



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Program szkolenia "GRAFIKA BIZNESOWA "				
Wymagania wstępne (w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych)				
Podstawowa znajomość zasad komunikacji marketingowej i chęć rozwijania kreatywności wizualnej.				
Założenia i cel kształcenia				
Celem szkolenia jest rozwinięcie umiejętności projektowania nowoczesnych i estetycznych materiałów graficznych wspierających działania wizerunkowe i sprzedażowe przedsiębiorstwa. Poznanie zasad komunikacji wizualnej, nauka wykorzystywania narzędzi graficznych i generatywnej sztucznej inteligencji.				
Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych				
W zakresie wiedzy: 1. Student zna zasady nowoczesnego projektowania graficznego w kontekście branding. 2. Rozumie wpływ kolorystyki, typografii i kompozycji na percepcję marki. 3. Wskazuje aktualne narzędzia i technologie (np. Canva, AI-generatory obrazów) wspierające tworzenie materiałów wizualnych. 4. Zna podstawowe zasady spójności wizualnej w komunikacji firmy w kanałach online i offline. W zakresie umiejętności: 1. Student projektuje prezentacje biznesowe i oferty sprzedażowe, które skutecznie wspierają proces komunikacji z klientem. 2. Tworzy atrakcyjne materiały marketingowe (posty, plakaty, infografiki, ulotki) w oparciu o identyfikację wizualną marki. 3. Stosuje zasady storytellingu wizualnego w projektach graficznych. 4. Wykorzystuje narzędzia cyfrowe i sztuczną inteligencję w procesie projektowym. W zakresie kompetencji społecznych: 1. Potrafi współpracować w zespole projektowym, komunikując swoje pomysły w sposób kreatywny i konstruktywny. 2. Wykazuje inicjatywę w zakresie doskonalenia estetyki komunikacji marki. 3. Umie przyjmować i dawać merytoryczny feedback dotyczący rozwiązań wizualnych.				
Treści programowe	Liczba godzin szkoleniowych	Liczba godzin na pracę własną	Metody prowadzenia szkolenia	liczba punktów ECTS
Wprowadzenie do projektowania graficznego w biznesie	2		0 wykład, prezentacja multimedialna	0,08
Infografiki i dane w służbie marketingu.	3		0 wykład, prezentacja multimedialna, zadania praktyczne	0,12
Tworzenie ofert, które sprzedają pomysł.	3		1 wykład, prezentacja multimedialna, zadania praktyczne	0,16
Plakaty w nowoczesnej komunikacji	3		1 prezentacja multimedialna, zadania komunikacyjne w grupie, ćwiczenia przedmiotowe	0,16
Projektowanie ulotek, które trafiają w potrzeby odbiorcy.	3		1 prezentacja multimedialna, zadania komunikacyjne w grupie, ćwiczenia przedmiotowe	0,16
Grafika do social mediów.	4		1 prezentacja multimedialna, zadania komunikacyjne w grupie, ćwiczenia przedmiotowe	0,2
AI w grafice biznesowej	2		1 prezentacja multimedialna, zadania komunikacyjne w grupie, ćwiczenia przedmiotowe	0,12
SUMA				1
rodzaj (forma) oceny, rozumiane jako metoda weryfikacji efektów uczenia się				
Test, obserwacja uczestnika przez prowadzącego				
Posiedzenie Komisji w dniu 21.10.2025				
Komisja w składzie:				

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Lena Osińska-Picheta2. Lidia Mączkowska3. Wojciech Wendt |
|---|

Projekt: „**Uniwersytet WSB Merito w Gdańsku partnerem biznesu w kształceniu przez całe życie**”
współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus
FERS.01.05-IP.08-0535/23