



LABELPOLAND.CO
M SZKOLENIA
Dorota Konopacka

Brak ocen dla tego dostawcy

Adobe After Effects – motion design i animacje video do social media i YouTube

Numer usługi 2026/05/04/202092/3534597

- 📍 Sopot
- 🏠 Usługa szkoleniowa
- 📄 mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)
- 🕒 24:00 h
- 📅 18.05.2026 do 20.05.2026

2 000,00 PLN brutto
2 000,00 PLN netto
83,33 PLN brutto/h
83,33 PLN netto/h
200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Identyfikatory projektów	Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Małopolski Pociąg do kariery
Grupa docelowa usługi	<p>Usługa skierowana jest do osób, które chcą samodzielnie tworzyć animacje/motion design oraz krótkie formy wideo do publikacji w social media (Reels/Shorts) i na YouTube.</p> <p>W szczególności dla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pracowników działów marketingu, e-commerce i komunikacji, • specjalistów social media, • content creatorów, • grafików/DTP, • osób zajmujących się montażem wideo, • PR/brand managerów, • właścicieli firm i osób prowadzących własne kanały/marki. <p>Poziom: początkujący i średniozaawansowany.</p>
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	4
Data zakończenia rekrutacji	15-05-2026
Forma prowadzenia usługi	mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)
Liczba godzin usługi	24

Cel

Cel edukacyjny

Szkolenie przygotowuje do samodzielnego projektowania animacji/motion design do social media i YouTube w Adobe After Effects: od przygotowania kompozycji i organizacji projektu, przez animację (keyframes, maski, typografia, parallax, shape layers, parenting, proste expressions) i pracę z dźwiękiem, po rendering, eksport i optymalizację plików.

Efektym szkolenia są gotowe do publikacji wideo/animacje (Reels/Shorts/YouTube): montaż, napisy, dźwięk i eksport MP4.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wiedza - Uczestnik wyjaśnia etapy pracy nad animacją w AE i funkcje kluczowych paneli.	Poprawnie wskazuje: kolejność działań (import → organizacja → kompozycja → animacja → eksport) oraz funkcje głównych paneli.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wiedza - Uczestnik rozumie ustawienia kompozycji i dopasowanie projektu do celu publikacji (w tym social media).	Poprawnie dobiera/rozpoznaje: rozdzielczość, FPS, czas trwania; rozróżnia ustawienia warstwy i kompozycji; wskazuje format właściwy do scenariusza publikacji.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wiedza - Uczestnik zna podstawy animacji: keyframes, transformacje oraz zasady płynności ruchu.	Poprawnie rozpoznaje parametry (pozycja/skala/obrót/przezroczystość), rolę punktu kotwiczenia oraz zasady płynności (easing/timing).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Umiejętności - dobiera sposób animowania ruchu i kierunku obiektu.	W scenariuszach poprawnie wskazuje, jak uzyskać ruch po zadanej trajektorii i kiedy dopasować orientację obiektu do ruchu.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Umiejętności - Uczestnik dobiera technikę animacji tekstu i uzasadnia organizację pracy	Poprawnie wskazuje rozwiązania dla animacji tekstu oraz sytuacje, w których porządkowanie projektu poprawia pracę i efekt	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Umiejętności - Uczestnik dobiera użycie masek do odsłaniania/ukrywania elementów i przejść.	Poprawnie wskazuje zastosowanie masek oraz wpływ podstawowych parametrów na efekt i czytelność.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Umiejętności - Uczestnik dobiera sposób przygotowania materiałów (AI/PSD) i pracy na elementach wektorowych.	Poprawnie wskazuje zasady importu warstwowego i przygotowania plików oraz dobiera technikę animacji wektorów do scenariusza.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Umiejętności - Uczestnik dobiera budowanie głębi (2.5D) i efekty do celu projektu.	W scenariuszach poprawnie dobiera układ planów (parallax) i rodzaj efektów, tak aby zachować czytelność i jakość materiału.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Umiejętności - Uczestnik dobiera ustawienia renderingu/eksportu do publikacji online. Kompetencje społeczne - Uczestnik stosuje dobre praktyki pracy projektowej i podejmuje decyzje adekwatne do celu komunikacji.	Poprawnie wskazuje format/ustawienia eksportu do wideo online (np. H.264), rozumie różnicę między sposobami eksportu i dobiera je do scenariusza. W pytaniach sytuacyjnych poprawnie wskazuje zasady: organizacji projektu, czytelności przekazu, doboru rozwiązań pod odbiorcę oraz odpowiedzialnego korzystania z materiałów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji i zgodnie z zaplanowanymi metodami walidacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielanie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Adobe After Effects – motion design i animacje video do social media i YouTube

1. Wprowadzenie i workflow pracy w Adobe After Effects

- zastosowania AE: animacje do social media, YouTube, intro/outro, plansze, lower thirds, animowane grafiki
- interfejs programu: panele, personalizacja przestrzeni roboczej, skróty klawiaturowe
- organizacja projektu: struktura, porządek w warstwach, nazewnictwo, przygotowanie do pracy produkcyjnej

2. Kompozycje i przygotowanie materiałów

- tworzenie kompozycji: rozdzielczość, proporcje, klatkaż (FPS) pod social media i YouTube
- import materiałów: grafika, wideo, audio; interpretacja materiału i praca na timeline
- zasady przygotowania plików do animacji i montażu

3. Animacja od podstaw – keyframes i płynny ruch

- animacja właściwości: pozycja, skala, obrót, przezroczystość, anchor point
- płynność i dynamika: easing, podstawy Graph Editor, tempo i rytm animacji
- Motion Blur

4. Warstwy i praca z elementami graficznymi oraz wideo

- typy warstw i ich zastosowanie, kolejność, podstawowe tryby pracy
- warstwy z obrazem i wideo: kadrowanie, transformacje, podstawowe korekty i efekty
- prekompozycje (pre-comps): porządkowanie projektu i budowanie scen z elementów

5. Motion design 2D – shape layers i animacje graficzne

- tworzenie warstw kształtów (Shape Layers) i edycja parametrów
- własne kształty i proste ilustracje wektorowe w After Effects
- animacje ikon, elementów interfejsu i infografik do social media

6. Typografia i animowanie tekstów do social media i YouTube

- tworzenie i formatowanie tekstu
- animowanie tekstów na keyframes: wejścia/wyjścia, akcenty, dynamika, timing

7. Maski i animacja masek

- maski: zastosowania i zasady działania
- tworzenie masek, edycja kształtu
- animacja masek

8. Dziedziczenie i parenting – zależności ruchu między elementami

- łączenie warstw w grupy i budowanie hierarchii (rodzic–dziecko)
- synchronizacja i dziedziczenie ruchu
- porządkowanie animacji i szybka edycja zależności w projekcie
- podstawy efektu „parallax” (wrażenie głębi w animacji 2.5D)

9. Efekty i szybkie usprawnienia produkcyjne

- dodawanie efektów do warstw i świadomy dobór efektu do celu (social media/YouTube)
- kluczowanie (keying) – podstawy pracy z tłem w zakresie potrzeb szkolenia
- proste expressions: automatyzacja powtarzalnych elementów i zależności parametrów

10. Praca z dźwiękiem i przygotowanie materiału do publikacji

- import audio: podkład muzyczny, efekty dźwiękowe, podstawy synchronizacji z animacją
- zasady montażu pod social media

11. Rendering, eksport i finalizacja (MP4 do publikacji)

- ustawienia renderowania
- eksport do **MP4**: parametry pod Reels/Shorts/YouTube
- render przez Adobe Media Encoder: workflow, profile eksportu

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 16

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
1 z 16 Wprowadzenie do AE: interfejs, workflow, organizacja projektu, import materiałów	Dorota Konopacka	18-05-2026	09:00	11:00	02:00	Tak
2 z 16 Przerwa	Dorota Konopacka	18-05-2026	11:00	11:15	00:15	Tak
3 z 16 Kompozycje i oś czasu: ustawienia, warstwy, formaty social, prekompozycje	Dorota Konopacka	18-05-2026	11:15	13:15	02:00	Tak
4 z 16 Przerwa	Dorota Konopacka	18-05-2026	13:15	13:30	00:15	Tak
5 z 16 Keyframes i animacja: transformacje, anchor point, ruch po ścieżce	Dorota Konopacka	18-05-2026	13:30	15:30	02:00	Tak
6 z 16 Import AI/PSD, przygotowanie plików, praca na warstwach, maski i ich animacja	Dorota Konopacka	19-05-2026	09:00	11:00	02:00	Tak

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
7 z 16 Przerwa	Dorota Konopacka	19-05-2026	11:00	11:15	00:15	Tak
8 z 16 Motion typography: animacja tekstu, animatory, czytelność tekstu w wideo	Dorota Konopacka	19-05-2026	11:15	13:15	02:00	Tak
9 z 16 Przerwa	Dorota Konopacka	19-05-2026	13:15	13:30	00:15	Tak
10 z 16 Parallax 2.5D: głębia, plany, naturalny ruch, zasady kompozycji sceny	Dorota Konopacka	19-05-2026	13:30	15:30	02:00	Tak
11 z 16 Animacja wektorów: warstwy kształtów, podstawy animacji elementów graficznych	Dorota Konopacka	20-05-2026	09:00	11:00	02:00	Tak
12 z 16 Przerwa	Dorota Konopacka	20-05-2026	11:00	11:15	00:15	Tak
13 z 16 Efekty i płynność: dobór efektów, Easy Ease, Graph Editor, Motion Blur	Dorota Konopacka	20-05-2026	11:15	13:15	02:00	Tak
14 z 16 Przerwa	Dorota Konopacka	20-05-2026	13:15	13:30	00:15	Tak

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
15 z 16 Parenting, deformacje 2D, podstawy expressions, audio, rendering i eksport	Dorota Konopacka	20-05-2026	13:30	15:00	01:30	Tak
16 z 16 Walidacja: test jednokrotnego wyboru, wynik generowany automatycznie	Dorota Konopacka	20-05-2026	15:00	15:30	00:30	Tak

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 000,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 113 ust. 1 ustawy o VAT ze względu na wartość sprzedaży	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	83,33 PLN
Koszt osobogodziny netto	83,33 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Dorota Konopacka

Trenerka grafiki, animacji i marketingu internetowego (praktyk).

Od 2001 r. zawodowo tworzy projekty w pakiecie Adobe oraz w CorelDRAW, a następnie przekłada tę praktykę na szkolenia prowadzone w formie intensywnych warsztatów. Specjalizuje się w Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, CorelDRAW, SEO, Google Ads oraz działaniach social media.

Wykształcenie i przygotowanie trenerskie: ukończone studia magisterskie oraz studia podyplomowe z zakresu pedagogiki (przygotowanie pedagogiczne do pracy nauczyciela) i PR/Marketingu.

Dzięki temu łączy kompetencje kreatywne z marketingowym myśleniem o przekazie i potrafi prowadzić szkolenia w sposób uporządkowany, nastawiony na efekty i różne style uczenia się. Ma również doświadczenie w prowadzeniu szkoleń dla osób ze szczególnymi potrzebami, dostosowując metody pracy i tempo zajęć do indywidualnych możliwości uczestników.

Jej szkolenia są nastawione na rezultat – łączy wrażliwość projektową z myśleniem biznesowym, dzięki czemu uczestnicy rozumieją nie tylko „jak kliknąć”, ale też po co i jak to wykorzystać w praktyce.

W ostatnich latach regularnie realizuje szkolenia i projekty w obszarze grafiki/animacji oraz marketingu internetowego, stale aktualizując narzędzia i metody pracy.

Jest zapraszana do działań mentoringowych dla młodych przedsiębiorców i młodzieży wchodzącej na rynek pracy (m.in. projekt Fundacji Gospodarczej „Klucz do Sukcesu”).

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy po szkoleniu otrzymają:

- Certyfikat,
- materiały szkoleniowe w formie elektronicznej,
- bawełnianą torbę.

Warunki techniczne

Wymagania sprzętowe:

- przeglądarka internetowa: Chrome lub Firefox,
- słuchawki z mikrofonem (lub mikrofon) oraz kamera (zalecane przy zajęciach online),
- zainstalowane oprogramowanie na własnym komputerze przed szkoleniem (Adobe After Effects i Adobe Media Encoder),
- komputer/laptop:
 - procesor: min. Intel i5 / AMD Ryzen 5 (lub porównywalny),
 - pamięć RAM: min. 8 GB,
 - dysk: zalecany SSD z wolnym miejscem na projekty,
 - system: Windows 10/11 lub aktualny macOS.

Łącze internetowe (dla online / pobierania materiałów):

- minimum: 10 Mb/s download i 5 Mb/s upload,
- zalecane stabilne połączenie (najlepiej Wi-Fi dobrej jakości lub kabel),

Platforma szkoleniowa:

- Szkolenie odbywa się na platformie **Microsoft Teams**,
- Rekomendujemy zainstalowanie dedykowanej aplikacji Teams na komputerze, (zapewnia większą stabilność i więcej funkcji niż wersja w przeglądarce),
- Dostęp do szkolenia: Spersonalizowany link do spotkania zostanie przesłany drogą mailową na dzień przed rozpoczęciem kursu. Link pozostanie aktywny i niezmienny przez wszystkie dni szkoleniowe,

- **Wsparcie techniczne:** W trosce o najwyższą jakość szkolenia, umożliwiamy przeprowadzenie połączenia testowego na dzień przed szkoleniem. Pozwoli to na spokojne sprawdzenie ustawień sprzętowych oraz parametrów łącza internetowego.

Adres

ul. Tadeusza Kościuszki 44/1

81-702 Sopot

woj. pomorskie

LABELPOLAND.COM SZKOLENIA, ul. Kościuszki 44/1, 81-702 Sopot. Zajęcia odbywają się w nowoczesnych salach szkoleniowych przystosowanych do pracy warsztatowej (stanowiska do pracy, rzutnik/ekran, dostęp do Wi-Fi) w odrestaurowanej zabytkowej kamienicy w centrum Sopotu.

Lokalizacja w centrum Sopotu zapewnia bardzo wygodny dojazd komunikacją publiczną: w pobliżu znajdują się przystanki autobusowe z bezpośrednimi połączeniami w kierunku Gdańska i Gdyni oraz Dworzec SKM Sopot Główny, umożliwiające szybki dojazd z całego Trójmiasta. W okolicy dostępne są miejsca parkingowe (zgodnie z lokalnymi zasadami).

W trakcie przerw zapewniamy kawę, herbatę i wodę. Uczestnicy mają do dyspozycji zaplecze socjalne: lodówkę, kuchenkę mikrofalową oraz zmywarkę.

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe
- Zaplecze do nagrań: lampy studyjne, kamera, mikrofon.

Kontakt



Dorota Konopacka

E-mail biuro@szkolenia-graficzne.pl

Telefon (+48) 609 335 527