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

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2024/2025

LGD/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: **stacjonarne**

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru	przedmiot realizowany w układzie	ECTS	Razem	W	K	C	L	P	eL
1	Komunikacja międzykulturowa		1	14		14				
2	Socjologia									

Lp.	Przedmiot humanistyczny do wyboru
1	Etyka
2	Filozofia

Lp.	Przedmiot do wyboru 1 (wybór 1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Psychologia reklamy	3
2	Socjologia kultury	3

Lp.	Przedmioty do wyboru 2 (wybór 1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Infografika	3
2	Grafika ilustracyjna	3

Lp.	Przedmiot do wyboru 3 (wybór 1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Historia fotografii	5
2	Typografia 2	5

Lp.	Przedmioty do wyboru 4 (wybór 1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Projektowanie przestrzeni multimedialnej	5
2	Przygotowanie portfolio	5

specjalność: **Komunikacja wizualna w marketingu** **LGD/2024/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/2024/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	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																														20	20		4							
2	Projektowanie no-code	2	1	2	0	40	0	0	0	20	20	0																								20			2													
3	Komunikacja wizualna w mediach społecznościowych	4	2	4	0	20	0	0	0	20	0	0																								20	20		4													
4	Psychofizjologia widzenia	2	1	2	0	14	0	0	0	14	0	0																								14			2													
5	Projektowanie UX/UI	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																														20			2							
6	Pracownia projektowa	2	1	2	0	16	0	0	0	16	0	0																																				16			2
7	Tworzenie publikacji multimedialnych	4	2	4	0	36	0	0	0	16	20	0																																				16	20		4
	Razem specjalność	20	10	20	0	186	0	0	0	126	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	54	20	0	8	0	0	0	40	20	0	6	0	0	0	32	20	0	6
	Ogółem	182	110	119	11	2546	243	50	204	609	280	200	78	0	38	93	40	30	28	38	10	55	124	50	60	28	48	20	55	107	40	50	27	34	0	6	112	20	50	35	45	20	35	106	90	10	31	0	0	15	67	40	0	33
						Liczba godzin w semestrze							279							337							320							222							306							122						

do wyboru 35%

specjalność: Wizualizacja i efekty specjalne **LGD/2024/WES**

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	Projektowanie koncepcyjne	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																								20	20		4													
2	Postprodukcja w fotografii	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																								20			2													
3	Kompozycja i montaż	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																														20			2							
4	Oświetlenie scen multimedialnych	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																														20			2							
5	Kreacja animacji i video	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																														20	20		4							
6	Tworzenie światów wirtualnych	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																																				20			2
7	Ruch i techniki chwytania ruchu	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																																				20	20		4
	Razem specjalność	20	10	20	0	200	0	0	0	140	60	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	60	20	0	8	0	0	0	40	20	0	6
	Ogółem	182	110	119	11	2560	243	50	204	623	280	200	78	0	38	93	40	30	28	38	10	55	124	50	60	28	48	20	55	107	40	50	27	34	0	6	98	20	50	33	45	20	35	126	90	10	33	0	0	15	75	40	0	33
						Liczba godzin w semestrze							279							337							320							208							326							130						

do wyboru 35%

specjalność: Wirtualna Rzeczywistość (VR) i technologie immersyjne **LGD/2024/WRTI**

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	Wprowadzenie do technologii immersyjnych	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																								20			2													
2	Zaawansowana grafika trójwymiarowa	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																								20	20		4													
3	Storytelling w VR	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																														20			2							
4	Silniki gier w produkcji VR	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																														20			2							
5	Interakcja i UX w VR	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																														20	20		4							
6	Zastosowanie biznesowe VR	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																																				20			2
7	Tworzenie światów wirtualnych	4	2	4	0	40	0	0	0	20	20	0																																				20	20		4
	Razem specjalność	20	10	20	0	200	0	0	0	140	60	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	60	20	0	8	0	0	0	40	20	0	6
	Ogółem	182	110	119	11	2560	243	50	204	623	280	200	78	0	38	93	40	30	28	38	10	55	124	50	60	28	48	20	55	107	40	50	27	34	0	6	98	20	50	33	45	20	35	126	90	10	33	0	0	15	75	40	0	33
						Liczba godzin w semestrze							279							337							320							208							326							130						

do wyboru 35%

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

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2024/2025

LGD-PGK/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**

specjalność: **Projektowanie gier komputerowych**

profil: **praktyczny**

forma studiów: **stacjonarne**

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru	przedmiot realizowany w układzie	ECTS	Razem	W	K	C	L	P	eL
1	Komunikacja międzykulturowa		1	14		14				
2	Socjologia									

Lp.	Przedmiot humanistyczny do wyboru
1	Etyka
2	Filozofia

Lp.	Przedmiot do wyboru 1 (wybór 1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Psychologia reklamy	3
2	Socjologia kultury	3

Lp.	Przedmioty do wyboru 2 (wybór 1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Infografika	3
2	Grafika ilustracyjna	3

Lp.	Przedmiot do wyboru 3 (wybór 1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Historia fotografii	5
2	Typografia 2	5

Lp.	Przedmioty do wyboru 4 (wybór 1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Projektowanie przestrzeni multimedialnej	5
2	Przygotowanie portfolio	5

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

Załącznik nr 3b) do Zarządzenia Rektora nr 102/2024 z dn. 30.09.2024r.

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

LGZ/2024

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2024/2025

| 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: niestacjonarne

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

Lp.	Przedmiot humanistyczny do wyboru
1	Etyka
2	Filozofia

Lp.	Przedmiot do wyboru 1 (wybór 1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Psychologia reklamy	3
2	Socjologia kultury	3

Lp.	Przedmioty do wyboru 2 (wybór 1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Infografika	3
2	Grafika ilustracyjna	3

Lp.	Przedmiot do wyboru 3 (wybór 1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Historia fotografii	5
2	Typografia 2	5

Lp.	Przedmioty do wyboru 4 (wybór 1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Projektowanie przestrzeni multimedialnej	5
2	Przygotowanie portfolio	5

specjalność: Komunikacja wizualna w marketingu

LGZ/2024/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: niestacjonarne

specjalność: Projektowanie interaktywne **LGZ/2024/PI**

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