

Charakterystyka programu studiów dla kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* studia pierwszego stopnia

Informacje podstawowe o kierunku

Nazwa jednostki prowadzącej kierunek studiów	Kolegium Mediów i Komunikacji Społecznej
Nazwa kierunku studiów	Grafika komputerowa i produkcja multimedialna
Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
Profil kształcenia	praktyczny
Forma	stacjonarna i niestacjonarna
Rocznik	2022/23
Liczba semestrów	6
Język studiów	polski
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
Wymogi związane z ukończeniem studiów	ukończenie studiów na kierunku wymaga przygotowania przez studenta pracy dyplomowej oraz zdania egzaminu dyplomowego

Przyporządkowanie kierunku do dziedzin i dyscyplin do których odnoszą się efekty uczenia się

dziedzina nauki	dyscyplina naukowa	%
dziedzina nauk społecznych	nauki o komunikacji społecznej i mediach (dyscyplina wiodąca)	55%
dziedzina sztuki	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	45%

Koncepcja i cele kształcenia

Koncepcja kształcenia na kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* jest opracowana w oparciu o misję i założenia strategii rozwoju Uczelni w zakresie:

1. kształcenia studentów na miarę potrzeb społeczeństwa informacyjnego i gospodarki wiedzy zdolnych do tworzenia nowych wartości intelektualnych, a w szczególności nowych rozwiązań prawno-administracyjnych, społecznych i kulturowych;
2. kształtowania u studentów predyspozycji potrzebnych do życia w społeczeństwie permanentnej transformacji, pozwalających utrzymywać przez cały okres życia zawodowego otwartość na zmiany, innowacyjność i mobilność intelektualną;
3. tworzenia warunków dla kształtowania się i upowszechniania postaw innowacyjnych i przedsiębiorczych;
4. prowadzenia działalności naukowo-badawczej i rozwój młodej kadry;
5. działania na rzecz awansu gospodarczego i cywilizacyjnego regionu.

Z misją Uczelni ściśle powiązana jest strategia, w której wskazano trzy kluczowe priorytety:

1. Prowadzenie procesu kształcenia zapewniającego wysokie kompetencje absolwentów.
2. Rozwój badań naukowych poprzez efektywne wykorzystanie potencjału społeczności akademickiej oraz infrastruktury naukowo-badawczej.
3. Rozwój współpracy z otoczeniem społeczno- gospodarczym.

Działania związane z kształceniem na kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* odnoszą się w szczególności do realizacji celu strategicznego Uczelni w zakresie kształtowania u studentów predyspozycji potrzebnych do życia w społeczeństwie permanentnej transformacji. Szerokie zastosowanie aktywnych metod dydaktycznych w planie i programie studiów czyni proces kształcenia bardziej praktycznym i zapewnia warunki rozwoju kompetencji i kreatywności studentów. Zasadnicza część zajęć dydaktycznych (zwłaszcza specjalnościowych) realizowana jest przez praktyków.

Kadra naukowo-dydaktyczna, która związana jest z kierunkiem *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* zaangażowana jest we współpracę z agencjami multimedialnymi i innymi podmiotami gospodarczymi przy konsultacjach programu studiów, realizacji projektów oraz prac dyplomowych, co podnosi kwalifikacje kadry oraz stymuluje do działań innowacyjnych. Jest to również szansa dla studentów na obserwowanie prawdziwych warunków pracy (klient-agencja). Dzięki temu Uczelnia realizuje jeden priorytetów strategicznych – rozwój współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym.

Bardzo ważnym elementem nowoczesnego kształcenia jest prowadzenie badań naukowych. Zapewnienie zaangażowania kadry naukowo-dydaktycznej kierunku w badania naukowe, pozwala na właściwe wykorzystanie potencjału społeczności akademickiej (tak pracowników, jak i studentów) oraz infrastruktury naukowo-badawczej (m.in. specjalistycznych laboratoriów dedykowanych kierunkowi *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* - Laboratorium Wirtualnej Rzeczywistości i Przetwarzania Obrazu, Laboratorium Obróbki i Montażu Wideo - Studio Telewizyjne, Studio Fotograficzne).

Koncepcja kształcenia na kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* w pełni uwzględnia zapotrzebowanie lokalnego rynku pracy na absolwentów studiów pierwszego stopnia. Rynek usług graficznych, projektowych, a przede wszystkim rynek nowych mediów zmienia się dynamicznie i wykazuje tendencje wzrostowe. Na rynku pracy poszukiwani są głównie specjaliści z zakresu grafiki komputerowej, zwłaszcza z obszaru grafiki 3D i multimedialnych. Osoby te, zarówno pracujące na własny rachunek, jak i w firmach, stoją przed wyzwaniem ciągłego wdrażania nowych technologii, sprostania rosnącej konkurencji i dostosowania się do nowych rynkowych potrzeb - dostarczenia profesjonalnej obsługi klienta i kompleksowej oferty, łączącej projektowanie z zarządzaniem produkcją, działaniami marketingowymi i PR-owymi. Korzystają więc z dedykowanych im rozwiązań IT oraz serwisów crowdsourcingowych. Rynek usług graficznych i multimedialnych to jeden z tych obszarów, który zyskuje na rozwoju Internetu, nowych technologii i wzroście znaczenia komunikacji z zastosowaniem obrazu. Zapotrzebowanie na usługi graficzne wciąż rośnie. Duże zapotrzebowanie na usługi grafików mają firmy działające w obszarze social media, a także agencje marketingowe i PR realizujące

kampanie komunikacyjne skierowane do reprezentantów młodego pokolenia. Rynek usług graficznych w Polsce, w tym na Podkarpaciu, rozwija się dynamicznie, głównym zleceniodawcą jest zaś sektor biznesowy. Z usług zewnętrznych dostawców aktywnie korzystają firmy realizujące kampanie konsumenckie czy wspierające swoją komunikację B2B. Coraz większą grupą odbiorców są również przedsiębiorstwa kierujące swoją komunikacją do pracowników oraz kandydatów do pracy w ramach tzw. Employer Brandingu.

Zapotrzebowaniu pracodawców odpowiadają przewidziane w programie studiów na kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* specjalności: *Projektowanie interaktywne, Komunikacja wizualna w marketingu, Wizualizacja i efekty specjalne, Projektowanie gier komputerowych*.

Analiza zgodności zakładanych efektów uczenia się z potrzebami rynku pracy przeprowadzana jest na podstawie:

1. Opinii pracodawców na temat koncepcji programu studiów. Na Uczelni funkcjonuje Konwent Pracodawców, którego zadaniem jest m.in. opiniowanie zgodności przyjętej strategii kształcenia z wymogami rynku pracy oraz pośredniczenie w nawiązywaniu kontaktów pomiędzy prodziekanami, a „radami programowymi” pracodawców (ciała opiniotwórcze składające się z 3-5 osób). Współpraca prodziekana z „radą programową” dotyczy corocznej oceny zawartości przygotowanego programu studiów, ze szczególnym uwzględnieniem poziomu dostosowania efektów uczenia się do potrzeb rynku pracy.
2. Raportów dotyczących potrzeb rynku pracy, do których zaliczamy:
 - raport wynikający z analizy ofert pracy zgłaszanych do uczelnianego Biura Karier pod kątem wymagań wobec kandydatów do pracy,
 - raport określający profil kandydatów do pracy na podstawie zawartości bazy Biura Karier przechowującej dane osób poszukujących pracy,
 - ogólnodostępne raporty dotyczące rynku pracy.

Studia pierwszego stopnia na kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* mają profil praktyczny, przejawiający się m.in. w nabyciu przez absolwentów umiejętności przydatnych do pracy w agencjach reklamowych i interaktywnych, agencjach public relations, agencjach fotograficznych, redakcjach nowych mediów i mediów tradycyjnych, jak również w działach marketingu, promocji i komunikacji wizualnej przedsiębiorstw, instytucji i organizacji.

Założenia powyższe są możliwe do osiągnięcia poprzez ścisłą współpracę z interesariuszami zewnętrznymi, którzy mają wpływ na program studiów, a w konsekwencji na kształtowanie pożądanej sylwetki absolwenta. Ze względu na charakter kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* interesariuszami zewnętrznymi są przede wszystkim przedstawiciele branży interaktywnej oraz środków masowego komunikowania. Współpraca ta obejmuje przede wszystkim:

- tworzenie i opiniowanie programu studiów,
- włączanie w proces dydaktyczny osób z doświadczeniem praktycznym,
- organizację praktyk zawodowych,
- pośrednictwo w zatrudnianiu absolwentów, poprzez dystrybucję wybranych ofert oraz współudział w organizowaniu spotkań z pracodawcami,
- realizowanie przez studentów prac dyplomowych służących rozwiązywaniu wskazanych przez interesariuszy problemów (tzw. projekty oraz prace zlecane).

Szczególne role interesariuszy zewnętrznych dotyczy opiniowania istniejących i wskazywania nowych specjalności na kierunku oraz realizowania zajęć specjalnościowych.

Program studiów na kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* uwzględnia informacje płynące nie tylko z raportów Ministerstwa Pracy i Polityki Społecznej, wojewódzkich urzędów pracy i niezależnych instytucji badawczych. Wykorzystano także raporty dotyczące rynku pracy i zawodów przyszłości opracowywane cyklicznie przez Biuro Karier Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie. Raporty te

opierają się przede wszystkim na analizach makroekonomicznych podkarpackiego rynku pracy oraz analizie ofert pracy nadesłanych do Biura Karier od pracodawców.

Dodatkowym atutem kierunku jest fakt, że Kolegium Mediów i Komunikacji Społecznej WSiIZ posiada uprawnienia do nadawania stopnia doktora w dyscyplinie nauki o mediach, co Absolwentom kierunku gwarantuje dostęp do wybitnej kadry i możliwość kontynuacji kształcenia na trzecim stopniu studiów.

Po ukończeniu studiów absolwent może znaleźć zatrudnienie w wielu instytucjach i organizacjach, także międzynarodowych, m.in. jako:

- grafik komputerowy (graphic designer),
- reżyser form multimedialnych,
- webdesigner,
- projektant systemów identyfikacji wizualnej,
- specjalista ds. technik multimedialnych, projektowania i wdrażania systemów zarządzania informacją,
- screen designer,
- grafik e-commerce,
- montażysta dźwięku i obrazu,
- Level Designer,
- Character Designer,
- Motion Designer,
- Animator,
- Projektant UX.

Kształcenie na kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* odbywa się w ramach dwóch dziedzin nauki – dziedziny nauk społecznych oraz dziedziny sztuki. Takie podejście gwarantuje absolwentom zdobycie wiedzy i umiejętności odnoszących się do interdyscyplinarnego charakteru profesji grafika komputerowego i specjalisty w sferze produkcji multimedialnej. Ważnym elementem kształcenia na kierunku jest wyposażenie studentów w wiedzę i umiejętności z zakresu następujących dyscyplin naukowych: nauki o komunikacji społecznej i mediach, ekonomia i finanse, sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Dyscypliną wiodącą są nauki o komunikacji społecznej i mediach. Układ taki pozwala na kształcenie multidyscyplinarne, z jednej strony budując wrażliwość artystyczną i umiejętności projektanckie, z drugiej zaś umiejętności w zakresie copywritingu, agregowania i selekcjonowania danych, krytycznego podejścia do otaczającej rzeczywistości.

Sylwetka absolwenta

Absolwent kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* w trakcie studiów zdobywa wiedzę, umiejętności i kompetencje w zakresie projektowania rozmaitych form graficznych i multimedialnych, wizualnych zarówno dla mediów tradycyjnych, jak i nowych mediów. Jest on zdolny do realizowania projektów użytkowych, biznesowych, edukacyjnych czy też artystycznych. Dzięki połączeniu dwóch dyscyplin naukowych (do których odnoszą się efekty uczenia się), tj. nauki o komunikacji społecznej i mediach oraz sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki absolwent kierunku posiada szerokie możliwości kreatywne, z zastosowaniem rozmaitych narzędzi. Pozwala to także na umiejscowienie go na różnych stanowiskach pracy (w tym wymagających umiejętności i kompetencji dziennikarskich), co z kolei przekłada się na dużą wartość absolwenta na rynku pracy.

W zakresie dyscypliny nauki o komunikacji społecznej i mediach absolwent zyskuje wiedzę z zakresu współczesnych mediów, zarządzania projektami, badania rynku mediów, marketingu, przedmiotów prawnych (w tym prawa autorskiego i prawnych uwarunkowań reklamy).

W zakresie dyscypliny sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki absolwent zyskuje wiedzę i umiejętności posługiwania się kolorem, typografii, projektowania graficznego, projektowania multimedialnych, obsługi sprzętu AV, fotografii, rysunku odręcznego, digital paintingu, tworzenia komunikatu multimedialnego, zastosowań DTP, światów wirtualnych.

Absolwent specjalności *Projektowanie interktywne*

Poza wymienionymi wyżej umiejętnościami i kompetencjami absolwent specjalności *Projektowanie interktywne* nabywa dodatkowo wiedzę i umiejętności z zakresu:

- Interaktywnego projektowania graficznego
- Projektowania dla wizualizacji i komunikacji
- Komunikacji wizualnej w mediach społecznościowych
- Psychofizjologii widzenia
- Projektowania UX
- Video mappingu

Dzięki zdobytej wiedzy i umiejętnościom absolwent będzie gotowy do podjęcia zatrudnienia na stanowiskach:

- Specjalista ds. projektów multimedialnych
- Projektant UX
- Projektant graficzny
- Grafik e-commerce
- Projektant doświadczeń użytkownika
- Projektant infografik

Absolwent specjalności *Wizualizacja i efekty specjalne*

Poza wymienionymi wyżej umiejętnościami i kompetencjami absolwent specjalności *Wizualizacja i efekty specjalne* nabywa dodatkowo wiedzę i umiejętności z zakresu:

- Projektowania koncepcyjnego
- Kompozycji i montażu
- Animacji 3d
- Modelowania trójwymiarowego
- Oświetlenia i renderingu
- Ruchu i technik chwytania ruchu
- Rigowania i animacji postaci

Dzięki zdobytej wiedzy i umiejętnościom absolwent będzie gotowy do podjęcia zatrudnienia na stanowiskach:

- Animator 2d
- Animator 3d
- Specjalista ds. motion capture
- Grafik 3d
- Specjalista ds. efektów specjalnych
- Modeler
- Specjalista ds. teksturowania i oświetlenia
- Postproduction designer.

Absolwent specjalności *Komunikacja wizualna w marketingu*

Poza wymienionymi wyżej umiejętnościami i kompetencjami absolwent specjalności *Komunikacja wizualna w marketingu* nabywa dodatkowo wiedzę i umiejętności z zakresu:

- Brandingu
- Komunikacji wizualnej
- Projektowania systemów informacji i identyfikacji wizualnej
- Projektowanie form reklamowych
- Kampanii PR
- Zagadnień związanych z poligrafia (w tym przygotowanie do druku).

Dzięki zdobytej wiedzy i umiejętnościom absolwent będzie gotowy do podjęcia zatrudnienia na stanowiskach związanych z marketingiem, wspierających marketing lub realizować skomplikowane projekty graficzne, w których wymagana jest biegłość w zakresie znaczenia, symboliki, psychologii koloru.

Absolwent odrębnej ścieżki kształcenia *Projektowanie gier komputerowych*

Poza wymienionymi wyżej umiejętnościami i kompetencjami absolwent odrębnej ścieżki kształcenia *Projektowanie gier komputerowych* nabywa dodatkowo wiedzę i umiejętności z zakresu:

- Realizacji głosu i efektów dźwiękowych,
- Tworzenia scenariuszy i storyboardingu
- Tworzenia grafiki trójwymiarowej
- Animacji 3d i akwizycji ruchu (motion capture)
- Projektowanie scenografii gier komputerowych (i przestrzeni wirtualnych)
- Projektowanie postaci
- Podstaw silników graficznych
- Projektowanie gameplay
- Podstaw w zakresie marketingu i wydawania gier komputerowych.

Dzięki zdobytej wiedzy i umiejętnościom absolwent będzie gotowy do podjęcia zatrudnienia w:

- Studiach developerskich
- Studiach game-devoych
- Agencjach reklamowych i multimedialnych
- Przy produkcji filmowej i animacji

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia

Na system sprawdzania i oceny stopnia osiągnięcia przez studenta efektów uczenia składają się:

- bieżąca weryfikacja i ocena osiągniętych przez studenta efektów uczenia się podczas zaliczeń i egzaminów z poszczególnych przedmiotów realizowanych w ramach semestru,
- bieżąca weryfikacja i ocena osiągniętych przez studenta efektów uczenia się podczas realizacji praktyk zawodowych,
- końcowa weryfikacja i oceny osiągniętych przez studenta efektów uczenia się podczas egzaminu dyplomowego.

Kluczowymi elementami systemu weryfikacji i oceny efektów uczenia się są karty przedmiotów oraz zawarty w nich system weryfikacji stopnia osiągnięcia efektów uczenia się. Karty przedmiotów określają m.in. charakter efektów przewidzianych do osiągnięcia, metody weryfikacji osiągnięcia tych efektów oraz kryteria pozwalające określić, na jakim poziomie efekty te zostały osiągnięte. System weryfikacji natomiast zabezpiecza warunki niezbędne dla obiektywnej i prawidłowej oceny stopnia osiągnięcia założonych efektów uczenia się za pomocą metod weryfikacji określonych w karcie przedmiotu.

Zasady oceny pracy studentów określone są w regulaminie studiów. Wszystkie formy zajęć w ramach przedmiotów przewidzianych planem studiów podlegają ocenie. Warunkiem otrzymania oceny pozytywnej z danej formy zajęć jest osiągnięcie przez studenta wszystkich efektów uczenia się określonych dla tej formy zajęć. Osoby prowadzące zajęcia zobowiązane są do przechowywania prac etapowych studentów przez okres sześciu miesięcy od zakończenia danego semestru (ZR 43/2019). Student ma prawo wglądu do swojej pracy egzaminacyjnej/zaliczeniowej, połączonego z uzyskaniem uzasadnienia otrzymanej oceny, w terminie jednego miesiąca od ogłoszenia wyników egzaminu/zaliczenia. Student, który otrzymał z zaliczenia/egzaminu ocenę niedostateczną i nie zgadza się z otrzymaną oceną, może złożyć wniosek o dopuszczenie do egzaminu komisyjnego. Zasady przeprowadzania egzaminów i zaliczeń, mające zapobiegać zachowaniem nieetycznym i niezgodnym z prawem są określone w zarządzeniu rektora. Kontroli warunków i przebiegu egzaminów/zaliczeń dokonują dziekani i prodziekani. W przypadku stwierdzenia nieprawidłowości w sposobie przeprowadzania egzaminu/zaliczenia egzamin/zaliczenie może zostać anulowany, a nowy termin egzaminu/zaliczenia oraz egzaminatora wyznacza dziekan.

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Na kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* praktyka zawodowa realizowana jest w liczbie 960h (łącznie 32 ECTS). Praktyka zawodowa podzielona jest na trzy etapy (rozliczane kolejno po pierwszym, drugim i trzecim roku studiów). Odpowiednio jest to – dla pierwszego roku 120h (4ECTS), dla drugiego roku 360h (12ECTS), dla trzeciego roku 480h (16ECTS). Taki układ praktyk zapewnia zrealizowanie efektów uczenia się odpowiednich dla kierunku, a jednocześnie pozwala na specjalizację, zwiększanie odpowiedzialności w ramach praktyki. Praktyka zawodowa jest realizowana zarówno przez studentów stacjonarnych, jak i niestacjonarnych (w tym samym wymiarze godzinowym). Celem praktyki zawodowej jest zbudowanie świadomości pracy u studenta, zapoznanie go z sytuacją rynkową, współpracą z klientem, realizacją projektów graficznych, a także doskonalenie i praktyczne zastosowanie zdobytej wiedzy.

Kierunkowe efekty uczenia się, które powiązane są z praktykami zawodowymi, to:

Praktyka zawodowa cz 1 wdrożeniowa

Po zaliczeniu praktyki student w zakresie WIEDZY potrafi	
zna techniki, technologie i materiały stosowane w grafice komputerowej	K_W18
potrafi obsługiwać narzędzia (sprzęt i oprogramowanie) związane ze specyfiką kierunku grafika komputerowa i produkcja multimedialna	K_U15
potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w zakresie grafiki komputerowej i produkcji multimedialnej	K_U16

Praktyka zawodowa cz.2

Po zaliczeniu praktyki student w zakresie UMIEJĘTNOŚCI potrafi	
potrafi obsługiwać narzędzia (sprzęt i oprogramowanie) związane ze specyfiką kierunku grafika komputerowa i produkcja multimedialna	K_U15
potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w zakresie grafiki komputerowej i produkcji multimedialnej	K_U16
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH potrafi	
jest gotów do zaprezentowania swojego dzieła i kontrolowania własnych zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami	K_K02
jest gotów pełnić rolę absolwenta studiów przydzielonych do dyscypliny artystycznej	K_K06

Praktyka zawodowa cz.3

Po zaliczeniu praktyki student w zakresie WIEDZY potrafi	
zna obowiązujące obecnie wzorce, normy i swobody wypowiedzi artystycznej oraz w sposób świadomy potrafi je kreować	K_W16
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie UMIEJĘTNOŚCI potrafi	
ma umiejętność sprawnego i szybkiego pozyskiwania informacji; korzysta z istniejących baz danych, statystyk i opracowań naukowych instytutów badawczych, bilansów i raportów gospodarczych, sprawozdań instytucji publicznych, aktów prawnych oraz upowszechnianych treści kulturowych	K_U11
potrafi obsługiwać narzędzia (sprzęt i oprogramowanie) związane ze specyfiką kierunku grafika komputerowa i produkcja multimedialna	K_U15
potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w zakresie grafiki komputerowej i produkcji multimedialnej	K_U16
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH potrafi	
jest gotów do zaprezentowania swojego dzieła i kontrolowania własnych zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami	K_K02

Nadzór nad prawidłowością realizacji praktyk zawodowych sprawuje kierunkowy koordynator praktyk. Do jego obowiązków należy weryfikacja adekwatności miejsca praktyki pod kątem możliwości realizacji zakładanych efektów uczenia się oraz dbałość o kompletność dokumentacji na zaliczenie praktyki, przedstawianej przez studentów. W trakcie praktyk zawodowych kierunkowy koordynator praktyk przeprowadza hospitacje w Zakładach pracy (będących miejscami praktyk) mające na celu weryfikację prawidłowego przebiegu praktyki zawodowej. Kierunkowi koordynatorzy praktyk podlegają uczelnianemu koordynatorowi praktyk, którego zadaniem jest nadzór nad prawidłowością przebiegu praktyk zawodowych na kierunkach oraz nad dokumentacją praktyk prowadzoną przez Koordynatorów kierunkowych oraz bieżące wsparcie Koordynatorów kierunkowych we wprowadzaniu nowych procedur.

Miejscami odbywania praktyki mogą być firmy, instytucje, redakcje medialne, agencje interaktywne, agencje reklamowe, kreatywne i public relations, działy marketingu, promocji i komunikacji wizerunkowej.

Liczba godzin zajęć i punktów ECTS dla poszczególnych ścieżek kształcenia

Forma studiów	stacjonarne
<i>Specjalność</i>	<i>Projektowanie interaktywne</i>
<i>Język studiów</i>	<i>polski</i>
<i>Łączna liczba godzin zajęć</i>	<i>2571</i>
<i>Wymiar praktyk zawodowych</i>	<i>960</i>
<i>Wymiar zajęć z wychowania fizycznego</i>	<i>60</i>

<i>Liczba punktów ECTS:</i>	
– konieczna do ukończenia studiów	180
– w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	100 (56%)
– którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	nie dotyczy
– za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	134 (74%)
– którą student uzyskuje w ramach praktyk zawodowych	32
– którą student uzyskuje w ramach zajęć do wyboru	63
<i>Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin naukowych, do których kierunek jest przyporządkowany:</i>	
– nauki o komunikacji społecznej i mediach	55%
– sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	45%

Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Wizualizacja i efekty specjalne
Język studiów	polski
Łączna liczba godzin zajęć	2579
Wymiar praktyk zawodowych	960
Wymiar zajęć z wychowania fizycznego	60
<i>Liczba punktów ECTS:</i>	
– konieczna do ukończenia studiów	180
– w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	100 (56%)
– którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	nie dotyczy
– za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	134 (74%)
– którą student uzyskuje w ramach praktyk zawodowych	32
– którą student uzyskuje w ramach zajęć do wyboru	63

<i>Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin naukowych, do których kierunek jest przyporządkowany:</i>	
– nauki o komunikacji społecznej i mediach	55%
– sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	45%

Forma studiów	stacjonarne
<i>Specjalność</i>	<i>Komunikacja wizualna w marketingu</i>
<i>Język studiów</i>	<i>polski</i>
<i>Łączna liczba godzin zajęć</i>	<i>2579</i>
<i>Wymiar praktyk zawodowych</i>	<i>960</i>
<i>Wymiar zajęć z wychowania fizycznego</i>	<i>60</i>
<i>Liczba punktów ECTS:</i>	
– konieczna do ukończenia studiów	180
– w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	100 (56%)
– którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	nie dotyczy
– za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	134 (74%)
– którą student uzyskuje w ramach praktyk zawodowych	32
– którą student uzyskuje w ramach zajęć do wyboru	63
<i>Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin naukowych, do których kierunek jest przyporządkowany:</i>	
– nauki o komunikacji społecznej i mediach	55%
– sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	45%

Forma studiów	stacjonarne
<i>Specjalność</i>	<i>Projektowanie gier komputerowych</i>

<i>Język studiów</i>	<i>polski</i>
<i>Łączna liczba godzin zajęć</i>	2563
<i>Wymiar praktyk zawodowych</i>	960
<i>Wymiar zajęć z wychowania fizycznego</i>	60
<i>Liczba punktów ECTS:</i>	
– <i>konieczna do ukończenia studiów</i>	181
– <i>w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia</i>	101 (56%)
– <i>którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych</i>	<i>nie dotyczy</i>
– <i>za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	138 (76%)
– <i>którą student uzyskuje w ramach praktyk zawodowych</i>	32
– <i>którą student uzyskuje w ramach zajęć do wyboru</i>	79
<i>Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin naukowych, do których kierunku jest przyporządkowany:</i>	
– <i>nauki o komunikacji społecznej i mediach</i>	55%
– <i>sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki</i>	45%

<i>Forma studiów</i>	<i>niestacjonarne</i>
<i>Specjalność</i>	<i>Projektowanie interaktywne</i>
<i>Język studiów</i>	<i>polski</i>
<i>Łączna liczba godzin zajęć</i>	2090
<i>Wymiar praktyk zawodowych</i>	960
<i>Liczba punktów ECTS:</i>	
– <i>konieczna do ukończenia studiów</i>	180
– <i>w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia</i>	87 (48%)
– <i>którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych</i>	<i>nie dotyczy</i>

– za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	134 (74%)
– którą student uzyskuje w ramach praktyk zawodowych	32
– którą student uzyskuje w ramach zajęć do wyboru	63
<i>Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin naukowych, do których kierunku jest przyporządkowany:</i>	
– nauki o komunikacji społecznej i mediach	55%
– sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	45%

Forma studiów	niestacjonarne
Specjalność	Wizualizacja i efekty specjalne
Język studiów	polski
Łączna liczba godzin zajęć	2095
Wymiar praktyk zawodowych	960
<i>Liczba punktów ECTS:</i>	
– konieczna do ukończenia studiów	180
– w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	87 (48%)
– którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	nie dotyczy
– za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	134 (74%)
– którą student uzyskuje w ramach praktyk zawodowych	32
– którą student uzyskuje w ramach zajęć do wyboru	63
<i>Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin naukowych, do których kierunku jest przyporządkowany:</i>	
– nauki o komunikacji społecznej i mediach	55%
– sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	45%

Forma studiów	niestacjonarne
Specjalność	Komunikacja wizualna w marketingu
Język studiów	polski
Łączna liczba godzin zajęć	2095
Wymiar praktyk zawodowych	960
Liczba punktów ECTS:	
– konieczna do ukończenia studiów	180
– w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	87 (48%)
– którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	nie dotyczy
– za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	134 (74%)
– którą student uzyskuje w ramach praktyk zawodowych	32
– którą student uzyskuje w ramach zajęć do wyboru	63
Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin naukowych, do których kierunek jest przyporządkowany:	
– nauki o komunikacji społecznej i mediach	55%
– sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	45%