Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat

Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA

LGD/2023

Profil: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2023/2024

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	14	14	0	0	0	0	0								14						1																												
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2	1	1	0	0	14	14	0	0	0	0	0															14						1																					
4	Bezpieczeństwo i higiena cyfrowa	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0															10						1																					
5	Podstawy ekonomii	2	1	0	0	20	0	20	0	0	0	0																														20					2							
6	Podstawy prawa	2	1	0	0	20	0	20	0	0	0	0																20					2																					
7	Polska i Świat	1	1	0	0	14	14	0	0	0	0	0								14						1																												
8	Osobisty model biznesowy	1	1	0	0	20	0	0	10	0	10	0										10		10		1																												
9	Technologia informacyjna	3	3	3	0	30	0	0	0	30	0	0				8			1				10			1				12			1																					
10	Ochrona własności intelektualnej	1	1	0	0	6	6	0	0	0	0	0	6						1																																			
11	Proseminarium	1	1	0	0	8	0	0	0	8	0	0																									8			1														
12	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia	0	0	0	0	4	4	0	0	0	0	0	4						0																																			
13	Wyzwania cywilizacyjne	0	0	0	0	28	24	0	4	0	0	0																													24		4				0							
14	Wychowanie fizyczne	0	0	0	0	60	0	0	60	0	0	0										30				0			30				0																					
	Przedmioty podstawowe																																																					
15	Zarządzanie informacją	3	1	2	1	25	10	0	15	0	0	0								10		15				3																												
16	Współczesne media	3	1	0	1	40	18	0	12	0	0	10	18		12			10	3																																			
17	Zarządzanie projektem	2	1	2	0	15	0	0	15	0	0	0																	15				2																					
18	Historia sztuki	2	2	0	0	30	30	0	0	0	0	0	30						2																																			
19	Badania rynku mediów	2	1	1	0	25	15	0	10	0	0	0															15		10				2																					
20	Podstawy komunikacji marketingowej	3	1	1	1	40	18	0	12	0	0	10	18		12			10	3																																			
	Przedmioty kierunkowe																																																					
21	Pracownia technik projektowania i technik przekazu	5	2	5	0	46	0	0	0	26	20	0											26	20		5																												
22	Podstawowe oprogramowanie graficzne	5	2	4	1	48	0	0	0	18	20	10				18	20	10	5																																			
23	Pracownia projektowania graficznego	5	2	5	0	45	0	0	0	25	20	0				25	20		5																																			
24	Pracownia fotografii cyfrowej	3	1	3	0	25	0	0	0	25	0	0																									25			3														
25	Digital painting	4	2	4	0	36	0	0	0	16	20	0																									16	20		4														
26	Projektowanie opakowań	2	1	2	0	15	0	0	0	15	0	0																																							15			2
27	Prawo autorskie	4	2	2	1	46	16	0	0	0	20	10																													16				20	10	4							
28	Prawne uwarunkowania reklamy	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0															10						1																					
29	DTP	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																		20	20		4																					
30	Projektowanie uniwersalne (ang)	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																																							20	20		4
31	Marketing w mediach	1	1	0	0	12	12	0	0	0	0	0								12						1																												
32	Wstęp do typografii	2	1	2	0	14	0	0	14	0	0	0			14				2																																			
33	Typografia	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0											20	20		4																												
34	Podstawy grafiki trójwymiarowej	3	1	2	1	28	0	0	0	18	0	10											18		10	3																												
35	Pracownia animacji	2	1	2	0	16	0	0	0	16	0	0																									16			2														
36	Pracownia wideo	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																									20			2														
37	Grafika multimedialna	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																																20			2							
38	Obróbka dźwięku	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0				20			2																																			
39	Rysunek i kompozycja	2	1	2	0	16	0	0	0	16	0	0											16			2																												
40	Przedmiot do wyboru 1	2	1	0	0	24	14	0	10	0	0	0															14		10				2																					
41	Przedmiot do wyboru 2	4	2	4	0	36	0	0	0	16	20	0																		16	20		4																					
42	Przedmiot do wyboru 3	2	1	0	0	24	14	0	10	0	0	0																													14		10				2							
43	Przedmiot do wyboru 4	4	2	4	0	36	0	0	0	16	20	0																																16	20		4							
44	Seminarium dyplomowe	10	2	10	0	30	0	0	30	0	0	0																															15				5			15				5
45	Praktyka zawodowa	32	32	32	0	960	0	0	960	0	0	0																								480				16										480				16
	Razem	160	98	112	12	2370	243	40	202	485	240	200	76	0	38	71	40	30	24	50	0	55	120	50	60	27	63	20	65	78	40	50	25	0	0	0	115	20	50	33	54	20	29	66	70	10	24	0	0	15	35	20	0	27
						Liczba godzin w semestrze							255							335							316							185							249							70						

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

kształcenie na odległość z przewagą interakcji synchronicznej

	Dodatkowe zajęcia obowiązkowe* dla studentów cudzoziemców	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
	Język polski	12	6	0	0	180	0	0	0	180	0	0				60			4				60			4				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:

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

Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat

Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA

Profil: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru 1	przedmiot realizowany w układzie	ECTS	Razem	W	K	C	L	P	eL
1	Komunikacja międzykulturowa		1	14		14				
2	Socjologia									

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru 2
1	Etyka
2	Filozofia

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 wzornictwa	3
2	Grafika ilustracyjna	3
3	Projektowanie przestrzeni multimedialnej	5

	Dodatkowe, nieobowiązkowe zajęcia dla studentów (pakiet: chcę więcej!)																																																					
1	Wstęp do animacji	1	1	1	0	10	0	0	10	0	0	0										10				1																													
2	Podstawy projektowania plakatu	1	1	1	0	10	0	0	10	0	0	0																	10				1																						
3	Fotografia architektury	1	1	1	0	10	0	0	10	0	0	0																								10				1															
4	Wizyty studyjne w firmach	1	1	1	0	10	0	0	10	0	0	0																															10				1								

Specjalność: Komunikacja wizualna w marketingu

LGD/2023/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	Branding	2	1	2	0	20	0	0	20	0	0	0																																20				2							
2	Digital marketing	2	1	2	0	20	0	0	20	0	0	0																										20				2														
3	Techniki perswazji wizualnej	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																											20	20		4														
4	Display advertising	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																																		20	20		4							
5	Social media marketing	2	1	2	0	20	0	0	20	0	0	0																																20				2							
6	Pracownia projektowania identyfikacji wizualnej	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																																								20			2
7	Video advertising	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																																								20	20		4
	Razem specjalność	20	10	20	0	200	0	0	60	80	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	20	20	0	6	0	0	40	20	20	0	8	0	0	0	40	20	0	6
	Ogółem	180	108	132	12	2570	243	40	262	565	300	200	76	0	38	71	40	30	24	50	0	55	120	50	60	27	63	20	65	78	40	50	25	0	0	20	135	40	50	39	54	20	69	86	90	10	32	0	0	15	75	40	0	33
						Liczba godzin w semestrze							255							335							316							245							329							130						

do wyboru 36%

Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat

Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA

Profil: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne

Specjalność: Projektowanie interaktywne — LGD/2023/PI

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	Interaktywne wzornictwo graficzne	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																																20	20		4							
2	Projektowanie dla komunikacji i wizualizacji	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																										20	20		4														
3	Komunikacja wizualna w mediach społecznościowych	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																										20			2														
4	Psychofizjologia widzenia	2	1	2	0	16	0	0	0	16	0	0																																	16			2							
5	Projektowanie UX	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																																	20			2							
6	Video Mapping	2	1	2	0	16	0	0	0	16	0	0																																								16			2
7	Projekt specjalizacyjny	4	2	4	0	40	0	0	0	10	30	0																																								10	30		4
	Razem specjalność	20	10	20	0	192	0	0	0	122	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	40	20	0	6	0	0	0	56	20	0	8	0	0	0	26	30	0	6
	Ogółem	180	108	132	12	2562	243	40	202	607	310	200	76	0	38	71	40	30	24	50	0	55	120	50	60	27	63	20	65	78	40	50	25	0	0	0	155	40	50	39	54	20	29	122	90	10	32	0	0	15	61	50	0	33
						Liczba godzin w semestrze							255							335							316							245							325							126						

do wyboru 36%

Specjalność: Wizualizacja i efekty specjalne — LGD/2023/WES

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 koncepcyjne	4	2	4	1	40	0	0	0	20	20	0																										20	20		4														
2	Rigowanie i animacja postaci	2	1	2	1	20	0	0	0	20	0	0																										20			2														
3	Ruch i techniki chwytania ruchu	2	1	2	1	20	0	0	0	20	0	0																																	20			2							
4	Modelowanie trójwymiarowe	2	1	2	1	20	0	0	0	20	0	0																																	20			2							
5	Animacja 3d	4	2	4	1	40	0	0	0	20	20	0																																	20	20		4							
6	Oświetlenie i rendering	2	1	2	1	20	0	0	0	20	0	0																																								20			2
7	Kompozycja i montaż	4	2	4	1	40	0	0	0	20	20	0																																								20	20		4
	Razem specjalność	20	10	20	7	200	0	0	0	140	60	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	60	20	0	8	0	0	0	40	20	0	6
	Ogółem	180	108	132	19	2570	243	40	202	625	300	200	76	0	38	71	40	30	24	50	0	55	120	50	60	27	63	20	65	78	40	50	25	0	0	0	155	40	50	39	54	20	29	126	90	10	32	0	0	15	75	40	0	33
						Liczba godzin w semestrze							255							335							316							245							329							130						

do wyboru 36%

Specjalność: Wirtualna Rzeczywistość (VR) i technologie immersyjne — LGD/2023/WRTI

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	Wprowadzenie do technologii immersyjnych	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																										20			2														
2	Zaawansowana grafika trójwymiarowa	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																										20	20		4														
3	Storytelling w VR	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																																	20			2							
4	Silniki gier w produkcji VR	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																																	20			2							
5	Interakcja i UX w VR	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																																	20	20		4							
6	Zastosowanie biznesowe VR	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																																								20			2
7	Tworzenie światów wirtualnych	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																																								20	20		4
	Razem specjalność	20	10	20	0	200	0	0	0	140	60	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	60	20	0	8	0	0	0	40	20	0	6
	Ogółem	180	108	132	12	2570	243	40	202	625	300	200	76	0	38	71	40	30	24	50	0	55	120	50	60	27	63	20	65	78	40	50	25	0	0	0	155	40	50	39	54	20	29	126	90	10	32	0	0	15	75	40	0	33
						Liczba godzin w semestrze							255							335							316							245							329							130						

do wyboru 36%

Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat

Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA

LGD-PGK/2023

Specjalność: Projektowanie gier komputerowych

Profil: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2023/2024

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	14	14	0	0	0	0	0								14						1																												
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2	1	1	0	0	14	14	0	0	0	0	0															14						1																					
4	Bezpieczeństwo i higiena cyfrowa	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0															10						1																					
5	Podstawy ekonomii	2	1	0	0	20	0	20	0	0	0	0																														20					2							
6	Podstawy prawa	2	1	0	0	20	0	20	0	0	0	0																20					2																					
7	Polska i Świat	1	1	0	0	14	14	0	0	0	0	0								14						1																												
8	Osobisty model biznesowy	1	1	0	0	20	0	0	10	0	10	0										10		10		1																											
9	Technologia informacyjna	3	3	3	0	30	0	0	0	30	0	0				8			1				10			1				12			1																					
10	Ochrona własności intelektualnej	1	1	0	0	6	6	0	0	0	0	0	6						1																																			
11	Proseminarium	1	1	0	0	8	0	0	0	8	0	0																									8			1														
12	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia	0	0	0	0	4	4	0	0	0	0	0	4						0																																			
13	Wyzwania cywilizacyjne	0	0	0	0	28	24	0	4	0	0	0																													24		4				0							
14	Wychowanie fizyczne	0	0	0	0	60	0	0	60	0	0	0										30				0			30				0																					
	Przedmioty podstawowe																																																					
15	Zarządzanie informacją	3	1	2	1	25	10	0	15	0	0	0								10		15				3																												
16	Zarządzanie projektem	2	1	2	0	15	0	0	15	0	0	0																	15				2																					
17	Historia sztuki	2	2	0	0	30	30	0	0	0	0	0	30						2																																			
18	Badania rynku mediów	2	1	1	0	25	15	0	10	0	0	0															15		10				2																					
19	Podstawy komunikacji marketingowej	3	1	1	1	40	18	0	12	0	0	10	18		12			10	3																																			
	Przedmioty kierunkowe																																																					
20	Podstawowe oprogramowanie graficzne	5	2	4	1	48	0	0	0	18	20	10				18	20	10	5																																			
21	Pracownia projektowania graficznego	5	2	5	0	45	0	0	0	25	20	0				25	20		5																																			
22	Digital painting	4	2	4	0	36	0	0	0	16	20	0																									16	20		4														
23	Projektowanie opakowań	2	1	2	0	15	0	0	0	15	0	0																																					15			2
24	Prawo autorskie	4	2	2	1	46	16	0	0	0	20	10																													16				20	10	4							
25	Prawne uwarunkowania reklamy	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0															10						1																					
26	DTP	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																		20	20		4																					
27	Projektowanie uniwersalne (ang)	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																																					20	20		4
28	Marketing w mediach	1	1	0	0	12	12	0	0	0	0	0								12						1																												
29	Wstęp do typografii	2	1	2	0	14	0	0	14	0	0	0			14				2																																			
30	Typografia	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0											20	20		4																											
31	Podstawy grafiki trójwymiarowej	3	1	2	1	28	0	0	0	18	0	10											18		10	3																												
32	Pracownia animacji	2	1	2	0	16	0	0	0	16	0	0																									16			2														
33	Pracownia wideo	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																									20			2														
34	Grafika multimedialna	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																																20			2							
35	Rysunek i kompozycja	2	1	2	0	16	0	0	0	16	0	0				16			2																																			
36	Przedmiot do wyboru 1	2	1	0	0	24	14	0	10	0	0	0															14		10				2																					
37	Przedmiot do wyboru 2	4	2	4	0	36	0	0	0	16	20	0																		16	20		4																					
38	Przedmiot do wyboru 3	2	1	0	0	24	14	0	10	0	0	0																													14		10				2							
39	Przedmiot do wyboru 4	4	2	4	0	36	0	0	0	16	20	0																																16	20		4							
40	Rynek gier komputerowych	1	1	1	1	12	0	0	12	0	0	0			12				1																																			
41	Głos i efekty dźwiękowe	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0				20			2																																			
42	Tworzenie scenariuszy i storyboarding	2	1	2	0	15	0	0	15	0	0	0										15				2																												
43	Projektowanie gier komputerowych	5	2	5	1	45	0	0	0	20	25	0											20	25		5																												
44	Modelowanie trójwymiarowe	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																		20	20		4																					
45	Scenografia dla gier komputerowych	2	1	2	1	20	0	0	0	20	0	0																									20			2														
46	Ruch i animacja	5	2	5	1	45	0	0	0	20	25	0																									20	25		5														
47	Interfejs i grafika aplikacyjna	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																		20			2																					
48	Projekt zespołowy	6	3	6	1	60	0	0	0	20	40	0																																					20	40		6
49	Silniki gier	5	2	5	1	45	0	0	0	20	25	0																																20	25		5							
50	Seminarium dyplomowe	10	2	10	0	30	0	0	30	0	0	0																															15				5			15			5
51	Praktyka zawodowa	32	32	32	0	960	0	0	960	0	0	0																								480				16										480			16
	Razem	181	109	136	17	2561	225	40	217	574	355	190	58	0	38	87	40	20	24	50	0	70	98	55	60	27	63	20	65	118	60	50	31	0	0	0	130	45	50	37	54	20	29	86	95	10	29	0	0	15	55	60	0	33
						Liczba godzin w semestrze							243							333							376							225							294							130						

do wyboru 43%

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 | kształcenie na odległość z przewagą interakcji synchronicznej

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	12	6	0	0	180	0	0	0	180	0	0				60			4				60			4				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	przedmiot realizowany w układzie	ECTS	Razem	W	K	C	L	P	eL
1	Komunikacja międzykulturowa		1	14		14				
2	Socjologia									

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru 2
1	Etyka
2	Filozofia

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 wzornictwa	3
2	Grafika ilustracyjna	3
3	Projektowanie przestrzeni multimedialnej	5

	Dodatkowe, nieobowiązkowe zajęcia dla studentów (pakiet: chcę więcej!)																																																
1	Wstęp do animacji	1	1	1	0	10	0	0	10	0	0	0										10				1																									
2	Podstawy projektowania plakatu	1	1	1	0	10	0	0	10	0	0	0																	10				1																	
3	Fotografia architektury	1	1	1	0	10	0	0	10	0	0	0																								10				1											
4	Wizyty studyjne w firmach	1	1	1	0	10	0	0	10	0	0	0																															10				1					

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

Załącznik nr 3b) do Zarządzenia Rektora nr 98/2023 z dn. 28.09.2023r.

Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat

Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA **LGZ/2023**

Profil: praktyczny

Forma studiów: niestacjonarne **Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2023/2024**

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS Razem	UB	PZ	ZD	Godziny zajęć Razem	W	K	C	L	P	eL
	Przedmioty ogólnouczelniane											
1	Język obcy	20	4	2	6	120	0	0	0	72	12	36
2	Przedmiot społeczny do wyboru 1	1	1	0	1	10	10	0	0	0	0	0
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2	1	1	0	1	10	10	0	0	0	0	0
4	Bezpieczeństwo i higiena cyfrowa	1	1	0	1	10	10	0	0	0	0	0
5	Podstawy ekonomii	2	1	0	1	14	0	14	0	0	0	0
6	Podstawy prawa	2	1	0	1	14	0	14	0	0	0	0
7	Polska i Świat	1	1	0	1	10	10	0	0	0	0	0
8	Osobisty model biznesowy	1	1	0	0	20	0	0	10	0	10	0
9	Technologia informacyjna	3	3	3	0	30	0	0	0	30	0	0
10	Ochrona własności intelektualnej	1	1	0	1	6	6	0	0	0	0	0
11	Proseminarium	1	1	0	0	8	0	0	0	8	0	0
12	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia	0	0	0	0	4	4	0	0	0	0	0
13	Wyzwania cywilizacyjne	0	0	0	0	22	18	0	4	0	0	0
	Przedmioty podstawowe											
14	Zarządzanie informacją	3	1	2	1	20	10	0	10	0	0	0
15	Współczesne media	3	1	0	2	32	10	0	12	0	0	10
16	Zarządzanie projektem	2	1	2	0	10	0	0	10	0	0	0
17	Historia sztuki	2	1	0	1	15	15	0	0	0	0	0
18	Badania rynku mediów	2	1	1	1	20	10	0	10	0	0	0
19	Podstawy komunikacji marketingowej	3	1	1	2	32	12	0	10	0	0	10
	Przedmioty kierunkowe											
20	Pracownia technik projektowania i technik przekazu	5	2	5	0	40	0	0	0	20	20	0
21	Podstawowe oprogramowanie graficzne	5	2	4	1	42	0	0	0	12	20	10
22	Pracownia projektowania graficznego	5	1	5	0	33	0	0	0	15	18	0
23	Pracownia fotografii cyfrowej	3	1	3	0	15	0	0	0	15	0	0
24	Digital painting	4	1	4	0	28	0	0	0	8	20	0
25	Projektowanie opakowań	2	1	2	0	10	0	0	0	10	0	0
26	Prawo autorskie	4	2	2	2	40	10	0	0	0	20	10
27	Prawne uwarunkowania reklamy	1	1	0	1	10	10	0	0	0	0	0
28	DTP	4	1	4	0	33	0	0	0	15	18	0
29	Projektowanie uniwersalne (ang)	4	1	4	0	33	0	0	0	15	18	0
30	Marketing w mediach	1	1	0	1	10	10	0	0	0	0	0
31	Wstęp do typografii	2	1	2	0	10	0	0	10	0	0	0
32	Typografia	4	1	4	0	34	0	0	0	14	20	0
33	Podstawy grafiki trójwymiarowej	3	1	2	1	24	0	0	0	14	0	10
34	Pracownia animacji	2	1	2	0	10	0	0	0	10	0	0
35	Pracownia wideo	2	1	2	0	15	0	0	0	15	0	0
36	Grafika multimedialna	2	1	2	0	15	0	0	0	15	0	0
37	Obróbka dźwięku	2	1	2	0	10	0	0	0	10	0	0
38	Rysunek i kompozycja	2	1	2	0	12	0	0	0	12	0	0
39	Przedmiot do wyboru 1	2	1	0	1	20	10	0	10	0	0	0
40	Przedmiot do wyboru 2	4	1	4	0	30	0	0	0	10	20	0
41	Przedmiot do wyboru 3	2	1	0	1	20	10	0	10	0	0	0
42	Przedmiot do wyboru 4	4	1	4	0	30	0	0	0	10	20	0
43	Seminarium dyplomowe	10	2	10	0	30	0	0	30	0	0	0
44	Praktyka zawodowa	32	32	32	0	960	0	0	960	0	0	0
	Razem	160	82	112	28	1921	175	28	126	330	216	86

L.p.	I Rok sem 1 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 2 W	K	C	L	P	eL	ECTS	II Rok sem 3 W	K	C	L	P	eL	ECTS
1											18		12	5				18		12	5
2								10						1							
3															10						1
4															10						1
5																					
6																14					2
7								10						1							
8										10		10		1							
9				8			1				10			1				12			1
10	6						1														
11																					
12	4						0														
13																					
14								10		10				3							
15	10		12			10	3														
16																	10				2
17	15						2														
18															10		10				2
19	12		10			10	3														
20											20	20		5							
21				12	20	10	5														
22				15	18		5														
23																					
24																					
25																					
26																					
27															10						1
28																		15	18		4
29																					
30								10						1							
31			10				2														
32											14	20		4							
33											14		10	3							
34																					
35																					
36																					
37				10			2														
38											12			2							
39															10		10				2
40																		10	20		4
41																					
42																					
43																					
44																					
Razem	47	0	32	45	38	30	24	40	0	20	88	50	22	27	50	14	30	55	38	12	25
Liczba godzin w semestrze	192							220							199						

L.p.	II Rok sem 4 W	K	C	L	P	eL	ECTS	III Rok sem 5 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 6 W	K	C	L	P	eL	ECTS
1				18		12	5				18	12		5							
2																					
3																					
4																					
5									14					2							
6																					
7																					
8																					
9																					
10																					
11				8			1														
12																					
13								18		4				0							
14																					
15																					
16																					
17																					
18																					
19																					
20																					
21																					
22																					
23				15			3														
24				8	20		4														
25																		10			2
26								10				20	10	4							
27																					
28																					
29																		15	18		4
30																					
31																					
32																					
33																					
34				10			2														
35				15			2														
36											15			2							
37																					
38																					
39																					
40																					
41								10		10				2							
42											10	20		4							
43										15				5			15				5
44			480				16										480				16
Razem	0	0	0	74	20	12	33	38	14	29	43	52	10	24	0	0	15	25	18	0	27
Liczba godzin w semestrze	106							186							58						

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

kształcenie na odległość z przewagą interakcji synchronicznej

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

Załącznik nr 3b) do Zarządzenia Rektora nr 98/2023 z dn. 28.09.2023r.

Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat

Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA

Profil: praktyczny

Forma studiów: niestacjonarne

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru 1
1	Komunikacja międzykulturowa
2	Socjologia

przedmiot realizowany w układzie

ECTS	Razem	W	K	C	L	P	eL
1	10		10				

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru 2
1	Etyka
2	Filozofia

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 wzornictwa	3
2	Grafika ilustracyjna	3
3	Projektowanie przestrzeni multimedialnej	5

Dodatkowe, nieobowiązkowe zajęcia dla studentów (pakiet: chcę więcej!)

Lp.	Nazwa przedmiotu	ECTS Razem	UB	PZ	ZD	Godziny Razem	W	K	C	L	P	eL
1	Wstęp do animacji	1	1	1	0	10	0	0	10	0	0	0
2	Podstawy projektowania plakatu	1	1	1	0	10	0	0	10	0	0	0
3	Fotografia architektury	1	1	1	0	10	0	0	10	0	0	0
4	Wizyty studyjne w firmach	1	1	1	0	10	0	0	10	0	0	0

Lp.	sem 1 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 2 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 3 W	K	C	L	P	eL	ECTS
1										10				1							
2																	10				1
3																					
4																					

Lp.	sem 4 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 5 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 6 W	K	C	L	P	eL	ECTS
1																					
2																					
3			10				1														
4										10				1							

Specjalność: Komunikacja wizualna w marketingu **LGZ/2023/KWM**

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS Razem	w tym UB	PZ	ZD	Godziny zajęć Razem	w tym W	K	C	L	P	eL
1	Branding	2	1	2	0	15	0	0	15	0	0	0
2	Digital marketing	2	1	2	0	15	0	0	15	0	0	0
3	Techniki perswazji wizualnej	4	1	4	0	33	0	0	0	15	18	0
4	Display advertising	4	1	4	0	33	0	0	0	15	18	0
5	Social media marketing	2	1	2	0	15	0	0	15	0	0	0
6	Pracownia projektowania identyfikacji wizualnej	2	1	2	0	15	0	0	0	15	0	0
7	Video advertising	4	1	4	0	33	0	0	0	15	18	0
	Razem specjalność	20	7	20	0	159	0	0	45	60	54	0
	Ogółem	180	89	132	28	2080	175	28	171	390	270	86
	do wyboru	36%										

L.p.	I Rok sem 1 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 2 W	K	C	L	P	eL	ECTS
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
Razem specjalność	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Ogółem	47	0	32	45	38	30	24	40	0	20	88	50	22	27
Liczba godzin w semestrze	192							220						

L.p.	II Rok sem 3 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 4 W	K	C	L	P	eL	ECTS
1														
2										15				2
3											15	18		4
4														
5														
6														
7														
Razem specjalność	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	15	18	0	6
Ogółem	50	14	30	55	38	12	25	0	0	15	89	38	12	39
Liczba godzin w semestrze	199							154						

L.p.	III Rok sem 5 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 6 W	K	C	L	P	eL	ECTS
1			15				2							
2														
3														
4				15	18		4							
5			15				2							
6											15			2
7											15	18		4
Razem specjalność	0	0	30	15	18	0	8	0	0	0	30	18	0	6
Ogółem	38	14	59	58	70	10	32	0	0	15	55	36	0	33
Liczba godzin w semestrze	249							106						

Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat

Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA

Profil: praktyczny

Forma studiów: niestacjonarne

Specjalność: Projektowanie interaktywne — LGZ/2023/PI

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	Interaktywne wzornictwo graficzne	4	1	4	0	33	0	0	0	15	18	0																														15	18		4							
2	Projektowanie dla komunikacji i wizualizacji	4	1	4	0	33	0	0	0	15	18	0																									15	18		4													
3	Komunikacja wizualna w mediach społecznościowych	2	1	2	0	15	0	0	0	15	0	0																									15			2													
4	Psychofizjologia widzenia	2	1	2	0	12	0	0	0	12	0	0																														12			2							
5	Projektowanie UX	2	1	2	0	15	0	0	0	15	0	0																														15			2							
6	Video Mapping	2	1	2	0	12	0	0	0	12	0	0																																					12			2
7	Projekt specjalizacyjny	4	1	4	0	36	0	0	0	6	30	0																																					6	30		4
	Razem specjalność	20	7	20	0	156	0	0	0	90	66	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	18	0	6	0	0	0	42	18	0	8	0	0	0	18	30	0	6
	Ogółem	180	89	132	28	2077	175	28	126	420	282	86	47	0	32	45	38	30	24	40	0	20	88	50	22	27	50	14	30	55	38	12	25	0	0	0	104	38	12	39	38	14	29	85	70	10	32	0	0	15	43	48	0	33
						Liczba godzin w semestrze							192							220							199							154							246							106						

do wyboru 36%

Specjalność: Wizualizacja i efekty specjalne — LGZ/2023/WES

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 koncepcyjne	4	1	4	1	33	0	0	0	15	18	0																									15	18		4													
2	Rigowanie i animacja postaci	2	1	2	1	15	0	0	0	15	0	0																									15			2													
3	Ruch i techniki chwytania ruchu	2	1	2	1	15	0	0	0	15	0	0																														15			2							
4	Modelowanie trójwymiarowe	2	1	2	1	15	0	0	0	15	0	0																														15			2							
5	Animacja 3d	4	1	4	1	33	0	0	0	15	18	0																														15	18		4							
6	Oświetlenie i rendering	2	1	2	1	15	0	0	0	15	0	0																																					15			2
7	Kompozycja i montaż	4	1	4	1	33	0	0	0	15	18	0																																					15	18		4
	Razem specjalność	20	7	20	7	159	0	0	0	105	54	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	18	0	6	0	0	0	45	18	0	8	0	0	0	30	18	0	6
	Ogółem	180	89	132	35	2080	175	28	126	435	270	86	47	0	32	45	38	30	24	40	0	20	88	50	22	27	50	14	30	55	38	12	25	0	0	0	104	38	12	39	38	14	29	88	70	10	32	0	0	15	55	36	0	33
						Liczba godzin w semestrze							192							220							199							154							249							106						

do wyboru 36%