

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

Kolegium Mediów i Komunikacji Społecznej

kierunek:
specjalność:
poziom:
tytuł zawodowy nadawany absolwentom:
profil:
forma:

GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA
Projektowanie gier i efektów specjalnych
studia pierwszego stopnia
licencjat
praktyczny
studia niestacjonarne



GK.LNP.PGE.2026_Z

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2026/2027

L.p.	Nazwa przedmiotu	Forma zaliczenia	ECTS	ECTS PZ	Godziny zajęć																																				
					w tym																																				
					I Rok							II Rok							III Rok							sem 6															
sem 1							sem 2							sem 3							sem 4							sem 5							sem 6						
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 ogólnouniversyteckie																																									
1	Język obcy	ZAO, EGZ	20	0	120	0	0	0	72	12	36																														
2	Przedmiot społeczny do wyboru	ZAL	1	0	10	10	0	0	0	0	0																														
3	Przedmiot humanistyczny do wyboru	ZAL	1	0	10	10	0	0	0	0	0																														
4	Bezpieczeństwo i higiena cyfrowa	ZAL	1	0	10	10	0	0	0	0	0																														
5	Podstawy ekonomii	ZAL	1	0	14	0	14	0	0	0	0																														
6	Podstawy prawa	ZAL	1	0	14	0	14	0	0	0	0																														
7	Osobisty model biznesowy	ZAL	1	0	20	0	0	10	0	10	0																														
8	Technologia informacyjna	ZAL	2	0	24	0	0	0	24	0	0																														
9	Ochrona własności intelektualnej	ZAL	1	0	8	8	0	0	0	0	0																														
10	Proseminarium	ZAL	1	0	8	0	0	0	8	0	0																														
11	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia	ZAL	0	0	4	4	0	0	0	0	0																														
12	Wyzwania cywilizacyjne	ZAL	1	0	20	20	0	0	0	0	0																														
Przedmioty podstawowe																																									
13	Research i factchecking	EGZ	3	2	32	12	0	0	0	20	0																														
14	Zarządzanie projektem	ZAO	2	2	10	0	0	10	0	0	0																														
15	Historia sztuki	EGZ	3	0	18	18	0	0	0	0	0																														
16	Badania użytkowników	EGZ	3	2	32	12	0	0	0	20	0																														
17	Podstawy komunikacji marketingowej	EGZ	4	1	34	14	0	10	0	10	0																														
Przedmioty kierunkowe i specjalnościowe																																									
18	Grafika rastrowa	ZAO	4	4	34	0	0	0	16	18	0																														
19	Grafika wektorowa	ZAO	4	4	34	0	0	0	16	18	0																														
20	Pracownia projektowania graficznego	ZAO	3	3	18	0	0	0	18	0	0																														
21	Pracownia fotografii cyfrowej	ZAO	2	2	14	0	0	0	14	0	0																														
22	Digital painting (ang)	ZAO	2	2	16	0	0	0	16	0	0																														
23	Prawo autorskie i prawo reklamy	EGZ	4	0	28	18	0	0	0	10	0																														
24	DTP	ZAO	4	4	34	0	0	0	16	18	0																														
25	AI w kreacji multimedialnej	ZAO	3	2	24	0	10	14	0	0	0																														
26	Typografia	EGZ	4	3	30	0	12	0	18	0	0																														
27	Podstawy grafiki trójwymiarowej	ZAO	3	2	26	0	0	0	16	10	10																														
28	Pracownia animacji	ZAO	4	4	34	0	0	0	16	18	0																														
29	Pracownia typografii	ZAO	4	4	30	0	0	0	12	18	0																														
30	Rysunek i kompozycja	ZAO	2	2	14	0	0	0	14	0	0																														
31	Przedmiot do wyboru 1	EGZ	3	2	32	0	12	0	0	20	0																														
32	Przedmiot do wyboru 2	ZAO	4	4	30	0	0	0	10	20	0																														
33	Przedmiot do wyboru 3	EGZ	3	2	32	0	12	0	0	20	0																														
34	Przedmiot do wyboru 4	ZAO	4	4	30	0	0	0	10	20	0																														
35	Silniki gier	ZAO	4	4	36	0	0	0	18	18	0																														
36	Głos i efekty dźwiękowe	ZAO	2	2	10	0	0	0	10	0	0																														
37	Tworzenie scenariuszy i storyboarding	ZAO	2	2	12	0	0	12	0	0	0																														
38	Montaż i kompozycja	ZAO	3	3	18	0	0	0	18	0	0																														
39	Modelowanie 3D	ZAO	4	4	36	0	0	0	18	18	0																														
40	Projektowanie koncepcyjne	ZAO	2	2	12	0	0	0	12	0	0																														
41	Dostępność cyfrowa projektów multimedialnych	ZAO	1	0	10	0	10	0	0	0	0																														
42	Oświetlenie scen multimedialnych	ZAO	2	2	12	0	0	0	12	0	0																														
43	Animacja i dynamika ruchu w 3D	ZAO	3	3	18	0	0	0	18	0	0																														
44	Scenografia cyfrowa	ZAO	4	4	38	0	0	0	18	20	0																														
45	Projekt zespołowy	ZAO	5	5	48	0	0	0	18	30	0																														
46	Seminarium dyplomowe	ZAO	10	0	60	0	0	0	60	0	0																														
47	Praktyka zawodowa cz 1. (3 miesiące)	ZAO	18	18	480	0	0	480	0	0	0																														
48	Praktyka zawodowa cz 2. (3 miesiące)	ZAO	18	18	480	0	0	480	0	0	0																														
Razem					181	122	2118	136	84	116	438	318	66	30	12	0	122	54	0	28	12	10	22	110	48	22	27	24	26												

przedmioty do wyboru:

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru	przedmiot realizowany w układzie	ECTS	Razer	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)	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