studia pierwszego stopnia
tytuł zawodowy nadawany absolwentom: licencjat
kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA
profil: praktyczny
forma studiów: stacjonarne

LGD/2023

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2023/2024

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

studia pierwszego stopnia

tytuł zawodowy nadawany absolwentom: **licencjat**

kierunek: **GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA**

profil: **praktyczny**

forma studiów: **stacjonarne**

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru 1	przedmiot realizowany w układzie	ECTS	Razem	W	K	C	L	P	eL
1	Komunikacja międzykulturowa		1	14		14				
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 wzornictwa	3
2	Grafika ilustracyjna	3
3	Projektowanie przestrzeni multimedialnej	5

specjalność: **Komunikacja wizualna w marketingu** **LGD/2023/KWM**

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

studia pierwszego stopnia
tytuł zawodowy nadawany absolwentom: licencjat
kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA
profil: praktyczny
forma studiów: stacjonarne

specjalność: Projektowanie interaktywne — LGD/2023/PI

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

studia pierwszego stopnia
tytuł zawodowy nadawany absolwentom: licencjat
kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA
specjalność: Projektowanie gier komputerowych
profil: praktyczny
forma studiów: stacjonarne

LGD-PGK/2023

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2023/2024

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	14	14	0	0	0	0	0								14						1																												
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2	1	1	0	0	14	14	0	0	0	0	0															14						1																					
4	Bezpieczeństwo i higiena cyfrowa	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0															10						1																					
5	Podstawy ekonomii	2	1	0	0	20	0	20	0	0	0	0																														20					2							
6	Podstawy prawa	2	1	0	0	20	0	20	0	0	0	0																20					2																					
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	30	0	0	0	30	0	0				8			1				10			1				12			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	Wyzwania cywilizacyjne	0	0	0	0	30	24	0	6	0	0	0																						24		6				0													
14	Wychowanie fizyczne	0	0	0	0	60	0	0	60	0	0	0										30				0			30				0																					
	Przedmioty podstawowe																																																					
15	Zarządzanie informacją	3	1	2	1	25	10	0	15	0	0	0								10		15				3																											
16	Zarządzanie projektem	2	1	2	0	15	0	0	15	0	0	0																	15				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	3	1	1	1	40	18	0	12	0	0	10	18		12			10	3																																			
	Przedmioty kierunkowe																																																					
20	Podstawowe oprogramowanie graficzne	5	2	4	1	48	0	0	0	18	20	10				18	20	10	5																																			
21	Pracownia projektowania graficznego	5	2	5	0	45	0	0	0	25	20	0				25	20		5																																			
22	Digital painting	4	2	4	0	36	0	0	0	16	20	0																									16	20		4														
23	Projektowanie opakowań	2	1	2	0	15	0	0	0	15	0	0																																					15			2
24	Prawo autorskie	4	2	2	1	46	16	0	0	0	20	10																													16				20	10	4							
25	Prawne uwarunkowania reklamy	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0															10						1																					
26	DTP	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																		20	20		4																					
27	Projektowanie uniwersalne (ang)	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																																					20	20		4
28	Marketing w mediach	1	1	0	0	12	12	0	0	0	0	0								12						1																												
29	Wstęp do typografii	2	1	2	0	14	0	0	14	0	0	0			14				2																																			
30	Typografia	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0											20	20		4																											
31	Podstawy grafiki trójwymiarowej	3	1	2	1	28	0	0	0	18	0	10											18		10	3																											
32	Pracownia animacji	2	1	2	0	16	0	0	0	16	0	0																									16			2														
33	Pracownia wideo	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																									20			2														
34	Grafika multimedialna	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																																20			2							
35	Rysunek i kompozycja	2	1	2	0	16	0	0	0	16	0	0				16			2																																			
36	Przedmiot do wyboru 1	2	1	0	0	24	14	0	10	0	0	0															14		10				2																					
37	Przedmiot do wyboru 2	4	2	4	0	36	0	0	0	16	20	0																		16	20		4																					
38	Przedmiot do wyboru 3	2	1	0	0	24	14	0	10	0	0	0																													14		10				2							
39	Przedmiot do wyboru 4	4	2	4	0	36	0	0	0	16	20	0																																16	20		4							
40	Rynek gier komputerowych	1	1	1	1	12	0	0	12	0	0	0			12				1																																			
41	Głos i efekty dźwiękowe	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0				20			2																																			
42	Tworzenie scenariuszy i storyboarding	2	1	2	0	15	0	0	15	0	0	0										15				2																												
43	Projektowanie gier komputerowych	5	2	5	1	45	0	0	0	20	25	0											20	25		5																												
44	Modelowanie trójwymiarowe	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																		20	20		4																					
45	Scenografia dla gier komputerowych	2	1	2	1	20	0	0	0	20	0	0																									20			2														
46	Ruch i animacja	5	2	5	1	45	0	0	0	20	25	0																									20	25		5														
47	Interfejs i grafika aplikacyjna	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																		20			2																					
48	Projekt zespołowy	6	3	6	1	60	0	0	0	20	40	0																																					20	40		6
49	Silniki gier	5	2	5	1	45	0	0	0	20	25	0																																20	25		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																								480				16										480			16
	Razem	181	109	136	17	2563	225	40	219	574	355	190	58	0	38	87	40	20	24	50	0	70	98	55	60	27	63	20	65	118	60	50	31	24	0	6	130	45	50	37	30	20	25	86	95	10	29	0	0	15	55	60	0	33
						Liczba godzin w semestrze							243							333							376							255							266							130						

do wyboru 43%

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
wspólna ocena z zajęciami wykładowymi (W) / konwersatoryjnymi (K)

studia pierwszego stopnia

tytuł zawodowy nadawany absolwentom: licencjat
kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA
specjalność: Projektowanie gier komputerowych
profil: praktyczny
forma studiów: stacjonarne

	Dodatkowe zajęcia obowiązkowe* dla studentów cudzoziemców																																													
	Język polski	12	6	0	0	180	0	0	0	180	0	0				60			4				60			4				60E			4															

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

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

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

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

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru 1	przedmiot realizowany w układzie	ECTS	Razem	W	K	C	L	P	eL
1	Komunikacja międzykulturowa		1	14		14				
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 wzornictwa	3
2	Grafika ilustracyjna	3
3	Projektowanie przestrzeni multimedialnej	5

studia pierwszego stopnia

tytuł zawodowy nadawany absolwentom: licencjat

kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA

LGZ/2023

profil: praktyczny

forma studiów: niestacjonarne

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2023/2024

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

studia pierwszego stopnia
tytuł zawodowy nadawany absolwentom: licencjat
kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA
profil: praktyczny
forma studiów: niestacjonarne

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru 1	przedmiot realizowany w układzie	ECTS	Razem	W	K	C	L	P	eL
1	Komunikacja międzykulturowa		1	10		10				
2	Socjologia									

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru 2
1	Etyka
2	Filozofia

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

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

specjalność: Komunikacja wizualna w marketingu **LGZ/2023/KWM**

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

studia pierwszego stopnia
tytuł zawodowy nadawany absolwentom: licencjat
kierunek: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA
profil: praktyczny
forma studiów: niestacjonarne

specjalność: Projektowanie interaktywne **LGZ/2023/PI**

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