Załącznik nr 3 b) do Uchwały Senatu nr 3/CIX/2020 z dn. 24 września 2020r.

Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat

Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA **LGD/2020**

Profil: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne **Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2020/2021**

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS				Godziny zajęć							I Rok														II Rok														III Rok													
		Razem	w tym			Razem	w tym						sem 1							sem 2							sem 3							sem 4							sem 5							sem 6						
			UB	PZ	ZD		W	K	C	L	P	eL	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
	Przedmioty ogólnouczelniane																																																					
1	Język obcy[1]	20	12	2	6	300	0	0	0	120	30	150											30		50	5				30		50	5				30		50	5				30	30		5							
2	Przedmiot społeczny do wyboru 1	1	1	0	0	15	15	0	0	0	0	0								15						1																												
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2	1	1	0	0	15	15	0	0	0	0	0															15						1																					
4	Filozofia	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0	10						1																																			
5	Technologia informacyjna	3	3	3	0	36	0	0	0	36	0	0				12			1				10			1				14			1																					
6	Wychowanie fizyczne	0	0	0	0	60	0	0	60	0	0	0										30				0			30				0																					
7	Ochrona własności intelektualnej	1	1	0	0	6	6	0	0	0	0	0															6						1																					
8	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia	0	0	0	0	4	4	0	0	0	0	0	4						0																																			
9	Podstawy ekonomii	3	2	0	1	38	18	0	10	0	0	10																													18		10			10	3							
10	Podstawy prawa	3	2	0	1	35	15	0	10	0	0	10															15		10			10	3																					
11	Polska i Świat	1	1	0	0	20	20	0	0	0	0	0								20						1																												
12	Proseminarium	1	1	0	0	8	0	0	8	0	0	0																								8				1														
13	Tutorial	1	1	0	0	10	0	0	10	0	0	0			10				1																																			
	Przedmioty podstawowe																																																					
14	Zarządzanie informacją	2	1	1	0	25	10	0	15	0	0	0								10		15				2																												
15	Współczesne media	3	2	0	0	30	20	0	10	0	0	0	20		10				3																																			
16	Zarządzanie projektem	2	1	2	0	25	0	0	15	0	10	0																	15		10		2																					
17	Historia sztuki	3	2	0	0	30	30	0	0	0	0	0	30						3																																			
18	Badania rynku mediów	2	1	1	0	25	15	0	10	0	0	0								15		10				2																												
19	Podstawy komunikacji marketingowej	4	2	1	1	40	18	0	12	0	0	10	18		12			10	4																																			
	Przedmioty kierunkowe																																																					
20	Pracownia technik projektowania i technik przekazu	5	2	5	0	40	0	0	0	30	10	0											30	10		5																												
21	Podstawowe oprogramowanie graficzne	5	2	5	0	35	0	0	0	25	10	0				25	10		5																																			
22	Pracownia projektowania graficznego	5	2	5	0	35	0	0	0	25	10	0				25	10		5																																			
23	Pracownia fotografii cyfrowej	5	2	5	0	35	0	0	0	25	10	0																		25	10		5																					
24	Digital painting	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																									20	10		3														
25	Projektowanie opakowań	2	1	2	0	25	0	0	0	15	10	0																																							15	10		2
26	Prawo autorskie	2	1	1	0	26	16	0	0	0	10	0																													16				10		2							
27	Prawne uwarunkowania reklamy	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0																																				10						1
28	DTP	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																									20	10		3														
29	DTP 2	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																																20	10		3							
30	Marketing w mediach	1	1	0	0	12	12	0	0	0	0	0																						12						1														
31	Wstęp do typografii	3	1	3	0	34	0	0	14	0	20	0			14		20		3																																			
32	Typografia	4	1	4	0	30	0	0	0	20	10	0																		20	10		4																					
33	Podstawy grafiki trójwymiarowej	4	1	4	0	30	0	0	0	20	10	0											20	10		4																												
34	Pracownia animacji	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																		20	10		3																					
35	Pracownia wideo	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																									20	10		3														
36	Grafika multimedialna	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																																20	10		3							
37	Obróbka dźwięku	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0											20	10		3																												
38	Rysunek i kompozycja	3	1	3	0	30	0	0	20	0	10	0			20		10		3																																			
39	Przedmiot do wyboru 1	2	1	0	0	24	14	0	10	0	0	0															14		10				2																					
40	Przedmiot do wyboru 2	2	1	2	0	30	0	0	0	20	10	0																		20	10		2																					
41	Przedmiot do wyboru 3	2	1	0	0	24	14	0	10	0	0	0																													14		10				2							
42	Przedmiot do wyboru 4	2	1	2	0	30	0	0	0	20	10	0																																20	10		2							
43	Seminarium dyplomowe	10	2	10	0	30	0	0	30	0	0	0																															15				5			15				5
44	Praktyka zawodowa	32	32	32	0	960	0	0	960	0	0	0										120				4										360				12										480				16
	Razem	163	96	114	9	2382	262	0	244	496	240	180	82	0	66	62	50	10	29	60	0	55	110	30	50	28	50	0	65	129	50	60	29	12	0	8	90	30	50	28	48	0	35	90	70	10	25	10	0	15	15	10	0	24
						Liczba godzin w semestrze							270							305							354							190							253							50						

UB zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia

PZ zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne

ZD kształcenie z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

egzamin | egzamin ustny | projekt zaliczany na ocenę | zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne

eL kształcenie na odległość z przewagą interakcji asynchronicznej

Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat

Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA

Profil: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne

		Razem	UB	PZ	ZD	Razem	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
	Dodatkowe zajęcia obowiązkowe* dla studentów cudzoziemców																																									
	Język polski	16	8	0	0	230	0	0	0	230	0	0					85			6				85			6				60E			4										

* z obowiązku udziału w zajęciach zwolnieni są studenci legitymujący się znajomością języka polskiego wg. wymagań określonych dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego

E najpóźniej w 3 semestrze nauki obowiązek zdania egzaminu wg. wymagań określonych dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (do wyboru: wewnętrzny egzamin uczelniany lub międzynarodowy egzamin *The European Language Certificates (telc) Język polski B1/B2*)

1 lektorat standardowy, w zamian student może wybrać lektorat intensywny w wymiarze 240h L + 60h eL, w układzie semestralnym:

		Razem	UB	PZ	ZD	Razem	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
	Język obcy	20	14	2	1	300	0	0	0	240	30	30								60			5				60			5				60		30	5			60	30		5

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru 1
1	Kultury i cywilizacje
2	Socjologia

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru 2
1	Etyka
2	Współczesna kultura informacyjna

Lp.	Przedmioty do wyboru 1 i 3 (wybór 2 z 3)	oferowany w semestrze
1	Psychologia reklamy	3
2	Socjologia kultury	3
3	Historia fotografii	5

Lp.	Przedmioty do wyboru 2 i 4 (wybór 2 z 3)	oferowany w semestrze
1	Podstawy infografiki	3
2	Grafika ilustracyjna	3
3	Projektowanie przestrzeni multimedialnej	5

Specjalność: Komunikacja wizualna w marketingu **LGD/2020/KWM**

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS				Godziny zajęć								I Rok																II Rok																III Rok											
		Razem	w tym			Razem	w tym							sem 1								sem 2								sem 3								sem 4								sem 5								sem 6			
			UB	PZ	ZD		W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
1	Kampanie PR	3	1	3	0	30	0	0	20	0	10	0																										20		10		3																	
2	Branding	3	1	3	0	30	0	0	20	0	10	0																										20		10		3																	
3	Kompozycja wizualna	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																																		20	10		3										
4	Pracownia form reklamowych	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																																		20	10		3										
5	Techniki reklamy	3	1	3	0	30	0	0	20	0	10	0																																						20		10		3					
6	Projektowanie znaku i systemów identyfikacji wizualnej	4	2	4	0	44	0	0	0	24	20	0																																							24	20		4					
	Razem specjalność	19	7	19	0	194	0	0	60	64	70	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	40	0	20	0	6	0	0	0	40	20	0	6	0	0	20	24	30	0	7
	Ogółem	182	103	133	9	2576	262	0	304	560	310	180	82	0	66	62	50	10	29	60	0	55	110	30	50	28	50	0	65	129	50	60	29	12	0	48	90	50	50	34	48	0	35	130	90	10	31	10	0	35	39	40	0	31
						Liczba godzin w semestrze							270							305							354							250							313							124						

do wyboru 32%

Specjalność: Graphic design **LGD/2020/GD**

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS				Godziny zajęć								I Rok																II Rok																III Rok											
		Razem	w tym			Razem	w tym							sem 1								sem 2								sem 3								sem 4								sem 5								sem 6			
			UB	PZ	ZD		W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
1	Projektowanie dla wizualizacji i komunikacji	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																																		20	10		3										
2	Projektowanie stron internetowych	2	1	2	0	25	0	0	0	15	10	0																																						15	10		2					
3	Grafika rastrowa w grafice komputerowej	2	1	2	0	25	0	0	0	15	10	0																																						15	10		2					
4	Infografika	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																																		20	10		3										
5	Grafika komputerowa dla mediów społecznościowych	2	1	2	0	25	0	0	0	15	10	0																																										15	10		2	
6	Cyfrowy dźwięk i obraz	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																																										20	10		3				
7	Programowanie, adaptacja i integracja danych cyfrowych	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																																											20	20		4
	Razem specjalność	19	8	19	0	205	0	0	0	125	80	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	40	20	0	6	0	0	0	50	30	0	7	0	0	0	35	30	0	6
	Ogółem	182	104	133	9	2587	262	0	244	621	320	180	82	0	66	62	50	10	29	60	0	55	110	30	50	28	50	0	65	129	50	60	29	12	0	8	130	50	50	34	48	0	35	140	100	10	32	10	0	15	50	40	0	30
						Liczba godzin w semestrze							270							305							354							250							333							115						

do wyboru 32%

Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat

Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA

LGD-PGK/2020

Specjalność: Projektowanie gier komputerowych

Profil: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2020/2021

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS Razem	w tym UB	w tym PZ	w tym ZD	Godziny zajęć Razem	W	K	C	L	P	eL
	Przedmioty ogólnouczelniane											
1	Język obcy[1]	20	12	2	6	300	0	0	0	120	30	150
2	Przedmiot społeczny do wyboru 1	1	1	0	0	15	15	0	0	0	0	0
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2	1	1	0	0	15	15	0	0	0	0	0
4	Filozofia	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0
5	Technologia informacyjna	3	3	3	0	36	0	0	0	36	0	0
6	Wychowanie fizyczne	0	0	0	0	60	0	0	60	0	0	0
7	Ochrona własności intelektualnej	1	1	0	0	6	6	0	0	0	0	0
8	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia	0	0	0	0	4	4	0	0	0	0	0
9	Podstawy ekonomii	3	2	0	0	38	18	0	10	0	0	10
10	Podstawy prawa	3	2	0	1	35	15	0	10	0	0	10
11	Polska i Świat	1	1	0	0	20	20	0	0	0	0	0
12	Proseminarium	1	1	0	0	8	0	0	8	0	0	0
13	Tutorial	1	1	0	0	10	0	0	10	0	0	0
	Przedmioty podstawowe											
14	Zarządzanie informacją	2	1	1	0	25	10	0	15	0	0	0
15	Zarządzanie projektem	2	1	2	0	25	0	0	15	0	10	0
16	Historia sztuki	3	2	0	0	30	30	0	0	0	0	0
17	Badania rynku mediów	2	1	1	0	25	15	0	10	0	0	0
18	Podstawy komunikacji marketingowej	4	2	1	1	40	18	0	12	0	0	10
	Przedmioty kierunkowe											
19	Podstawowe oprogramowanie graficzne	5	2	5	0	35	0	0	0	25	10	0
20	Pracownia projektowania graficznego	5	2	5	0	35	0	0	0	25	10	0
21	Digital painting	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
22	Projektowanie opakowań	2	1	2	0	25	0	0	0	15	10	0
23	Prawo autorskie	2	1	1	0	26	16	0	0	0	10	0
24	Prawne uwarunkowania reklamy	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0
25	DTP	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
26	Marketing w mediach	1	1	0	0	12	12	0	0	0	0	0
27	Wstęp do typografii	3	1	3	0	34	0	0	14	0	20	0
28	Typografia	4	1	4	0	30	0	0	0	20	10	0
29	Podstawy grafiki trójwymiarowej	4	1	4	0	30	0	0	0	20	10	0
30	Pracownia animacji	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
31	Pracownia wideo	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
32	Grafika multimedialna	4	2	4	0	40	0	0	0	30	10	0
33	Obróbka dźwięku	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
34	Rysunek i kompozycja	3	1	3	0	30	0	0	20	0	10	0
35	Przedmiot do wyboru 1	2	1	0	0	24	14	0	10	0	0	0
36	Przedmiot do wyboru 2	2	1	2	0	30	0	0	0	20	10	0
37	Przedmiot do wyboru 3	2	1	0	0	24	14	0	10	0	0	0
38	Przedmiot do wyboru 4	2	1	2	0	30	0	0	0	20	10	0
39	Głos i efekty dźwiękowe	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
40	Tworzenie scenariuszy i storyboarding	1	1	1	0	15	0	0	15	0	0	0
41	Projektowanie gier komputerowych	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0
42	Modelowanie trójwymiarowe	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
43	Scenografia dla gier komputerowych	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
44	Ruch i animacja	4	1	4	0	30	0	0	0	20	10	0
45	Interfejs i grafika aplikacyjna	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
46	Projekt zespołowy	6	3	6	0	60	0	0	0	20	40	0
47	Silniki gier	5	2	5	0	40	0	0	0	20	20	0
48	Seminarium dyplomowe	10	2	10	0	30	0	0	30	0	0	0
49	Praktyka zawodowa	32	32	32	0	960	0	0	960	0	0	0
	Razem	180	103	134	9	2562	242	0	249	591	340	180

L.p.	I Rok sem 1 W	K	C	L	P	eL	ECTS	I Rok sem 2 W	K	C	L	P	eL	ECTS	II Rok sem 3 W	K	C	L	P	eL	ECTS
1											30		50	5				30		50	5
2								15						1							
3															15						1
4	10						1														
5				12			1				10			1				14			1
6										30				0			30				0
7															6						1
8	4						0														
9																					
10															15		10			10	3
11								20						1							
12																					
13			10				1														
14								10		15				2							
15																	15		10		2
16	30						3														
17								15		10				2							
18	18		12			10	4														
19				25	10		5														
20				25	10		5														
21																					
22																					
23																					
24																					
25																					
26																					
27			14		20		3														
28																		20	10		4
29											20	10		4							
30																		20	10		3
31																					
32																					
33											20	10		3							
34			20		10		3														
35															14		10				2
36																		20	10		2
37																					
38																					
39				20	10		3														
40										15				1							
41											20	20		4							
42																		20	10		3
43																					
44																					
45																					
46																					
47																					
48																					
49										120				4							
Razem	62	0	56	82	60	10	29	60	0	70	100	40	50	28	50	0	65	124	50	60	27
Liczba godzin w semestrze	270							320							349						

L.p.	II Rok sem 4 W	K	C	L	P	eL	ECTS	III Rok sem 5 W	K	C	L	P	eL	ECTS	III Rok sem 6 W	K	C	L	P	eL	ECTS
1				30		50	5				30	30		5							
2																					
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					
8																					
9								18		10			10	3							
10																					
11																					
12			8				1														
13																					
14																					
15																					
16																					
17																					
18																					
19																					
20																					
21				20	10		3														
22																		15	10		2
23								16				10		2							
24															10						1
25				20	10		3														
26	12						1														
27																					
28																					
29																					
30																					
31				20	10		3														
32											30	10		4							
33																					
34																					
35																					
36																					
37								14		10				2							
38											20	10		2							
39																					
40																					
41																					
42																					
43				20	10		3														
44				20	10		4														
45											20	10		3							
46																		20	40		6
47											20	20		5							
48										15				5			15				5
49			360				12										480				16
Razem	12	0	8	130	50	50	35	48	0	35	120	90	10	31	10	0	15	35	50	0	30
Liczba godzin w semestrze	250							303							110						

do wyboru 40%

UB zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia

PZ zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne

ZD kształcenie z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

egzamin | egzamin ustny | projekt zaliczany na ocenę | zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne

eL kształcenie na odległość z przewagą interakcji asynchronicznej

Studia pierwszego stopnia
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat
Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA
Specjalność: Projektowanie gier komputerowych
Profil: praktyczny
Forma studiów: stacjonarne

	Dodatkowe zajęcia obowiązkowe* dla studentów cudzoziemców																																																					
	Język polski	16	8	0	0	230	0	0	0	230	0	0				85			6				85			6				60E			4																					

* z obowiązku udziału w zajęciach zwolnieni są studenci legitymujący się znajomością języka polskiego wg. wymagań określonych dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego
E najpóźniej w 3 semestrze nauki obowiązek zdania egzaminu wg. wymagań określonych dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (do wyboru: wewnętrzny egzamin uczelniany lub międzynarodowy egzamin *The European Language Certificates (telc) Język polski B1/B2*)

1 lektorat standardowy, w zamian student może wybrać lektorat intensywny w wymiarze 240h L + 60h eL, w układzie semestralnym:

	Język obcy	20	14	2	1	300	0	0	0	240	30	30											60			5				60			5				60		30	5				60	30		5							

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru 1
1	Kultury i cywilizacje
2	Socjologia

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru 2
1	Etyka
2	Współczesna kultura informacyjna

Lp.	Przedmioty do wyboru 1 i 3 (wybór 2 z 3)	oferowany w semestrze
1	Psychologia reklamy	3
2	Socjologia kultury	3
3	Historia fotografii	5

Lp.	Przedmioty do wyboru 2 i 4 (wybór 2 z 3)	oferowany w semestrze
1	Podstawy infografiki	3
2	Grafika ilustracyjna	3
3	Projektowanie przestrzeni multimedialnej	5

Studia pierwszego stopnia
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat
Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA **LGZ/2020**
Profil: praktyczny
Forma studiów: niestacjonarne **Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2020/2021**

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS	w tym			Godziny zajęć	w tym						I Rok sem 1							I Rok sem 2							II Rok sem 3							II Rok sem 4							III Rok sem 5							III Rok sem 6						
		Razem	UB	PZ	ZD	Razem	W	K	C	L	P	eL	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
	Przedmioty ogólnouczelniane																																																						
1	Język obcy	20	4	2	6	120	0	0	0	72	12	36											18		12	5				18		12	5				18		12	5				18	12		5							
2	Przedmiot społeczny do wyboru 1	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0								10						1																												
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0															10						1																					
4	Filozofia	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0	10						1																																			
5	Technologia informacyjna	3	3	3	0	36	0	0	0	36	0	0				12			1				10			1				14			1																					
6	Ochrona własności intelektualnej	1	1	0	0	6	6	0	0	0	0	0															6						1																					
7	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia	0	0	0	0	4	4	0	0	0	0	0	4						0																																			
8	Podstawy ekonomii	3	1	0	1	32	12	0	10	0	0	10																													12		10			10	3							
9	Podstawy prawa	3	1	0	1	30	10	0	10	0	0	10															10		10			10	3																					
10	Polska i Świat	1	1	0	0	14	14	0	0	0	0	0								14						1																												
11	Proseminarium	1	1	0	0	8	0	0	8	0	0	0																								8				1														
12	Tutorial	1	1	0	0	10	0	0	10	0	0	0			10				1																																			
	Przedmioty podstawowe																																																						
	~~Społeczne i kulturowe oddziaływanie mediów~~	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0																																										
	~~Estetyka~~	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0																																										
13	Zarządzanie informacją	2	1	1	0	20	10	0	10	0	0	0								10		10				2																												
14	Współczesne media	3	1	0	0	22	12	0	10	0	0	0	12		10				3																																			
15	Zarządzanie projektem	2	1	2	0	20	0	0	10	0	10	0																	10		10		2																					
16	Historia sztuki	3	1	0	0	15	15	0	0	0	0	0	15						3																																			
17	Badania rynku mediów	2	1	1	0	20	10	0	10	0	0	0								10		10				2																												
18	Podstawy komunikacji marketingowej	4	2	1	1	32	12	0	10	0	0	10	12		10			10	4																																			
	Przedmioty kierunkowe																																																						
19	Pracownia technik projektowania i technik przekazu	5	1	5	0	30	0	0	0	20	10	0											20	10		5																												
20	Podstawowe oprogramowanie graficzne	5	1	5	0	25	0	0	0	15	10	0				15	10		5																																			
21	Pracownia projektowania graficznego	5	1	5	0	25	0	0	0	15	10	0				15	10		5																																			
22	Pracownia fotografii cyfrowej	5	1	5	0	25	0	0	0	15	10	0																		15	10		5																					
23	Digital painting	3	1	3	0	20	0	0	0	10	10	0																									10	10		3														
24	Projektowanie opakowań	2	1	2	0	20	0	0	0	10	10	0																																							10	10		2
25	Prawo autorskie	2	1	1	0	20	10	0	0	0	10	0																													10				10		2							
26	Prawne uwarunkowania reklamy	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0																																				10						1
27	DTP	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																									15	10		3														
28	DTP 2	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																																15	10		3							
29	Marketing w mediach	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0																						10						1														
30	Wstęp do typografii	3	1	3	0	30	0	0	10	0	20	0			10		20		3																																			
31	Typografia	4	1	4	0	30	0	0	0	15	15	0																		15	15		4																					
32	Podstawy grafiki trójwymiarowej	4	1	4	0	25	0	0	0	15	10	0											15	10		4																												
33	Pracownia animacji	3	1	3	0	20	0	0	0	10	10	0																		10	10		3																					
34	Pracownia wideo	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																									15	10		3														
35	Grafika multimedialna	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																																15	10		3							
36	Obróbka dźwięku	3	1	3	0	20	0	0	0	10	10	0											10	10		3																												
37	Rysunek i kompozycja	3	1	3	0	25	0	0	15	0	10	0			15		10		3																																			
38	Przedmiot do wyboru 1	2	1	0	0	20	10	0	10	0	0	0															10		10				2																					
39	Przedmiot do wyboru 2	2	1	2	0	25	0	0	0	15	10	0																		15	10		2																					
40	Przedmiot do wyboru 3	2	1	0	0	20	10	0	10	0	0	0																													10		10				2							
41	Przedmiot do wyboru 4	2	1	2	0	25	0	0	0	15	10	0																																15	10		2							
42	Seminarium dyplomowe	10	2	10	0	30	0	0	30	0	0	0																															15				5			15				5
43	Praktyka zawodowa	32	32	32	0	960	0	0	960	0	0	0										120				4										360				12										480				16
	Razem	163	80	114	9	1934	185	0	163	333	227	66	53	0	55	42	50	10	29	44	0	20	73	30	12	28	36	0	30	87	55	22	29	10	0	8	58	30	12	28	32	0	35	63	52	10	25	10	0	15	10	10	0	24
						Liczba godzin w semestrze							210							179							230							118							192							45						

UB zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia
PZ zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne
ZD kształcenie z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

egzamin | projekt zaliczany na ocenę | zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne

eL kształcenie na odległość z przewagą interakcji asynchronicznej

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru 1
1	Kultury i cywilizacje
2	Socjologia

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru 2
1	Etyka
2	Współczesna kultura informacyjna

Studia pierwszego stopnia
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat
Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA
Profil: praktyczny
Forma studiów: niestacjonarne

Lp.	Przedmioty do wyboru 1 i 3 (wybór 2 z 3)	oferowany w semestrze
1	Psychologia reklamy	3
2	Socjologia kultury	3
3	Historia fotografii	5

Lp.	Przedmioty do wyboru 2 i 4 (wybór 2 z 3)	oferowany w semestrze
1	Podstawy infografiki	3
2	Grafika ilustracyjna	3
3	Projektowanie przestrzeni multimedialnej	5

Specjalność: Komunikacja wizualna w marketingu — **LGZ/2020/KWM**

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS				Godziny zajęć							I Rok														II Rok														III Rok													
		Razem	w tym			Razem	w tym						sem 1								sem 2								sem 3								sem 4								sem 5								sem 6						
			UB	PZ	ZD		W	K	C	L	P	eL	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
1	Kampanie PR	3	1	3	0	25	0	0	15	0	10	0																								15		10		3													
2	Branding	3	1	3	0	25	0	0	15	0	10	0																								15		10		3													
3	Kompozycja wizualna	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																																15	10		3							
4	Pracownia form reklamowych	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																																15	10		3							
5	Techniki reklamy	3	1	3	0	25	0	0	15	0	10	0																																				15		10		3	
6	Projektowanie znaku i systemów identyfikacji wizualnej	4	1	4	0	33	0	0	0	18	15	0																																						18	15		4
	Razem specjalność	19	6	19	0	158	0	0	45	48	65	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	20	0	6	0	0	0	30	20	0	6	0	0	15	18	25	0	7
	Ogółem	182	86	133	9	2092	185	0	208	381	292	66	53	0	55	42	50	10	29	44	0	20	73	30	12	28	36	0	30	87	55	22	29	10	0	38	58	50	12	34	32	0	35	93	72	10	31	10	0	30	28	35	0	31
						Liczba godzin w semestrze							210							179							230							168							242							103						

do wyboru 32%

Specjalność: Projektowanie na potrzeby druku 3D — **LGZ/2020/3D**

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS				Godziny zajęć							I Rok														II Rok														III Rok													
		Razem	w tym			Razem	w tym						sem 1								sem 2								sem 3								sem 4								sem 5								sem 6						
			UB	PZ	ZD		W	K	C	L	P	eL	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
1	Podstawy druku 3d	2	1	2	0	15	0	0	0	15	0	0																										15				2													
2	Modelowanie na potrzeby druku 3d	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																																				15	10		3							
3	Proces druku 3d	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																																				15	10		3							
4	Zastosowanie druku 3d	2	1	2	0	20	0	0	10	0	10	0																																						10		10		2	
5	Skanowanie trójwymiarowe	4	1	4	0	30	0	0	0	15	15	0																																				15	15		4							
6	Projektowanie form użytkowych	4	2	4	0	35	0	0	0	15	20	0																																								15	20		4
	Razem specjalność	18	7	18	0	150	0	0	10	75	65	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	15	0	6	0	0	0	30	20	0	6	0	0	10	15	30	0	6
	Ogółem	181	87	132	9	2084	185	0	173	408	292	66	53	0	55	42	50	10	29	44	0	20	73	30	12	28	36	0	30	87	55	22	29	10	0	8	88	45	12	34	32	0	35	93	72	10	31	10	0	25	25	40	0	30
						Liczba godzin w semestrze							210							179							230							163							242							100						

do wyboru 32%

Specjalność: Graphic design — **LGZ/2020/GD**

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS				Godziny zajęć							I Rok														II Rok														III Rok													
		Razem	w tym			Razem	w tym						sem 1								sem 2								sem 3								sem 4								sem 5								sem 6						
			UB	PZ	ZD		W	K	C	L	P	eL	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
1	Projektowanie dla wizualizacji i komunikacji	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																														15	10		3													
2	Projektowanie stron internetowych	2	1	2	0	20	0	0	0	10	10	0																																				10	10		2							
3	Grafika rastrowa w grafice komputerowej	2	1	2	0	20	0	0	0	10	10	0																																				10	10		2							
4	Infografika	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																														15	10		3													
5	Grafika komputerowa dla mediów społecznościowych	2	1	2	0	20	0	0	0	10	10	0																																								10	10		2
6	Cyfrowy dźwięk i obraz	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																																				15	10		3							
7	Programowanie, adaptacja i integracja danych cyfrowych	4	1	4	0	25	0	0	0	15	10	0																																										15	10		4
	Razem specjalność	19	7	19	0	160	0	0	0	90	70	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	20	0	6	0	0	0	35	30	0	7	0	0	0	25	20	0	6
	Ogółem	182	87	133	9	2094	185	0	163	423	297	66	53	0	55	42	50	10	29	44	0	20	73	30	12	28	36	0	30	87	55	22	29	10	0	8	88	50	12	34	32	0	35	98	82	10	32	10	0	15	35	30	0	30
						Liczba godzin w semestrze							210							179							230							168							257							90						

do wyboru 32%