na zajęciach online spotkasz się z uczestnikami i wykładowcami z innych miast.

Wymagania wstępne

Wstępna wiedza z zakresu obsługi komputera i systemu operacyjnego, dobra znajomość języka polskiego w mowie i piśmie)

Wykorzystywane oprogramowanie

Adobe Photoshop
Adobe Illustrator
Adobe XD
Blender
Corel Draw
Visual Studio Code

Program studiów

85% zajęć prowadzone jest w formie ćwiczeń, podczas których słuchacze zdobywają wiedzę praktyczną ucząc się stosowania poznanych metod na rzeczywistych przykładach lub symulacjach realnych zleceń

15% zajęć przeznaczonych jest na wykłady wprowadzające do zagadnień związanych z prowadzonymi ćwiczeniami oraz z zapoznaniem studentów z wiedzą na temat obsługi klienta i postaw etycznych.



Liczba miesięcy nauki:
9



Liczba godzin: **176**



Liczba zjazdów: **11**



Liczba semestrów: **2**

Obsługa programów graficznych (32 godz.)

Nauka obsługi programów do edycji grafiki rastrowej (Adobe Photoshop)
Nauka obsługi programów do edycji grafiki wektorowej (Adobe Illustrator, Corel Draw)
Wprowadzenie do grafiki 3D

Elementy graficzne interfejsów (16 godz.)



Nauka tworzenia elementów wykorzystywanych do obsługi interfejsów
Kreowanie ikon, buttonów oraz innych elementów interakcji
Projektowanie linii narzędziowych

Prototypownie interfejsów (16 godz.)

Nauka obsługi programu (Adobe XD)
Przegląd pozostałych programów do prototypowania interfejsów
Kreowanie symulacji interakcji interfejsów

Kompozycja obrazu i rysunek odręczny (16 godz.)

Zasady szkicowania Perspektywa jedno i dwuzbieżna
Zasady kompozycji obrazu (trójpodział, złoty podział, podziały ukośne, ciągi Fibbonaciego)
Zasady kadrowania i balansu

😊Projektowanie graficzne interfejsów (32 godz.)

Projektowanie graficzne stron internetowych
Projektowanie graficzne aplikacji mobilnych
Zasada responsywności.
Projektowanie Landing Page

Podstawy tworzenia stron internetowych (HTML+CSS) (24 godz.)

Wprowadzenie do języka HTML
Wprowadzenie do stylów CSS
Implementacja wcześniej wykonanych projektów

Obsługa klienta i etyka zawodowa (8 godz.)

Zasady współpracy ze zleceniodawcą
Pozyskiwanie materiałów
Etyka zawodowa pracowników branży IT
Wprowadzenie do prawa autorskiego
Elementy umowy zlecenia projektowego

Wprowadzenie do UX i UI (16 godz.)

Budowanie architektury informacji
User Experience
User Interface
User Center Design
Wezwanie do działania
Użyteczność interfejsów



Zasady dostępności
Testowanie użyteczności
Projektowanie zgodne z zasadą Design Thinking

Projekt (16 godz.)

Seminarium projektowe

Konsultacje do wybranych zagadnień w projektach końcowych
Omówienie i przedstawienie przygotowanych projektów zaliczeniowych

Forma zaliczenia

Praca projektowa przygotowana osobno lub w grupach

Wykładowcy

dr Marek Miedziński

Od ponad 15 lat pracuje zawodowo jako nauczyciel akademicki, ucząc studentów grafiki komputerowej, typografii oraz tworzenia stron internetowych. Powadzi także zajęcia z filozofii wschodniej i zachodniej, etyki, bioetyki i etyki biznesu a także przedmioty ogólnorozwojowe i dotyczące z szeroko rozumianej turystyki. Posiada dwudziestoletnie doświadczenie pracy jako projektant wzorów przemysłowych i opakowań, a także jako grafik komputerowy i twórca stron internetowych. Kilka lat pracował za granicą zdobywając tam wiedzę i umiejętności w dziedzinie reklamy i kompozycji obrazu.

mgr Leszek Kostulski

Absolwent Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu. Artysta malarz, grafik. Projektant modeli trójwymiarowych, grafik komputerowy, fotograf. Od wielu lat pracujący jako grafik i fotograf. Nauczyciel akademicki. Wykłada przedmioty związane głównie z grafiką komputerową. Uczy również technik malarstwa i grafiki.

Maria Czarnecka

Od ponad dwudziestu lat pracuje jako grafik komputerowy, projektant, edytor i redaktor. Od 2007 roku prowadzi zajęcia jako wykładowca dla uczestników studiów różnych grup wiekowych. Uczy przedmiotów z zakresu projektowania graficznego, projektowania publikacji oraz druku cyfrowego. Dodatkowo pracuje jako trener wykładowca na kursach z zakresu zagadnień dotyczących szeroko pojętej grafiki komputerowej. Jej pasją jest grafika



komputerowa - obróbka zdjęć, rysunek wektorowy i digital painting (malowanie cyfrowe). Lubi jasno postawione cele. Wieloletnie doświadczenie dydaktyczne pozwala jej na samodzielnie opracowywanie planu zajęć oraz poruszanych tam zagadnień. Wprowadzanie słuchaczy w tajniki obsługi programów graficznych przynosi jej ogromną satysfakcję. Cały czas stara się rozwijać wiedzę i umiejętności, poznaje nowe aktualne wersje programów graficznych, by wykorzystać je w nowatorskich sposobach nauczania.

Maciej Kazmierczak

Od blisko 20 lat pracuje jako grafik i fotograf oraz specjalista od komunikacji wizualnej. Prowadzi swoje własne studio komunikacji wizualnej. Ukończył Wyższe Studium Fotografii oraz Uniwersytet Zielonogórski, gdzie uzyskał dyplom magistra sztuki – specjalność fotografia. Wieloletni wykładowca akademicki w zakresie projektowania graficznego. Ciągłe poszukuje nowych form zarówno projektowych jak i dydaktycznych. W znaczeniu słowa design – w jego mniemaniu – zawarte jest hasło: funkcjonalność. Design musi być przydatny i tego uczy swoich podopiecznych. Uczestnicy studiów zdobywają wiedzę na temat klasycznych podstaw kompozycji i projektowania, ale dynamiczne tempo współczesnego świata wymusza na nich, aby mogli ją (najlepiej szybko) przekuć w sukces zawodowy. Podczas przygotowania zajęć dydaktycznych kieruje nim ta właśnie dewiza.

Ceny dla kandydatów

Studia to inwestycja, która się zwraca

W Wyższej Szkole Bankowej szanujemy Twój czas i pieniądze, dlatego o finansach mówimy otwarcie. Nie mnożymy dodatkowych opłat, nie przemycamy małym druczkiem ukrytych kosztów. U nas wiesz dokładnie, za co płacisz.

Studia podyplomowe to inwestycja, która zwraca się już w ich trakcie, w postaci nowych umiejętności i kontaktów, które owocują w biznesie. Wybierz studia podyplomowe w WSB i przekonaj się na własnym przykładzie, jak inwestować w siebie, aby czerpać z tego korzyści teraz i w przyszłości.

Niestacjonarne - Gwarantowane czesne stałe

	Rok nauki	Czesne
1 rata	1 rok	6300 zł

	Rok nauki	Czesne
2 raty	1 rok	3150 zł

	Rok nauki	Czesne
10 rat	1 rok	630 zł

	Rok nauki	Czesne
--	-----------	--------



12 rat

1 rok

535 zł



Ceny dla absolwentów WSB

Niestacjonarne - Gwarantowane czesne stałe

	Rok nauki	Czesne
1 rata	1 rok	6300 zł

	Rok nauki	Czesne
2 raty	1 rok	3150 zł

	Rok nauki	Czesne
10 rat	1 rok	630 zł

	Rok nauki	Czesne
12 rat	1 rok	535 zł