

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2026/2027

[illegible]

	ECTS za zajęcia do wyboru	82	45%
	ECTS za zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	5	
zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczycieli i studentów:			
	godziny zajęć	2034	
	ECTS	81	45%
	ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	120	66%

LEGENDA:

ZAL Zaliczenie
 ZAO Zaliczenie z oceną
 EGZ Egzamin
 W Wykład
 K Konwersatorium
 C Ćwiczenia
 L Laboratorium/Lektorat
 P Projekt
 eL e-Learning (kształcenie na odległość z przewagą interakcji asynchronicznej)

OZNACZENIA:

☐ egzamin

☐ projekt realizowany zgodnie z modelem Project-Based Learning

☐ zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne

przedmioty do wyboru:

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)	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