



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 mieszana

Numer usługi 2026/07/13/136999/3685850

 Usługa szkoleniowa

 mieszana (zdalna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

 Zajęcia grupowe z praktyką indywidualną

 33:45 h

 24.07.2026 do 11.09.2026

2 447,70 PLN brutto

1 990,00 PLN netto

72,52 PLN brutto/h

58,96 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

23-07-2026

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
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
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 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

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: 5

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 5 Sesja Q&A 2	Zajęcia	Jacek Janiczak	28-07-2026	18:00	20:00	02:00
2 z 5 -	Przerwa	-	28-07-2026	20:00	20:15	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
3 z 5 Webinar końcowy	Zajęcia	Jacek Janiczak	08-09-2026	18:00	20:00	02:00
4 z 5 -	Przerwa	-	08-09-2026	20:00	20:15	00:15
5 z 5 -	Walidacja	-	09-09-2026	14:00	14:15	00:15

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	33:45
w tym suma godzin zajęć	04:00
w tym suma godzin walidacji	00:15
w tym suma przerw	00:30
w tym liczba godzin zajęć praktycznych indywidualnych	04:00
w tym liczba godzin zdalnych	25:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	44:15

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	2 447,70 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 990,00 PLN

Koszt osobogodziny brutto	72,52 PLN
Koszt osobogodziny netto	58,96 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	33:45
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 brandingu 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

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