WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

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

Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat

Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA

LGD/2020

Profil: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2020/2021

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS			Godziny zajęć							I Rok															II Rok														III Rok														
		Razem	w tym		Razem	w tym						sem 1							sem 2							sem 3							sem 4							sem 5							sem 6						
			UB	PZ		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	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	15	15	0	0	0	0	0								15						1																														
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2	1	1	0	15	15	0	0	0	0	0															15						1																							
4	Filozofia	1	1	0	10	10	0	0	0	0	0	10						1																																						
5	Technologia informacyjna	3	3	3	36	0	0	0	36	0	0				12			1				10			1				14			1																							
6	Wychowanie fizyczne	0	0	0	60	0	0	60	0	0	0										30				0			30				0																							
7	Ochrona własności intelektualnej	1	1	0	6	6	0	0	0	0	0															6						1																							
8	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia	0	0	0	4	4	0	0	0	0	0	4						0																																						
9	Podstawy ekonomii	3	2	0	35	15	0	10	0	0	10																																		15		10			10	3							
10	Podstawy prawa	3	2	0	35	15	0	10	0	0	10															15		10			10	3																							
11	Polska i Świat	1	1	0	20	20	0	0	0	0	0								20						1																														
12	Proseminarium	1	1	0	8	0	0	8	0	0	0																								8			1																	
13	Tutorial	1	1	0	10	0	0	10	0	0	0			10				1																																						
	Przedmioty podstawowe																																																								
14	Zarządzanie informacją	2	1	1	25	10	0	15	0	0	0								10		15				2																														
15	Współczesne media	3	2	0	30	20	0	10	0	0	0	20		10				3																																						
16	Zarządzanie projektem	2	1	2	25	0	0	15	0	10	0																	15		10		2																							
17	Historia sztuki	3	2	0	30	30	0	0	0	0	0	30						3																																						
18	Badania rynku mediów	2	1	1	25	15	0	10	0	0	0								15		10				2																														
19	Podstawy komunikacji marketingowej	4	2	1	40	18	0	12	0	0	10	18		12			10	4																																						
	Przedmioty kierunkowe																																																								
20	Pracownia technik projektowania i technik przekazu	5	2	5	40	0	0	0	30	10	0											30	10		5																														
21	Podstawowe oprogramowanie graficzne	5	2	5	35	0	0	0	25	10	0				25	10		5																																						
22	Pracownia projektowania graficznego	5	2	5	35	0	0	0	25	10	0				25	10		5																																						
23	Pracownia fotografii cyfrowej	5	2	5	35	0	0	0	25	10	0																		25	10		5																							
24	Digital painting	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0																									20	10		3																
25	Projektowanie opakowań	2	1	2	25	0	0	0	15	10	0																																							15	10		2
26	Prawo autorskie	2	1	1	26	16	0	0	0	10	0																												16				10		2							
27	Prawne uwarunkowania reklamy	1	1	0	10	10	0	0	0	0	0																																			10						1
28	DTP	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0																									20	10		3															
29	DTP 2	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0																																20	10		3							
30	Marketing w mediach	1	1	0	12	12	0	0	0	0	0																						12						1															
31	Wstęp do typografii	3	1	3	34	0	0	14	0	20	0			14		20		3																																						
32	Typografia	4	1	4	30	0	0	0	20	10	0																		20	10		4																							
33	Podstawy grafiki trójwymiarowej	4	1	4	30	0	0	0	20	10	0											20	10		4																														
34	Pracownia animacji	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0																		20	10		3																							
35	Pracownia wideo	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0																									20	10		3															
36	Grafika multimedialna	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0																																20	10		3							
37	Obróbka dźwięku	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0											20	10		3																														
38	Rysunek i kompozycja	3	1	3	30	0	0	20	0	10	0			20		10		3																																						
39	Przedmiot do wyboru 1	2	1	0	24	14	0	10	0	0	0															14		10				2																							
40	Przedmiot do wyboru 2	2	1	2	30	0	0	0	20	10	0																		20	10		2																							
41	Przedmiot do wyboru 3	2	1	0	24	14	0	10	0	0	0																												14		10				2									
42	Przedmiot do wyboru 4	2	1	2	30	0	0	0	20	10	0																															20	10		2									
43	Seminarium dyplomowe	10	2	10	30	0	0	30	0	0	0																														15				5			15				5
44	Praktyka zawodowa	32	32	32	960	0	0	960	0	0	0										120				4										360			12											480				16
	Razem	163	96	114	2379	259	0	244	496	240	180	82	0	66	62	50	10	29	60	0	55	110	30	50	28	50	0	65	129	50	60	29	12	0	8	90	30	50	28	45	0	35	90	70	10	25	10	0	15	15	10	0	24
					Liczba godzin w semestrze							270							305							354							190							250							50						

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

PZ zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne

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

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

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

Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat

Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA

Profil: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS			Godziny zajęć							I Rok														II Rok														III Rok													
		Razem	w tym		Razem	w tym						sem 1							sem 2							sem 3							sem 4							sem 5							sem 6						
			UB	PZ		W	K	C	L	P	eL	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
1	Kampanie PR	3	1	3	30	0	0	20	0	10	0																								20		10		3														
2	Branding	3	1	3	30	0	0	20	0	10	0																								20		10		3														
3	Kompozycja wizualna	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0																																20	10		3							
4	Pracownia form reklamowych	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0																																20	10		3							
5	Techniki reklamy	3	1	3	30	0	0	20	0	10	0																																						20		10		3
6	Projektowanie znaku i systemów identyfikacji wizualnej	4	2	4	44	0	0	0	24	20	0																																							24	20		4
	Razem specjalność	19	7	19	194	0	0	60	64	70	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	40	0	20	0	6	0	0	0	40	20	0	6	0	0	20	24	30	0	7
	Ogółem	182	103	133	2573	259	0	304	560	310	180	82	0	66	62	50	10	29	60	0	55	110	30	50	28	50	0	65	129	50	60	29	12	0	48	90	50	50	34	45	0	35	130	90	10	31	10	0	35	39	40	0	31
					Liczba godzin w semestrze							270							305							354							250							310							124						

do wyboru 32%

Studia pierwszego stopnia

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

Specjalność: Projektowanie na potrzeby druku 3D — LGD/2020/3D

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS			Godziny zajęć							I Rok														II Rok														III Rok													
		Razem	w tym		Razem	w tym						sem 1							sem 2							sem 3							sem 4							sem 5							sem 6						
			UB	PZ		W	K	C	L	P	eL	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
1	Podstawy druku 3d	2	1	2	20	0	0	0	20	0	0																									20			2																
2	Modelowanie na potrzeby druku 3d	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0																															20	10		3								
3	Proces druku 3d	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0																															20	10		3								
4	Zastosowanie druku 3d	2	1	2	20	0	0	10	0	10	0																																					10		10		2
5	Skanowanie trójwymiarowe	4	2	4	40	0	0	0	20	20	0																									20	20		4																
6	Projektowanie form użytkowych	4	2	4	40	0	0	0	20	20	0																																							20	20		4
	Razem specjalność	18	8	18	180	0	0	10	100	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	40	20	0	6	0	0	10	20	30	0	6
	Ogółem	181	104	132	2559	259	0	254	596	310	180	82	0	66	62	50	10	29	60	0	55	110	30	50	28	50	0	65	129	50	60	29	12	0	8	130	50	50	34	45	0	35	130	90	10	31	10	0	25	35	40	0	30
					Liczba godzin w semestrze							270							305							354							250							310							110						

do wyboru 32%

Specjalność: Graphic design — LGD/2020/GD

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS			Godziny zajęć							I Rok														II Rok														III Rok													
		Razem	w tym		Razem	w tym						sem 1							sem 2							sem 3							sem 4							sem 5							sem 6						
			UB	PZ		W	K	C	L	P	eL	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
1	Projektowanie dla wizualizacji i komunikacji / Design for Visualization and Communication	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0																									20	10		3																
2	Projektowanie stron internetowych / Web site design	2	1	2	25	0	0	0	15	10	0																															15	10		2								
3	Grafika rastrowa w grafice komputerowej / Raster Imaging for Computer Graphics	2	1	2	25	0	0	0	15	10	0																															15	10		2								
4	Infografika / Information Graphics	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0																									20	10		3																
5	Grafika komputerowa dla mediów społecznościowych / Outlets for Social Media	2	1	2	25	0	0	0	15	10	0																																					15	10		2
6	Cyfrowy dźwięk i obraz / Digital Audio and Video	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0																															20	10		3								
7	Programowanie, adaptacja i integracja danych cyfrowych / Programing, Development and Data Integration	4	2	4	40	0	0	0	20	20	0																																					20	20		4
	Razem specjalność	19	8	19	205	0	0	0	125	80	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	40	20	0	6	0	0	0	50	30	0	7	0	0	0	35	30	0	6
	Ogółem	182	104	133	2584	259	0	244	621	320	180	82	0	66	62	50	10	29	60	0	55	110	30	50	28	50	0	65	129	50	60	29	12	0	8	130	50	50	34	45	0	35	140	100	10	32	10	0	15	50	40	0	30
					Liczba godzin w semestrze							270							305							354							250							330							115						

do wyboru 32%

Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat

Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA

LGD-PGK/2020

Specjalność: Projektowanie gier komputerowych

Profil: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2020/2021

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS			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		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	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	15	15	0	0	0	0	0								15						1																														
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2	1	1	0	15	15	0	0	0	0	0															15						1																							
4	Filozofia	1	1	0	10	10	0	0	0	0	0	10						1																																						
5	Technologia informacyjna	3	3	3	36	0	0	0	36	0	0				12			1				10			1				14			1																							
6	Wychowanie fizyczne	0	0	0	60	0	0	60	0	0	0										30				0			30				0																							
7	Ochrona własności intelektualnej	1	1	0	6	6	0	0	0	0	0															6						1																							
8	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia	0	0	0	4	4	0	0	0	0	0	4						0																																						
9	Podstawy ekonomii	3	2	0	35	15	0	10	0	0	10																																			15		10			10	3							
10	Podstawy prawa	3	2	0	35	15	0	10	0	0	10								20						1	15		10			10	3																							
11	Polska i Świat	1	1	0	20	20	0	0	0	0	0																																												
12	Proseminarium	1	1	0	8	0	0	8	0	0	0																								8			1																	
13	Tutorial	1	1	0	10	0	0	10	0	0	0			10				1																																						
	Przedmioty podstawowe																																																								
14	Zarządzanie informacją	2	1	1	25	10	0	15	0	0	0								10		15				2																														
15	Zarządzanie projektem	2	1	2	25	0	0	15	0	10	0																	15		10		2																							
16	Historia sztuki	3	2	0	30	30	0	0	0	0	0	30						3																																						
17	Badania rynku mediów	2	1	1	25	15	0	10	0	0	0								15		10				2																														
18	Podstawy komunikacji marketingowej	4	2	1	40	18	0	12	0	0	10	18		12			10	4																																						
	Przedmioty kierunkowe																																																								
19	Podstawowe oprogramowanie graficzne	5	2	5	35	0	0	0	25	10	0				25	10		5																																						
20	Pracownia projektowania graficznego	5	2	5	35	0	0	0	25	10	0				25	10		5																																						
21	Digital painting	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0																								20	10		3																	
22	Projektowanie opakowań	2	1	2	25	0	0	0	15	10	0																																							15	10		2
23	Prawo autorskie	2	1	1	26	16	0	0	0	10	0																																			16				10		2							
24	Prawne uwarunkowania reklamy	1	1	0	10	10	0	0	0	0	0																																											10						1
25	DTP	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0																								20	10		3																	
26	Marketing w mediach	1	1	0	12	12	0	0	0	0	0																						12					1																	
27	Wstęp do typografii	3	1	3	34	0	0	14	0	20	0			14		20		3																																						
28	Typografia	4	1	4	30	0	0	0	20	10	0																		20	10		4																							
29	Podstawy grafiki trójwymiarowej	4	1	4	30	0	0	0	20	10	0											20	10		4																													
30	Pracownia animacji	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0																		20	10		3																							
31	Pracownia wideo	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0																								20	10		3																	
32	Grafika multimedialna	4	2	4	40	0	0	0	30	10	0																																	30	10		4							
33	Obróbka dźwięku	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0											20	10		3																													
34	Rysunek i kompozycja	3	1	3	30	0	0	20	0	10	0			20		10		3																																						
35	Przedmiot do wyboru 1	2	1	0	24	14	0	10	0	0	0															14		10				2																							
36	Przedmiot do wyboru 2	2	1	2	30	0	0	0	20	10	0																		20	10		2																							
37	Przedmiot do wyboru 3	2	1	0	24	14	0	10	0	0	0																																			14		10				2					
38	Przedmiot do wyboru 4	2	1	2	30	0	0	0	20	10	0																																	20	10		2							
39	Głos i efekty dźwiękowe	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0				20	10		3																																						
40	Tworzenie scenariuszy i storyboarding	1	1	1	15	0	0	15	0	0	0										15				1																															
41	Projektowanie gier komputerowych	4	2	4	40	0	0	0	20	20	0											20	20		4																														
42	Modelowanie trójwymiarowe	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0																		20	10		3																							
43	Scenografia dla gier komputerowych	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0																								20	10		3																	
44	Ruch i animacja	4	1	4	30	0	0	0	20	10	0																								20	10		4																	
45	Interfejs i grafika aplikacyjna	3	1	3	30	0	0	0	20	10	0																															20	10		3										
46	Projekt zespołowy	6	3	6	60	0	0	0	20	40	0																																							20	40		6
47	Silniki gier	5	2	5	40	0	0	0	20	20	0																															20	20		5										
48	Seminarium dyplomowe	10	2	10	30	0	0	30	0	0	0																														15				5					15			5
49	Praktyka zawodowa	32	32	32	960	0	0	960	0	0	0										120				4										360			12												480			16
	Razem	180	103	134	2559	239	0	249	591	340	180	62	0	56	82	60	10	29	60	0	70	100	40	50	28	50	0	65	124	50	60	27	12	0	8	130	50	50	35	45	0	35	120	90	10	31	10	0	15	35	50	0	30
					Liczba godzin w semestrze							270							320							349							250							300							110						

do wyboru 40%

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

PZ zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne

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

Studia pierwszego stopnia

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

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

Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat

Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA

LGZ/2020

Profil: praktyczny

Forma studiów: niestacjonarne

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2020/2021

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS			Godziny zajęć							I Rok															II Rok															III Rok														
		Razem	w tym		Razem	w tym						sem 1							sem 2							sem 3							sem 4							sem 5							sem 6						
			UB	PZ		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	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	10	10	0	0	0	0	0								10						1																														
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2	1	1	0	10	10	0	0	0	0	0															10						1																							
4	Filozofia	1	1	0	10	10	0	0	0	0	0	10						1																																						
5	Technologia informacyjna	3	3	3	36	0	0	0	36	0	0				12			1				10			1				14			1																							
6	Ochrona własności intelektualnej	1	1	0	6	6	0	0	0	0	0															6						1																							
7	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia	0	0	0	4	4	0	0	0	0	0	4						0																																						
8	Podstawy ekonomii	3	1	0	30	10	0	10	0	0	10																																		10		10			10	3						
9	Podstawy prawa	3	1	0	30	10	0	10	0	0	10															10		10			10	3																							
10	Polska i Świat	1	1	0	14	14	0	0	0	0	0								14						1																														
11	Proseminarium	1	1	0	8	0	0	8	0	0	0																								8			1																
12	Tutorial	1	1	0	10	0	0	10	0	0	0			10				1																																						
	Przedmioty podstawowe																																																								
13	Zarządzanie informacją	2	1	1	20	10	0	10	0	0	0								10		10				2																														
14	Współczesne media	3	1	0	22	12	0	10	0	0	0	12		10				3																																						
15	Zarządzanie projektem	2	1	2	20	0	0	10	0	10	0																	10		10		2																							
16	Historia sztuki	3	1	0	15	15	0	0	0	0	0	15						3																																						
17	Badania rynku mediów	2	1	1	20	10	0	10	0	0	0								10		10				2																														
18	Podstawy komunikacji marketingowej	4	2	1	32	12	0	10	0	0	10	12		10			10	4																																						
	Przedmioty kierunkowe																																																								
19	Pracownia technik projektowania i technik przekazu	5	1	5	30	0	0	0	20	10	0											20	10		5																														
20	Podstawowe oprogramowanie graficzne	5	1	5	25	0	0	0	15	10	0				15	10		5																																						
21	Pracownia projektowania graficznego	5	1	5	25	0	0	0	15	10	0				15	10		5																																						
22	Pracownia fotografii cyfrowej	5	1	5	25	0	0	0	15	10	0																		15	10		5																							
23	Digital painting	3	1	3	20	0	0	0	10	10	0																									10	10		3																
24	Projektowanie opakowań	2	1	2	20	0	0	0	10	10	0																																							10	10		2
25	Prawo autorskie	2	1	1	20	10	0	0	0	10	0																												10				10		2								
26	Prawne uwarunkowania reklamy	1	1	0	10	10	0	0	0	0	0																																			10						1
27	DTP	3	1	3	25	0	0	0	15	10	0																									15	10		3															
28	DTP 2	3	1	3	25	0	0	0	15	10	0																																15	10		3								
29	Marketing w mediach	1	1	0	10	10	0	0	0	0	0																						10						1															
30	Wstęp do typografii	3	1	3	30	0	0	10	0	20	0			10		20		3																																						
31	Typografia	4	1	4	30	0	0	0	15	15	0																		15	15		4																							
32	Podstawy grafiki trójwymiarowej	4	1	4	25	0	0	0	15	10	0											15	10		4																														
33	Pracownia animacji	3	1	3	20	0	0	0	10	10	0																		10	10		3																							
34	Pracownia wideo	3	1	3	25	0	0	0	15	10	0																									15	10		3															
35	Grafika multimedialna	3	1	3	25	0	0	0	15	10	0																																15	10		3								
36	Obróbka dźwięku	3	1	3	20	0	0	0	10	10	0											10	10		3																														
37	Rysunek i kompozycja	3	1	3	25	0	0	15	0	10	0			15		10		3																																						
38	Przedmiot do wyboru 1	2	1	0	20	10	0	10	0	0	0															10		10				2																							
39	Przedmiot do wyboru 2	2	1	2	25	0	0	0	15	10	0																		15	10		2																							
40	Przedmiot do wyboru 3	2	1	0	20	10	0	10	0	0	0																												10		10				2								
41	Przedmiot do wyboru 4	2	1	2	25	0	0	0	15	10	0																															15	10		2								
42	Seminarium dyplomowe	10	2	10	30	0	0	30	0	0	0																														15				5				15				5
43	Praktyka zawodowa	32	32	32	960	0	0	960	0	0	0										120				4										360			12											480				16
	Razem	163	80	114	1932	183	0	163	333	227	66	53	0	55	42	50	10	29	44	0	20	73	30	12	28	36	0	30	87	55	22	29	10	0	8	58	30	12	28	30	0	35	63	52	10	25	10	0	15	10	10	0	24
					Liczba godzin w semestrze							210							179							230							118							190							45						

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

PZ zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne

egzamin

projekt zaliczany na ocenę

zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne

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	Kultury i cywilizacje
2	Socjologia

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

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

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

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

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS			Godziny zajęć							I Rok																			II Rok																			III Rok													
		Razem	w tym		Razem	w tym						sem 1							sem 2							sem 3							sem 4							sem 5							sem 6						
			UB	PZ		W	K	C	L	P	eL	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
1	Kampanie PR	3	1	3	25	0	0	15	0	10	0																								15		10		3																					
2	Branding	3	1	3	25	0	0	15	0	10	0																								15		10		3																					
3	Kompozycja wizualna	3	1	3	25	0	0	0	15	10	0																																15	10		3															
4	Pracownia form reklamowych	3	1	3	25	0	0	0	15	10	0																																15	10		3															
5	Techniki reklamy	3	1	3	25	0	0	15	0	10	0																																								15		10		3
6	Projektowanie znaku i systemów identyfikacji wizualnej	4	1	4	33	0	0	0	18	15	0																																									18	15		4
	Razem specjalność	19	6	19	158	0	0	45	48	65	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	20	0	6	0	0	0	30	20	0	6	0	0	15	18	25	0	7
	Ogółem	182	86	133	2090	183	0	208	381	292	66	53	0	55	42	50	10	29	44	0	20	73	30	12	28	36	0	30	87	55	22	29	10	0	38	58	50	12	34	30	0	35	93	72	10	31	10	0	30	28	35	0	31
					Liczba godzin w semestrze							210							179							230							168							240							103						

do wyboru 32%

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

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS			Godziny zajęć							I Rok																			II Rok																			III Rok													
		Razem	w tym		Razem	w tym						sem 1							sem 2							sem 3							sem 4							sem 5							sem 6						
			UB	PZ		W	K	C	L	P	eL	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
1	Podstawy druku 3d	2	1	2	15	0	0	0	15	0	0																									15			2																					
2	Modelowanie na potrzeby druku 3d	3	1	3	25	0	0	0	15	10	0																																15	10		3															
3	Proces druku 3d	3	1	3	25	0	0	0	15	10	0																																15	10		3															
4	Zastosowanie druku 3d	2	1	2	20	0	0	10	0	10	0																																								10		10		2
5	Skanowanie trójwymiarowe	4	1	4	30	0	0	0	15	15	0																									15	15		4																					
6	Projektowanie form użytkowych	4	2	4	35	0	0	0	15	20	0																																									15	20		4
	Razem specjalność	18	7	18	150	0	0	10	75	65	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	15	0	6	0	0	0	30	20	0	6	0	0	10	15	30	0	6
	Ogółem	181	87	132	2082	183	0	173	408	292	66	53	0	55	42	50	10	29	44	0	20	73	30	12	28	36	0	30	87	55	22	29	10	0	8	88	45	12	34	30	0	35	93	72	10	31	10	0	25	25	40	0	30
					Liczba godzin w semestrze							210							179							230							163							240							100						

do wyboru 32%

Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat

Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA

Profil: praktyczny

Forma studiów: niestacjonarne

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

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS			Godziny zajęć							I Rok														II Rok														III Rok													
		Razem	w tym		Razem	w tym						sem 1							sem 2							sem 3							sem 4							sem 5							sem 6						
			UB	PZ		W	K	C	L	P	eL	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
1	Projektowanie dla wizualizacji i komunikacji / Design for Visualization and Communication	3	1	3	25	0	0	0	15	10	0																									15	10		3													
2	Projektowanie stron internetowych / Web site design	2	1	2	20	0	0	0	10	10	0																																10	10		2							
3	Grafika rastrowa w grafice komputerowej / Raster Imaging for Computer Graphics	2	1	2	20	0	0	0	10	10	0																																10	10		2							
4	Infografika / Information Graphics	3	1	3	25	0	0	0	15	10	0																									15	10		3													
5	Grafika komputerowa dla mediów społecznościowych / Outlets for Social Media	2	1	2	20	0	0	0	10	10	0																																							10	10		2
6	Cyfrowy dźwięk i obraz / Digital Audio and Video	3	1	3	25	0	0	0	15	10	0																																15	10		3							
7	Programowanie, adaptacja i integracja danych cyfrowych / Programing, Development and Data Integration	4	1	4	25	0	0	0	15	10	0																																							15	10		4
	Razem specjalność	19	7	19	160	0	0	0	90	70	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	20	0	6	0	0	0	35	30	0	7	0	0	0	25	20	0	6
	Ogółem	182	87	133	2092	183	0	163	423	297	66	53	0	55	42	50	10	29	44	0	20	73	30	12	28	36	0	30	87	55	22	29	10	0	8	88	50	12	34	30	0	35	98	82	10	32	10	0	15	35	30	0	30
					Liczba godzin w semestrze							210							179							230							168							255							90						

do wyboru 32%