



TALENTOWNIA
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 4,8 / 5

112 ocen

Projektowanie cyfrowe, motion design i tworzenie materiałów wizualnych – Adobe After Effects, Figma i Canva

Numer usługi 2026/09/16/46441/3816257

- 🏠 Usługa szkoleniowa
- 💻 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 128:00 h
- 📅 17.10.2026 do 13.01.2027

12 800,00 PLN brutto

12 800,00 PLN netto

100,00 PLN brutto/h

100,00 PLN netto/h

200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

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	15-10-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cel

Cel edukacyjny

Szkolenie: Projektowanie cyfrowe, motion design i tworzenie materiałów wizualnych – Adobe After Effects, Figma i Canva przygotowuje uczestników do samodzielnego tworzenia nowoczesnych animacji, materiałów motion design oraz

efektów wizualnych w programie Adobe After Effects, a także do samodzielnego projektowania interfejsów użytkownika, materiałów graficznych i identyfikacji wizualnej z wykorzystaniem narzędzi Figma i Canva oraz efektywnej współpracy przy realizacji projektów cyfrowych i market

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. 4. Rozróżnia podstawowe techniki VFX i compositingu stosowane w postprodukcji. UMIEJĘTNOŚCI 1. Tworzy i animuje elementy graficzne w Adobe 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. 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. 1. Tworzy animację wykorzystującą warstwy, Shape Layers, transformacje i keyframes. 2. Stosuje timing, easing i Graph Editor w celu uzyskania płynnego ruchu.	Wywiad swobodny Wywiad swobodny 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 rytm 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.

FIGMA

1. Wprowadzenie do pracy w Figma

- Organizacja plików i projektów, version history, branching
- Skróty klawiszowe i optymalizacja tempa pracy
- Warsztat: reorganizacja własnego/przykładowego pliku wg dobrych praktyk

2. Artboardy i sekcje

- Frame vs section, auto layout w kontekście artboardów
- Warsztat: budowa strony z min. 3 sekcjami

3. Narzędzia zaawansowane w Figma

- Pen tool, boolean operations, pluginy przyspieszające pracę
- Warsztat: stworzenie własnej grafiki/ikony narzędziami wektorowymi

4. Projektowanie UI skoncentrowane na użytkowniku

- Zasady UCD, heurystyki Nielsena, persony, user flow
- Warsztat: user flow dla własnego projektu

5. Wireframing

- Zasady wireframingu, narzędzia low-fi w Figma
- Warsztat: wireframe własnej aplikacji/strony (min. 3 ekrany)

6. Tekst, kolor i style

- Text styles i color styles, zasady typografii i kontrastu
- Warsztat: własny mini design system (paleta + typografia)

7. Prototypowanie

- Connections, interactions, overlay
- Warsztat: prototyp własnego wireframe'u ze spotkania 5

8. Animacje

- Smart animate, wprowadzenie do Figma Motion (timeline na canvasie)
- Warsztat: animacja przejścia między dwoma ekranami

9. High fidelity

- Zasady hi-fi, spójność z design systemem z projektu 6
- Warsztat: doprowadzenie własnego projektu do hi-fi na min. 2 ekranach

10. Komponenty i ich wykorzystanie

- Komponenty, instancje, nested components
- Warsztat: komponentyzacja elementów własnego projektu

11. Zmienne i warianty

- Warianty vs zmienne (variables), tryby (np. dark/light)
- Warsztat: warianty i zmienne dla komponentów ze spotkania 10

12. Testy - narzędzia zaawansowane

- Narzędzia do testów użyteczności, przygotowanie prototypu do testu
- Warsztat: scenariusz testowy dla własnego prototypu

13. Prototypowanie - zaawansowane

- Conditional logic, expressions, zmienne w interakcjach
- Warsztat: logika warunkowa we własnym prototypie (np. formularz z walidacją)

14. Wykorzystanie bibliotek

- Publikowanie biblioteki, subskrypcja bibliotek zespołowych
- Warsztat: publikacja własnej biblioteki komponentów

15. Zaawansowany flow pracy + praca w zespole

- Branching, komentarze, uprawnienia, multiplayer
- Warsztat w parach: wspólna edycja pliku i komentowanie projektu

16. Animacje zaawansowane

- Custom shadery (WebGPU), code layers, Figma Agent do generowania wariantów animacji
- Warsztat: zaawansowany efekt/animacja we własnym projekcie

17. Projekt, eksport i praca z klientem

- Checklist eksportu: specyfikacje, assets, Dev Mode, code layers
- Warsztat: kompletowanie własnego projektu z kursu (hi-fi + prototyp + komponenty + eksport dla developera)
- Prezentacja projektu na forum - symulacja obrony przed klientem

CANVA

1. Warsztat startowy: przestrzeń robocza, Brand Kit, szablony

- Przestrzeń robocza, typy projektów, szablony vs projekt od zera
- Brand Kit - kolory, fonty, logo
- Warsztat: założenie własnego Brand Kitu dla wybranej marki/case'u

2. Typografia, kolor i layout

- Zasady typografii, kontrastu, hierarchii, kompozycji
- Warsztat: redesign gotowego szablonu zgodnie z zasadami

3. Magic Studio / Canva AI 2.0 + Brand Intelligence

- Magic Studio 2026 (jedno pole promptu), Brand Intelligence
- Warsztat: generowanie zestawu grafik na bazie własnego Brand Kitu i selekcja/poprawki wyniku

4. Projekt 1 - pakiet social media

- Briefing projektu (marka, kanały, cele)
- Warsztat: projektowanie spójnego pakietu grafik na różne platformy, z wykorzystaniem Brand Kit + Magic Studio
- Feedback indywidualny i krótka prezentacja

5. Prezentacje i dokumenty

- Dobre praktyki prezentacji, szablony dokumentów
- Warsztat: prezentacja/dokument dla własnej marki

6. Wideo w Canva + Dream Lab

- Edytor wideo Canva, Dream Lab (tekst/obraz → wideo)
- Warsztat: krótki materiał wideo do własnego pakietu

7. Cavalry - animacja

- Wprowadzenie do Cavalry (darmowe w Canva), różnice względem prostych animacji Canvy
- Warsztat: animacja jednego elementu z własnego pakietu

8. Projektowanie do druku

- Spady, rozdzielczość, tryby kolorów, Print Shop
- Warsztat: przygotowanie materiału drukowanego dla własnej marki

9. Praca zespołowa i workflow

- Współdzielone zespoły, komentarze, zatwierdzanie, wersjonowanie
- Warsztat w parach: recenzja i komentowanie projektu drugiej osoby

10. Projekt finałowy - pakiet marki + prezentacja

- Kompletowanie pełnego pakietu marki: social + prezentacja + wideo/animacja + materiał drukowany, spójny z

Brand Kit

- Prezentacje efektów i peer review
- Efekt: portfolio-ready projekt marki obejmujący pełen zakres kursu Canva.

4. Projekt końcowy

Szkolenie kładzie duży nacisk nie tylko na obsługę programów, ale również na rozwijanie wyczucia ruchu,

kompozycji, estetyki obrazu, spójności wizualnej oraz praktycznego workflow projektowego.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 96

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 96 Moduł 1. Fundamenty – Graph Editor, Easing, Timing, zasady ruchu, renderowanie i eksport	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	17-10-2026	09:00	11:00	02:00
2 z 96 -	Przerwa	-	17-10-2026	11:00	11:30	00:30
3 z 96 Moduł 1. Fundamenty – Graph Editor, Easing, Timing, zasady ruchu, renderowanie i eksport	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	17-10-2026	11:30	13:00	01:30
4 z 96 -	Przerwa	-	17-10-2026	13:00	13:30	00:30
5 z 96 Moduł 1. Fundamenty – Graph Editor, Easing, Timing, zasady ruchu, renderowanie i eksport	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	17-10-2026	13:30	15:00	01:30
6 z 96 Projekt: Animowane logo i krótka identyfikacja wizualna	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	18-10-2026	09:00	11:00	02:00
7 z 96 -	Przerwa	-	18-10-2026	11:00	11:30	00:30
8 z 96 Projekt: Animowane logo i krótka identyfikacja wizualna	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	18-10-2026	11:30	13:00	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
9 z 96 -	Przerwa	-	18-10-2026	13:00	13:30	00:30
10 z 96 Projekt: Animowane logo i krótka identyfikacja wizualna	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	18-10-2026	13:30	15:00	01:30
11 z 96 Moduł 1. Fundamenty – interfejs, organizacja projektu, praca na warstwach, transformacje , Shape Layers, Keyframes	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	23-10-2026	16:30	18:30	02:00
12 z 96 -	Przerwa	-	23-10-2026	18:30	19:00	00:30
13 z 96 Moduł 1. Fundamenty – interfejs, organizacja projektu, praca na warstwach, transformacje , Shape Layers, Keyframes	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	23-10-2026	19:00	21:00	02:00
14 z 96 Moduł 2. Motion Design – zaawansowana praca z Shape Layers, Trim Paths, Repeaters, Merge Paths	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	06-11-2026	16:00	18:30	02:30
15 z 96 -	Przerwa	-	06-11-2026	18:30	19:00	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
16 z 96 Moduł 2. Motion Design – zaawansowana praca z Shape Layers, Trim Paths, Repeaters, Merge Paths	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	06-11-2026	19:00	20:55	01:55
17 z 96 Moduł 2. Motion Design – maski, parenting, prekompozycje, animacja ikon i obiektów	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	07-11-2026	09:00	11:00	02:00
18 z 96 -	Przerwa	-	07-11-2026	11:00	11:30	00:30
19 z 96 Moduł 2. Motion Design – maski, parenting, prekompozycje, animacja ikon i obiektów	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	07-11-2026	11:30	13:00	01:30
20 z 96 -	Przerwa	-	07-11-2026	13:00	13:30	00:30
21 z 96 Moduł 2. Motion Design – budowanie scen i przejść, storyboard, praca z rytmem i muzyką, projektowanie ruchu dla social media	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	07-11-2026	13:30	15:30	02:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
22 z 96 Moduł 2. Motion Design – budowanie scen i przejść, storyboard, praca z rytmem i muzyką, projektowanie ruchu dla social media	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	08-11-2026	09:00	11:00	02:00
23 z 96 -	Przerwa	-	08-11-2026	11:00	11:30	00:30
24 z 96 Projekt: Krótka animacja promocyjna oparta na formach geometrycznych	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	08-11-2026	11:30	13:00	01:30
25 z 96 -	Przerwa	-	08-11-2026	13:00	13:30	00:30
26 z 96 Projekt: Krótka animacja promocyjna oparta na formach geometrycznych	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	08-11-2026	13:30	15:30	02:00
27 z 96 1. Wprowadzenie do pracy w Figma (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	25-11-2026	17:00	19:00	02:00
28 z 96 -	Przerwa	-	25-11-2026	19:00	19:30	00:30
29 z 96 2. Artboardy i sekcje (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	25-11-2026	19:30	21:00	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
30 z 96 Moduł 3. Filmowa sekwencja tytułowa – narzędzia tekstowe, animatory tekstu, typografia w ruchu, przygotowanie materiałów graficznych	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	27-11-2026	16:00	18:30	02:30
31 z 96 -	Przerwa	-	27-11-2026	18:30	19:00	00:30
32 z 96 Moduł 3. Filmowa sekwencja tytułowa – narzędzia tekstowe, animatory tekstu, typografia w ruchu, przygotowanie materiałów graficznych	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	27-11-2026	19:00	20:55	01:55
33 z 96 Moduł 3. Filmowa sekwencja tytułowa – tekstury, Blend Modes, stylizacja obrazu, kamera 2.5D, Parallax, budowanie przestrzeni	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	28-11-2026	16:00	18:30	02:30
34 z 96 -	Przerwa	-	28-11-2026	18:30	19:00	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
35 z 96 Moduł 3. Filmowa sekwencja tytułowa – tekstury, Blend Modes, stylizacja obrazu, kamera 2.5D, Parallax, budowanie przestrzeni	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	28-11-2026	19:00	20:55	01:55
36 z 96 Projekt: Czołówka filmowa	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	29-11-2026	09:00	11:00	02:00
37 z 96 -	Przerwa	-	29-11-2026	11:00	11:30	00:30
38 z 96 Projekt: Czołówka filmowa	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	29-11-2026	11:30	13:00	01:30
39 z 96 -	Przerwa	-	29-11-2026	13:00	13:30	00:30
40 z 96 Projekt: Czołówka filmowa	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	29-11-2026	13:30	15:50	02:20
41 z 96 3. Narzędzia zaawansowane w Figma (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	30-11-2026	17:00	19:00	02:00
42 z 96 -	Przerwa	-	30-11-2026	19:00	19:30	00:30
43 z 96 4. Projektowanie UI skoncentrowane na użytkowniku (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	30-11-2026	19:30	21:00	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
44 z 96 5. Wireframin (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	02-12-2026	17:00	19:00	02:00
45 z 96 -	Przerwa	-	02-12-2026	19:00	19:30	00:30
46 z 96 6. Tekst, kolor i style (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	02-12-2026	19:30	21:00	01:30
47 z 96 7. Prototypowan ie (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	07-12-2026	17:00	19:00	02:00
48 z 96 -	Przerwa	-	07-12-2026	19:00	19:30	00:30
49 z 96 8. Animacje (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	07-12-2026	19:30	21:00	01:30
50 z 96 9. High fidelity (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	09-12-2026	17:00	19:00	02:00
51 z 96 -	Przerwa	-	09-12-2026	19:00	19:30	00:30
52 z 96 10. Komponenty i ich wykorzystanie (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	09-12-2026	19:30	21:00	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
53 z 96 Moduł 4. VFX & Professional Workflow – workflow komercyjnych realizacji, shot preparation, tracking 2D, planar tracking, camera tracking	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	11-12-2026	16:30	18:30	02:00
54 z 96 -	Przerwa	-	11-12-2026	18:30	19:00	00:30
55 z 96 Moduł 4. VFX & Professional Workflow – workflow komercyjnych realizacji, shot preparation, tracking 2D, planar tracking, camera tracking	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	11-12-2026	19:00	20:55	01:55
56 z 96 Moduł 4. VFX & Professional Workflow – cleanup, compositing, glow, efekty świetlne, grain	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	12-12-2026	09:00	11:00	02:00
57 z 96 -	Przerwa	-	12-12-2026	11:00	11:30	00:30
58 z 96 Moduł 4. VFX & Professional Workflow – cleanup, compositing, glow, efekty świetlne, grain	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	12-12-2026	11:30	13:00	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
59 z 96 -	Przerwa	-	12-12-2026	13:00	13:30	00:30
60 z 96 Moduł 4. VFX & Professional Workflow – cleanup, compositing, glow, efekty świetlne, grain	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	12-12-2026	13:30	15:00	01:30
61 z 96 Projekt: Motion graphic w materiale filmowym	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	13-12-2026	09:00	11:00	02:00
62 z 96 -	Przerwa	-	13-12-2026	11:00	11:30	00:30
63 z 96 Projekt: Motion graphic w materiale filmowym	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	13-12-2026	11:30	13:00	01:30
64 z 96 -	Przerwa	-	13-12-2026	13:00	13:30	00:30
65 z 96 Projekt: Motion graphic w materiale filmowym	Zajęcia	Michał Kwiatkowski	13-12-2026	13:30	14:30	01:00
66 z 96 -	Walidacja	-	13-12-2026	14:30	15:30	01:00
67 z 96 11. Zmienne i warianty (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	14-12-2026	17:00	19:00	02:00
68 z 96 -	Przerwa	-	14-12-2026	19:00	19:30	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
69 z 96 12. Testy - narzędzia zaawansowane (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	14-12-2026	19:30	21:00	01:30
70 z 96 13. Prototypowanie - zaawansowane (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	16-12-2026	17:00	19:00	02:00
71 z 96 -	Przerwa	-	16-12-2026	19:00	19:30	00:30
72 z 96 14. Wykorzystanie bibliotek (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	16-12-2026	19:30	21:00	01:30
73 z 96 15. Zaawansowany flow pracy + praca w zespole (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	21-12-2026	17:00	19:00	02:00
74 z 96 -	Przerwa	-	21-12-2026	19:00	19:30	00:30
75 z 96 16. Animacje zaawansowane (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	21-12-2026	19:30	21:00	01:30
76 z 96 17. Projekt, eksport i praca z klientem (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	23-12-2026	17:00	19:00	02:00
77 z 96 -	Przerwa	-	23-12-2026	19:00	19:30	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
78 z 96 17. Projekt, eksport i praca z klientem (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	23-12-2026	19:30	21:00	01:30
79 z 96 1. Warsztat startowy: przestrzeń robocza, Brand Kit, szablony (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	28-12-2026	17:00	19:00	02:00
80 z 96 -	Przerwa	-	28-12-2026	19:00	19:30	00:30
81 z 96 2. Typografia, kolor i layout (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	28-12-2026	19:30	21:00	01:30
82 z 96 3. Magic Studio / Canva AI 2.0 + Brand Intelligence (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	30-12-2026	17:00	19:00	02:00
83 z 96 -	Przerwa	-	30-12-2026	19:00	19:30	00:30
84 z 96 4. Projekt 1 - pakiet social media (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	30-12-2026	19:30	21:00	01:30
85 z 96 4. Projekt 1 - pakiet social media (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	04-01-2027	17:00	19:00	02:00
86 z 96 -	Przerwa	-	04-01-2027	19:00	19:30	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
87 z 96 5. Prezentacje i dokumenty (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	04-01-2027	19:30	21:00	01:30
88 z 96 6. Wideo w Canva + Dream Lab (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	05-01-2027	17:00	19:00	02:00
89 z 96 -	Przerwa	-	05-01-2027	19:00	19:30	00:30
90 z 96 7. Cavalry - animacja (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	05-01-2027	19:30	21:00	01:30
91 z 96 8. Projektowanie do druku (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	11-01-2027	17:00	19:00	02:00
92 z 96 -	Przerwa	-	11-01-2027	19:00	19:30	00:30
93 z 96 9. Praca zespołowa i workflow (praca w grupie)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	11-01-2027	19:30	21:00	01:30
94 z 96 10. Projekt finałowy - pakiet marki + prezentacja (prezentacja efektów)	Zajęcia	Roderyk Gołaszewski	13-01-2027	17:00	19:30	02:30
95 z 96 -	Przerwa	-	13-01-2027	19:30	20:00	00:30
96 z 96 -	Walidacja	-	13-01-2027	20:00	21:00	01:00

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	128:00
w tym suma godzin zajęć	109:00
w tym suma godzin walidacji	02:00
w tym suma przerw	17:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	148:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	12 800,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	12 800,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	100,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	100,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	128:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 2



1 z 2

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.



2 z 2

Roderyk Gołaszewski

Instruktor Young Design Academy. Prowadzi szkolenia w zakresie grafiki komputerowej, UX Designer, postprodukcji filmowej.

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