



PROGRAM
STUDIÓW

Manga i popkultura

Poziom studiów
**studia
krótkiego cyklu**

Uzyskany tytuł
**świadcstwo
dyplomowanego
specjalisty**

Język wykładowy
polski

Czas trwania
**1,5 roku
(3 semestry)**

Tryb studiów
hybrydowe

Cykl programu
2026 - 2028



Moduły kierunkowe

17 modułów | 485 godzin

Moduły kierunkowe to główna część programu studiów krótkiego cyklu. Rozwijasz w nich praktyczne kompetencje związane z wybranym kierunkiem oraz uczysz się pracy projektowej. Zajęcia mają formę warsztatów i ćwiczeń, a program prowadzi Cię od podstawowych narzędzi i metod pracy do samodzielnej realizacji projektów.

Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
1 Wprowadzenie do studiowania	Z	1	1	5
1 Wprowadzenie do studiowania	Z			5
2 Moduł językowy	E	1	5	30
1 Język obcy	O			30
3 Podstawy rysunku i kompozycji w mandze	O	1	5	30
1 Rysunek postaci i ekspresji	O			15
2 Kompozycja kadru i narracja wizualna	O			15
4 Wprowadzenie do kultury i społeczeństwa Japonii	O	1	5	30
1 Tradycja i nowoczesność	O			15
2 Estetyka japońska	O			15
5 Podstawy języka japońskiego I	O	1	5	30
1 Hiragana - podstawowe zwroty	O			15
2 Katakana, podstawowe zwroty	O			15
6 Cyfrowe narzędzia tworzenia mangi	O	1	5	30
1 Cyfrowe narzędzia tworzenia mangi	O			30
7 Warsztat kreatywności i storytellingu	O	1	5	30
1 Warsztat kreatywności i storytellingu	O			30



Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
8 Zaawansowany rysunek mangowy i anatomia postaci	O	2	5	30
1 Zaawansowany rysunek mangowy i anatomia postaci	O			30
9 Kultura popularna Japonii i media	O	2	5	30
1 Anime, gry, idol culture, J-pop	O			30
10 Podstawy języka japońskiego II	O	2	5	30
1 Kanji, komunikacja codzienna	O			30
11 Scenariusz i storytelling w mandze	O	2	5	30
1 Scenariusz i storytelling w mandze	O			30
12 Projekt semestralny – mini manga	O	2	5	30
1 Projekt semestralny – mini manga	O			30
13 Publikacja i promocja mangi	O	3	5	30
1 Edycja i layout	O			20
2 Autopromocja	O			10
14 Podstawy przedsiębiorczości kreatywnej	O	3	5	30
1 Podstawy przedsiębiorczości	O			20
2 Prawo autorskie	O			10
15 Narracja wizualna w mandze: techniki zaawansowane	O	3	5	30
1 Narracja wizualna w mandze: techniki zaawansowane	O			30
16 Historia anime i przemysłu animacji w Japonii	O	3	5	30
1 Historia anime i przemysłu animacji w Japonii	O			15
2 Analiza wybranych tytułów pod kątem narracji, estetyki i ideologii	O			15
17 Projekt końcowy	O	3	5	30
1 Manga autorska lub projekt kulturowy	O			30
Razem w tej sekcji			81	485

Moduły praktyk

2 moduły | 221 godzin

Moduły praktyk umożliwiają zdobycie doświadczenia zawodowego i zastosowanie zdobytych umiejętności w praktyce. Obejmują spotkanie z koordynatorem praktyk oraz realizację praktyki zawodowej, przygotowując Cię do funkcjonowania w środowisku pracy.

Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
1 Spotkanie z koordynatorem praktyk	Z	3	0	1
1 Spotkanie z koordynatorem praktyk	Z			1
2 Praktyka zawodowa	Z	3	10	220
1 Praktyka zawodowa	Z			220
Razem w tej sekcji			10	221

Chcesz dowiedzieć się więcej o kierunku?

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