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

LGD/2022

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2022/2023

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	1	15	15	0	0	0	0	0								15						1																													
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2	1	1	0	1	15	15	0	0	0	0	0															15						1																						
4	Podstawy prawa	2	1	0	1	25	15	0	10	0	0	0															15		10				2																						
5	Podstawy ekonomii	2	1	0	1	28	18	0	10	0	0	0																													18		10				2							
6	Współczesna kultura informacyjna	1	1	0	1	10	10	0	0	0	0	0															10						1																						
7	Polska i Świat	1	1	0	1	20	20	0	0	0	0	0								20						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	36	0	0	0	36	0	0				12			1				10			1				14			1																						
10	Ochrona własności intelektualnej	1	1	0	1	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	Edukacja zdrowotna w chorobach cywilizacyjnych	0	0	0	0	20	0	20	0	0	0	0																							20				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	2	0	1	30	18	0	12	0	0	0	18		12				3																																					
17	Zarządzanie projektem	2	1	2	0	25	0	0	15	0	10	0																	15		10		2																						
18	Historia sztuki	2	2	0	1	30	30	0	0	0	0	0								30						2																													
19	Badania rynku mediów	2	1	1	1	25	15	0	10	0	0	0															15		10				2																						
20	Podstawy komunikacji marketingowej	4	2	1	1	40	18	0	12	0	0	10	18		12			10	4																																					
	Przedmioty kierunkowe																																																							
21	Pracownia technik projektowania i technik przekazu	4	2	4	0	40	0	0	0	30	10	0											30	10		4																													
22	Podstawowe oprogramowanie graficzne	4	1	4	0	30	0	0	0	20	10	0				20	10		4																																					
23	Pracownia projektowania graficznego	5	2	5	0	35	0	0	0	25	10	0				25	10		5																																					
24	Pracownia fotografii cyfrowej	4	2	4	0	35	0	0	0	25	10	0																		25	10		4																						
25	Digital painting	3	1	3	0	26	0	0	0	16	10	0																									16	10		3															
26	Projektowanie opakowań	2	1	2	0	25	0	0	0	15	10	0																																							15	10		2
27	Prawo autorskie	2	1	1	1	26	16	0	0	0	10	0	16				10		2																																					
28	Prawne uwarunkowania reklamy	1	1	0	1	10	10	0	0	0	0	0															10						1																						
29	DTP	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																		20	10		3																						
30	Projektowanie uniwersalne	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																																20	10		3							
31	Marketing w mediach	1	1	0	1	12	12	0	0	0	0	0								12						1																													
32	Wstęp do typografii	3	1	3	0	34	0	0	14	0	20	0			14		20		3																																					
33	Typografia	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0											20	10		3																													
34	Podstawy grafiki trójwymiarowej	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0											20	10		3																													
35	Pracownia animacji	3	1	3	0	26	0	0	0	16	10	0																		16	10		3																						
36	Pracownia wideo	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																									20	10		3															
37	Grafika multimedialna	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																																20	10		3							
38	Obróbka dźwięku	4	1	4	0	30	0	0	0	20	10	0				20	10		4																																					
39	Rysunek i kompozycja	3	1	3	0	28	0	0	0	16	12	0											16	12		3																													
40	Przedmiot do wyboru 1	2	1	0	1	24	14	0	10	0	0	0															14		10				2																						
41	Przedmiot do wyboru 2	3	1	3	0	26	0	0	0	16	10	0																		16	10		3																						
42	Przedmiot do wyboru 3	2	1	0	1	24	14	0	10	0	0	0																												14		10				2									
43	Przedmiot do wyboru 4	3	1	3	0	26	0	0	0	16	10	0																																16	10		3							
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										120				4										360			12										480				16
	Razem	159	93	113	23	2369	260	20	218	499	252	160	56	0	38	77	60	10	26	87	0	55	126	52	50	32	85	0	75	121	50	50	31	0	20	0	74	20	50	24	32	0	35	86	60	0	23	0	0	15	15	10	0	23
						Liczba godzin w semestrze							241							370							381							164							213							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 | kształcenie na odległość z przewagą interakcji synchronicznej

	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							

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	15		15				
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	Postawy wzornictwa	3
2	Grafika ilustracyjna	3
3	Projektowanie przestrzeni multimedialnej	5

Specjalność: Komunikacja wizualna w marketingu **LGD/2022/KWM**

| L.p. | Nazwa przedmiotu | Punkty ECTS | | | | Godziny zajęć | | | | | | | I Rok | | | | | | | | | | | | | | II Rok | | | | | | | | | | | | | | III Rok | | | | | | | | | | | | | |

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

LGD-PGK/2022

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2022/2023

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	1	15	15	0	0	0	0	0								15						1																													
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2	1	1	0	1	15	15	0	0	0	0	0															15						1																						
4	Podstawy prawa	2	1	0	1	25	15	0	10	0	0	0															15		10				2																						
5	Podstawy ekonomii	2	1	0	1	28	18	0	10	0	0	0																													18		10				2							
6	Współczesna kultura informacyjna	1	1	0	1	10	10	0	0	0	0	0															10						1																						
7	Polska i Świat	1	1	0	1	20	20	0	0	0	0	0								20						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	36	0	0	0	36	0	0				12			1				10			1				14			1																						
10	Ochrona własności intelektualnej	1	1	0	1	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	Edukacja zdrowotna w chorobach cywilizacyjnych	0	0	0	0	20	0	20	0	0	0	0																							20				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	25	0	0	15	0	10	0																	15		10		2																						
17	Historia sztuki	2	2	0	1	30	30	0	0	0	0	0								30						2																													
18	Badania rynku mediów	2	1	1	1	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	Podstawowe oprogramowanie graficzne	4	1	4	0	30	0	0	0	20	10	0				20	10		4																																					
21	Pracownia projektowania graficznego	5	2	5	0	35	0	0	0	25	10	0				25	10		5																																					
22	Digital painting	3	1	3	0	26	0	0	0	16	10	0																									16	10		3															
23	Projektowanie opakowań	2	1	2	0	25	0	0	0	15	10	0																																							15	10		2
24	Prawo autorskie	2	1	1	1	26	16	0	0	0	10	0	16				10		2																																					
25	Prawne uwarunkowania reklamy	1	1	0	1	10	10	0	0	0	0	0															10						1																						
26	DTP	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																		20	10		3																						
27	Projektowanie uniwersalne	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																																20	10		3							
28	Marketing w mediach	1	1	0	1	12	12	0	0	0	0	0								12						1																													
29	Wstęp do typografii	3	1	3	0	34	0	0	14	0	20	0			14		20		3																																					
30	Typografia	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0											20	10		3																												
31	Podstawy grafiki trójwymiarowej	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0											20	10		3																												
32	Pracownia animacji	3	1	3	0	26	0	0	0	16	10	0																		16	10		3																						
33	Pracownia wideo	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																									20	10		3															
34	Grafika multimedialna	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																																20	10		3							
35	Rysunek i kompozycja	3	1	3	0	28	0	0	0	16	12	0				16	12		3																																					
36	Przedmiot do wyboru 1	2	1	0	1	24	14	0	10	0	0	0															14		10				2																						
37	Przedmiot do wyboru 2	3	1	3	0	26	0	0	0	16	10	0																		16	10		3																						
38	Przedmiot do wyboru 3	2	1	0	1	24	14	0	10	0	0	0																													14		10				2							
39	Przedmiot do wyboru 4	3	1	3	0	26	0	0	0	16	10	0																																16	10		3							
40	Rynek gier komputerowych	2	1	2	0	14	0	0	14	0	0	0			14				2																																					
41	Głos i efekty dźwiękowe	4	1	4	0	30	0	0	0	20	10	0				20	10		4																																					
42	Tworzenie scenariuszy i storyboarding	2	1	2	0	15	0	0	15	0	0	0										15				2																													
43	Projektowanie gier komputerowych	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0											20	20		4																												
44	Modelowanie trójwymiarowe	5	2	5	0	40	0	0	0	20	20	0																		20	20		5																						
45	Scenografia dla gier komputerowych	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																									20	10		3															
46	Ruch i animacja	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																									20	10		3															
47	Interfejs i grafika aplikacyjna	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0																		20	10		3																						
48	Projekt zespołowy	6	3	6	0	60	0	0	0	20	40	0																																							20	40		6
49	Silniki gier	5	2	5	0	40	0	0	0	20	20	0																																20	20		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										120				4										360			12											480			16
	Razem	181	101	138	22	2563	242	20	235	584	362	160	38	0	40	93	72	10	28	87	0	70	100	50	50	31	85	0	75	136	70	50	35	0	20	0	114	40	50	30	32	0	35	106	80	0	28	0	0	15	35	50	0	29
						Liczba godzin w semestrze							253							357							416							224							253							100						

do wyboru 44%

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 | 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	15		15				
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	Postawy wzornictwa	3
2	Grafika ilustracyjna	3
3	Projektowanie przestrzeni multimedialnej	5

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

LGZ/2022

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2022/2023

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	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	1	10	10	0	0	0	0	0								10						1																													
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2	1	1	0	1	10	10	0	0	0	0	0															10						1																						
4	Podstawy prawa	2	1	0	1	20	10	0	10	0	0	0															10		10				2																						
5	Podstawy ekonomii	2	1	0	1	22	12	0	10	0	0	0																													12		10				2							
6	Współczesna kultura informacyjna	1	1	0	1	10	10	0	0	0	0	0															10						1																						
7	Polska i Świat	1	1	0	1	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	36	0	0	0	36	0	0				12			1				10			1				14			1																						
10	Ochrona własności intelektualnej	1	1	0	1	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	Edukacja zdrowotna w chorobach cywilizacyjnych	0	0	0	0	14	0	14	0	0	0	0																							14				0															
	Przedmioty podstawowe																																																							
14	Zarządzanie informacją	3	1	2	1	20	10	0	10	0	0	0								10		10				3																													
15	Współczesne media	3	1	0	1	22	10	0	12	0	0	0	10		12				3																																				
16	Zarządzanie projektem	2	1	2	0	20	0	0	10	0	10	0																	10		10		2																						
17	Historia sztuki	2	1	0	1	15	15	0	0	0	0	0								15						2																													
18	Badania rynku mediów	2	1	1	1	20	10	0	10	0	0	0															10		10				2																						
19	Podstawy komunikacji marketingowej	4	2	1	1	32	12	0	10	0	0	10	12		10			10	4																																				
	Przedmioty kierunkowe																																																							
20	Pracownia technik projektowania i technik przekazu	4	1	4	0	30	0	0	0	20	10	0											20	10		4																													
21	Podstawowe oprogramowanie graficzne	4	1	4	0	22	0	0	0	12	10	0				12	10		4																																				
22	Pracownia projektowania graficznego	5	1	5	0	25	0	0	0	15	10	0				15	10		5																																				
23	Pracownia fotografii cyfrowej	4	1	4	0	25	0	0	0	15	10	0																		15	10		4																						
24	Digital painting	3	1	3	0	18	0	0	0	8	10	0																									8	10		3															
25	Projektowanie opakowań	2	1	2	0	20	0	0	0	10	10	0																																							10	10		2
26	Prawo autorskie	2	1	1	1	20	10	0	0	0	10	0	10				10		2																																				
27	Prawne uwarunkowania reklamy	1	1	0	1	10	10	0	0	0	0	0															10						1																						
28	DTP	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																		15	10		3																						
29	Projektowanie uniwersalne	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																															15	10		3							
30	Marketing w mediach	1	1	0	1	10	10	0	0	0	0	0								10						1																													
31	Wstęp do typografii	3	1	3	0	30	0	0	10	0	20	0			10		20		3																																				
32	Typografia	3	1	3	0	30	0	0	0	15	15	0											15	15		3																													
33	Podstawy grafiki trójwymiarowej	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0											15	10		3																													
34	Pracownia animacji	3	1	3	0	20	0	0	0	10	10	0																		10	10		3																						
35	Pracownia wideo	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																									15	10		3															
36	Grafika multimedialna	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																															15	10		3							
37	Obróbka dźwięku	4	1	4	0	20	0	0	0	10	10	0				10	10		4																																				
38	Rysunek i kompozycja	3	1	3	0	22	0	0	0	12	10	0											12	10		3																													
39	Przedmiot do wyboru 1	2	1	0	1	20	10	0	10	0	0	0															10		10				2																						
40	Przedmiot do wyboru 2	3	1	3	0	20	0	0	0	10	10	0																		10	10		3																						
41	Przedmiot do wyboru 3	2	1	0	1	20	10	0	10	0	0	0																													10		10				2							
42	Przedmiot do wyboru 4	3	1	3	0	20	0	0	0	10	10	0																															10	10		3							
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	159	80	113	23	1920	183	14	142	338	237	46	36	0	32	49	60	10	26	59	0	20	90	55	12	32	66	0	40	82	50	12	31	0	14	0	49	20	12	24	22	0	35	58	42	0	23	0	0	15	10	10	0	23
						Liczba godzin w semestrze							187							236							250							95							157							35						

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
Profil: praktyczny
Forma studiów: niestacjonarne

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru 1	przedmiot realizowany w układzie	ECTS	Razem	W	K	C	L	P	eL
1	Komunikacja międzykulturowa		1	10		10				
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	Postawy wzornictwa	3
2	Grafika ilustracyjna	3
3	Projektowanie przestrzeni multimedialnej	5

Specjalność: Komunikacja wizualna w marketingu — LGZ/2022/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	Kampanie PR	3	1	3	0	25	0	0	15	0	10	0
2	Branding	3	1	3	0	25	0	0	15	0	10	0
3	Kompozycja wizualna	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0
4	Pracownia form reklamowych	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0
5	Techniki reklamy	3	1	3	0	25	0	0	15	0	10	0
6	Infografika	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0
7	Projektowanie znaku i systemów identyfikacji wizualnej	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0
	Razem specjalność	21	7	21	0	175	0	0	45	60	70	0
	Ogółem	180	87	134	23	2095	183	14	187	398	307	46
	Liczba godzin w semestrze											

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	36	0	32	49	60	10	26	59	0	20	90	55	12	32
Liczba godzin w semestrze	187							236						

L.p.	II Rok sem 3 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 4 W	K	C	L	P	eL	ECTS
1										15		10		3
2										15		10		3
3														
4														
5										15		10		3
6														
7														
Razem specjalność	0	0	0	0	0	0	0	0	0	45	0	30	0	9
Ogółem	66	0	40	82	50	12	31	0	14	45	49	50	12	33
Liczba godzin w semestrze	250							170						

L.p.	III Rok sem 5 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 6 W	K	C	L	P	eL	ECTS
1														
2														
3				15	10		3							
4				15	10		3							
5														
6											15	10		3
7											15	10		3
Razem specjalność	0	0	0	30	20	0	6	0	0	0	30	20	0	6
Ogółem	22	0	35	88	62	0	29	0	0	15	40	30	0	29
Liczba godzin w semestrze	207							85						

do wyboru 35%

Specjalność: Projektowanie interaktywne — LGZ/2022/PI

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS: Razem	w tym UB	PZ	ZD	Godziny zajęć: Razem	w tym W	K	C	L	P	eL
1	Interaktywne wzornictwo graficzne	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0
2	Projektowanie dla komunikacji i wizualizacji	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0
3	Komunikacja wizualna w mediach społecznościowych	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0
4	Psychofizjologia widzenia	3	1	3	0	22	0	0	0	12	10	0
5	Projektowanie UX	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0
6	Video Mapping	3	1	3	0	22	0	0	0	12	10	0
7	Projekt specjalizacyjny	3	1	3	0	26	0	0	0	6	20	0
	Razem specjalność	21	7	21	0	170	0	0	0	90	80	0
	Ogółem	180	87	134	23	2090	183	14	142	428	317	46
	Liczba godzin w semestrze											

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	36	0	32	49	60	10	26	59	0	20	90	55	12	32
Liczba godzin w semestrze	187							236						

L.p.	II Rok sem 3 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 4 W	K	C	L	P	eL	ECTS
1											15	10		3
2											15	10		3
3											15	10		3
4											12	10		3
5														
6														
7														
Razem specjalność	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	42	30	0	9
Ogółem	66	0	40	82	50	12	31	0	14	0	91	50	12	33
Liczba godzin w semestrze	250							167						

L.p.	III Rok sem 5 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 6 W	K	C	L	P	eL	ECTS
1				15	10		3							
2														
3														
4														
5				15	10		3							
6											12	10		3
7											6	20		3
Razem specjalność	0	0	0	30	20	0	6	0	0	0	18	30	0	6
Ogółem	22	0	35	88	62	0	29	0	0	15	28	40	0	29
Liczba godzin w semestrze	207							83						

do wyboru 35%

Specjalność: Wizualizacja i efekty specjalne — LGZ/2022/WES

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS: Razem	w tym UB	PZ	ZD	Godziny zajęć: Razem	w tym W	K	C	L	P	eL
1	Projektowanie koncepcyjne	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0
2	Kompozycja i montaż	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0
3	Animacja 3d	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0
4	Modelowanie trójwymiarowe	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0
5	Oświetlenie i rendering	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0
6	Ruch i techniki chwytania ruchu	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0
7	Rigowanie i animacja postaci	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0
	Razem specjalność	21	7	21	0	175	0	0	0	105	70	0
	Ogółem	180	87	134	23	2095	183	14	142	443	307	46
	Liczba godzin w semestrze											

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	36	0	32	49	60	10	26	59	0	20	90	55	12	32
Liczba godzin w semestrze	187							236						

L.p.	II Rok sem 3 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 4 W	K	C	L	P	eL	ECTS
1											15	10		3
2											15	10		3
3														
4											15	10		3
5														
6														
7														
Razem specjalność	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	45	30	0	9
Ogółem	66	0	40	82	50	12	31	0	14	0	94	50	12	33
Liczba godzin w semestrze	250							170						

L.p.	III Rok sem 5 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 6 W	K	C	L	P	eL	ECTS
1														
2														
3				15	10		3							
4														
5				15	10		3							
6											15	10		3
7											15	10		3
Razem specjalność	0	0	0	30	20	0	6	0	0	0	30	20	0	6
Ogółem	22	0	35	88	62	0	29	0	0	15	40	30	0	29
Liczba godzin w semestrze	207							85						

do wyboru 35%