



## Adobe Animate CC - szkolenie zdalne z czasie rzeczywistym

Numer usługi 2026/06/21/11284/3639576

1 800,00 PLN brutto

1 800,00 PLN netto

90,00 PLN brutto/h

90,00 PLN netto/h

200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Quali - szkolenia i doradztwo Beata Krzys

★★★★★ 4,5 / 5

182 oceny

📄 Usługa szkoleniowa

📺 zdalna w czasie rzeczywistym

👥 Zajęcia grupowe

🕒 20:00 h

📅 20.07.2026 do 30.07.2026

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
<b>Identyfikatory projektów</b>	Kierunek - Rozwój, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Małopolski Pociąg do kariery, Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe, FELB.06.08-IZ.00-0014/25
<b>Grupa docelowa usługi</b>	<p>Graficy, plastycy, projektanci stron internetowych, fotografowie, operatorzy DTP, osoby zarówno początkujące, jak i zaawansowane. Szkolenia prowadzimy indywidualnie, dlatego istnieje możliwość dostosowania poziomu i zakresu szkolenia do potrzeb uczestnika.</p> <p>Szkolenie dedykowane jest do projektów:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Małopolski Pociąg do kariery,</li> <li>• Nowy start w Małopolsce z EURESEM,</li> <li>• Kierunek - Rozwój,</li> <li>• NetBon 2. Numer projektu: FEMP.06.06-IP.02-0048/23</li> <li>• Regionalny Fundusz Szkoleniowy II.</li> </ul> <p>Osoby z innych projektów lub komercyjne też mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu ustaleń z biurem Quali.</p>
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	4
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	6
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	06-07-2026
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	zdalna w czasie rzeczywistym

# Cel

## Cel edukacyjny

Szkolenie przygotowuje do samodzielnej pracy w programie Adobe Animate CC – programie do tworzenia interaktywnych stron internetowych, animacji, bannerów reklamowych, prezentacji multimedialnych, filmów animowanych, makiet stron WWW.

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik rysuje i modyfikuje obiekty wektorowe z wykorzystaniem narzędzi programu.	Uczestnik poprawnie konfiguruje właściwości stołu montażowego i warstw projektu.	Analiza dowodów i deklaracji
	Uczestnik stosuje odpowiednie narzędzia do tworzenia oraz grupowania kształtów i ścieżek.	Analiza dowodów i deklaracji
	Uczestnik przekształca grafikę rastrową na wektorową, dbając o jakość i strukturę obiektów.	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik tworzy zaawansowane animacje 2D przy użyciu osi czasu.	Uczestnik synchronizuje tempo i czas trwania animacji na osi czasu.	Analiza dowodów i deklaracji
	Uczestnik implementuje animację poklatkową, automatyczną oraz animację kształtu (shape tweening).	Analiza dowodów i deklaracji
	Uczestnik łączy animację z maskowaniem i efektami specjalnymi, osiągając zamierzony efekt wizualny.	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik projektuje interaktywne elementy interfejsu strony WWW.	Uczestnik buduje funkcjonalne menu rozwijane oraz pola interakcyjne zgodnie z projektem.	Analiza dowodów i deklaracji
	Uczestnik tworzy animowane logo oraz galerie zdjęć działające w środowisku przeglądarki.	Analiza dowodów i deklaracji
	Uczestnik wdraża pasek ładowania (loader) oraz intro, kontrolując płynność przejść między stanami.	Analiza dowodów i deklaracji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik programuje interakcje za pomocą języka ActionScript.	Uczestnik definiuje przyciski i przypisuje im akcje wyzwalane zdarzeniami użytkownika.	Analiza dowodów i deklaracji
	Uczestnik tworzy system nawigacji nieliniowej między scenami przy użyciu etykiet ujęć.	Analiza dowodów i deklaracji
	Uczestnik programuje detekcję ruchu myszki oraz sterowanie klipami filmowymi za pomocą skryptów.	Analiza dowodów i deklaracji
	Uczestnik wybiera odpowiednie formaty zapisu plików w zależności od docelowego przeznaczenia animacji.	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik przygotowuje gotowe projekty do publikacji w mediach cyfrowych.	Uczestnik optymalizuje wielkość i wydajność plików końcowych przeznaczonych do sieci.	Analiza dowodów i deklaracji
	Uczestnik weryfikuje poprawność działania interaktywnych elementów w środowisku przeglądarki internetowej.	Analiza dowodów i deklaracji

## 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

## 1. Rysowanie, przekształcanie, rozmieszczanie precyzyjne obiektów:

- właściwości stołu montażowego, poruszanie się po programie,
- rodzaje obiektów, właściwości, wypełnienia, obrys, gradienty,
- zaznaczanie, kształtowanie, autoedycja, grupowanie,
- wyrównywanie, transformacje,
- praca z paletą historia,
- importowanie grafiki oraz zdjęć, konwersja grafiki rastrowej na wektorową i wypełnienia bitmapą,
- definiowanie symboli, właściwości klonów, edytowanie instancji,
- biblioteka symboli i zaimportowanych grafik,
- używanie filtrów, efektów koloru, przeźroczystości i trybów mieszania.

## 2. Animowanie:

- oś czasu i warstwy, ujęcia, ustawianie właściwości listwy czasowej, testowanie,
- rodzaje ujęć,
- foldery warstw,
- animowanie filmu klatka po klatce,
- animowanie położenia, skali i obrotu,
- modyfikowanie tempa i czasu animacji,
- animowanie przeźroczystości i efektów specjalnych,
- składanie animacji wewnątrz symbolu z animacją listwy czasowej,
- automatyczna animacja ruchu,
- animacja kształtu,
- edycja poszczególnych właściwości i określanie ich dynamiki,
- tworzenie animacji z użyciem ścieżki ruchu,
- łączenie animacji z maskowaniem,
- animacja w 3D,
- animowanie szkieletów i kości.

## 3. Przyciski, nawigacja w Adobe Animate CC, podstawy Action Script 2 i 3:

- definiowanie przycisków, określanie odpowiadających im akcji w języku Action Script 2 i 3
- tworzenie scen i ustawianie nawigacji pomiędzy nimi,
- etykiety ujęć i komentarze ujęć,
- system nawigacji nieliniowej z użyciem etykiet.

## 4. Ćwiczenia z tekstem:

- stosowanie tekstów statycznych, dynamicznych i wejściowych,
- formatowanie tekstu,
- dodawanie odpowiednich skryptów zarządzających animacją przy użyciu tekstu,
- powiązanie akcji z tekstem.

## 5. Projektowanie interfejsu strony:

- galeria zdjęć,
- animowane logo,
- przewijany tekst,
- menu rozwijane,
- intro i animacja wstępna, ładowanie filmu,
- logowanie.

## 6. Sterowanie filmem za pomocą Action Script.

## 7. Detekcja myszki, tworzenie własnej myszki, animacja związana w ruchem myszki.

## 8. Sterowanie klipami filmowymi, doczytywanie filmów.

## 9. Publikowanie filmu w zależności od przeznaczenia

# Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 16

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>1 z 16</b> Wprowadzenie do środowiska i rysowanie wektorowe	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	20-07-2026	10:00	12:00	02:00
<b>2 z 16</b> -	Przerwa	-	20-07-2026	12:00	12:15	00:15
<b>3 z 16</b> Praca z grafiką i biblioteka symboli	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	20-07-2026	12:15	14:15	02:00
<b>4 z 16</b> Podstawy animacji na osi czasu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	22-07-2026	10:00	12:00	02:00
<b>5 z 16</b> -	Przerwa	-	22-07-2026	12:00	12:15	00:15
<b>6 z 16</b> Zaawansowane techniki animacji (Tweening)	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	22-07-2026	12:15	14:15	02:00
<b>7 z 16</b> Animacja 3D i techniki zaawansowane	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	24-07-2026	10:00	12:00	02:00
<b>8 z 16</b> -	Przerwa	-	24-07-2026	12:00	12:15	00:15
<b>9 z 16</b> Ćwiczenia z tekstem	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	24-07-2026	12:15	14:15	02:00
<b>10 z 16</b> Przyciski i nawigacja	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	27-07-2026	10:00	11:30	01:30
<b>11 z 16</b> -	Przerwa	-	27-07-2026	11:30	11:45	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>12 z 16</b> Projektowanie interaktywnego o interfejsu WWW	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	27-07-2026	11:45	13:15	01:30
<b>13 z 16</b> Interakcja zaawansowana i sterowanie filmem	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	29-07-2026	10:00	11:30	01:30
<b>14 z 16</b> -	Przerwa	-	29-07-2026	11:30	11:45	00:15
<b>15 z 16</b> Finalizacja i publikacja projektu	Zajęcia	Grzegorz Kaczmarek	29-07-2026	11:45	13:15	01:30
<b>16 z 16</b> -	Walidacja	-	30-07-2026	18:00	18:45	00:45

## Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	20:00
w tym suma godzin zajęć	18:00
w tym suma godzin walidacji	00:45
w tym suma przerw	01:15
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	25:00

## Cennik

### Cennik

Rodzaj ceny	Cena
<b>Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto</b>	1 800,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
<b>Koszt przypadający na 1 uczestnika netto</b>	1 800,00 PLN

Koszt osobogodziny brutto	90,00 PLN
---------------------------	-----------

Koszt osobogodziny netto	90,00 PLN
--------------------------	-----------

## Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
---------------	---------------

Liczba godzin zegarowych usługi	20:00
---------------------------------	-------

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

### Grzegorz Kaczmarek

Doświadczony nauczyciel projektowania graficznego i warsztatu grafika komputerowego, animacji oraz rysunku odręcznego i cyfrowego. Projektant graficzny, ilustrator, animator, fotografik, nauczyciel akademicki, aktywista komiksowy. Ma na swoim koncie nauczanie różnorodnych przedmiotów związanych z projektowaniem i warsztatem grafika komputerowego na Uniwersytecie Wrocławskim, na kierunku Komunikacja Wizerunkowa i CI/PR, w Dolnośląskiej Wyższej Szkole Edukacji, w Wyższej Szkole Psychologii Społecznej. Od lat odpowiedzialny za znaczną część zajęć z grafiki w Quali: szkolenia Adobe Indesign, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, projektowanie identyfikacji wizualnej, praca z tabletem graficznym, layout publikacji, Storyboard, narracja obrazem, obróbka fotografii cyfrowej, fotografia cyfrowa. Pracuje również jako freelancer.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały szkoleniowe:

- Prezentacja multimedialna wspierająca szkolenie;
- ćwiczenia w postaci plików do zgrania;
- zaświadczenie MEN;
- certyfikat BUR - zaświadczenie BUR - potwierdzające zdobycie kompetencji i walidację efektów uczenia
- nagranie szkolenia dostępne przez miesiąc na platformie Quali

### Warunki uczestnictwa

Podstawowa znajomość obsługi komputera.

Warunkiem przystąpienia do szkolenia jest także:

- podpisanie umowy szkoleniowej z dostawcą usług (Quali)
- dostarczenie kodów weryfikacji bonów i numeru Pesel jeżeli jest wymagany w projekcie

- wpłacenie wkładu własnego/zaliczki na konto dostawcy Usługi przed rozpoczęciem szkolenia, jeżeli cena godziny edukacyjnej przekracza wysokość dofinansowania w projekcie.
- obecność na zajęciach - minimum 80%, udokumentowana podpisem na liście lub w systemie
- zgoda na udostępnienie wizerunku do celów monitoringu
- podejście do procesu walidacji, czyli dostarczenie bezpośrednio po szkoleniu projektu wykonanego samodzielnie do oceny przez Walidatora
- udzielenie zgody na przetwarzanie danych w zakresie niezbędnym do organizacji szkolenia i wystawienia zaświadczenia MEN i zaświadczenia o ukończeniu usługi rozwojowej.

## Informacje dodatkowe

Szkolenie dedykowane jest do projektów:

- Małopolski Pociąg do kariery,
- Nowy start w Małopolsce z EURESEM,
- Kierunek - Rozwój,
- NetBon 2. Numer projektu: FEMP.06.06-IP.02-0048/23
- Regionalny Fundusz Szkoleniowy II.

Podstawa prawna zwolnienia z podatku VAT: art. 43, ust1, pkt 26 podpunktu a. ustawy o podatku od towaru i usług z dnia 11.03.2004 r. Dz.U.Nr z 54 , poz 535 z późn. zm.

**Kompetencja związana z cyfrową transformacją.**

## Warunki techniczne

Link do szkolenia udostępniony mailowo

## Kontakt



**KATARZYNA LECH**

**E-mail** katarzyna.lech@quali.pl

**Telefon** (+48) 664 532 270