



Szkolenie: Motion design w After Effects – od podstaw do animacji

Numer usługi 2026/08/04/46441/3729205

6 800,00 PLN brutto

6 800,00 PLN netto

100,00 PLN brutto/h

100,00 PLN netto/h

200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

TALENTOWNIA

SPÓŁKA Z

OGRANICZONĄ

ODPOWIEDZIALNOŚĆ

CIĄ

★★★★★ 4,8 / 5

110 ocen

🏠 Usługa szkoleniowa

📄 zdalna w czasie rzeczywistym

👥 Zajęcia grupowe

🕒 68:00 h

📅 02.10.2026 do 15.11.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Grupa docelowa usługi	Szkolenie skierowane jest do osób dorosłych, które chcą zdobyć lub rozwinąć kompetencje w zakresie tworzenia animacji 2D, motion designu oraz efektów wizualnych w programie Adobe After Effects. Szkolenie skierowane jest także do uczestników programów: • "Kierunek rozwój" • "Małopolski pociąg do kariery"
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	20
Data zakończenia rekrutacji	01-10-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cel

Cel edukacyjny

Szkolenie: Motion design w After Effects – od podstaw do animacji przygotowuje uczestników do samodzielnego tworzenia animacji 2D, materiałów motion design oraz efektów wizualnych w programie Adobe After Effects poprzez

zdobycie praktycznych umiejętności z zakresu animacji, kompozycji, pracy z tekstem, grafiką i materiałem filmowym oraz przygotowania gotowych projektów do publikacji i wykorzystania komercyjnego.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
WIEDZA Uczestnik: 1.Charakteryzuje podstawowe narzędzia i zasady pracy w Adobe After Effects. 2.Wyjaśnia zasady projektowania ruchu i budowania animacji motion design.	1. Wyjaśnia zastosowanie warstw, Shape Layers, keyframes i transformacji. 2. Omawia zasady organizacji projektu oraz przygotowania go do renderowania i eksportu. 1. Wyjaśnia znaczenie timingu, easingu i Graph Editora dla charakteru ruchu. 2. Omawia zasady budowania scen, przejść oraz synchronizacji animacji z rytmem i muzyką.	Wywiad swobodny Wywiad swobodny
3.Charakteryzuje techniki tworzenia kompozycji wizualnych i filmowych w After Effects.	1. Omawia zastosowanie typografii w ruchu, tekstur, trybów mieszania, paralaksy i kamery 2.5D. 2. Wyjaśnia wpływ kompozycji, głębi i rytmu narracyjnego na odbiór materiału.	Wywiad swobodny
4. Rozróżnia podstawowe techniki VFX i compositingu stosowane w postprodukcji.	1. Rozróżnia tracking 2D, planar tracking i camera tracking oraz wskazuje ich zastosowania. 2. Wyjaśnia zastosowanie compositingu, cleanupu, efektów świetlnych i grainu w materiale filmowym.	Wywiad swobodny
UMIEJĘTNOŚCI 1. Tworzy i animuje elementy graficzne w Adobe After Effects.	1. Tworzy animację wykorzystującą warstwy, Shape Layers, transformacje i keyframes. 2. Stosuje timing, easing i Graph Editor w celu uzyskania płynnego ruchu.	Obserwacja w warunkach symulowanych
2. Projektuje kompletną animację motion design.	1. Buduje sceny i przejścia z wykorzystaniem narzędzi Shape Layers, masek, parentingu i prekompozycji. 2. Dopasowuje rytm i przebieg animacji do założeń projektu oraz wykorzystanej muzyki.	Obserwacja w warunkach symulowanych
3. Tworzy filmową sekwencję tytułową wykorzystującą tekst, grafikę i przestrzeń 2.5D.	1. Animuje tekst i stosuje typografię w ruchu oraz odpowiednią stylizację obrazu. 2. Wykorzystuje kamerę 2.5D, parallax i głębię do budowania przestrzeni oraz narracji wizualnej.	Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
4. Wykonuje podstawowe efekty VFX i compositing w materiale filmowym.	1. Wykorzystuje odpowiednią technikę trackingu do osadzenia elementu graficznego w materiale filmowym. 2. Łączy elementy graficzne z materiałem filmowym, stosując compositing, cleanup i efekty wizualne.	Obserwacja w warunkach symulowanych
KOMPETENCJE SPOŁECZNE 1. Samodzielnie planuje realizację projektu motion design zgodnie z jego założeniami.	1. Przygotowuje storyboard i określa kolejne etapy realizacji animacji. 2. Organizuje elementy projektu w sposób umożliwiający sprawną realizację i wprowadzanie zmian.	Obserwacja w warunkach symulowanych
2. Podejmuje świadome decyzje estetyczne podczas tworzenia materiałów wizualnych.	1. Dobiera kompozycję, typografię, ruch i stylizację odpowiednio do charakteru projektu. 2. Uzasadnia zastosowane rozwiązania wizualne w odniesieniu do celu projektu.	Obserwacja w warunkach symulowanych Wywiad swobodny
3. Wykazuje gotowość do rozwijania własnego warsztatu i poszukiwania inspiracji wizualnych.	1. Wskazuje elementy własnego projektu wymagające dalszego doskonalenia. 2. Wskazuje możliwości wykorzystania zdobytych umiejętności w kolejnych realizacjach.	Wywiad swobodny

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

Program szkolenia:

Motion design w After Effects – od podstaw do animacji

Moduł 1 - Fundamenty

Projekt: Animowane logo, krótka identyfikacja (Animowane logo)

1. interfejs
2. organizacja projektu
3. praca na warstwach
4. transformacje
5. shape layers
6. keyframe
7. Graph Editor
8. easing
9. timing
10. zasady ruchu
11. renderowanie i eksport

Moduł 2 - Motion design

Projekt: Krótka animacja promocyjna oparta na formach geometrycznych

1. zaawansowana praca z Shape Layers
2. Trim Paths
3. Repeaters
4. Merge Paths
5. maski
6. parenting
7. prekompozycje
8. animacja ikon i obiektów
9. budowanie scen i przejść
10. storyboard i planowanie animacji
11. praca z rytmem i muzyką
12. projektowanie ruchu dla social media

Moduł 3 - Filmowa sekwencja tytułowa

Projekt: Czołówka filmowa oparta na tekście, fragmentach gazet, tekstur itp

1. narzędzia tekstowe
2. animatory tekstu
3. typografia w ruchu
4. przygotowanie materiałów graficznych
5. tekstury i fotografie archiwalne
6. blend modes
7. stylizacja obrazu
8. kamera 2.5D
9. parallax
10. depth i budowanie przestrzeni
11. montaż i rytym narracyjny

Moduł 4 - VFX & professional workflow

Projekt: Motion graphic w materiale filmowym

(Podmiana ekranu w telefonie, osadzenie grafiki w przestrzeni)

1. workflow komercyjnych realizacji

2. shot preparation
3. tracking 2D
4. planar tracking
5. camera tracking
6. cleanup
7. compositing
8. glow i efekty świetlne
9. grain

Szkolenie zostało stworzone z myślą o osobach, które chcą nauczyć się tworzyć nowoczesne animacje, reklamy oraz materiały motion designowe w Adobe After Effects — od całkowitych podstaw aż po bardziej zaawansowane techniki pracy.

Podczas szkolenia poznasz zarówno techniczne aspekty programu, jak i zasady projektowania ruchu, kompozycji oraz pracy z obrazem.

Projekt końcowy

W trakcie szkolenia stworzysz własny projekt końcowy — identyfikację wizualną, animację motion designową, czołówkę filmową, która może stać się częścią Twojego portfolio.

Szkolenie kładzie duży nacisk nie tylko na obsługę programu, ale również na rozwijanie wyczucia ruchu, kompozycji i estetyki obrazu.

Informacje organizacyjne:

1. Szkolenie: Motion design w After Effects – od podstaw do animacji skierowane jest do osób dorosłych, które chcą zdobyć lub rozwinąć kompetencje w zakresie tworzenia animacji 2D, motion designu oraz efektów wizualnych w programie Adobe After Effects.
2. Szkolenie skierowane jest także do uczestników programów:

- "Kierunek rozwój"
- "Małopolski pociąg do kariery"

1. **Forma świadczenia usługi:** zdalna w czasie rzeczywistym - szkolenie grupowe na platformie Trainer Central.

2. **Łączny czas trwania:** 65 godzin zegarowych

3. Przerwy są wliczone w czas trwania usługi, zgodnie z obowiązującym regulaminem

4. **Podział godzin:**

- 13 h teorii
- 51 h praktyki
- 1 h walidacji (koszt walidacji 0 zł)

1. **Sposób organizacji walidacji:** Walidacja obejmuje **sprawdzenie osiągnięcia efektów uczenia się** w odniesieniu do kryteriów weryfikacji, z wykorzystaniem poniższych metod:

- Wywiad swobodny
- Obserwacja w warunkach symulowanych – wykonanie przez uczestnika zadania praktycznego

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 51

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 51 Moduł 1. Fundamenty – interfejs, organizacja projektu, praca na warstwach, transformacje , Shape Layers, Keyframes	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	02-10-2026	16:30	18:30	02:00
2 z 51 -	Przerwa	-	02-10-2026	18:30	19:00	00:30
3 z 51 Moduł 1. Fundamenty – interfejs, organizacja projektu, praca na warstwach, transformacje , Shape Layers, Keyframes	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	02-10-2026	19:00	21:00	02:00
4 z 51 Moduł 1. Fundamenty – Graph Editor, Easing, Timing, zasady ruchu, renderowanie i eksport	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	03-10-2026	09:00	11:00	02:00
5 z 51 -	Przerwa	-	03-10-2026	11:00	11:30	00:30
6 z 51 Moduł 1. Fundamenty – Graph Editor, Easing, Timing, zasady ruchu, renderowanie i eksport	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	03-10-2026	11:30	13:00	01:30
7 z 51 -	Przerwa	-	03-10-2026	13:00	13:30	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
8 z 51 Moduł 1. Fundamenty – Graph Editor, Easing, Timing, zasady ruchu, renderowanie i eksport	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	03-10-2026	13:30	15:00	01:30
9 z 51 Projekt: Animowane logo i krótka identyfikacja wizualna	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	04-10-2026	09:00	11:00	02:00
10 z 51 -	Przerwa	-	04-10-2026	11:00	11:30	00:30
11 z 51 Projekt: Animowane logo i krótka identyfikacja wizualna	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	04-10-2026	11:30	13:00	01:30
12 z 51 -	Przerwa	-	04-10-2026	13:00	13:30	00:30
13 z 51 Projekt: Animowane logo i krótka identyfikacja wizualna	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	04-10-2026	13:30	15:00	01:30
14 z 51 Moduł 2. Motion Design – zaawansowana praca z Shape Layers, Trim Paths, Repeaters, Merge Paths	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	16-10-2026	16:00	18:30	02:30
15 z 51 -	Przerwa	-	16-10-2026	18:30	19:00	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
16 z 51 Moduł 2. Motion Design – zaawansowana praca z Shape Layers, Trim Paths, Repeaters, Merge Paths	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	16-10-2026	19:00	20:55	01:55
17 z 51 Moduł 2. Motion Design – maski, parenting, prekompozycje, animacja ikon i obiektów	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	17-10-2026	09:00	11:00	02:00
18 z 51 -	Przerwa	-	17-10-2026	11:00	11:30	00:30
19 z 51 Moduł 2. Motion Design – maski, parenting, prekompozycje, animacja ikon i obiektów	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	17-10-2026	11:30	13:00	01:30
20 z 51 -	Przerwa	-	17-10-2026	13:00	13:30	00:30
21 z 51 Moduł 2. Motion Design – budowanie scen i przejść, storyboard, praca z rytmem i muzyką, projektowanie ruchu dla social media	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	17-10-2026	13:30	15:30	02:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
22 z 51 Moduł 2. Motion Design – budowanie scen i przejść, storyboard, praca z rytmem i muzyką, projektowanie ruchu dla social media	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	18-10-2026	09:00	11:00	02:00
23 z 51 -	Przerwa	-	18-10-2026	11:00	11:30	00:30
24 z 51 Projekt: Krótka animacja promocyjna oparta na formach geometrycznych	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	18-10-2026	11:30	13:00	01:30
25 z 51 -	Przerwa	-	18-10-2026	13:00	13:30	00:30
26 z 51 Projekt: Krótka animacja promocyjna oparta na formach geometrycznych	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	18-10-2026	13:30	15:30	02:00
27 z 51 Moduł 3. Filmowa sekwencja tytułowa – narzędzia tekstowe, animatory tekstu, typografia w ruchu, przygotowanie materiałów graficznych	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	29-10-2026	16:00	18:30	02:30
28 z 51 -	Przerwa	-	29-10-2026	18:30	19:00	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
29 z 51 Moduł 3. Filmowa sekwencja tytułowa – narzędzia tekstowe, animatory tekstu, typografia w ruchu, przygotowani e materiałów graficznych	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	29-10-2026	19:00	20:55	01:55
30 z 51 Moduł 3. Filmowa sekwencja tytułowa – tekstury, Blend Modes, stylizacja obrazu, kamera 2.5D, Parallax, budowanie przestrzeni	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	30-10-2026	16:00	18:30	02:30
31 z 51 -	Przerwa	-	30-10-2026	18:30	19:00	00:30
32 z 51 Moduł 3. Filmowa sekwencja tytułowa – tekstury, Blend Modes, stylizacja obrazu, kamera 2.5D, Parallax, budowanie przestrzeni	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	30-10-2026	19:00	20:55	01:55
33 z 51 Projekt: Czołówka filmowa	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	31-10-2026	09:00	11:00	02:00
34 z 51 -	Przerwa	-	31-10-2026	11:00	11:30	00:30
35 z 51 Projekt: Czołówka filmowa	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	31-10-2026	11:30	13:00	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
36 z 51 -	Przerwa	-	31-10-2026	13:00	13:30	00:30
37 z 51 Projekt: Czołówka filmowa	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	31-10-2026	13:30	15:50	02:20
38 z 51 Moduł 4. VFX & Professional Workflow – workflow komercyjnych realizacji, shot preparation, tracking 2D, planar tracking, camera tracking	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	13-11-2026	16:30	18:30	02:00
39 z 51 -	Przerwa	-	13-11-2026	18:30	19:00	00:30
40 z 51 Moduł 4. VFX & Professional Workflow – workflow komercyjnych realizacji, shot preparation, tracking 2D, planar tracking, camera tracking	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	13-11-2026	19:00	20:55	01:55
41 z 51 Moduł 4. VFX & Professional Workflow – cleanup, compositing, glow, efekty świetlne, grain	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	14-11-2026	09:00	11:00	02:00
42 z 51 -	Przerwa	-	14-11-2026	11:00	11:30	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
43 z 51 Moduł 4. VFX & Professional Workflow – cleanup, compositing, glow, efekty świetlne, grain	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	14-11-2026	11:30	13:00	01:30
44 z 51 -	Przerwa	-	14-11-2026	13:00	13:30	00:30
45 z 51 Moduł 4. VFX & Professional Workflow – cleanup, compositing, glow, efekty świetlne, grain	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	14-11-2026	13:30	15:00	01:30
46 z 51 Projekt: Motion graphic w materiale filmowym	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	15-11-2026	09:00	11:00	02:00
47 z 51 -	Przerwa	-	15-11-2026	11:00	11:30	00:30
48 z 51 Projekt: Motion graphic w materiale filmowym	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	15-11-2026	11:30	13:00	01:30
49 z 51 -	Przerwa	-	15-11-2026	13:00	13:30	00:30
50 z 51 Projekt: Motion graphic w materiale filmowym	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	15-11-2026	13:30	14:30	01:00
51 z 51 -	Walidacja	-	15-11-2026	14:30	15:30	01:00

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	68:00
w tym suma godzin zajęć	57:30
w tym suma godzin walidacji	01:00
w tym suma przerw	09:30
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	78:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	6 800,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	6 800,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	100,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	100,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	68:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Michał Kwiatkowski

Michał Kwiatkowski – artysta wizualny, motion designer i compositing artist, absolwent kierunku Sztuka Mediów na Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. Od blisko 10 lat zawodowo zajmuje się postprodukcją filmową, efektami wizualnymi (VFX) oraz motion designem. Doświadczenie zdobywał

m.in. w firmach UNS-Supplements, Ikona Sp. z o.o., Link Visuals, ORKA Postproduction Studio oraz Lumiere de Cinema, realizując projekty dla branży filmowej, serialowej i reklamowej. Współtworzył efekty wizualne do produkcji takich jak Czerwone maki, Langer, Dziki, Infinite Storm i Zaprawdę Hitler umarł, a także kampanii reklamowych dla marek Pepsi, Samsung, Orange, Play, Biedronka i Lotto. Posiada doświadczenie w prowadzeniu szkoleń i warsztatów z zakresu Adobe After Effects, motion designu oraz postprodukcji obrazu. Podczas zajęć przekazuje praktyczną wiedzę opartą na rzeczywistych projektach komercyjnych, rozwijając u uczestników umiejętności tworzenia animacji, efektów wizualnych i profesjonalnego workflow. Doświadczenie zdobyte nie wcześniej niż 5 lat przed rozpoczęciem usługi.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

1. Materiały szkoleniowe zostaną udostępnione uczestnikom za pośrednictwem dysku online.
2. Kontakt z Trenerem podczas szkolenia odbywa się za pośrednictwem platformy TrainerCentral oraz komunikatora Discord.
3. Linki umożliwiające udział w szkoleniu będą publikowane w Karcie Usługi oraz przesyłane uczestnikom drogą mailową, przed każdym dniem szkoleniowym, bezpośrednio z platformy szkoleniowej.

Warunki uczestnictwa

Warunkiem koniecznym uczestnictwa są podstawowe umiejętności obsługi komputera (korzystanie z Internetu i przeglądarki Internetowej, korzystanie z aplikacji na smartphonie, wyszukiwanie w Google, korzystanie z chatu/forum internetowego, obsługa edytorów tekstowych (np. Word) etc.).

Uczestnictwo w kursie będzie wymagało utworzenia darmowych kont w narzędziach takich jak Discord, Trainer Central.

W przypadku korzystania z dofinansowania, warunkiem uczestnictwa jest zapisanie się przez BUR z podaniem ID wsparcia. Warunkiem rozliczenia dofinansowania jest uczestnictwo w co najmniej 80% godzin szkolenia, zgodnie z wymaganiami właściwego Operatora.

Informacje dodatkowe

1. Godzina dydaktyczna = 60 min
2. Przerwy są wliczone w czas trwania szkolenia.
3. Zawarto umowę z WUP Kraków na rozliczanie Usług z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu „Pociąg do Kariery”(wymagana frekwencja 80% obecności).
4. Zawarto umowę z WUP Toruń w ramach projektu Kierunek Rozwój (wymagana frekwencja 80% obecności).
5. Kompetencja związana z cyfrową transformacją.
6. Uczestnik po ukończeniu kursu otrzymuje:

- certyfikat Young Design Academy by TALENTOWNIA
- zaświadczenie o ukończeniu kursu wraz z opisem efektów kształcenia

1. Szkolenie jest zwolnione z VAT (art. 43 ust. 1 pkt 29 ustawy o VAT), jeśli jest finansowane w min. 70% ze środków publicznych (np. UE, KFS).

Warunki techniczne

1. Dostęp do komputera
2. Dostęp do stałego łącza internetowego
3. Łącze internetowe: min download: 10 Mb/s, min upload: 10 Mb/s (APMG Int. zaleca korzystanie z łącza stałego)
4. Minimalne wymagania sprzętowe:

- Komputer PC z systemem Operacyjnym Windows 7/8.x/10 albo komputer MacBook z systemem Mac OS X 10.5 lub wyższy;
- Przeglądarka internetowa Google Chrome (preferowana) lub Mozilla Firefox w najnowszych wersjach,

- Kamera o rozdzielczości min 640 x 480 pix (podczas szkolenia nie należy wyłączać kamery),
- Mikrofon,
- Głośnik (zestaw słuchawkowy jest niedopuszczalny na egzaminie).

1. Link z dostępem do spotkania on-line zostanie dostarczony w osobnej wiadomości od Organizatora min 2 dni przed szkoleniem.

Kontakt



Jolanta Jarosz

E-mail biuro@youngdesignacademy.edu.pl

Telefon (+48) 510 099 770