WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

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

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	30	24	0	6	0	0	0																						24		6				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	2372	243	40	204	485	240	200	76	0	38	71	40	30	24	50	0	55	120	50	60	27	63	20	65	78	40	50	25	24	0	6	115	20	50	33	30	20	25	66	70	10	24	0	0	15	35	20	0	27
						Liczba godzin w semestrze							255							335							316							215							221							70						

egzamin

projekt zaliczany na ocenę

zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne

eL kształcenie na odległość z przewagą interakcji asynchronicznej

kształcenie na odległość z przewagą interakcji synchronicznej

wspólna ocena z zajęciami wykładowymi (W) / konwersatoryjnymi (K)

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

	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							

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

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

specjalność: Komunikacja wizualna w marketingu

LGD/2023/KWM

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS Razem	w tym UB	w tym PZ	w tym ZD	Godziny zajęć Razem	w tym W	K	C	L	P	eL
1	Branding	2	1	2	0	20	0	0	20	0	0	0
2	Digital marketing	2	1	2	0	20	0	0	20	0	0	0
3	Techniki perswazji wizualnej	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0
4	Display advertising	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0
5	Social media marketing	2	1	2	0	20	0	0	20	0	0	0
6	Pracownia projektowania identyfikacji wizualnej	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0
7	Video advertising	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0
	Razem specjalność	20	10	20	0	200	0	0	60	80	60	0
	Ogółem	180	108	132	12	2572	243	40	264	565	300	200
						Liczba godzin w semestrze						

L.p.	Nazwa przedmiotu	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	Branding																					
2	Digital marketing																					
3	Techniki perswazji wizualnej																					
4	Display advertising																					
5	Social media marketing																					
6	Pracownia projektowania identyfikacji wizualnej																					
7	Video advertising																					
	Razem specjalność	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Ogółem	76	0	38	71	40	30	24	50	0	55	120	50	60	27	63	20	65	78	40	50	25
	Liczba godzin w semestrze	255							335							316						

L.p.	Nazwa przedmiotu	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	Branding										20				2							
2	Digital marketing			20				2														
3	Techniki perswazji wizualnej				20	20		4														
4	Display advertising											20	20		4							
5	Social media marketing										20				2							
6	Pracownia projektowania identyfikacji wizualnej																		20			2
7	Video advertising																		20	20		4
	Razem specjalność	0	0	20	20	20	0	6	0	0	40	20	20	0	8	0	0	0	40	20	0	6
	Ogółem	24	0	26	135	40	50	39	30	20	65	86	90	10	32	0	0	15	75	40	0	33
	Liczba godzin w semestrze	275							301							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	0	0	0	0	0	56	20	0	8	0	0	0	26	30	0	6
	Ogółem	180	108	132	12	2564	243	40	204	607	310	200	76	0	38	71	40	30	24	50	0	55	120	50	60	27	63	20	65	78	40	50	25	24	0	6	155	40	50	39	30	20	25	122	90	10	32	0	0	15	61	50	0	33
						Liczba godzin w semestrze							255							335							316							275							297							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	0	0	0	0	0	60	20	0	8	0	0	0	40	20	0	6
	Ogółem	180	108	132	19	2572	243	40	204	625	300	200	76	0	38	71	40	30	24	50	0	55	120	50	60	27	63	20	65	78	40	50	25	24	0	6	155	40	50	39	30	20	25	126	90	10	32	0	0	15	75	40	0	33
						Liczba godzin w semestrze							255							335							316							275							301							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																																									
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	0	0	0	0	0	60	20	0	8	0	0	0	40	20	0	6
	Ogółem	180	108	132	12	2572	243	40	204	625	300	200	76	0	38	71	40	30	24	50	0	55	120	50	60	27	63	20	65	78	40	50	25	24	0	6	155	40	50	39	30	20	25	126	90	10	32	0	0	15	75	40	0	33
						Liczba godzin w semestrze							255							335							316							275							301							130						

do wyboru 36%

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

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

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	30	24	0	6	0	0	0																						24		6				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	2563	225	40	219	574	355	190	58	0	38	87	40	20	24	50	0	70	98	55	60	27	63	20	65	118	60	50	31	24	0	6	130	45	50	37	30	20	25	86	95	10	29	0	0	15	55	60	0	33
						Liczba godzin w semestrze							243							333							376							255							266							130						

do wyboru 43%

egzamin

projekt zaliczany na ocenę

zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne

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

eL kształcenie na odległość z przewagą interakcji asynchronicznej

kształcenie na odległość z przewagą interakcji synchronicznej

wspólna ocena z zajęciami wykładowymi (W) / konwersatoryjnymi (K)

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

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

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

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	Punkty ECTS w tym UB	PZ	ZD	Godziny zajęć Razem	Godziny zajęć w tym 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	24	18	0	6	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	1923	175	28	128	330	216	86

I Rok

L.p.	Nazwa przedmiotu	sem 1 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 2 W	K	C	L	P	eL	ECTS
	Przedmioty ogólnouczelniane														
1	Język obcy											18		12	5
2	Przedmiot społeczny do wyboru 1								10						1
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2														
4	Bezpieczeństwo i higiena cyfrowa														
5	Podstawy ekonomii														
6	Podstawy prawa														
7	Polska i Świat								10						1
8	Osobisty model biznesowy										10		10		1
9	Technologia informacyjna				8			1				10			1
10	Ochrona własności intelektualnej	6						1							
11	Proseminarium														
12	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia	4						0							
13	Wyzwania cywilizacyjne														
	Przedmioty podstawowe														
14	Zarządzanie informacją								10		10				3
15	Współczesne media	10		12			10	3							
16	Zarządzanie projektem														
17	Historia sztuki	15						2							
18	Badania rynku mediów														
19	Podstawy komunikacji marketingowej	12		10			10	3							
	Przedmioty kierunkowe														
20	Pracownia technik projektowania i technik przekazu											20	20		5
21	Podstawowe oprogramowanie graficzne				12	20	10	5							
22	Pracownia projektowania graficznego				15	18		5							
23	Pracownia fotografii cyfrowej														
24	Digital painting														
25	Projektowanie opakowań														
26	Prawo autorskie														
27	Prawne uwarunkowania reklamy														
28	DTP														
29	Projektowanie uniwersalne (ang)														
30	Marketing w mediach								10						1
31	Wstęp do typografii			10				2							
32	Typografia											14	20		4
33	Podstawy grafiki trójwymiarowej											14		10	3
34	Pracownia animacji														
35	Pracownia wideo														
36	Grafika multimedialna														
37	Obróbka dźwięku				10			2							
38	Rysunek i kompozycja											12			2
39	Przedmiot do wyboru 1														
40	Przedmiot do wyboru 2														
41	Przedmiot do wyboru 3														
42	Przedmiot do wyboru 4														
43	Seminarium dyplomowe														
44	Praktyka zawodowa														
	Razem	47	0	32	45	38	30	24	40	0	20	88	50	22	27
	Liczba godzin w semestrze	192							220						

II Rok

L.p.	Nazwa przedmiotu	sem 3 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 4 W	K	C	L	P	eL	ECTS
	Przedmioty ogólnouczelniane														
1	Język obcy				18		12	5				18		12	5
2	Przedmiot społeczny do wyboru 1														
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2	10						1							
4	Bezpieczeństwo i higiena cyfrowa	10						1							
5	Podstawy ekonomii														
6	Podstawy prawa		14					2							
7	Polska i Świat														
8	Osobisty model biznesowy														
9	Technologia informacyjna				12			1							
10	Ochrona własności intelektualnej														
11	Proseminarium											8			1
12	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia														
13	Wyzwania cywilizacyjne								18		6				0
	Przedmioty podstawowe														
14	Zarządzanie informacją														
15	Współczesne media														
16	Zarządzanie projektem			10				2							
17	Historia sztuki														
18	Badania rynku mediów	10		10				2							
19	Podstawy komunikacji marketingowej														
	Przedmioty kierunkowe														
20	Pracownia technik projektowania i technik przekazu														
21	Podstawowe oprogramowanie graficzne														
22	Pracownia projektowania graficznego														
23	Pracownia fotografii cyfrowej											15			3
24	Digital painting											8	20		4
25	Projektowanie opakowań														
26	Prawo autorskie														
27	Prawne uwarunkowania reklamy	10						1							
28	DTP				15	18		4							
29	Projektowanie uniwersalne (ang)														
30	Marketing w mediach														
31	Wstęp do typografii														
32	Typografia														
33	Podstawy grafiki trójwymiarowej														
34	Pracownia animacji											10			2
35	Pracownia wideo											15			2
36	Grafika multimedialna														
37	Obróbka dźwięku														
38	Rysunek i kompozycja														
39	Przedmiot do wyboru 1	10		10				2							
40	Przedmiot do wyboru 2				10	20		4							
41	Przedmiot do wyboru 3														
42	Przedmiot do wyboru 4														
43	Seminarium dyplomowe														
44	Praktyka zawodowa										480				16
	Razem	50	14	30	55	38	12	25	18	0	6	74	20	12	33
	Liczba godzin w semestrze	199							130						

III Rok

L.p.	Nazwa przedmiotu	sem 5 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 6 W	K	C	L	P	eL	ECTS
	Przedmioty ogólnouczelniane														
1	Język obcy				18	12		5							
2	Przedmiot społeczny do wyboru 1														
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2														
4	Bezpieczeństwo i higiena cyfrowa														
5	Podstawy ekonomii		14					2							
6	Podstawy prawa														
7	Polska i Świat														
8	Osobisty model biznesowy														
9	Technologia informacyjna														
10	Ochrona własności intelektualnej														
11	Proseminarium														
12	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia														
13	Wyzwania cywilizacyjne														
	Przedmioty podstawowe														
14	Zarządzanie informacją														
15	Współczesne media														
16	Zarządzanie projektem														
17	Historia sztuki														
18	Badania rynku mediów														
19	Podstawy komunikacji marketingowej														
	Przedmioty kierunkowe														
20	Pracownia technik projektowania i technik przekazu														
21	Podstawowe oprogramowanie graficzne														
22	Pracownia projektowania graficznego														
23	Pracownia fotografii cyfrowej														
24	Digital painting														
25	Projektowanie opakowań											10			2
26	Prawo autorskie	10				20	10	4							
27	Prawne uwarunkowania reklamy														
28	DTP														
29	Projektowanie uniwersalne (ang)											15	18		4
30	Marketing w mediach														
31	Wstęp do typografii														
32	Typografia														
33	Podstawy grafiki trójwymiarowej														
34	Pracownia animacji														
35	Pracownia wideo														
36	Grafika multimedialna				15			2							
37	Obróbka dźwięku														
38	Rysunek i kompozycja														
39	Przedmiot do wyboru 1														
40	Przedmiot do wyboru 2														
41	Przedmiot do wyboru 3	10		10				2							
42	Przedmiot do wyboru 4				10	20		4							
43	Seminarium dyplomowe			15				5			15				5
44	Praktyka zawodowa										480				16
	Razem	20	14	25	43	52	10	24	0	0	15	25	18	0	27
	Liczba godzin w semestrze	164							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

eL kształcenie na odległość z przewagą interakcji asynchronicznej

projekt zaliczany na ocenę

zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne

kształcenie na odległość z przewagą interakcji synchronicznej

wspólna ocena z zajęciami wykładowymi (W) / konwersatoryjnymi (K)

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

specjalność: Komunikacja wizualna w marketingu **LGZ/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	15	0	0	15	0	0	0																																15					2											
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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	0	0	15	15	18	0	6	0	0	30	15	18	0	8	0	0	0	30	18	0	6
	Ogółem	180	89	132	28	2082	175	28	173	390	270	86	47	0	32	45	38	30	24	40	0	20	88	50	22	27	50	14	30	55	38	12	25	18	0	21	89	38	12	39	20	14	55	58	70	10	32	0	0	15	55	36	0	33
						Liczba godzin w semestrze							192							220							199							178							227							106												

do wyboru 36%

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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Ogółem	180	89	132	28	2079	175	28	128	420	282	86	47	0	32	45	38	30	24	40	0	20	88	50	22	27	50	14	30	55	38	12	25	18	0	6	104	38	12	39	20	14	25	85	70	10	32	0	0	15	43	48	0	33
	Liczba godzin w semestrze												192							220							199							178							224							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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Ogółem	180	89	132	35	2082	175	28	128	435	270	86	47	0	32	45	38	30	24	40	0	20	88	50	22	27	50	14	30	55	38	12	25	18	0	6	104	38	12	39	20	14	25	88	70	10	32	0	0	15	55	36	0	33
	Liczba godzin w semestrze												192							220							199							178							227							106						

do wyboru 36%