



# WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

**Studia pierwszego stopnia**

**Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: licencjat**

**Kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA**

**Profil: praktyczny**

Studenci rozpoczynający studia w roku akademickim **2024/2025**

Formy studiów:

- **Stacjonarne**
- **Niestacjonarne**

**Lista przedmiotów planowanych do realizacji w toku studiów:**

Lp.	Nazwa przedmiotu
<b>Przedmioty ogólnouczelniane</b>	
1	Język obcy
2	Przedmiot społeczny do wyboru
3	Przedmiot humanistyczny do wyboru
4	Bezpieczeństwo i higiena cyfrowa
5	Podstawy ekonomii
6	Podstawy prawa
7	Polska i Świat
8	Osobisty model biznesowy
9	Technologia informacyjna
10	Ochrona własności intelektualnej
11	Proseminarium
12	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia
13	Wyzwania cywilizacyjne
14	Wychowanie fizyczne ( <i>tylko studia stacjonarne</i> )
<b>Przedmioty podstawowe</b>	
15	Zarządzanie informacją
16	Współczesne media
17	Zarządzanie projektem
18	Historia sztuki
19	Badania rynku mediów
20	Podstawy komunikacji marketingowej
<b>Przedmioty kierunkowe</b>	
21	Pracownia technik projektowania i technik przekazu
22	Podstawowe oprogramowanie graficzne
23	Pracownia projektowania graficznego
24	Pracownia fotografii cyfrowej
25	Digital painting
26	Projektowanie opakowań
27	Prawo autorskie
28	Prawne uwarunkowania reklamy
29	DTP



# WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

30	Projektowanie uniwersalne ( <i>przedmiot realizowany w języku angielskim</i> )
31	Marketing w mediach
32	AI w kreacji wizualnej
33	Typografia
34	Podstawy grafiki trójwymiarowej
35	Pracownia animacji
36	Pracownia wideo
37	Grafika multimedialna
38	Obróbka dźwięku
39	Rysunek i kompozycja
40	Przedmiot do wyboru 1
41	Przedmiot do wyboru 2
42	Przedmiot do wyboru 3
43	Przedmiot do wyboru 4
44	Seminarium dyplomowe
45	Praktyka zawodowa cz 1. (3 miesiące)
46	Praktyka zawodowa cz 2. (3 miesiące)

<b>Lp.</b>	<b>Przedmiot społeczny do wyboru</b>
1	Komunikacja międzykulturowa
2	Socjologia

<b>Lp.</b>	<b>Przedmiot humanistyczny do wyboru</b>
1	Etyka
2	Filozofia

<b>Lp.</b>	<b>Przedmiot do wyboru 1 (wybór 1 z 2)</b>
1	Psychologia reklamy
2	Socjologia kultury

<b>Lp.</b>	<b>Przedmioty do wyboru 2 (wybór 1 z 2)</b>
1	Infografika
2	Grafika ilustracyjna

<b>Lp.</b>	<b>Przedmiot do wyboru 3 (wybór 1 z 2)</b>
1	Historia fotografii
2	Typografia 2

<b>Lp.</b>	<b>Przedmioty do wyboru 4 (wybór 1 z 2)</b>
1	Projektowanie przestrzeni multimedialnej
2	Przygotowanie portfolio



# WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

## **Specjalność: Komunikacja wizualna w marketingu**

Lp.	Nazwa przedmiotu
1	Branding
2	Techniki perswazji wizualnej
3	Narzędzia internetowe w kreacji wizualnej
4	Projektowanie UX/UI
5	Pracownia projektowania identyfikacji wizualnej
6	Multimedia w marketingu
7	Pracownia form reklamowych

## **Specjalność: Projektowanie interaktywne**

Lp.	Nazwa przedmiotu
1	Interaktywne wzornictwo graficzne
2	Wprowadzenie do technologii immersyjnych
3	Komunikacja wizualna w mediach społecznościowych
4	Psychofizjologia widzenia
5	Projektowanie UX/UI
6	Video Mapping
7	Tworzenie publikacji multimedialnych

## **Specjalność: Wizualizacja i efekty specjalne**

Lp.	Nazwa przedmiotu
1	Projektowanie koncepcyjne
2	Postprodukcja w fotografii
3	Kompozycja i montaż
4	Oświetlenie scen multimedialnych
5	Kreacja animacji i video
6	Tworzenie światów wirtualnych
7	Ruch i techniki chwywania ruchu

## **Specjalność: Wirtualna Rzeczywistość (VR) i technologie immersyjne (tylko studia stacjonarne)**

Lp.	Nazwa przedmiotu
1	Wprowadzenie do technologii immersyjnych
2	Zaawansowana grafika trójwymiarowa
3	Storytelling w VR
4	Silniki gier w produkcji VR
5	Interakcja i UX w VR
6	Zastosowanie biznesowe VR
7	Tworzenie światów wirtualnych