

Wydział Sztuki Nowych Mediów – kierunek Grafika

STUDIA STACJONARNE PIERWSZEGO STOPNIA - program nauczania realizowany dla rocznika 2024/25

	Przedmiot	Skrót	Godziny		I rok		II rok		III rok		pkt ECTS
			w.	ów.	zima	lato	zima	lato	zima	lato	
1	Rysunek 1	RYSU1	0	75	Z						6
2	Malarstwo 1	MALU1	0	75	Z						6
3	Struktury wizualne 1	STRW1	0	15	Z						1
4	Rzeźba 1	RZB1	0	30	Z						2
5	Projektowanie graficzne 1	PG1	0	30	Z						2
6	Liternictwo 1	LI1	0	30	Z						2
7	Fotografia 1	FOT1	0	30	Z						2
8	Grafika Bitmapowa/Rastrowa (Photoshop)	GRKB	0	30	Z						2
9	Grafika Wektorowa (Illustrator)	GRKW	0	30	Z						2
10	Animacja Bitmapowa (After Effects)	ANIB	0	30	Z						2
11	Historia sztuki 1	HIS1	30	0	E						2
12	Sztuka i kultura Japonii	SIKJ	15	0	E						2
13	Język angielski	ANG1	0	30	Z						2
14	Bezpieczeństwo i higiena pracy	BHP	4	0	Z						0
15	Rysunek 2	RYSU2	0	60		Z					5
16	Malarstwo 2	MALU2	0	60		Z					5
17	Struktury wizualne 2	STRW2	0	15		Z					1
18	Projektowanie graficzne 2	PG2	0	30		Z					2
19	Typografia i liternictwo 1	TYP1	0	30		Z					2
20	Fotografia 2	FOT2	0	30		Z					2
21	Plener	PLR	0	15		Z					2
22	Animacja 1	ANI1	0	30		Z					2
23	Skład tekstu ciągłego w języku polskim (InDesign)	SKTXT	0	30		Z					2
24	Grafika webowa	GRKWE B	0	30		Z					2
25	Wprowadzenie do modelowania 3D 1	WM3D1	15	15		EZ					2
26	Historia sztuki 2	HIS2	30	0		E					2
27	Historia filmu HIF	HIF	15	0		E					2
28	Język angielski 2	ANG2	0	30		Z					2
29	Rysunek 3	RYSU3	0	60			Z				5
30	Malarstwo 3	MALU3	0	60			Z				5
31	Projektowanie graficzne 3	PG3	0	30			Z				2
32	Typografia i liternictwo 2	TYP2	0	30			Z				3
33	Grafika artystyczna 1	GA1	0	45			Z				3
34	Komiks multimedialny	KM	0	15			Z				2
35	Animacja 2	ANI2	0	30			Z				2
36	Programowanie Grafiki Generatywnej (Processing)	GRG	0	30			Z				2
37	Historia sztuki 3	HIS3	15	0			E				1
38	Historia animacji i małej formy filmowej	HA	30	0			E				2
39	Wprowadzenie do modelowania 3D 2	WM3D2	30	30			EZ				6
40	Język angielski 3	ANG3	0	30			Z				2
41	Pracownia rysunku narracyjnego 1	PRN1	0	60				Z			6
42	Pracownia formy i barwy w Sztuce Nowych Mediów 1	PFBS1	0	60				Z			6
43	Pracownia komiksu multimedialnego i gier 2D 1	PKMG1	0	60				Z			6
44	Pracownia projektowania graficznego 1	PPGR1	0	60				Z			6
45	Pracownia grafiki artystycznej 1	PGA1	0	60				Z			6
46	Pracownia projektowania 3D 1	PP3D1	30	60				Z			7
47	Pracownia animacji i realizacji obrazu filmowego 1	PARF1	0	60				Z			6
48	Pracownia mediów interaktywnych 1	PMI1	0	60				Z			6
49	Grafika multimedialna 1	GMU1	0	30				Z			3
50	Rzeźba 2	RZB1	0	30				Z			3
51	Grafika artystyczna 2	GA2	0	30				Z			3
52	Przygotowanie do druku	PDD	0	30				Z			3
53	Narzędzia tworzenia gier komputerowych 1	NTGK1	0	30				Z			3
54	Zaawansowane techniki 3D	ZT3D	0	30				Z			3
55	Toon Boom 1	TB1	0	30				Z			3
56	Seminarium dyplomowe grafika multimedialna 1*	SEMG1	30	0				Z			3
57	Seminarium dyplomowe animacja i realizacja obrazu filmowego 1*	SEMAOF1	30	0				Z			3
58	Projektowanie a ruch	PAR	0	30				Z			2
59	Podstawy prawa autorskiego	POPA	30	0				E			2
60	Filozofia	FIL	15	0				Z			1
61	Język obcy 4	ANG4/HIS4/ NIM4/ROS4	0	30				Z			2
62	WF 1	WF1	0	30				Z			0
63	Pracownia rysunku narracyjnego 2	PRN2	0	84					Z		8
64	Pracownia Formy i Barwy w Sztuce Nowych Mediów 2	PFBS2	0	84					Z		8
65	Pracownia komiksu multimedialnego i gier 2D 2	PKMG2	0	84					Z		8
66	Pracownia projektowania graficznego 2	PPGR2	0	84					Z		8
67	Pracownia grafiki artystycznej 2	PGA2	0	84					Z		8
68	Pracownia projektowania 3D 2	PP3D2	0	84					Z		8
69	Pracownia animacji i realizacji obrazu filmowego 2	PARF2	0	84					Z		8
70	Pracownia mediów interaktywnych 2	PMI2	0	84					Z		8
71	Grafika multimedialna 2	GMU2	0	28					Z		3
72	Rzeźba 3	RZB3	0	28					Z		3

Pracownie dyplomowe. Student wybiera 2 z 8: 1 pracownię uzupełniającą oraz 1 pracownię wiodącą (a tym samym promotora głównego)

Przedmioty obieralne 2 z 7

Student wybiera promotora technicznego i promotora pracy pisemnej

73	Grafika artystyczna 3	GA3	0	28					Z		3	Przedmioty obieralne 2 z 8
74	Projekcja i mapping	PMAP	0	28					Z		3	
75	Typografia kinetyczna 1	TYK1	0	28					Z		3	
76	Studio filmowe	SF	0	28					Z		3	
77	Narzędzia tworzenia gier komputerowych 2	NTGK2	0	28					Z		3	
78	Dźwięk 1	DZW1	14	14					Z		3	
79	Seminarium dyplomowe grafika multimedialna 2*	SEMGM2	0	28					Z		3	
80	Seminarium dyplomowe animacja i realizacja obrazu filmowego 2*	SEMAOF2	0	28					Z		3	
81	Gramatyka języka filmowego 1	GJF1	28	0					Z		3	Wykłady obieralne 1 z 3
82	Historia grafiki komputerowej i projektowania gier	HGK	28	0					Z		3	
83	Sztuka Reklamy	SZR	28	0					Z		3	
84	Źródła dla kreatywnych	ZDK	28	0					E		2	
85	Portfolio i dokumentacja	DPR	28	0					Z		1	
86	Teoria koloru i barwy	TKB	14	0					E		1	
87	Warsztaty (1 tydzień, koniec listopada-początek grudnia)	WAR	30	0					Z		3	
88	Język obcy 5	ANG4HSI45 NIM45ROS5	0	28					Z		2	
89	WF2	WF2	0	28					Z		0	Pracownie dyplomowe
90	Pracownia rysunku narracyjnego 3	PRN3	0	90					Z		8	
91	Pracownia Formy i Barwy w Sztuce Nowych Mediów 3	PFBS3	0	90					Z		8	
92	Pracownia komiksu multimedialnego i gier 2D 3	PKMG3	0	90					Z		8	
93	Pracownia projektowania graficznego 3	PGPR3	0	90					Z		8	
94	Pracownia grafiki artystycznej 3	PGA3	0	90					Z		8	
95	Pracownia projektowania 3D 3	PP3D3	0	90					Z		8	
96	Pracownia animacji i realizacji obrazu filmowego 3	PARF3	0	90					Z		8	
97	Pracownia mediów interaktywnych 3	PMI3	0	90					Z		8	
98	Toon Boom 2	TB2	0	30					Z		3	
99	Grafika wydawnicza	GRW	0	30					Z		3	
100	Koncept art.	KA	0	30					Z		3	
101	Praktyka projektowa 1	PP1	0	30					Z		3	
102	Dokumentacja video	DOKV	0	30					Z		3	
103	VR 2D	VR2D	0	30					Z		3	
104	Zaawansowane teksturowanie	ZTEK	0	30					Z		3	
105	Dźwięk 2	DZW2	15	15					Z		3	
106	Seminarium dyplomowe grafika multimedialna 3*	SEMGM3	30	0					Z		2	
107	Seminarium dyplomowe animacja i realizacja obrazu filmowego 3*	SEMAOF3	30	0					Z		2	
108	Historia grafiki artystycznej i projektowej	HISGRAF	30	0					E		2	
109	Kultura współczesna	KWS	30	0					Z		2	
110	Prototypowanie projektu dyplomowego	PPD	0	15					Z		1	
111	Język obcy 6	ANG6HSI6NI M46ROS6	0	30					Z		2	
Student dodatkowo musi zrealizować:												
112	Praktyki		0	120					Z		4	

*W zależności od wybranej specjalizacji (Animacja/Wizualizacja)

Student na semestrach 5 i 6 realizuje pracownię wiodącą.

WAŻNE: do rozpoczęcia 5 semestru nauczania jest możliwość zmiany pracowni; a do końca 4 semestru można zmienić ich rolę: wiodąca/uzupełniająca.

ECTS = 188pkt

Przedmioty wymagalne:

129pkt

udział ECTS obieralnych: 31%

W tym przedmioty obieralne:

59pkt (w tym praktyki i warsztaty)