

**PROGRAM
STUDIÓW**

Grafika

Poziom studiów
I stopień

Uzyskany tytuł
licencjat

Język wykładowy
polski

Czas trwania
3 lata

Tryb studiów
stacjonarne

Cykl programu
2025 - 2028



Moduły międzykierunkowe

7 modułów | 221 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 ogólnorozwojowe

Charakter: wspólne dla wszystkich studentów i studentek studiów I stopnia

Status: obowiązkowe, według listy

Liczba godzin: 221 (stacjonarne)

Czas realizacji: 1-4 semestr

[Przejdź do tych modułów](#)

Moduły kierunkowe

18 modułów | 805 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: 805 (stacjonarne)

Czas realizacji: 1-6 semestr

[Przejdź do tych modułów](#)

Moduły do wyboru

10 modułów | 500 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: 500 (stacjonarne)

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

2 moduły | 961 godzin

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: 961 (stacjonarne)

Czas realizacji: 2-6 semestr

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

[Przejdź do tych modułów](#)



Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
				Razem
1 Moduł ogólny 1	Z	1	1	5
1 BHP	Z			3
1 Biblioteka	Z			2
2 Tydzień integracyjny	Z	1	1	25
1 Wprowadzenie do studiowania	Z			25
3 Moduł językowy 1	O	2	5	50
1 Język obcy	O			40
1 Język obcy e-learning	O			10
4 Moduł językowy 2	O	3	5	50
1 Język obcy	O			40
1 Język obcy e-learning	O			10
5 Moduł językowy 3	E	4	5	50
1 Język obcy	E			40
1 Język obcy e-learning	E			10
6 Tutoring 1	Z	1	4	21
1 Tutoring grupowy	Z			12
1 Tutoring indywidualny	Z			9
7 Tutoring 2	Z	2	4	20
1 Tutoring grupowy	Z			12
1 Tutoring indywidualny	Z			8



Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
				Razem
1 Historia sztuki i psychofizjologia widzenia	0	1	5	50
1 Historia sztuki	0			25
2 Psychofizjologia widzenia	0			25
2 Oprogramowanie graficzne	0	1	5	50
1 Oprogramowanie graficzne 1	0			25
2 Oprogramowanie graficzne 2	0			25
3 Rysunek	0	1	5	50
1 Rysunek	0			50
4 Podstawy animacji klasycznej i komputerowej	0	2	5	50
1 Podstawy animacji klasycznej	0			25
2 Podstawy animacji komputerowej	0			25
5 Rzeźba i podstawy modelowania 3D	0	2	5	50
1 Rzeźba	0			25
2 Podstawy modelowania 3D	0			25
6 Malarstwo i ilustracja	0	2	5	50
1 Malarstwo	0			25
2 Ilustracja	0			25
7 Teoria i prawo w projektowaniu	0	2	5	50
1 Prawo autorskie	0			25
2 Analiza i opis projektu	0			25
8 Estetyka i semiotyka	0	2	5	50
1 Filozofia i estetyka	0			25
2 Semiotyka	0			25



Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
				Razem
9 Podstawy identyfikacji wizualnej i liternictwa	O	3	5	50
1 Podstawy identyfikacji wizualnej	O			25
2 Podstawy liternictwa	O			25
10 Animacja rysunkowa i animacja graficzna	O	3	5	50
1 Animacja rysunkowa	O			25
2 Animacja graficzna	O			25
11 Ilustracja wydawnicza i infografika 1	O	3	5	50
1 Ilustracja wydawnicza	O			25
2 Infografika	O			25
12 Historia grafiki i designu	O	4	5	50
1 Historia designu	O			25
2 Historia grafiki	O			25
13 Publikacje interaktywne i wydawnictwa	O	4	5	50
1 Publikacje interaktywne	O			25
1 Wydawnictwa	O			25
14 Proseminarium	Z	4	1	5
1 Proseminarium	Z			5
15 Interface design	O	5	5	50
1 Interface design	O			50
16 Dyrekcja artystyczna w kreowaniu marki	O	5	5	50
1 Dyrekcja artystyczna w kreowaniu marki	O			25
2 Komunikacja multimedialna	O			25
17 Seminarium dyplomowe 1	O	5	5	25
1 Dyplomowy projekt zespołowy 1	O			15
1 Seminarium dyplomowe 1	Z			10
18 Seminarium dyplomowe 2	O	6	5	25
1 Dyplomowy projekt zespołowy 2	O			15
1 Seminarium dyplomowe 2	Z			10



Moduły do wyboru proponowane w roku akademickim 2024/2025

Dyscypliny międzykierunkowe

Analiza i wizualizacja danych	IT Project management (EN)	Strategie biznesowe i analiza trendów
Cyberbezpieczeństwo od podstaw	Język migowy	Psychologia podejmowania decyzji
Kultura gier wideo	Time Skills Management	E-commerce i AI w reklamie
Odporność psychiczna w biznesie	Kreatywne programowanie dla każdego	Sound design - podstawy tworzenia efektów dźwiękowych
Podstawy animacji	SXO praktyczne wykorzystanie w produktach cyfrowych	Zrównoważony rozwój i odpowiedzialność społeczna: strategie dla zmian klimatycznych i gospodarki
Kompetencje nowoczesnego lidera	Przygotowanie eventu od A-Z	Wprowadzenie do procesu produkcji video
Psychologia pozytywna	Współpraca z Influencerem / Youtuber'em / twórcą internetowym- co zrobić, aby była legalna ?	Jak działa mózg? Praktyczne zastosowania kognitywistyki
Jak sprzedawać swoje usługi i skutecznie negocjować dobre kontrakty?	Zarządzanie efektywną komunikacją firmy	Produkcja muzyki - pierwsze kroki
Sztuczna inteligencja	Strategiczne komunikowanie marki: tworzenie i angażowanie za pomocą treści i komiksu	Zarządzanie różnorodnością
Tworzenie rozwiązań grywalizacyjnych dla biznesu i edukacji	Business Practice Case	Uczenie maszynowe - jak wykorzystać potencjał danych, aby uzyskać lepsze wyniki i podejmować mądre decyzje



Moduły do wyboru proponowane w roku akademickim 2024/2025

Dyscypliny kierunkowe

Wydawnictwa i liternictwo 1	Modelowanie 3D 1	Infografika i identyfikacja wizualna 3
Ilustracja korporacyjna	Animacja postaci 2D w AE (DUIK IK)	Dyrekcja artystyczna w kreowaniu marki
Kaligrafia	Animacja rysunkowa	Infografika i identyfikacja wizualna 3
Rysunek i malarstwo 2	Podstawy liternictwa	Concept ART 3



Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
				Razem
1 Wprowadzenie do praktyk	Z	2	1	1
1 Spotkanie z koordynatorem	Z			1
1 Praktyki zawodowe	Z	6	33	960
1 Praktyki zawodowe	Z			960



Wychowanie fizyczne

Nie obędzie się też bez wuefu. Zajęć z wychowania fizycznego odbędziesz w sumie 60 godzin w semestrach 1 i 2. Do wyboru będziesz mieć siłownię, spinning, jogę, squasha, tenis stołowy – zależnie od sił i nastroju.

Szukasz jeszcze bardziej szczegółowych informacji?

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