



Design Practice
Paulina Abramek,
Agnieszka Naplocha
spółka cywilna


★★★★★ 5,0 / 5


1 ocena


Motion Designer & Creative Typography & AI Designer – animacja 2D i 3D – After Effects i Cinema 4D / Podstawy typografii i kreślenia dla projektantów / praca twórcza z wykorzystaniem narzędzi AI / usługa mieszana


Numer usługi 2026/05/26/136999/3587143

 Usługa szkoleniowa

 mieszana (zdalna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

 Zajęcia grupowe z praktyką indywidualną

 93:45 h


 01.07.2026 do 01.02.2027

6 393,40 PLN brutto

5 197,89 PLN netto

68,20 PLN brutto/h

55,44 PLN netto/h

200,00 PLN cena rynkowa 

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.
- **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
- **Graficy i designerzy** pracujących z brandingiem oraz chcący poznać AI i pracować z nowoczesnymi narzędziami
- **Freelancerzy** planujący rozwinąć swoje umiejętności typograficzne i chcąc zwiększyć produktywność dzięki automatyzacjom AI

Minimalna liczba uczestników

2

Maksymalna liczba uczestników

10

Forma prowadzenia usługi

mieszana (zdalna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

Cel

Cel edukacyjny

Tworzenie animacji 2D i 3D – kurs przygotowuje do samodzielnego przygotowywania animacji na potrzeby brandingu, 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.

Zdobycie konkretnych umiejętności z typografii, dzięki którym Twoje projekty zyskają nową jakość.

Umiejętność wykorzystania technologii AI w praktyce i stworzenie armii asystentów AI, którzy pomagają w pracy.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

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

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
Uczestnik zbuduje solidne fundamenty w pracy z typografią, dzięki którym zrozumie, jak wpływa na odbiór komunikatów	Spełnienie wytycznych do projektu końcowego	Prezentacja
Uczestnik wie, jak bezpiecznie i kreatywnie eksperymentować z fontami, zachowując czytelność i charakter	Spełnienie wytycznych do projektu końcowego	Prezentacja
Uczestnik umiejętnie projektuje litery w logotypach i świadomie dobiera typografię do projektów brandingowych i cyfrowych	Spełnienie wytycznych do projektu końcowego	Prezentacja
Uczestnik wykazuje umiejętność pracy z krzywymi Béziera i siatkami (gridem), by projektować sprawniej	Spełnienie wytycznych do projektu końcowego	Prezentacja
Uczestnik rozumiesz, jak wykorzystać technologię w praktyce i uzyskać z niej wartość	Spełnienie wytycznych do projektu końcowego	Test teoretyczny
Uczestnik jest w stanie pracować nawet kilka razy wydajniej i skupić się na twórczej pracy	Spełnienie wytycznych do projektu końcowego	Test teoretyczny
Uczestnik zaczyna wprowadzać zmiany w swojej firmie	Spełnienie wytycznych do projektu końcowego	Test teoretyczny

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

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.

www.creativetypography.pl

Moduł 1. Wprowadzenie do świata liter

Moduł 2. Świat krzywych

Moduł 3. Zaawansowane kreślenie

Moduł 4. Tworzenie prostego kroju

Moduł 5. Proces projektowy w znakach graficznych

Moduł 6. Znaki graficzne

Moduł 7. Tips & Tricks

Moduł 8. Digital Type & UX

Moduł 9. Kulisy Pracy

Dodatkowo: <https://www.designpractice.pl/aidesigner>

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 11

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 11 Q&A 3	Zajęcia	Mateusz Machalski	06-07-2026	19:00	21:00	02:00
2 z 11 -	Przerwa	-	06-07-2026	21:00	21:15	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
3 z 11 Q&A 4	Zajęcia	Mateusz Machalski	27-07-2026	19:00	21:00	02:00
4 z 11 -	Przerwa	-	27-07-2026	21:00	21:15	00:15
5 z 11 Sesja Q&A 2	Zajęcia	Jacek Janiczak	28-07-2026	18:00	20:00	02:00
6 z 11 -	Przerwa	-	28-07-2026	20:00	20:15	00:15
7 z 11 Webinar końcowy	Zajęcia	Mateusz Machalski	21-08-2026	12:00	14:00	02:00
8 z 11 -	Przerwa	-	21-08-2026	14:00	14:15	00:15
9 z 11 -	Walidacja	-	02-09-2026	18:00	18:30	00:30
10 z 11 Webinar końcowy	Zajęcia	Jacek Janiczak	08-09-2026	18:00	20:00	02:00
11 z 11 -	Przerwa	-	08-09-2026	20:00	20:15	00:15

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	93:45
w tym suma godzin zajęć	10:00
w tym suma godzin walidacji	00:30
w tym suma przerw	01:15
w tym liczba godzin zajęć praktycznych indywidualnych	10:00
w tym liczba godzin zdalnych	72:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	123:15

Cennik

Jeżeli korzystasz z dofinansowania i usługa stanowi usługę kształcenia zawodowego lub przekwalifikowania zawodowego wraz z usługą lub dostawą towarów ściśle związaną z usługami kształcenia zawodowego lub przekwalifikowania zawodowego to możesz mieć możliwość skorzystania za zwolnienia z podatku VAT na podstawie art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c ustawy z dnia 11 marca 2024 r. o podatku od towarów i usług, jeśli usługa w całości jest finansowana ze środków publicznych lub § 3 ust. 1 pkt 14 rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień w przypadku, gdy usługa jest finansowana w co najmniej 70% ze środków publicznych.

Cennik

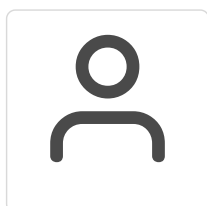
Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	6 393,40 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 197,89 PLN
Koszt osobogodziny brutto	68,20 PLN
Koszt osobogodziny netto	55,44 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	93:45
w tym liczba godzin zajęć praktycznych indywidualnych	10:00
w tym liczba godzin zdalnych	72:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 3



1 z 3

Mateusz Machalski

Jeden z najbardziej rozpoznawalnych polskich projektantów i edukatorów, specjalista od typografii 🎨, wybrany w 2018 przez TDC New York jako jeden z 8 najciekawszych projektantów przed 35 rokiem życia. 🔥 Związany z projektowaniem od prawie 20 lat, a od 10 jako edukator i nauczyciel. 🧑🏫 Pracował m.in. z Matą oraz Robertem Lewandowskim.

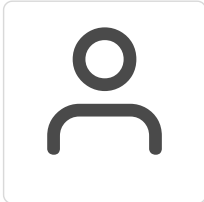


2 z 3

PAULINA ABRAMEK

Blisko związany z UI i UX od prawie 15 lat. Grzegorz projektuje doświadczenia użytkowników we własnych produktach i platformach, takich jak easy.tools oraz dukuje projektantów, prowadzi serwis eduweb.pl

Twórca międzynarodowych kursów dla designerów m.in. dla Uniwersytetu Stanforda i autor wielu publikacji np. dla Smashing Magazine. Projektuje własne narzędzia np. heyalice.app oraz frameworki dla designerów m.in. Systemflow.co



3 z 3

Jacek Janiczak

Doświadczony ekspert i mentor w dziedzinie motion designu. Specjalizuje się w animacji 2D i 3D, w branding i systemach identyfikacji wizualnej.

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
- Webinary i sesje Q&A na żywo
- Certyfikat ukończenia

Informacje dodatkowe

Więcej o kursie: www.motiondesigner.pl, www.creativetypography.pl oraz <https://www.designpractice.pl/aidesigner>

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.

Dodatkowo:

- Mateusz będzie pracować w Illustratorze, ale Figma (bezpłatna wersja) w zupełności wystarczy do ćwiczeń
- otrzymasz od nas bezpłatną licencję edukacyjną do FontLab na czas trwania kursu

Kontakt



PAULINA ABRAMEK



E-mail hello@designpractice.pl

Telefon (+48) 517 169 535