

przedmioty do wyboru:

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru	przedmiot realizowany w układzie	ECTS	Razen	W	K	C	L	P
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)	realizacja w semestrze
1	Psychologia reklamy	3
2	Socjologia kultury	3

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

Lp.	Przedmiot do wyboru 3 (wybór 1 z 2)	realizacja w semestrze
1	Historia fotografii	5
2	Marketing w mediach i branży kreatywnej	5

Lp.	Przedmioty do wyboru 4 (wybór 1 z 2)	realizacja w semestrze
1	Projektowanie no-code	5
2	Przygotowanie portfolio	5

specjalności do wyboru (1 z 2):

specjalność: Branding i projektowanie interakcji

GK.LSP.BPI.2026_Z

Lp.	Przedmioty specjalnościowe	realizacja w semestrze
1	Pracownia projektowania znaku	4
2	Psychofizjologia widzenia	4
3	Projektowanie informacji	4
4	UX/UI design	5
5	Brand design	5
6	Marketing design	6
7	Projektowanie publikacji multimedialnych	6

specjalność: Sztuka cyfrowa i zastosowania sztucznej inteligencji

GK.LSP.SCZ.2026_Z

Lp.	Przedmioty specjalnościowe	realizacja w semestrze
1	Nowe technologie we wzornictwie graficznym	4
2	Zaawansowany digital painting	4
3	Cyfrowy fotomontaż i fotomanipulacja	4
4	Zaawansowana kreacja wizualna z AI	5
5	Artystyczne formy przestrzenne	5
6	Ruch i animacja z AI	6
7	Pracownia projektowania plakatu i ilustracji	6

Kolegium Mediów i Komunikacji Społecznej
kierunek:
poziom:
tytuł zawodowy nadawany absolwentom:
profil:
forma:

GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA
studia pierwszego stopnia
licencjat
praktyczny
studia niestacjonarne



GK.LNP.2026_Z

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2026/2027

Lp.	Nazwa przedmiotu	Forma zaliczenia	ECTS	ECTS PZ	Godziny zajęć																																											
					w tym																																											
					I Rok							II Rok							III Rok																													
sem 1							sem 2							sem 3							sem 4							sem 5							sem 6													
Razem							W							K							C							L							P							eL						
Przedmioty ogólnouniwersyteckie																																																
1	Język obcy	ZAO, EGZ	20	0	120	0	0	0	0	72	12	36																																				
2	Przedmiot społeczny do wyboru	ZAL	1	0	10	10	0	0	0	0	0	0																																				
3	Przedmiot humanistyczny do wyboru	ZAL	1	0	10	10	0	0	0	0	0	0																																				
4	Bezpieczeństwo i higiena cyfrowa	ZAL	1	0	10	10	0	0	0	0	0	0																																				
5	Podstawy ekonomii	ZAL	1	0	14	0	14	0	0	0	0	0																																				
6	Podstawy prawa	ZAL	1	0	14	0	14	0	0	0	0	0																																				
7	Osobisty model biznesowy	ZAL	1	0	20	0	0	10	0	10	0	0																																				
8	Technologia informacyjna	ZAL	2	0	24	0	0	0	24	0	0	0																																				
9	Ochrona własności intelektualnej	ZAL	1	0	8	8	0	0	0	0	0	0																																				
10	Proseminarium	ZAL	1	0	8	0	0	0	8	0	0	0																																				
11	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia	ZAL	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0																																				
12	Wyzwania cywilizacyjne	ZAL	1	0	20	20	0	0	0	0	0	0																																				
Przedmioty podstawowe																																																
13	Research i factchecking	EGZ	3	2	32	12	0	0	0	20	0	0																																				
14	Współczesne media	EGZ	3	0	32	12	0	10	0	0	10	0																																				
15	Zarządzanie projektem	ZAO	2	2	10	0	0	10	0	0	0	0																																				
16	Historia sztuki	EGZ	3	0	18	18	0	0	0	0	0	0																																				
17	Badania użytkowników	EGZ	3	2	32	12	0	0	0	20	0	0																																				
18	Podstawy komunikacji marketingowej	EGZ	4	1	34	14	0	10	0	0	10	0																																				
Przedmioty kierunkowe i specjalnościowe																																																
19	Pracownia technik projektowania i technik przekazu	ZAO	4	4	36	0	0	0	18	18	0	0																																				
20	Grafika rastrowa	ZAO	4	4	34	0	0	0	16	18	0	0																																				
21	Grafika wektorowa	ZAO	4	4	34	0	0	0	16	18	0	0																																				
22	Pracownia projektowania graficznego	ZAO	3	3	18	0	0	0	18	0	0	0																																				
23	Pracownia fotografii cyfrowej	ZAO	2	2	14	0	0	0	14	0	0	0																																				
24	Digital painting (ang)	ZAO	2	2	16	0	0	0	16	0	0	0																																				
25	Projektowanie opakowań	ZAO	2	2	10	0	0	0	10	0	0	0																																				
26	Prawo autorskie i prawo reklamy	EGZ	4	0	28	18	0	0	0	0	10	0																																				
27	DTP	ZAO	4	4	34	0	0	0	16	18	0	0																																				
28	AI w kreacji multimedialnej	ZAO	3	2	24	0	10	14	0	0	0	0																																				
29	Typografia	EGZ	4	3	30	0	12	0	18	0	0	0																																				
30	Podstawy grafiki trójwymiarowej	ZAO	3	2	26	0	0	0	16	0	10	0																																				
31	Pracownia animacji	ZAO	4	4	34	0	0	0	16	18	0	0																																				
32	Pracownia wideo	ZAO	3	3	16	0	0	0	16	0	0	0																																				
33	Pracownia typografii	ZAO	4	4	30	0	0	0	12	18	0	0																																				
34	Obróbka dźwięku	ZAO	2	2	10	0	0	0	10	0	0	0																																				
35	Rysunek i kompozycja	ZAO	2	2	14	0	0	0	14	0	0	0																																				
36	Przedmiot do wyboru 1	EGZ	3	2	32	0	12	0	0	20	0	0																																				
37	Przedmiot do wyboru 2	ZAO	4	4	30	0	0	0	10	20	0	0																																				
38	Przedmiot do wyboru 3	EGZ	3	2	32	0	12	0	0	20	0	0																																				
39	Przedmiot do wyboru 4	ZAO	4	4	30	0	0	0	10	20	0	0																																				
40	Przedmiot specjalnościowy 1	ZAO	2	2	14	0	0	0	14	0	0	0																																				
41	Przedmiot specjalnościowy 2	ZAO	2	2	12	0	0	0	12	0	0	0																																				
42	Przedmiot specjalnościowy 3	ZAO	2	2	14	0	0	0	14	0	0	0																																				
43	Przedmiot specjalnościowy 4	ZAO	4	4	34	0	0	0	16	18	0	0																																				
44	Przedmiot specjalnościowy 5	ZAO	4	4	34	0	0	0	16	18	0	0																																				
45	Przedmiot specjalnościowy 6	ZAO	2	2	14	0	0	0	14	0	0	0																																				
46	Przedmiot specjalnościowy 7	ZAO	2	2	14	0	0	0	14	0	0	0																																				
47	Seminarium dyplomowe	ZAO	10	0	60	0	0	0	60	0	0	0																																				
48	Praktyka zawodowa cz 1. (3 miesiące)	ZAO	18	18	480	0	0	0	480	0	0	0																																				
49	Praktyka zawodowa cz 2. (3 miesiące)	ZAO	18	18	480	0	0	0	480	0	0	0																																				
Razem			181	120	2108	148	74	114	450																																							

przedmioty do wyboru:

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru	przedmiot realizowany w lekturze	ECTS	Razem	W	K	C	L	P
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)	realizacja w semestrze
1	Psychologia reklamy	3
2	Socjologia kultury	3

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

Lp.	Przedmiot do wyboru 3 (wybór 1 z 2)	realizacja w semestrze
1	Historia fotografii	5
2	Marketing w mediach i branży kreatywnej	5

Lp.	Przedmioty do wyboru 4 (wybór 1 z 2)	realizacja w semestrze
1	Projektowanie no-code	5
2	Przygotowanie portfolio	5

specjalności do wyboru (1 z 2):

specjalność: Branding i projektowanie interakcji

GK.LNP.BPI.2026_Z

Lp.	Przedmioty specjalnościowe	realizacja w semestrze
1	Pracownia projektowania znaku	4
2	Psychofizjologia widzenia	4
3	Projektowanie informacji	4
4	UX/UI design	5
5	Brand design	5
6	Marketing design	6
7	Projektowanie publikacji multimedialnych	6

specjalność: Sztuka cyfrowa i zastosowania sztucznej inteligencji

GK.LNP.SCZ.2026_Z

Lp.	Przedmioty specjalnościowe	realizacja w semestrze
1	Nowe technologie we wzornictwie graficznym	4
2	Zaawansowany digital painting	4
3	Cyfrowy fotomontaż i fotomanipulacja	4
4	Zaawansowana kreacja wizualna z AI	5
5	Artystyczne formy przestrzenne	5
6	Ruch i animacja z AI	6
7	Pracownia projektowania plakatu i ilustracji	6