Studia pierwszego stopnia
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat
Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA

LGD/2021

Profil: praktyczny
Forma studiów: stacjonarne

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2021/2022

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS				Godziny zajęć							I Rok													II Rok													III Rok													
		Razem	w tym			Razem	w tym						sem 1							sem 2							sem 3							sem 4							sem 5							sem 6						
			UB	PZ	ZD		W	K	C	L	P	eL	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
	Przedmioty ogólnouczelniane																																																					
1	Język obcy[1]	20	12	2	6	300	0	0	0	120	30	150											30		50	5				30		50	5				30		50	5				30	30		5							
2	Przedmiot społeczny do wyboru 1	1	1	0	0	15	15	0	0	0	0	0								15						1																												
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2	1	1	0	0	15	15	0	0	0	0	0															15						1																					
4	Podstawy prawa	2	1	0	0	25	15	0	10	0	0	0															15		10				2																					
5	Podstawy ekonomii	2	1	0	0	28	18	0	10	0	0	0																													18		10				2							
6	Współczesna kultura informacyjna	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0															10						1																					
7	Polska i Świat	1	1	0	0	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	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	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	0	25	10	0	15	0	0	0								10		15				3																												
16	Współczesne media	3	2	0	0	30	20	0	10	0	0	0	20		10				3																																			
17	Zarządzanie projektem	2	1	2	0	25	0	0	15	0	10	0																	15		10		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	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	0	26	16	0	0	0	10	0																													16				10		2							
28	Prawne uwarunkowania reklamy	1	1	0	0	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	0	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	30	0	0	0	20	10	0																		20	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	30	0	0	20	0	10	0			20		10		3																																			
40	Przedmiot do wyboru 1	2	1	0	0	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	0	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	7	2375	262	20	236	487	250	160	72	0	56	57	50	10	25	72	0	65	110	40	50	30	60	0	65	125	50	50	28	0	20	0	94	30	50	27	48	0	35	86	70	0	25	10	0	15	15	10	0	24
						Liczba godzin w semestrze							245							337							350							194							239							50						

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

egzamin
egzamin ustny
projekt zaliczany na ocenę
zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne
eL kształcenie na odległość z przewagą interakcji asynchronicznej
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: stacjonarne

	Przedmiot	ECTS Razem	UB	PZ	ZD	Godz. Razem	W	K	C	L	P	eL	sem 1 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 2 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 3 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 4 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 5 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 6 W	K	C	L	P	eL	ECTS
	Dodatkowe zajęcia obowiązkowe* dla studentów cudzoziemców																																																					
	Język polski	16	8	0	0	230	0	0	0	230	0	0				85			6				85			6				60E			4																					

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

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

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

	Przedmiot	ECTS Razem	UB	PZ	ZD	Godz. Razem	W	K	C	L	P	eL	sem 1 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 2 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 3 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 4 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 5 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 6 W	K	C	L	P	eL	ECTS
	Język obcy	20	14	2	1	300	0	0	0	240	30	30											60			5				60			5				60		30	5				60	30		5							

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru 1
1	Komunikacja międzykulturowa
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 infografiki	3
2	Grafika ilustracyjna	3
3	Projektowanie przestrzeni multimedialnej	5

Specjalność: **Komunikacja wizualna w marketingu** **LGD/2021/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	30	0	0	20	0	10	0
2	Branding	3	1	3	0	30	0	0	20	0	10	0
3	Kompozycja wizualna	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
4	Pracownia form reklamowych	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
5	Techniki reklamy	3	1	3	0	30	0	0	20	0	10	0
6	Infografika	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
7	Projektowanie znaku i systemów identyfikacji wizualnej	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
	Razem specjalność	21	7	21	0	210	0	0	60	80	70	0
	Ogółem	180	100	134	7	2585	262	20	296	567	320	160
	do wyboru	35%										

L.p.	I Rok sem 1 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 2 W	K	C	L	P	eL	ECTS	II Rok sem 3 W	K	C	L	P	eL	ECTS
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					
Razem specjalność	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Ogółem	72	0	56	57	50	10	25	72	0	65	110	40	50	30	60	0	65	125	50	50	28
Liczba godzin w semestrze	245							337							350						

L.p.	II Rok sem 4 W	K	C	L	P	eL	ECTS	III Rok sem 5 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 6 W	K	C	L	P	eL	ECTS
1			20		10		3														
2			20		10		3														
3											20	10		3							
4											20	10		3							
5										20		10		3							
6																		20	10		3
7																		20	10		3
Razem specjalność	0	0	40	0	20	0	6	0	0	20	40	30	0	9	0	0	0	40	20	0	6
Ogółem	0	20	40	94	50	50	33	48	0	55	126	100	0	34	10	0	15	55	30	0	30
Liczba godzin w semestrze	254							329							110						

Załącznik nr 3b) do Uchwały Senatu nr 8/CXV/2021 z dn. 24 września 2021r.

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

Specjalność: Projektowanie interaktywne **LGD/2021/PI**

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS				Godziny zajęć						
		Razem	w tym			Razem	w tym					
			UB	PZ	ZD		W	K	C	L	P	eL
1	Interaktywne wzornictwo graficzne	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
2	Projektowanie dla komunikacji i wizualizacji	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
3	Komunikacja wizualna w mediach społecznościowych	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
4	Psychofizjologia widzenia	3	1	3	0	26	0	0	0	16	10	0
5	Projektowanie UX	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
6	Video Mapping	3	1	3	0	26	0	0	0	16	10	0
7	Projekt specjalizacyjny	4	2	4	0	40	0	0	0	10	30	0
	Razem specjalność	22	8	22	0	212	0	0	0	122	90	0
	Ogółem	181	101	135	7	2587	262	20	236	609	340	160
						Liczba godzin w semestrze						

L.p.	Nazwa przedmiotu	I Rok														II Rok						
		sem 1							sem 2							sem 3						
		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																					
2	Projektowanie dla komunikacji i wizualizacji																					
3	Komunikacja wizualna w mediach społecznościowych																					
4	Psychofizjologia widzenia																					
5	Projektowanie UX																					
6	Video Mapping																					
7	Projekt specjalizacyjny																					
	Razem specjalność	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Ogółem	72	0	56	57	50	10	25	72	0	65	110	40	50	30	60	0	65	125	50	50	28
	Liczba godzin w semestrze	245							337							350						

L.p.	Nazwa przedmiotu	II Rok							III Rok													
		sem 4							sem 5							sem 6						
		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											20	10		3							
2	Projektowanie dla komunikacji i wizualizacji				20	10		3														
3	Komunikacja wizualna w mediach społecznościowych				20	10		3														
4	Psychofizjologia widzenia																		16	10		3
5	Projektowanie UX											20	10		3							
6	Video Mapping																		16	10		3
7	Projekt specjalizacyjny																		10	30		4
	Razem specjalność	0	0	0	40	20	0	6	0	0	0	40	20	0	6	0	0	0	42	50	0	10
	Ogółem	0	20	0	134	50	50	33	48	0	35	126	90	0	31	10	0	15	57	60	0	34
	Liczba godzin w semestrze	254							299							142						

do wyboru 35%

Specjalność: Wizualizacja i efekty specjalne **LGD/2021/WES**

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS				Godziny zajęć						
		Razem	w tym			Razem	w tym					
			UB	PZ	ZD		W	K	C	L	P	eL
1	Projektowanie koncepcyjne	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
2	Kompozycja i montaż	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
3	Animacja 3d	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
4	Modelowanie trójwymiarowe	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
5	Oświetlenie i rendering	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
6	Ruch i techniki chwytania ruchu	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
7	Rigowanie i animacja postaci	3	1	3	0	30	0	0	0	20	10	0
	Razem specjalność	21	7	21	0	210	0	0	0	140	70	0
	Ogółem	180	100	134	7	2585	262	20	236	627	320	160
						Liczba godzin w semestrze						

L.p.	Nazwa przedmiotu	I Rok														II Rok						
		sem 1							sem 2							sem 3						
		W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
1	Projektowanie koncepcyjne																					
2	Kompozycja i montaż																					
3	Animacja 3d																					
4	Modelowanie trójwymiarowe																					
5	Oświetlenie i rendering																					
6	Ruch i techniki chwytania ruchu																					
7	Rigowanie i animacja postaci																					
	Razem specjalność	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Ogółem	72	0	56	57	50	10	25	72	0	65	110	40	50	30	60	0	65	125	50	50	28
	Liczba godzin w semestrze	245							337							350						

L.p.	Nazwa przedmiotu	II Rok							III Rok													
		sem 4							sem 5							sem 6						
		W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
1	Projektowanie koncepcyjne				20	10		3														
2	Kompozycja i montaż				20	10		3														
3	Animacja 3d											20	10		3							
4	Modelowanie trójwymiarowe				20	10		3														
5	Oświetlenie i rendering											20	10		3							
6	Ruch i techniki chwytania ruchu																		20	10		3
7	Rigowanie i animacja postaci																		20	10		3
	Razem specjalność	0	0	0	60	30	0	9	0	0	0	40	20	0	6	0	0	0	40	20	0	6
	Ogółem	0	20	0	154	60	50	36	48	0	35	126	90	0	31	10	0	15	55	30	0	30
	Liczba godzin w semestrze	284							299							110						

do wyboru 35%

Studia pierwszego stopnia
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat
Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA

LGD-PGK/2021

Specjalność: Projektowanie gier komputerowych
Profil: praktyczny
Forma studiów: stacjonarne

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2021/2022

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS				Godziny zajęć							I Rok														II Rok														III Rok													
		Razem	w tym			Razem	w tym						sem 1							sem 2							sem 3							sem 4							sem 5							sem 6						
			UB	PZ	ZD		W	K	C	L	P	eL	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
	Przedmioty ogólnouczelniane																																																							
1	Język obcy[1]	20	12	2	6	300	0	0	0	120	30	150											30		50	5				30		50	5				30		50	5				30	30		5							
2	Przedmiot społeczny do wyboru 1	1	1	0	0	15	15	0	0	0	0	0								15						1																													
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2	1	1	0	0	15	15	0	0	0	0	0															15						1																						
4	Podstawy prawa	2	1	0	0	25	15	0	10	0	0	0															15		10				2																						
5	Podstawy ekonomii	2	1	0	0	28	18	0	10	0	0	0																													18		10				2							
6	Współczesna kultura informacyjna	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0															10						1																						
7	Polska i Świat	1	1	0	0	20	20	0	0	0	0	0								20						1																													
8	Osobisty model biznesowy	11	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	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	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	0	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	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	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	0	26	16	0	0	0	10	0																													16				10		2								
25	Prawne uwarunkowania reklamy	1	1	0	0	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	0	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	30	0	0	0	20	10	0																		20	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	30	0	0	20	0	10	0			20		10		3																																					
36	Przedmiot do wyboru 1	2	1	0	0	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	0	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	191	101	138	7	2569	242	20	255	572	360	160	52	0	60	77	60	10	28	72	0	80	80	40	50	28	60	0	65	140	70	50	32	0	20	0	134	50	50	33	48	0	35	106	90	0	30	10	0	15	35	50	0	30
						Liczba godzin w semestrze							259							322							385							254							279							110						

do wyboru 41%

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

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

Załącznik nr 3b) do Uchwały Senatu nr 8/CXV/2021 z dn. 24 września 2021r.

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

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

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

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

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

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

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru 1
1	Komunikacja międzykulturowa
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 infografiki	3
2	Grafika ilustracyjna	3
3	Projektowanie przestrzeni multimedialnej	5

Studia pierwszego stopnia
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat
Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA

LGZ/2021

Profil: praktyczny
Forma studiów: niestacjonarne

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2021/2022

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	0	10	10	0	0	0	0	0								10						1																													
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0															10						1																						
4	Podstawy prawa	2	1	0	0	20	10	0	10	0	0	0															10		10				2																						
5	Podstawy ekonomii	2	1	0	0	22	12	0	10	0	0	0																													12		10				2							
6	Współczesna kultura informacyjna	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0															10						1																						
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	36	0	0	0	36	0	0				12			1				10			1				14			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	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	0	20	10	0	10	0	0	0								10		10				3																													
15	Współczesne media	3	1	0	0	22	12	0	10	0	0	0	12		10				3																																				
16	Zarządzanie projektem	2	1	2	0	20	0	0	10	0	10	0																	10		10		2																						
17	Historia sztuki	2	1	0	0	15	15	0	0	0	0	0	15						2																																				
18	Badania rynku mediów	2	1	1	0	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	0	20	10	0	0	0	10	0																													10				10		2								
27	Prawne uwarunkowania reklamy	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0																																				10						1
28	DTP	3	1	3	0	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	0	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	25	0	0	15	0	10	0			15		10		3																																				
39	Przedmiot do wyboru 1	2	1	0	0	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	0	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	7	1923	185	14	155	326	237	46	43	0	45	39	50	10	25	54	0	30	73	40	12	30	46	0	30	82	55	12	28	0	14	0	64	30	12	27	32	0	35	58	52	0	25	10	0	15	10	10	0	24
						Liczba godzin w semestrze							187							209							225							120							177							45						

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

egzamin
projekt zaliczany na ocenę
zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne
eL kształcenie na odległość z przewagą interakcji asynchronicznej
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
1	Komunikacja międzykulturowa
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 infografiki	3
2	Grafika ilustracyjna	3
3	Projektowanie przestrzeni multimedialnej	5

Specjalność: Komunikacja wizualna w marketingu **LGZ/2021/KWM**

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS				Godziny zajęć							I Rok														II Rok														III Rok																							
		Razem	w tym			Razem	w tym						sem 1							sem 2							sem 3							sem 4							sem 5							sem 6						
			UB	PZ	ZD		W	K	C	L	P	eL	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
1	Kampanie PR	3	1	3	0	25	0	0	15	0	10	0																								15		10		3																				
2	Branding	3	1	3	0	25	0	0	15	0	10	0																								15		10		3																				
3	Kompozycja wizualna	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																																15	10		3											
4	Pracownia form reklamowych	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																																15	10		3											
5	Techniki reklamy	3	1	3	0	25	0	0	15	0	10	0																														15		10		3											
6	Infografika	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																																							15	10		3
7	Projektowanie znaku i systemów identyfikacji wizualnej	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																																							15	10		3
	Razem specjalność	21	7	21	0	175	0	0	45	60	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	30	0	20	0	6	0	0	15	30	30	0	9	0	0	0	30	20	0	6
	Ogółem	180	87	134	7	2098	185	14	200	386	307	46	43	0	45	39	50	10	25	54	0	30	73	40	12	30	46	0	30	82	55	12	28	0	14	30	64	50	12	33	32	0	50	88	82	0	34	10	0	15	40	30	0	30
						Liczba godzin w semestrze							187							209							225							170							252							95						

do wyboru 35%

Specjalność: Projektowanie interaktywne **LGZ/2021/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	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																																15	10		3											
2	Projektowanie dla komunikacji i wizualizacji	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																								15	10		3																				
3	Komunikacja wizualna w mediach społecznościowych	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																								15	10		3																				
4	Psychofizjologia widzenia	3	1	3	0	22	0	0	0	12	10	0																																							12	10		3
5	Projektowanie UX	3	1	3	0	25	0	0	0	15	10	0																																15	10		3											
6	Video Mapping	3	1	3	0	22	0	0	0	12	10	0																																							12	10		3
7	Projekt specjalizacyjny	4	1	4	0	36	0	0	0	6	30	0																																							6	30		4
	Razem specjalność	22	7	22	0	180	0	0	0	90	90	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	30	20	0	6	0	0	0	30	50	0	10
	Ogółem	181	87	135	7	2103	185	14	155	416	327	46	43	0	45	39	50	10	25	54	0	30	73	40	12	30	46	0	30	82	55	12	28	0	14	0	94	50	12	33	32	0	35	88	72	0	31	10	0	15	40	60	0	34
						Liczba godzin w semestrze							187							209							225							170							227							125						

do wyboru 35%

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

Załącznik nr 3b) do Uchwały Senatu nr 8/CXV/2021 z dn. 24 września 2021r.

Studia pierwszego stopnia

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

Specjalność: **Wizualizacja i efekty specjalne** **LGZ/2021/WES**

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS Razem	Punkty ECTS 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	7	2098	185	14	155	431	307	46

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	Projektowanie koncepcyjne																					
2	Kompozycja i montaż																					
3	Animacja 3d																					
4	Modelowanie trójwymiarowe																					
5	Oświetlenie i rendering																					
6	Ruch i techniki chwytania ruchu																					
7	Rigowanie i animacja postaci																					
	Razem specjalność	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Ogółem	43	0	45	39	50	10	25	54	0	30	73	40	12	30	46	0	30	82	55	12	28
	Liczba godzin w semestrze	187							209							225						

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	Projektowanie koncepcyjne				15	10		3														
2	Kompozycja i montaż				15	10		3														
3	Animacja 3d											15	10		3							
4	Modelowanie trójwymiarowe				15	10		3														
5	Oświetlenie i rendering											15	10		3							
6	Ruch i techniki chwytania ruchu																		15	10		3
7	Rigowanie i animacja postaci																		15	10		3
	Razem specjalność	0	0	0	45	30	0	9	0	0	0	30	20	0	6	0	0	0	30	20	0	6
	Ogółem	0	14	0	109	60	12	36	32	0	35	88	72	0	31	10	0	15	40	30	0	30
	Liczba godzin w semestrze	195							227							95						

do wyboru 35%