

## Regulamin Kursu Grafika Online

Regulamin używa definicji stosowanych w Ogólnych Warunkach Sprzedaży (OWS). Integralną częścią niniejszego Regulaminu są OWS na rok szkolny 2022/23 ([tutore.eu/OWS/](https://tutore.eu/OWS/))

### Spis treści

- 1. Zakres merytoryczny Kursu Grafika Online**
- 2. Zakres merytoryczny Kursu Grafika Marketingowiec i Web designer**
- 3. Zakres merytoryczny Kursu Wirtualny Rysownik i Fotografik**
- 4. Zakres merytoryczny Kursu Architekt + Grafik 3D**

### 1. Zakres merytoryczny Kursu Grafika Online

Celem kształcenia jest poznanie podstaw i zainteresowanie trzema rodzajami grafiki komputerowej (rastrowa, wektorowa, 3D). Realizowane zagadnienia rozwijane będą na kursach kontynuacyjnych. W ramach zajęć nacisk będzie kładziony na tworzenie praktycznych projektów.

W ramach zajęć będą prowadzone Lekcje, mające na celu:

1. poznanie podstaw z zakresu grafiki komputerowej,
2. nabycie umiejętności wykorzystywania popularnych programów graficznych,
3. rozwijanie poczucia estetyki i kreatywności,
4. przygotowanie uczestników do wykonywania różnorodnych projektów (zależnych od potrzeb, zainteresowań).

W trakcie kursu uczeń poznaje podstawowe zagadnienia teoretyczne i praktyczne w zakresie następujących tematów:

- 1) ABC grafiki - program Canva (typografia, kompozycja, skróty klawiszowe, uniwersalne narzędzia i funkcje programów graficznych),
- 2) grafika rastrowa - program GIMP (paleta kolorów RGB, praca na warstwach, fotomontaż, edycja zdjęć, miniaturki na YouTube, efektowne napisy, krótkie animacje GIF),
- 3) grafika 3D - program Tinkercad (rozwijanie wyobraźni przestrzennej, funkcje typowe dla programów 3D, wizualizacje przedmiotów, budynków),
- 4) grafika wektorowa - program Gravit Designer (praca na ścieżkach, rysowanie krzywych, logo, ilustracje),
- 5) pomocne narzędzia online - programy ułatwiające pracę nad projektami.

Wyżej wymienione zakresy realizowane są na każdym z poziomów. Trudność wykonywanych projektów zależy od poziomu i wieku uczestnika. Podstawa programowa będzie proporcjonalnie mniejsza w przypadku dołączenia do grup po wrześniu 2022 roku.

Tutore zastrzega sobie prawo do zmiany wyżej wymienionych programów w razie nieprzewidzianych okoliczności, takich jak np. zmiana polityki producenta oprogramowania, aktualizacja wymagań systemowych.

### Ścieżka rozwoju

W ramach kontynuacji kursu grafiki, w kolejnym roku realizowane są dwa profile (do wyboru) na poziomie drugim.

#### Poziom 2

<b>Wirtualny Rysownik (I semestr) FotoGrafik (II semestr)</b>	<b>Marketingowiec (I semestr) Web Designer (II semestr)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• szkicowanie w programie graficznym</li> <li>• poznanie różnych technik tworzenia ilustracji</li> <li>• tworzenie krótkich, rysunkowych animacji</li> <li>• edytowanie, ulepszanie, dostosowywanie zdjęć</li> <li>• poznanie parametrów i funkcji aparatów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• projektowanie interfejsów (wizualizacji) aplikacji mobilnych</li> <li>• tworzenie szaty graficznej stron internetowych</li> <li>• przygotowywanie efektownych grafik, wykorzystywanych w social mediach</li> <li>• poznanie zasad tworzenia identyfikacji wizualnej (graficzne znaki rozpoznawcze YouTubera, firmy, osoby, klubu sportowego, klasy)</li> </ul>

Po ukończeniu wybranego kursu kontynuacyjnego, uczeń w trzecim roku edukacji może wybrać drugi profil z poziomu drugiego lub dołączyć do kursu kontynuacyjnego na poziomie trzecim.

#### Poziom 3

<b>Architekt (I semestr) Grafik 3D (II semestr)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzenie wystroju i aranżacji wnętrz w dedykowanych programach</li> <li>• konstruowanie prostych budynków i innych elementów architektonicznych w programach 3D</li> <li>• projektowanie trójwymiarowych obiektów oraz prototypów różnych sprzętów codziennego użytku</li> <li>• modelowanie własnych postaci</li> </ul>

## 2. Zakres merytoryczny Kursu Kontynuacyjnego Marketingowiec + Web Designer

Kurs skierowany jest do uczniów, którzy ukończyli pierwszy poziom kierunku Grafika komputerowa dla dzieci tj. Kurs Akademia Młodego Grafika.

Celem kształcenia podczas pierwszego semestru jest poznanie podstaw marketingu oraz tworzenie grafik promocyjnych, a także elementów identyfikacji wizualnej (graficzne znaki rozpoznawcze firmy, marki). Podczas drugiego semestru uczniowie poznają zasady projektowania szaty graficznej stron i aplikacji mobilnych oraz wykonują ich własne prototypy.

W ramach zajęć będą prowadzone Lekcje, mające na celu:

1. przygotowywanie efektownych grafik, wykorzystywanych w social mediach,
2. poznanie zasad tworzenia identyfikacji wizualnej (graficzne znaki rozpoznawcze YouTubera, firmy, osoby, klubu sportowego, klasy),
3. projektowanie interfejsów (wizualizacji) aplikacji mobilnych,
4. tworzenie szaty graficznej stron internetowych,
5. opracowanie portfolio z własnymi pracami.

W trakcie kursu uczeń poznaje podstawowe zagadnienia teoretyczne i praktyczne w zakresie następujących tematów:

- 1) grafiki promocyjne - programy GIMP oraz Canva (banner, spot reklamowy, miniatura na YouTube, posty, mockup),
- 2) elementy identyfikacji wizualnej marki oraz infografiki - program Gravit Designer (logo, obiekty wektorowe, piktogramy, ikony),
- 3) strona internetowa - programy Canva oraz Figma (podstawy typografii i kompozycji w tworzeniu czytelnych i estetycznych układów stron, elementy witryny internetowej, prototypowanie),
- 4) aplikacja mobilna - program Figma (tworzenie ekranów aplikacji, dodawanie interakcji, prototypowanie).

Wyżej wymienione zakresy realizowane są na każdym z poziomów. Trudność wykonywanych projektów zależy od poziomu i wieku uczestnika. Kurs zaczyna się we wrześniu 2022 - po tym terminie nie ma możliwości dołączenia do zajęć.

Tutore zastrzega sobie prawo do zmiany wyżej wymienionych programów w razie nieprzewidzianych okoliczności, takich jak np. zmiana polityki producenta oprogramowania, aktualizacja wymagań systemowych.

### Ścieżka rozwoju

Po ukończeniu kursu kontynuacyjnego Marketingowiec + Web Designer, uczeń w trzecim roku edukacji może wybrać drugi profil z poziomu drugiego lub dołączyć do kursu kontynuacyjnego na poziomie trzecim.

### Poziom 2

**Wirtualny Rysownik (I semestr)  
FotoGrafik (II semestr)**

- szkicowanie w programie graficznym
- poznanie różnych technik tworzenia ilustracji
- tworzenie krótkich, rysunkowych animacji
- edytowanie, ulepszanie, dostosowywanie zdjęć
- poznanie parametrów i funkcji aparatów

### Poziom 3

**Architekt (I semestr)  
Grafik 3D (II semestr)**

- tworzenie wystroju i aranżacji wnętrz w dedykowanych programach
- konstruowanie prostych budynków i innych elementów architektonicznych w programach 3D
- projektowanie trójwymiarowych obiektów oraz prototypów różnych sprzętów codziennego użytku
- modelowanie własnych postaci

### 3. Zakres merytoryczny Kursu Kontynuacyjnego Wirtualny Rysownik + Fotografik

Kurs skierowany jest do uczniów, którzy ukończyli 1 poziom kierunku Grafika komputerowa dla dzieci tj. Kurs Akademia Młodego Grafika.

Celem kształcenia podczas pierwszego semestru jest poznanie różnych technik tworzenia ilustracji (od rastrowych rysunków z wykorzystaniem całej palety wirtualnych pędzli po wektorowe kompozycje). Podczas drugiego semestru uczniowie poznają podstawy fotografii oraz retuszu zdjęć. Wykonują różnego rodzaju fotomontaże, kolaże oraz inne efektowne edycje.

W ramach zajęć będą prowadzone Lekcje, mające na celu:

1. ćwiczenie szkicowania w programie graficznym,
2. poznanie różnych technik tworzenia ilustracji,
3. tworzenie krótkich, rysunkowych animacji

4. edytowanie, ulepszanie, dostosowywanie zdjęć,
5. poznanie parametrów i funkcji aparatów,
6. opracowanie ebooka z własnymi pracami oraz wirtualnego albumu zdjęć z edytowanymi fotografiami.

W trakcie kursu uczeń poznaje podstawowe zagadnienia teoretyczne i praktyczne w zakresie następujących tematów:

- 1) tworzenie ilustracji rastrowych - program Krita (nauka szkicowania, praca na warstwach, wykorzystanie pędzli, zmiana trybów mieszania warstw, wykorzystanie rysunku w animacji 2D),
- 2) tworzenie ilustracji wektorowych - program Gravit Designer (komponowanie ilustracji opartych na kształtach, tworzenie własnych obiektów na ścieżkach),
- 3) edycja i retusz zdjęć - programy Pixlr, Photopea oraz GIMP (dostosowywanie parametrów zdjęcia, fotomontaż, kolaż, tworzenie użytkowych grafik w oparciu o fotografie - okładka płyty, plakat filmowy).

Wyżej wymienione zakresy realizowane są na każdym z poziomów. Trudność wykonywanych projektów zależy od poziomu i wieku uczestnika. Kurs zaczyna się we wrześniu 2022 - po tym terminie nie ma możliwości dołączenia do zajęć.

Tutore zastrzega sobie prawo do zmiany wyżej wymienionych programów w razie nieprzewidzianych okoliczności, takich jak np. zmiana polityki producenta oprogramowania, aktualizacja wymagań systemowych.

### Ścieżka rozwoju

Po ukończeniu kursu kontynuacyjnego Wirtualny Rysownik + Fotografik, uczeń w trzecim roku edukacji może wybrać drugi profil z poziomu drugiego lub dołączyć do kursu kontynuacyjnego na poziomie trzecim.

### Poziom 2

Marketingowiec (I semestr) Web Designer (II semestr)
<ul style="list-style-type: none"><li>• projektowanie interfejsów (wizualizacji) aplikacji mobilnych</li><li>• tworzenie szaty graficznej stron internetowych</li><li>• przygotowywanie efektownych grafik, wykorzystywanych w social mediach</li><li>• poznanie zasady tworzenia identyfikacji wizualnej (graficzne znaki rozpoznawcze YouTubera, firmy, osoby, klubu sportowego, klasy)</li></ul>

### Poziom 3

<b>Architekt (I semestr) Grafik 3D (II semestr)</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• tworzenie wystroju i aranżacji wnętrz w dedykowanych programach</li><li>• konstruowanie prostych budynków i innych elementów architektonicznych w programach 3D</li><li>• projektowanie trójwymiarowych obiektów oraz prototypów różnych sprzętów codziennego użytku</li><li>• modelowanie własnych postaci</li></ul>

#### 4. Zakres merytoryczny Kursu Kontynuacyjnego Architekt + Grafik 3D

Kurs skierowany jest do uczniów, którzy ukończyli jeden z kursów kontynuacyjnych na poziomie 2 na kierunku Grafika komputerowa dla dzieci tj. Marketingowiec + Web Designer lub Wirtualny Rysownik + Fotografik.

Celem kształcenia jest poznanie podstaw i zainteresowanie grafiką 3D. W oparciu o jej zagadnienia uczniowie w pierwszym semestrze zajmują się wystrojem i aranżacją wnętrz w dedykowanych programach, a także wykonują proste projekty budynków i innych elementów architektonicznych. Podczas drugiego semestru kursanci tworzą trójwymiarowe obiekty oraz modelują własne postaci.

W ramach zajęć będą prowadzone Lekcje, mające na celu:

1. ćwiczenie wyobraźni przestrzennej,
2. tworzenie różnego rodzaju aranżacji wnętrz,
3. budowanie prostych modeli budynków i innych elementów architektonicznych,
4. projektowanie prototypów różnych sprzętów i obiektów,
5. modelowanie własnych postaci.

W trakcie kursu uczeń poznaje podstawowe zagadnienia teoretyczne i praktyczne w zakresie następujących tematów:

- 1) podstawy grafiki 3D - program Tinkercad (nawigowanie i obsługa programu, niezbędne opcje, znajomość nazw brył i kształtów, ćwiczenie wyobraźni przestrzennej),
- 2) wystrój i aranżacja wnętrz - program Homestyler (budowanie ścian, jednostki miar, modelowanie wnętrz, ustawianie mebli i dodatków, wizualizacje),
- 3) modele architektoniczne - program SketchUp Free (budowanie prostych budowli oraz innych obiektów, wymiarowanie),
- 4) prototypy sprzętów i obiektów - program Vectary (odtworzenie istniejących obiektów i projektowanie nowych, nakładanie tekstur, ustawianie świateł),

5) modelowanie postaci - program Blender (budowanie z brył, modelowanie, tworzenie szkiców koncepcyjnych).

Wyżej wymienione zakresy realizowane są na każdym z poziomów. Trudność wykonywanych projektów zależy od poziomu i wieku uczestnika. Kurs zaczyna się we wrześniu 2022 - po tym terminie nie ma możliwości dołączenia do zajęć.

Tutore zastrzega sobie prawo do zmiany wyżej wymienionych programów w razie nieprzewidzianych okoliczności, takich jak np. zmiana polityki producenta oprogramowania, aktualizacja wymagań systemowych.

## 5. Wymagania systemowe

### 5.1 Gimp

Wymagania co do mocy procesora i ilości pamięci zależą jedynie od stopnia skomplikowania projektu, nad którym pracujemy. GIMP w przypadku systemu Windows działa na platformach XP z dodatkiem Service Pack 3, Vista oraz 7 i 8.

Zabierając się do pracy w GIMP-ie, warto zadbać, aby miał on do dyspozycji:

- procesor wielordzeniowy,
- 128 MB lub więcej pamięci RAM (wskazana jak największa ilość pamięci),
- ekran o rozdzielczości co najmniej 1024 x 768 pikseli (w innym przypadku okna będą się nakładały),
- około 300 MB miejsca na dysku na instalator i pliki programu,
- minimum 1 GB miejsca na plik wymiany.

### 5.2 Krita

Minimalne wymagania:

- Urządzenie musi spełniać wszystkie minimalne wymagania, aby można było otworzyć na nim ten produkt:
- System operacyjny: Windows 10 w wersji 17135.0 lub nowszy/System operacyjny: macOS 10.13
- Architektura: x64
- Procesor: 1.6Ghz Dual-core CPU
- Pamięć RAM: 2 GB

Zalecane:

- Twoje urządzenie powinno spełniać te wymagania, ponieważ umożliwi to osiągnięcie optymalnego działania
- System operacyjny: Windows 10 w wersji 17135.0 lub nowszy/System operacyjny: macOS 10.13
- Architektura: x64
- Procesor: 2.0GHz+ Quad-core CPU
- Pamięć RAM: 4 GB

### 5.3 Gravit Designer

Minimalne/Zalecane wymagania:

- Urządzenie musi spełniać wszystkie minimalne wymagania, aby można było otworzyć na nim ten produkt
- System operacyjny: Windows 10 w wersji 14257.0 lub nowszy/System operacyjny: macOS 10.13 lub nowszy
- Architektura: x64, x86

### 5.4 Canva

- Zaktualizowana przeglądarka
- Minimum 2 GB RAM
- Stałe połączenie z internetem

### 5.5 Tinkercad

- Zaktualizowana przeglądarka
- Minimum 4 GB RAM
- Stałe połączenie z internetem

### 5.6 Pixlr

- Zaktualizowana przeglądarka (Chrome, Firefox, Safari i Microsoft Edge)
- Stałe połączenie z internetem

### 5.7 Photopea

- Zaktualizowana przeglądarka (Chrome, Firefox, Safari i Microsoft Edge)
- Stałe połączenie z internetem

## 6. Warunki przystąpienia do Kursu

1. Warunkiem przystąpienia do Kursu jest zawarcie umowy na warunkach określonych w OWS oraz niniejszym Regulaminie. Umowa ze Szkołą jest zawierana zdalnie i zasady jej zawarcia są określone w OWS.

2. Warunkiem koniecznym po stronie Klienta jest:

- a) posiadanie akcesoriów w postaci: brak dodatkowych wytycznych
- b) posiadanie sprawnego komputera wraz z kamerą i mikrofonem oraz łącza internetowego o przepustowości dostatecznej do prowadzenia lekcji na platformie online Szkoły,
- c) w wyjątkowych sytuacjach Uczestnik może brać udział w Kursie za pośrednictwem urządzeń mobilnych, jednakże Szkoła rekomenduje udział w Kursie z użyciem komputera

3. Przystąpienie do Kursu (tj. obecność na Pierwszej Płatnej Lekcji) jest równoznaczne z potwierdzeniem posiadania minimum technicznego określonego w powyższym paragrafie.

4. Brak minimum technicznego niezbędnego do realizacji Kursu w trakcie jego trwania nie zwalnia Klienta od opłat zgodnych z OWS oraz niniejszym Regulaminem.



5. Warunkiem koniecznym do przystąpienia do kursu kontynuacyjnego jest ukończenie pierwszego poziomu - Kursu Akademia Młodego Grafika.

6. Warunkiem koniecznym do przystąpienia do kursu kontynuacyjnego jest ukończenie jednej z kontynuacji z drugiego poziomu - Marketingowiec + Web Designer lub Wirtualny Rysownik + Fotografik.

## 7. Cennik i terminy płatności

7.1. C. Cennik dla nowych uczestników, którzy realizują pełny Kurs ze startem w 3 tygodniu września 2022 r.

### a) Cennik oraz opcje płatności

	Dzieci z klas 3-8	Młodzież z liceum
Rata miesięczna bez rabatu	229 zł	259 zł
Rata przy płatności miesięcznej - po rabacie	<b>199 zł</b>	<b>219 zł</b>
Ilość miesięcy w kursie	10	10
Ilość lekcji w kursie	34	34
<b>Razem:</b>		
Rata przy płatności za 1 semestr (1/2 - 5 miesięcy)	1 080 zł	1 225 zł
Rata przy płatności za 1 semestr (1/2 - 5 miesięcy) - po rabacie	930 zł	1 025 zł
<b>Oszczędzasz</b>	<b>65 zł</b>	<b>70 zł</b>
<b>Razem:</b>		
Rata przy płatności za cały kurs (10 miesięcy)	2 091 zł	2 371 zł
Rata przy płatności za cały kurs (10 miesięcy) - po rabacie	1 791 zł	1 971 zł
<b>Oszczędzasz</b>	<b>199 zł</b>	<b>219 zł</b>

a) W ramach kursu:

Ilość lekcji w kursie	34
Ilość spotkań	34
Długość trwania lekcji	60 min
Częstotliwość spotkań	1/tydzień
Materiały własne uczestnika	brak
Materiały w cenie kursu	<input checked="" type="checkbox"/>
E-book w cenie kursu (w każdym miesiącu trwania Kursu 1 e-book o wartości 119 zł w ramach 1 raty) dla Kursu Grafika Online	<input checked="" type="checkbox"/>

## 7.2. Cennik i terminy płatności dla nowych uczestników

a) Opcje płatności w miesiącu początkowym:

	Dzieci z klas 3-8	Młodzież z liceum
1 lekcja	49,75 zł	54,75 zł
2 lekcje	99,50 zł	109,50 zł
3 lekcje	149,25 zł	164,25 zł
4 lekcje	199,00 zł	219,00 zł
5 lekcji	199,00 zł	219,00 zł

b) Płatności w miesiącach stałych:

Pierwszy Miesiąc Stały w Kursie	Ilość rat przy płatności miesięcznej	Ilość lekcji w kursie	Rata miesięczna Klasy 3-8	Młodzież z liceum
październik 2022	9	30	199 zł	219 zł
listopad 2022	8	26	199 zł	219 zł
grudzień 2022	7	23	199 zł	219 zł
styczeń 2023	6	20	199 zł	219 zł
luty 2023	5	17	199 zł	219 zł
marzec 2023	4	13	199 zł	219 zł
kwiecień 2023	3	8	199 zł	219 zł
maj 2023	2	6	199 zł	219 zł

**7.3** Płatność za Miesiąc Początkowy dla Nowego Uczestnika Kursu wyliczona jest wg schematu: Ilość Płatnych Lekcji w Miesiącu Początkowym x jednostkowa kwota podana w cenniku. Cena jednostkowa uzależniona jest od wyboru opcji płatności podanych w niniejszym regulaminie do kwoty nie wyższej niż 199 zł dla dzieci z klas 3-8 lub 219 zł dla młodzieży z liceum.

**7.4** Rozliczenie za ewentualne niezrealizowane zajęcia zostanie dokonane w kwotach jednostkowych podanych w powyższym Cenniku: 49,75 zł dla dzieci z klas 3-8 lub 54,75 zł dla młodzieży z liceum.

**7.5** Terminy płatności są następujące:

- w Miesiącu Początkowym - do ostatniego dnia kalendarzowego tego miesiąca
- w Miesiącu Stałym - do 10-go dnia miesiąca za dany miesiąc
- ww. terminy płatności obowiązują także w przypadku wszystkich rodzajów płatności: raty za 1 miesiąc, za połowę Kursu lub za cały Kurs

**7.6** Szkoła zastrzega sobie prawo do możliwości zmian cen podanych w powyższym Cenniku w trakcie trwania Kursu. Aktualny Cennik będzie dostępny na Platformie Tutore dla każdego zalogowanego Uczestnika Kursu.

## 8. Przebieg Lekcji

1. Każda Lekcja rozpoczyna się przeglądem prac wykonanych poza godzinami zajęć. Przegląd może trwać do 15 minut i jest istotnym elementem programu dydaktycznego. Podczas przeglądu uczestnicy mogą pokazać prace dodatkowe o dowolnym temacie i wykonane w dowolnej technice.
2. Każda Lekcja dzieli się na odpowiednie do tematu ćwiczenia których kolejność przedstawia nauczyciel po sprawdzeniu dodatkowych prac.
3. Podczas Lekcji Uczestnicy na bieżąco pokazują postępy w pracy, a nauczyciel stosuje zarówno pochwały jak i korekty aby pomóc w doprowadzeniu pracy do najlepszej możliwej postaci.
4. Uczestnik nie ma obowiązku stosowania się do sugestii nauczyciela jeśli są one niezgodne z jego przekonaniem, ale jeśli notorycznie powtarzać się będzie odmowa współpracy z nauczycielem to nie należy oczekiwać korzyści z lekcji dla ucznia.
5. Nauczyciel ma prawo zwrócić Uczestnikowi uwagę w odpowiedzi na niestosowne zachowanie, takie jak używanie wulgaryzmów, przerywanie innym, rozmawianie na tematy niezgodne z tematem lekcji i inne, takie jak te które niedopuszczalne są w trakcie zajęć szkolnych.
6. Jeśli Uczestnik nie poprawi swojego zachowania nauczyciel ma prawo zgłosić sytuację do infolinii, czego konsekwencją jest telefon do w sprawie wyjaśnienia zachowania Uczestnika.
7. Jeśli zachowanie nie ulegnie poprawie po wielokrotnych interwencjach nauczyciela i infolinii to organizator zastrzega sobie prawo do dyscyplinarnego wypisania Uczestnika z Kursu za jego naganne zachowanie.

## 9. Realizacja Kursu

1. Częstotliwość Spotkań - 1 raz w tygodniu.
2. Długość trwania jednej Lekcji - 60 minut.
3. Harmonogram prowadzonych zajęć - Szkoła zobowiązuje się do przeprowadzenia Kursu zgodnie z wyznaczonym Kalendarzem zajęć. Kalendarz zajęć jest uzależniony od daty rozpoczęcia Kursu oraz od dnia lub dni tygodnia, w którym lub w których odbywają się Lekcje i będzie przekazany w formie załącznika lub pokazany na platformie Tutore.eu
4. Dni wolne - Szkoła nie prowadzi zajęć w ustawowo wyznaczone dni wolne od pracy (niedziele i święta) oraz dni wolne wyznaczone przez Szkołę. Szkoła prowadzi zajęcia w soboty.
5. Ilości Uczestników w grupie:
  - a) minimalna ilość osób w grupie - 4 osoby
  - b) maksymalna ilość osób w grupie - 10 osób

## 10. Rezygnacja z Kursu

Rezygnacja z Kursu może nastąpić na zasadach opisanych w OWS.