



Nr sprawy: AZP-240/PN-p221/22/2018

Dotyczy postępowania o udzielenie zamówienia publicznego o wartości szacunkowej przekraczającej 221 000 EURO prowadzonego w trybie przetargu nieograniczonego pn.: **Usługi przeprowadzenia szkoleń w ramach projektu „Zintegrowany Program Podnoszenia Kompetencji studentów i pracowników Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego Jana Pawła II”**

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA - CZĘŚCI 10

pn.: *Usługa przeprowadzenia szkoleń w zakresie „Pakiet grafiki komputerowej (Photoshop, Illustrator, Corel DRAW, InDesign)” w ramach projektu „Zintegrowany Program Podnoszenia Kompetencji studentów i pracowników Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego Jana Pawła II”*

I. SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Przeprowadzenie zajęć „Pakiet grafiki komputerowej (Photoshop, Illustrator, Corel DRAW, InDesign)” w ramach projektu „Zintegrowany Program Podnoszenia Kompetencji studentów i pracowników Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego Jana Pawła II” dofinansowanego z Funduszy Europejskich w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

W roku akademickim 2018/19 przewiduje się realizację następujących zajęć dla pracowników kadry dydaktycznej KUL: „Szkolenie: pakiet grafiki komputerowej (Photoshop, Illustrator, CorelDRAW, inDesign)” (130h, 1 grupa, 6 osób/grupa) dla 6 osób, w wymiarze 130 godzin szkoleniowych (dydaktycznych).

Minimalny zakres tematyczny szkolenia:

1) Adobe Photoshop

- Szkolenie Adobe Photoshop – informacje ogólne
- Poznanie grafiki bitmapowej
- Formaty plików graficznych
- Poznanie Adobe Bridge
- Tworzenie nowego dokumentu i otwieranie zdjęcia
- Malowanie w programie Photoshop
- Poznanie tajników retuszu
- Zaznaczanie wybranych obszarów obrazu
- Edytowanie zaznaczenia
- Stosowanie zaznaczenia automatycznego
- Poznanie zaawansowanych technik retuszu
- Wygładzanie skóry
- Korygowanie sylwetki i ciała
- Poznanie warstw
- Edytowanie warstw
- Tworzenie wizualizacji reklamowej
- Poznanie Quick Mask - szybkiej maski
- Poznanie narzędzia zarządzania jasnością i kontrastem
- Poznanie narzędzia edycji barw
- Poznanie masek barw
- Tworzenie różnorodnych montaży z użyciem masek



- Style warstw i efekty specjalne
- Wyostrzanie obrazów
- Dodawanie tekstów
- Zapisywanie efektów swojej pracy
- Zarządzanie kolorem w aplikacjach Adobe
- Projektowanie z zużyciem palety Layer Comps (Kompozycji barw)
- Tworzenie stykówki i panoramy
- Poznanie zasad retuszu z uwzględnieniem perspektywy
- Zaawansowane narzędzia pracy z perspektywą
- Poznanie Smart Objects (Obiekty inteligentne)
- Zaawansowane wykorzystanie obiektów inteligentnych
- Wykorzystanie efektów i filtrów na warstwach typu Smart Object
- Poznanie zaawansowanych metod tworzenia selekcji
- Budowanie ścieżek
- Tworzenie kształtów wektorowych
- Pracowanie z kanałami wektorów
- Pracowanie z kanałami kolorów
- Głębsze spojrzenie na pracę z maskami
- Edytowanie masek
- Wykorzystanie zaawansowanych metod korekcji obrazu
- Praktyczne metody korekcji obrazu
- Poznanie zaawansowanych narzędzi retuszu
- Wykorzystanie biblioteki
- Poznanie zaawansowanych metod edycji warstw
- Prostowanie zdjęć i wprowadzanie korekty zniekształceń obrazu
- Wykorzystanie tekstu
- Poznanie zmiennych
- Stosowanie działań automatycznych
- Budowanie złożonych operacji automatycznych
- Poznanie świata Camera Raw
- Tworzenie i edycja obiektów 3D
- Poznanie podstaw tworzenia animacji

2) Adobe Illustrator

- Adobe Illustrator – informacje ogólne
- Poznanie grafiki wektorowej
- Tworzenie nowego dokumentu
- Rysowanie prostych figur wektorowych
- Zarządzanie wielkością i kolorem obiektów
- Grupowanie obiektów
- Poznanie skutecznych sposobów zaznaczania
- Poznanie sposobów łączenia i dzielenia ścieżek
- Budowanie logotypów i piktogramów
- Poznanie narzędzia ołówka
- Używanie pędzi do tworzenia wektorowych ilustracji
- Wektorowe przekształcenia – poznawanie tajników transformacji ścieżek
- Tworzenie przejść i rozmieszczanie obiektów
- Praca z kolorem
- Wykorzystanie symboli



- Poznanie masek
- Poznanie zasad pracy ze zdjęciami i grafiką bitmapową
- Wektoryzowanie zdjęć
- Wprowadzanie tekstów
- Edytowanie tekstów
- Tworzenie złożonych projektów graficznych
- Poznanie zasad użycia efektów
- Zapisywanie efektów własnej pracy
- Zaawansowane ustawienia dokumentu
- Wykorzystanie funkcji Multiple Artboard do tworzenia dokumentów
- Podgląd, opcje podglądu, dopasowanie widoku i skróty klawiaturowe
- Poznanie Live Paint (Aktywne Malowanie)
- Tworzenie złożonych kształtów przy użyciu narzędzia Live Paint
- Poznanie zaawansowanych narzędzi edycji ścieżek
- Wykorzystanie zaawansowanych narzędzi przekształcania obiektów
- Tworzenie reklam i banerów
- Wykorzystanie maski ścieżki złożone
- Poznanie Opacity Mask (maski przezroczystości)
- Wykorzystanie kolorów dodatkowych
- Zaawansowane narzędzi przekształcania grafiki bitmapowej w wektorową
- Zaawansowane narzędzi edycji i formatowania tekstów
- Poznanie efektów
- Zaawansowane wykorzystanie efektów
- Poznanie palety Appearance (Wygląd)
- Wykorzystanie palety Layers do tworzenia efektów specjalnych
- Tworzenie wizualizacji 3D
- Pracowanie z siatką perspektywy
- Poznanie zasad tworzenia wykresów
- Zaawansowane opcje zapisu

3) CorelDRAW

- Wprowadzenie
- Rysowanie, kontury, wypełnianie i efekty specjalne
- PowerTrace – automatyczna zmiana pikseli w krzywe
- Praca z tekstem
- Grafika pikselowa-Corel Photo-Paint
- Przygotowanie projektów
- Drukowanie i eksport
- Dodatki dostarczane z pakietem
- Programy pakietu X8
- Grafika wektorowa i efekty specjalne
- Praca z tekstem
- Grafika pikselowa-Corel Photo-Paint
- Przygotowanie projektów
- Dodatki dostępne po zalogowaniu
- Drukowanie
- Sprawdzanie przygotowanych plików



4) InDesign

- Preferencje programu i dokumentu
- Obszar roboczy
- Dokument
- Ramki
- Praca z wątkami tekstu
- Zagadnienia typograficzne
- Kolor
- Tabele
- Tworzenie grafiki wektorowej w InDesignie
- Grafika rastrowa w InDesign
- Prace końcowe

Zajęcia powinny być przeprowadzone metodą warsztatową przez trenerów (specjalistów - praktyków) z doświadczeniem zawodowym, adekwatnym do prowadzonych działań.

Zajęcia będą odbywać się w budynkach dydaktycznych KUL udostępnionych Wykonawcy nieodpłatnie.

Wykonawca zobowiązuje się do:

- przeprowadzenia zajęć, opracowania i utrwalenia programu zajęć zgodnie z przedstawionym planem i harmonogramem przez Zamawiającego (plan zajęć);
- opracowania, utrwalenia i udostępnienia określonym przez Zamawiającego osobom materiałów dydaktycznych w zakresie objętym przedmiotem zajęć (np. ćwiczenia oraz opisy toku pracy wraz z przeglądem kluczowych zagadnień);
- prowadzenie dokumentacji szkoleniowej na wzorach Zamawiającego, tj. m.in.: dzienników zajęć, list obecności podpisywanych przez słuchaczy podczas każdego dnia szkoleniowego, protokołów potwierdzających odbiór materiałów dydaktycznych, testów sprawdzających wiedzę słuchaczy;
- przygotowania sylabusu zajęć zgodnie z przedstawionym wzorem przez Zamawiającego;

Wykonawca będzie zobowiązany do przeprowadzenia zajęć w taki sposób, by ich poziom i stopień zawansowania był dostosowany do potrzeb słuchaczy.

II. WYCENA PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Lp.	Nazwa przedmiotu wyceny	Ilość godz.	Cena jednostkowa netto za 1 (jedną) godzinę zajęć	Stawka podatku VAT (%)	Cena netto za zrealizowanie kursu/szkolenia dla jednej grupy	Cena brutto za zrealizowanie kursu/szkolenia dla jednej grupy	Wartość netto (3x4)	Wartość podatku VAT (5x9)	Wartość brutto (9+10)
1		3	4	5	7	8	9	10	11
1	Przeprowadzenie szkolenia wraz z materiałami zł zł zł zł zł zł
RAZEM									

UWAGA! Cena ofertowa jest ceną brutto za wykonanie całości przedmiotu zamówienia w danej części. Cena ma zawierać wszystkie koszty pracy, materiałów, sprzętu, opracowań, opłat, podatków, uzgodnień, dojazdów oraz inne koszty związane z wykonaniem przedmiotu zamówienia zgodnie z przepisami oraz wszystkie koszty wynikające z realizacji umowy.



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



III. NAZWA OFEROWANEGO CERTYFIKATU

Oświadczamy, że egzamin zewnętrzny będzie uprawniał do uzyskania następującego certyfikatu:

.....
(miejsowość i data)

.....
(Podpis i pieczęć osoby/osób upoważnionej/ych do reprezentowania Wykonawcy)