



PROGRAM  
STUDIÓW

# Grafika

Poziom studiów  
**I stopień**

Uzyskany tytuł  
**licencjat**

Język wykładowy  
**polski**

Czas trwania  
**3 lata**

Tryb studiów  
**niestacjonarne**

Cykl programu  
**2026 - 2029**



## Moduły międzykierunkowe

6 modułów | 161 godzin

To blok zajęć ogólnorozwojowych. Wyposaży Cię w bardzo uniwersalne kompetencje, bez których nie może współcześnie obejść się żaden dobry specjalista niezależnie od branży. Są wśród nich: 2 indywidualne badania predyspozycji i talentów, tutoring (czyli mentorska opieka w rozwoju), wybrany język obcy.

**Zakres:** wiedza i kompetencje branżowe

**Charakter:** wspólne dla wszystkich studentów i studentek studiów I stopnia

**Status:** obowiązkowe, według listy

**Liczba godzin:** 161 (niestacjonarne)

**Czas realizacji:** 1-4 semestr

[Przejdź do tych modułów](#)

## Moduły kierunkowe

20 modułów | 610 godzin

To zestaw przedmiotów praktycznych ściśle dotyczących studiowanego kierunku. Solidna podstawa programowa, która wyposaży Cię w najnowszą wiedzę i kluczowe umiejętności potrzebne w branży.

**Zakres:** wiedza i kompetencje branżowe

**Charakter:** wspólne dla wszystkich studentów i studentek tego kierunku

**Status:** obowiązkowe, według listy

**Liczba godzin:** 610 (niestacjonarne)

**Czas realizacji:** 1-6 semestr

[Przejdź do tych modułów](#)

### Moduły do wyboru

10 modułów | 300 godzin

To pakiet przedmiotów, które wybierasz samodzielnie – według swoich potrzeb i zainteresowań. Do dyspozycji masz dziesiątki zagadnień – zarówno w dyscyplinach związanych bezpośrednio z Twoim kierunkiem, jak i międzykierunkowych. Dzięki nim masz wpływ na przebieg własnej edukacji.

**Zakres:** wiedza i kompetencje branżowe i interdyscyplinarne

**Charakter:** indywidualne dla każdego studenta i studentki

**Status:** wybierane samodzielnie z listy\*

**Liczba godzin:** 300 (niestacjonarne)

**Czas realizacji:** 1-6 semestr

\*W każdym roku akademickim lista dostępnych modułów jest nieco inna. Modyfikujemy ją dla naszych studentów i studentek, reagując na popularność wybieranych przez nich przedmiotów oraz zmieniające się trendy rynkowe.

\*\*W trakcie studiów wybierasz 10 modułów, każdy po 5 punktów ECTS.

[Przejdź do tych modułów](#)

### Praktyki zawodowe

3 moduły | 964 godziny

Pełnowymiarowy staż studencki w wybranej przez Ciebie firmie. Twoje pierwsze kroki w zawodzie pod okiem bardziej doświadczonych kolegów i koleżanek w branży.

**Zakres:** praktyczne doświadczenie zawodowe

**Charakter:** osobno dla każdego studenta i studentki

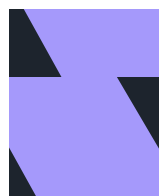
**Status:** wybierane samodzielnie\*

**Liczba godzin:** 964 (niestacjonarne)

**Czas realizacji:** 2-6 semestr

\*W ich zdobyciu pomoże Ci uczelniane Biuro Karier, które ułatwi Ci kontakt ze współpracującymi z uczelnią firmami.

[Zobacz więcej](#)



Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
1 Wprowadzenie do studiowania	Z	1	1	21
1 Wprowadzenie do studiowania	Z			21
2 Moduł językowy 1	O	2	5	30
1 Język obcy	O			20
2 Język obcy e-learning	O			10
3 Moduł językowy 2	O	3	5	30
1 Język obcy	O			20
2 Język obcy e-learning	O			10
4 Moduł językowy 3	E	4	5	30
1 Język obcy	E			20
2 Język obcy e-learning	E			10
5 Moduł humanistyczny	O	1	5	30
1 Dylematy etyczne	O			15
2 Krytyczna analiza współczesnego świata	O			15
6 Tutoring grupowy	Z	2	4	20
1 Tutoring grupowy	Z			12
2 Tutoring indywidualny	Z			8
Razem w tej sekcji			25	161



Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
1 Historia sztuki i psychofizjologia widzenia	O	1	5	30
1 Historia sztuki	O			15
2 Psychofizjologia widzenia	O			15
2 Oprogramowanie graficzne	O	1	5	30
1 Oprogramowanie graficzne 1	O			15
2 Oprogramowanie graficzne 2	O			15
3 Rysunek	O	1	5	45
1 Rysunek	O			30
2 Podstawy kompozycji	O			15
4 Grafika warsztatowa	O	1	5	30
1 Grafika warsztatowa	O			30
5 Podstawy animacji klasycznej i komputerowej	O	2	5	30
1 Podstawy animacji klasycznej	O			15
2 Podstawy animacji komputerowej	O			15
6 Rzeźba i podstawy modelowania 3D	O	2	5	45
1 Rzeźba	O			30
2 Podstawy modelowania 3D	O			15
7 Malarstwo	O	2	5	45
1 Malarstwo	O			45
8 Teoria i prawo w projektowaniu	O	2	5	30
1 Prawo autorskie	O			15
2 Analiza i opis projektu	O			15
9 Estetyka i semiotyka	O	2	5	30
1 Filozofia i estetyka	O			15
2 Semiotyka	O			15
10 Grafika warsztatowa w projektowaniu	O	2	5	30
1 Grafika warsztatowa w projektowaniu	O			30
11 Animacja rysunkowa i animacja graficzna	O	3	5	30
1 Animacja rysunkowa	O			15
2 Animacja graficzna	O			15



Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
12 Identyfikacja wizualna i liternictwo	O	3	5	30
1 Identyfikacja wizualna	O			15
2 Liternictwo	O			15
13 Ilustracja wydawnicza i infografika	O	3	5	30
1 Ilustracja wydawnicza	O			15
2 Infografika	O			15
14 Historia grafiki i designu	O	4	5	30
1 Historia designu	O			15
2 Historia grafiki	O			15
15 Publikacje interaktywne i wydawnictwa	O	4	5	30
1 Publikacje interaktywne	O			15
2 Wydawnictwa	O			15
16 Proseminarium	Z	4	1	5
1 Proseminarium	Z			5
17 Dyrekcja artystyczna w kreowaniu marki	O	5	5	30
1 Dyrekcja artystyczna w kreowaniu marki	O			15
2 Komunikacja multimedialna	O			15
18 Interface design	O	5	5	30
1 Interface design	O			30
19 Seminarium dyplomowe 1	O	5	5	25
1 Dyplomowy projekt zespołowy 1	O			15
2 Seminarium dyplomowe 1	Z			10
20 Seminarium dyplomowe 2	O	6	5	25
1 Dyplomowy projekt zespołowy 2	O			15
2 Seminarium dyplomowe 2	Z			10
Razem w tej sekcji			96	610



## Moduły do wyboru proponowane w roku akademickim 2025/2026

### Dyscypliny międzykierunkowe

Kurs języka japońskiego w grupach	Skuteczność w biznesie	Analiza i wizualizacja danych
Cyberbezpieczeństwo od podstaw	E-commerce i AI w reklamie	IT Project management (EN)
Jak działa mózg? Praktyczne zastosowania kognitywistyki	Jak sprzedawać swoje usługi i skutecznie negocjować dobre kontrakty?	Język migowy
Kompetencje nowoczesnego lidera	Kreatywne programowanie dla każdego	Kultura gier wideo
Kurs Excel	O relacjach i budowaniu związków partnerskich	Odporność psychiczna w biznesie
Podstawy animacji	Produkcja muzyki – pierwsze kroki	Przygotowanie eventu od A-Z
Psychologia podejmowania decyzji	Psychologia pozytywna	Sound design – podstawy tworzenia efektów dźwiękowych
Strategiczne komunikowanie marki	Strategie biznesowe i analiza trendów	SXO – praktyczne wykorzystanie w produktach cyfrowych
Sztuczna inteligencja	Tworzenie rozwiązań grywalizacyjnych dla biznesu i edukacji	Uczenie maszynowe – jak wykorzystać potencjał danych, aby uzyskać lepsze wyniki i podejmować mądre decyzje?
Wprowadzenie do procesu produkcji video	Współpraca z influencerem/ youtuberem/twórcą internetowym – co zrobić, aby była legalna?	Zarządzanie efektywną komunikacją firmy



## Moduły do wyboru proponowane w roku akademickim 2025/2026

### Dyscypliny międzykierunkowe

Zarządzanie różnorodnością	Zrównoważony rozwój i odpowiedzialność społeczna: strategie dla zmian klimatycznych i gospodarki
----------------------------	--



## Moduły do wyboru proponowane w roku akademickim 2025/2026

### Dyscypliny kierunkowe

Animacja 3D	Dyrekcja artystyczna w kreowaniu marki	Film animowany
Grafika gier	Identyfikacja wizualna	Infografika i identyfikacja wizualna
Kaligrafia	Modelowanie 3D	Modelowanie 3D i teksturowanie
Opakowania	Plakat i ilustracja	Podstawy projektowania
Rysunek	Rysunek w animacji	Wydawnictwa



Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
1 Wprowadzenie do praktyk	Z	2	0	1
1 Spotkanie z koordynatorem	Z			1
2 Budowanie ścieżki rozwoju zawodowego (iP121)	Z	4	0	3
1 Budowanie ścieżki rozwoju zawodowego (iP121)	Z			3
3 Praktyki zawodowe	Z	6	33	960
1 Praktyka u pracodawcy	Z			960
Razem w tej sekcji			33	964

Chcesz dowiedzieć się więcej o kierunku?

Szczegółowe informacje  
o liczbie godzin dostępne są w [BIP](#)