



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 2026/05/04/202092/3534685

- 📍 Sopot
- 🏠 Usługa szkoleniowa
- 📄 mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)
- 🕒 24:00 h
- 📅 08.06.2026 do 10.06.2026

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

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

Efektom 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
<b>1 z 16</b> Wprowadzenie do AE: interfejs, workflow, organizacja projektu, import materiałów	Dorota Konopacka	08-06-2026	09:00	11:00	02:00	Tak
<b>2 z 16</b> Przerwa	Dorota Konopacka	08-06-2026	11:00	11:15	00:15	Tak
<b>3 z 16</b> Kompozycje i oś czasu: ustawienia, warstwy, formaty social, prekompozycje	Dorota Konopacka	08-06-2026	11:15	13:15	02:00	Tak
<b>4 z 16</b> Przerwa	Dorota Konopacka	08-06-2026	13:15	13:30	00:15	Tak
<b>5 z 16</b> Keyframes i animacja: transformacje, anchor point, ruch po ścieżce	Dorota Konopacka	08-06-2026	13:30	15:30	02:00	Tak
<b>6 z 16</b> Import AI/PSD, przygotowanie plików, praca na warstwach, maski i ich animacja	Dorota Konopacka	09-06-2026	09:00	11:00	02:00	Tak

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
<b>7 z 16</b> Przerwa	Dorota Konopacka	09-06-2026	11:00	11:15	00:15	Tak
<b>8 z 16</b> Motion typography: animacja tekstu, animatory, czytelność tekstu w wideo	Dorota Konopacka	09-06-2026	11:15	13:15	02:00	Tak
<b>9 z 16</b> Przerwa	Dorota Konopacka	09-06-2026	13:15	13:30	00:15	Tak
<b>10 z 16</b> Parallax 2.5D: głębia, plany, naturalny ruch, zasady kompozycji sceny	Dorota Konopacka	09-06-2026	13:30	15:30	02:00	Tak
<b>11 z 16</b> Animacja wektorów: warstwy kształtów, podstawy animacji elementów graficznych	Dorota Konopacka	10-06-2026	09:00	11:00	02:00	Tak
<b>12 z 16</b> Przerwa	Dorota Konopacka	10-06-2026	11:00	11:15	00:15	Tak
<b>13 z 16</b> Efekty i płynność: dobór efektów, Easy Ease, Graph Editor, Motion Blur	Dorota Konopacka	10-06-2026	11:15	13:15	02:00	Tak
<b>14 z 16</b> Przerwa	Dorota Konopacka	10-06-2026	13:15	13:30	00:15	Tak

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
<span style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px;">15 z 16</span> Parenting, deformacje 2D, podstawy expressions, audio, rendering i eksport	Dorota Konopacka	10-06-2026	13:30	15:00	01:30	Tak
<span style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px;">16 z 16</span> Walidacja: test jednokrotnego wyboru, wynik generowany automatycznie	Dorota Konopacka	10-06-2026	15:00	15:30	00:30	Tak

## Cennik

### Cennik

Rodzaj ceny	Cena
<b>Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto</b>	2 000,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 113 ust. 1 ustawy o VAT ze względu na wartość sprzedaży	
<b>Koszt przypadający na 1 uczestnika netto</b>	2 000,00 PLN
<b>Koszt osobogodziny brutto</b>	83,33 PLN
<b>Koszt osobogodziny netto</b>	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, umożliwiającą 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](mailto:biuro@szkolenia-graficzne.pl)

**Telefon** (+48) 609 335 527