



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



Numer usługi 2026/03/26/136999/3440360

2 447,70 PLN brutto

1 990,00 PLN netto

81,59 PLN brutto/h

66,33 PLN netto/h

200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Design Practice
Paulina Abramek,
Agnieszka Naplocha
spółka cywilna

★★★★★ 5,0 / 5

1 ocena

📄 Usługa szkoleniowa

📺 zdalna

🕒 30:00 h

📅 11.06.2026 do 11.09.2026

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

19-06-2026

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

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	2 447,70 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 990,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	81,59 PLN
Koszt osobogodziny netto	66,33 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

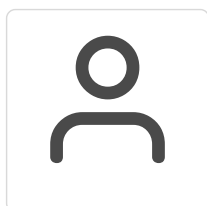
Warunki techniczne

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

Telefon (+48) 517 169 535