



## Motion Designer – animacja 2D i 3D – After Effects i Cinema 4D / usługa zdalna



Numer usługi 2026/03/26/136999/3440359

2 201,70 PLN brutto

1 790,00 PLN netto

73,39 PLN brutto/h

59,67 PLN netto/h

200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Design Practice  
Paulina Abramek,  
Agnieszka Naplocha  
spółka cywilna

📄 Usługa szkoleniowa

🌐 zdalna

🕒 30:00 h

📅 11.06.2026 do 11.09.2026

★★★★★ 5,0 / 5

1 ocena

## Informacje podstawowe

### Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

### Grupa docelowa usługi

Usługa skierowana jest do osób, które chcą poszerzyć swoje kompetencje o ruch i animację. Głównymi odbiorcami są:

- **Brand Designerzy**, którzy chcą, aby ich systemy identyfikacji wizualnej były dynamiczne i funkcjonalne w mediach społecznościowych oraz na eventach.
- **Freelance Graphic Designers**, którzy dążą do samodzielnej realizacji kampanii wideo bez konieczności delegowania prac zewnętrznym podwykonawcom.
- **UI/UX Designerzy**, pragnący tworzyć precyzyjne i gotowe do wdrożenia mikrointerakcje o idealnym timingu.
- **Specjaliści Social Media**, chcący samodzielnie tworzyć angażujące treści wideo (np. rolki), które skutecznie zatrzymują uwagę odbiorców.
- **Projektanci w procesie zmiany lub rozwoju**, którzy czują barierę przed skomplikowanym interfejsem narzędzi takich jak After Effects i chcą przejść przez naukę w uporządkowany sposób pod okiem mentora

### Minimalna liczba uczestników

1

### Maksymalna liczba uczestników

10

### Data zakończenia rekrutacji

01-04-2026

### Forma prowadzenia usługi

zdalna

### Liczba godzin usługi

30

# Cel

## Cel edukacyjny

Tworzenie animacji 2D i 3D – kurs przygotowuje do samodzielnego przygotowywania animacji na potrzeby branding, stron www i social mediów – od scenariusza, przez opanowanie programów takich jak After Effects, Cavalry, Spline i Cinema 4D, aż po montaż i dobranie muzyki w Premiere Pro.

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Uczestnik definiuje fundamenty płynnego ruchu i zasady profesjonalnego motion designu (Moduł 1).</p> <p>Uczestnik zna zasady sprawnego przygotowania plików oraz optymalizacji pracy z wykorzystaniem pluginów (Moduł 2).</p>	<p>Uczestnik potrafi wskazać i omówić różnice między sztywną a profesjonalną animacją na przykładach.</p> <p>Uczestnik opisuje proces przygotowania warstw w Figmie/Illustratorze pod kątem bezproblemowego importu do animacji.</p>	<p>Test teoretyczny</p> <p>Test teoretyczny</p>
<p>Uczestnik ożywia elementy tożsamości wizualnej, tworząc animacje logo i kinetotypografię w After Effects (Moduł 3).</p> <p>Uczestnik projektuje inteligentne systemy graficzne oparte na animacji proceduralnej w programie Cavalry (Moduł 4).</p>	<p>Uczestnik wykonuje zadanie praktyczne: wprawia w ruch logotyp, dbając o płynne przejścia i timing.</p> <p>Uczestnik tworzy złożony wzór ruchowy, który jest generowany automatycznie przez system, a nie klatka po klatce.</p>	<p>Test teoretyczny</p> <p>Test teoretyczny</p>
<p>Uczestnik nadaje projektom głębię, tworząc sceny w środowisku 3D przy użyciu narzędzia Spline (Moduł 5).</p>	<p>Uczestnik przekształca płaski projekt wektorowy w atrakcyjną przestrzenną scenę 3D.</p>	<p>Test teoretyczny</p>
<p>Uczestnik realizuje pełny proces postprodukcji: montaż, udźwiękowanie oraz eksport do odpowiednich formatów (Moduł 6).</p> <p>Uczestnik porusza się w zaawansowanym środowisku 3D, wykorzystując Cinema 4D oraz silnik Redshift (Moduł 7).</p>	<p>Uczestnik dostarcza gotowy plik wideo, który jest zsynchronizowany z dźwiękiem i zoptymalizowany pod kątem publikacji.</p> <p>Uczestnik renderuje zaawansowaną scenę 3D o profesjonalnym sznycie wizualnym.</p>	<p>Test teoretyczny</p> <p>Test teoretyczny</p>

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik wykazuje umiejętność biznesowego podejścia do projektów: od ofertowania po organizację pracy z klientem (Moduł 6).	Uczestnik przygotowuje przykładową wycenę i harmonogram prac nad animacją dla potencjalnego klienta.	Test teoretyczny

## Kwalifikacje

### Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

#### Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

## Program

Szczegółowy program: [www.motiondesigner.pl](http://www.motiondesigner.pl)

**Moduł 1: Motion Mindset & Anatomia Ruchu** – fundamenty płynności i zasady profesjonalnego motion designu.

**Moduł 2: Smart Workflow** – przygotowanie plików, pluginy i optymalizacja czasu pracy.

**Moduł 3: Ożywianie Tożsamości** – praktyka w After Effects: logo, typografia, przejścia.

**Moduł 4: Animacja Proceduralna** – budowanie inteligentnych systemów graficznych w Cavalry.

**Moduł 5: Przystępne 3D** – nadawanie głębi projektom wektorowym w Spline.

**Moduł 6: Postprodukcja i Wdrożenie** – montaż, dźwięk, eksport oraz aspekty biznesowe (wycena, proces z klientem).

**Moduł 7: Zaawansowane 3D** – praca w środowisku Cinema 4D + Redshift.

## Cennik

Jeżeli korzystasz z dofinansowania w wysokości co najmniej 70% przysługuje Tobie zwolnienie z podatku VAT

# Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 201,70 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 790,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	73,39 PLN
Koszt osobogodziny netto	59,67 PLN

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

W ramach szkolenia uczestnik otrzymuje:

- Kurs w formie wideo na platformie edukacyjnej dostępnej 24/h
- Dostęp do zamkniętej społeczności kursantek i kursantów
- 2 - letni dostęp do materiałów wideo oraz ćwiczeń podsumowujących zdobytą wiedzę
- Certyfikat ukończenia

### Informacje dodatkowe

Więcej o kursie: [www.motiondesigner.pl](http://www.motiondesigner.pl)

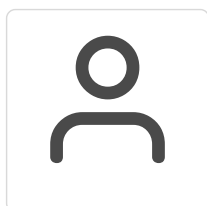
## Warunki techniczne

**Sprzęt:** Komputer z min. 16 GB RAM (rekomendowane 32 GB), procesor klasy Apple M1/M2/M3 lub nowszy Intel/AMD, dedykowana karta graficzna.

**Oprogramowanie:** Adobe Creative Cloud (After Effects, Illustrator, Premiere Pro), Figma, Cavalry, Spline, Cinema 4D (w ramach szkolenia uczestnik otrzymuje licencję niekomercyjną na rok).

**Łącze internetowe:** Stabilne połączenie umożliwiające płynne oglądanie materiałów wideo.

## Kontakt



**PAULINA ABRAMEK**

**E-mail** [hello@designpractice.pl](mailto:hello@designpractice.pl)

**Telefon** (+48) 517 169 535