



Design Practice  
Paulina Abramek,  
Agnieszka Naplocha  
spółka cywilna

★★★★★ 5,0 / 5

1 ocena

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



Numer usługi 2026/07/08/136999/3678004

📍 Usługa szkoleniowa

📺 mieszana (zdalna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

👥 Zajęcia grupowe z praktyką indywidualną

🕒 29:15 h

📅 10.09.2026 do 08.01.2027

2 447,70 PLN brutto

1 990,00 PLN netto

83,68 PLN brutto/h

68,03 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.
- **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

2

### Maksymalna liczba uczestników

10

### Data zakończenia rekrutacji

09-09-2026

### Forma prowadzenia usługi

mieszana (zdalna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

### Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

# 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 potrafi wskazać i omówić różnice między sztywną a profesjonalną animacją na przykładach.</p>                     | <p>Test teoretyczny</p> |
| <p>Uczestnik zna zasady sprawnego przygotowania plików oraz optymalizacji pracy z wykorzystaniem pluginów (Moduł 2).</p>            | <p>Uczestnik opisuje proces przygotowania warstw w Figmie/Illustratorze pod kątem bezproblemowego importu do animacji.</p>    | <p>Test teoretyczny</p> |
| <p>Uczestnik ożywia elementy tożsamości wizualnej, tworząc animacje logo i kinetotypografię w After Effects (Moduł 3).</p>          | <p>Uczestnik wykonuje zadanie praktyczne: wprawia w ruch logotyp, dbając o płynne przejścia i timing.</p>                     | <p>Test teoretyczny</p> |
| <p>Uczestnik projektuje inteligentne systemy graficzne oparte na animacji proceduralnej w programie Cavalry (Moduł 4).</p>          | <p>Uczestnik tworzy złożony wzór ruchowy, który jest generowany automatycznie przez system, a nie klatka po klatce.</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, udźwiękowienie oraz eksport do odpowiednich formatów (Moduł 6).</p>      | <p>Uczestnik dostarcza gotowy plik wideo, który jest zsynchronizowany z dźwiękiem i zoptymalizowany pod kątem publikacji.</p> | <p>Test teoretyczny</p> |
| <p>Uczestnik porusza się w zaawansowanym środowisku 3D, wykorzystując Cinema 4D oraz silnik Redshift (Moduł 7).</p>                 | <p>Uczestnik renderuje zaawansowaną scenę 3D o profesjonalnym sznycie wizualnym.</p>                                          | <p>Test teoretyczny</p> |
| <p>Uczestnik wykazuje umiejętność biznesowego podejścia do projektów: od ofertowania po organizację pracy z klientem (Moduł 6).</p> | <p>Uczestnik przygotowuje przykładową wycenę i harmonogram prac nad animacją dla potencjalnego klienta.</p>                   | <p>Test teoretyczny</p> |

# Kwalifikacje

## Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

### Warunki uznania kompetencji

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

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyrażnie 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 wyrażnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają 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.

## Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 1

| Przedmiot / temat | Typ aktywności | Prowadzący | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|-------------------|----------------|------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| 1 z 1 -           | Walidacja      | -          | 05-10-2026            | 14:00               | 14:15               | 00:15         |

## Podsumowanie

| Rodzaj godzin                                         | Liczba godzin |
|-------------------------------------------------------|---------------|
| Suma godzin zegarowych usługi                         | 29:15         |
| w tym suma godzin zajęć                               | 00:00         |
| w tym suma godzin walidacji                           | 00:15         |
| w tym liczba godzin zajęć praktycznych indywidualnych | 04:00         |
| w tym liczba godzin zdalnych                          | 25:00         |
| Suma godzin dydaktycznych bez przerw                  | 39:00         |

## 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 ze 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 | 2 447,70 PLN |
| Koszt przypadający na 1 uczestnika netto  | 1 990,00 PLN |
| Koszt osobogodziny brutto                 | 83,68 PLN    |
| Koszt osobogodziny netto                  | 68,03 PLN    |

## Liczba godzin usługi

| Rodzaj godzin                   | Liczba godzin |
|---------------------------------|---------------|
| Liczba godzin zegarowych usługi | 29:15         |

w tym liczba godzin zajęć praktycznych  
indywidualnych

04:00

w tym liczba godzin zdalnych

25:00

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

**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](http://www.motiondesigner.pl)

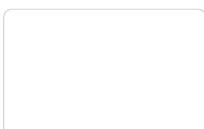
## Warunki techniczne

**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