



Program Studiów

2025/2026

Wydział Sztuki Nowych Mediów

Kierunek: Grafika

Stopień: pierwszy

Forma: stacjonarne

Podstawa prawna

Art. 53 i Art. 67 Ustawy Prawo o Szkolnictwie Wyższym i Nauce z dnia z dnia 20 lipca 2018 r. (Dz. U. 2018 poz. 1668), Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów oraz Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji

Nazwa kierunku; Grafika

Poziom; Pierwszy stopień, Poziom 6 PRK

Profil; Ogólnoakademicki

Forma; Stacjonarne

Język wykładowy; Polski

Kierunek przyporządkowany do dyscypliny:
Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki

Liczba semestrów; 6

Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów; 188-189

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom; Licencjat

Łączna liczba godzin zajęć przypadająca na jednego studenta; 4700

Liczba punktów ECTS w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych; 12

Liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów; 2443

Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom związanym z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów; 134 ECTS (71%)

Liczba punktów ECTS objętych programem studiów uzyskiwana w ramach zajęć do wyboru; 67-68 ECTS (36%)

Kierunkowe efekty uczenia się:

Poniższa tabela prezentuje pełny zakres efektów uczenia się określonych w rozporządzeniu MNiSW z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wydanym na podstawie art. 68 ust 3 ustawy, określającym standard kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu właściwy dla prezentowanych w tym Programie Studiów

OPIS ZAKŁADANYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

dla kierunku studiów *grafika*
studia pierwszego stopnia (6 semestrów) - profil ogólnoakademicki

Numer efektu uczenia się	KATEGORIA	Odniesienie do obszarowych efektów uczenia się w zakresie sztuki
WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE		
G1_W01	znaczenie i miejsce historii i tradycji sztuki w obrębie nauk humanistycznych oraz w kontekście historii grafiki projektowej i animacji;	P6S_WG
G1_W02	pojęcia o epokach, kierunkach, stylach, faktach, dziełach, twórcach oraz procesach kulturowych w powszechnych dziejach sztuki (łącznie ze sztuką najnowszą oraz współczesnymi problemami cywilizacyjnymi);	P6S_WG P6S_WK
G1_W03	pojęcia z zakresu teorii rysunku, malarstwa, grafiki warsztatowej, rzeźby, grafiki projektowej, grafiki 3D, multimediiów, animacji i interakcji, w tym gier;	P6S_WG
G1_W04	praktyczne i teoretyczne zagadnienia oparte na współczesnych technologiach, uwzględniające tendencje rozwojowe w dyscyplinach artystycznych, metodologicznych i praktycznych, związane z technikami i technologiami stosowanymi we współczesnej grafice artystycznej i projektowej, animacji, grafice 3D, grafice czasu rzeczywistego oraz systemach interaktywnych;	P6S_WG
G1_W05	narzędzia, metody i techniki informatyczne rozszerzające wiedzę i warsztat cyfrowy twórcy i projektanta;	P6S_WG
G1_W06	zagadnienia z zakresu dyscyplin pochodnych sztukom plastycznym (reżyseria, obróbka dźwięku, poligrafia, projektowanie na potrzeby systemów informatycznych);	P6S_WG
G1_W07	sposoby dokumentacji fotograficznej i filmowej; logikę działania technologii cyfrowych, zasady grafiki cyfrowej;	P6S_WG
G1_W08	powiązania grafiki z innymi dyscyplinami artystycznymi, technicznymi oraz społecznymi;	P6S_WG

G1_W09	terminologię oraz literaturę z historii i teorii sztuki oraz z zakresu studiowanej specjalizacji;	P6S_WG
G1_W10	pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej i przemysłowej oraz prawa autorskiego;	P6S_WG P6S_WK
G1_W11	aspekty finansowe, marketingowe i prawne związane z działalnością artysty grafika.	P6S_WG P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI		
G1_U01	samodzielnie projektować i realizować prace w zakresie sztuk plastycznych, w oparciu o indywidualne i twórcze motywacje i inspiracje;	P6S_UW P6S_UO
G1_U02	swobodnie poruszać się w obrębie podstaw kompozycji przestrzennych i struktur wizualnych, ze zrozumieniem związków zachodzących pomiędzy obrazowaniem dwu, i trójwymiarowym;	P6S_UW
G1_U03	świadomie korzystać z różnorodnych możliwości kreatywnych w obrębie grafiki projektowej i artystycznej, grafiki 3D oraz multimediów w zakresie wizualizacji, animacji i interakcji, w tym gier komputerowych;	P6S_UW
G1_U04	dobierać właściwą technikę realizacji projektów do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów;	P6S_UW P6S_UO
G1_U05	podjąć świadome działania twórcze w zakresie analogowej i cyfrowej kreacji obrazu i dźwięku, animacji i interakcji;	P6S_UW
G1_U06	tworzyć krótkie etiudy filmowe w oparciu o rozumienie zasad konstruowania scenariusza, reżyserii i podstaw animacji oraz systemów interaktywnych;	P6S_UW
G1_U07	swobodnie poruszać się w dziedzinach rysunku, malarstwa i rzeźby ze świadomym wykorzystaniem wiedzy na temat anatomii, kompozycji, proporcji, perspektywy, światłocienia oraz koloru jako podstawy do narzędzi warsztatu cyfrowego, w tym modelowania 2D i 3D;	P6S_UW
G1_U08	postępować sprawnie rysunkiem zawodowym w zakresie podstaw ilustracji, storybordu, animacji, rysunku prezentacyjnego z wykorzystaniem narzędzi tradycyjnych i cyfrowych;	P6S_UW
G1_U09	świadomie stosować elementy typograficzne i liternicze w formie tradycyjnej oraz cyfrowej;	P6S_UW
G1_U10	wykorzystywać nabytą wiedzę na temat techniki i technologii druku tradycyjnego oraz współczesnych technik transferu obrazu i systemów rzeczywistości mieszanej;	P6S_UW
G1_U11	w sposób sprawny postępować technikami informacyjno-komunikacyjnymi właściwymi dla studiowanej specjalności;	P6S_UW
G1_U12	zaprojektować elementy szaty graficznej i interfejsu użytkownika systemu informatycznego, w tym aplikacji mobilnej i webowej oraz systemów rzeczywistości mieszanej 2D i 3D z uwzględnieniem zasad projektowania, ergonomii i użyteczności;	P6S_UW P6S_UO
G1_U13	samodzielnie przygotować projekt do druku lub też innej formy prezentacji lub publikacji;	P6S_UW P6S_UU

G1_U14	pozyskiwać i konsolidować informacje w zakresie specjalistycznej literatury i podstawowych zasad gromadzenia i analizy danych;	P6S_UO P6S_UU
G1_U15	współpracować z innymi osobami i specjalistami w ramach projektów zespołowych, w tym o charakterze interdyscyplinarnym;	P6S_UK P6S_UO
G1_U16	realizować zadania o charakterze interdyscyplinarnym;	P6S_UO
G1_U17	wypowiadać się w sposób spójny na piśmie na tematy przypisane problematyce studiów, korzystając z dorobku wybranych dziedzin i dyscyplin, w szczególności humanistycznych i społecznych;	P6S_UW P6S_UK
G1_U18	przygotować ustne wystąpienie w oparciu o metody prezentacji zagadnienia oraz prowadzić konstruktywną debatę zachowując zasady kultury dyskusji;	P6S_UK
G1_U19	wykorzystywać w mowie i piśmie posiadane umiejętności z języka obcego w zakresie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych, właściwych dla studiowanego kierunku studiów, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;	P6S_UK
G1_U20	realizować zadania zawodowe zgodnie z wymaganiami realizowanej praktyki oraz potrzebami rynku pracy;	P6S_UW
G1_U21	zainicjować proces ciągłego kształcenia, umożliwiając rozwój poprzez samodzielną pracę.	P6S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: ABSOLWENT JEST GOTÓW DO		
G1_K01	realizowania własnych koncepcji artystycznych opartych na zróżnicowanej tematyce i różnorodnej stylistyce;	P6S_KK P6S_KR
G1_K02	efektywnej organizacji podstawowego warsztatu metodyczno-twórczego niezbędnego do realizacji zadań indywidualnych i zespołowych;	P6S_KK
G1_K03	docenienia znaczenia sztuki dla kultury i cywilizacji światowej i uczestniczenia w szeroko rozumianym życiu kulturalnym i społecznym;	P6S_KK
G1_K04	definiowania własnych sądów na tematy społeczne, kulturowe, naukowe i etyczne odnosząc je do własnej pracy projektowej lub artystycznej;	P6S_KK
G1_K05	efektywnego sterowania własną pracą i krytycznego oceniania stopnia jej zaawansowania i poziomu merytorycznego;	P6S_KK
G1_K06	podjęcia działań w zakresie doskonalenia osobistego i zawodowego z wykorzystaniem nabytej wiedzy i umiejętności oraz konsultacji trudności z ekspertami;	P6S_KR
G1_K07	świadomego formułowania przemyśleń w kontekście wartości estetycznych, artystycznych, warsztatowych i przestrzennych;	P6S_KK
G1_K08	efektywnego komunikowania się i inicjowania działań w otoczeniu społeczno-ekonomicznym;	P6S_KO P6S_KR
G1_K09	prezentowania zadań w przystępnej formie także z zastosowaniem technologii informacyjnych oraz wprowadzanie innowacyjnych rozwiązań w	P6S_KO P6S_KR

	różnych obszarach artystycznych;	
G1_K10	wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej.	P6S_KO P6S_KR

Objaśnienia oznaczeń:

G1 (przed podkreślnikiem) - kierunkowe efekty uczenia się

W - kategoria wiedzy

U - kategoria umiejętności

K - kategoria kompetencji społecznych

Odniesienie do efektów uczenia się w obszarze kształcenia w zakresie sztuki, zgodnie z Polską Ramą Kwalifikacji w odniesieniu do Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. poz. 2218.

Charakterystyki poziomów PRK:

P - poziom PRK (6)

S - charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego

W (wiedza)

G - głębia i zakres

K - kontekst

U (umiejętności)

W - wykorzystywanie wiedzy

K - komunikowanie się

O - organizacja pracy

U - uczenie się

K (kompetencje społeczne)

K - krytyczna ocena

O - odpowiedzialność

R - rola zawodowa

Lista przedmiotów obowiązkowych

	Przedmiot	Skrót	Godziny		I rok		II rok		III rok		pkt ECTS
			w.	ćw.	zim a	lato	zim a	lato	zim a	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						2
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	75		Z					5
16	Malarstwo 2	MALU2	0	75		Z					5
17	Struktury wizualne 2	STRW2	0	15		Z					2
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	WM3D 1	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				2
33	Grafika artystyczna 1	GA1	0	45			Z				3
34	Komiks multimedialny	KM	0	15			Z				2
35	Animacja 2	ANI2	15	15			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	WM3D 2	30	30			EZ				5
40	Język angielski 3	ANG3	0	30			Z				2
41	Projektowanie a ruch	PAR	0	30				Z			2
42	Podstawy prawa autorskiego	POPA	30	0				E			2
43	Filozofia	FIL	15	0				Z			1
44	WF 1	WF1	0	30				Z			0
45	Źródła dla kreatywnych	ZDK	28	0					E		2
46	Portfolio i dokumentacja	DPR	28	0					Z		1
47	Teoria koloru i barwy	TKB	14	0					E		1
	WF2	WF2	0	28					Z		0
48	Historia grafiki artystycznej i projektowej	HISGRA F	30	0						E	2
49	Kultura współczesna	KWS	30	0						Z	2
50	Prototypowanie projektu dyplomowego	PPD	10	15						Z	1
51	Marketing i zarządzanie komunikacją wizualną	MZW	30	0						Z	2
52	Praktyki	PKT	0	120						Z	4

Łączna liczba pkt. ECTS uzyskiwana z przedmiotów obowiązkowych: **121 ECTS**

Lista przedmiotów obieralnych

	Przedmiot	Skrót	Godziny		I rok		II rok		III rok		pkt ECTS	
			w.	ćw.	zima	lato	zima	lat o	zima	lato		
1	Pracownia rysunku narracyjnego 1	PRN1	0	60				Z			6	Pracownie dyplomowe. Student wybiera 2 z 8: 1 pracownię uzupełniającą oraz 1 pracownię wiodącą (a tym samym promotora głównego)
2	Pracownia formy i barwy w Sztuce Nowych Mediów 1	PFBS1	0	60				Z			6	
3	Pracownia komiksu multimedialnego i gier 2D 1	PKMG1	0	60				Z			6	
4	Pracownia projektowania graficznego 1	PPGR1	0	60				Z			6	
5	Pracownia grafiki artystycznej 1	PGA1	0	60				Z			6	
6	Pracownia projektowania 3D 1	PP3D1	30	60				Z			7	
7	Pracownia animacji i realizacji obrazu filmowego 1	PARF1	0	60				Z			6	
8	Pracownia mediów interaktywnych 1	PMI1	0	60				Z			6	
9	Grafika multimedialna 1	GMU1	0	30				Z			3	
10	Rzeźba 2	RZB1	0	30				Z			3	
11	Grafika artystyczna 2	GA2	0	30				Z			3	
12	Przygotowanie do druku	PDD	0	30				Z			3	
13	Narzędzia tworzenia gier komputerowych 1	NTGK1	0	30				Z			3	
14	Zaawansowane techniki 3D	ZT3D	0	30				Z			3	
15	Toon Boom 1	TB1	0	30				Z			3	
16	Studio animacji	SAI	0	30				Z			3	Seminarium 1 z 2
17	Seminarium dyplomowe grafika multimedialna 1*	SEMG M1	30	0				Z			3	
18	Seminarium dyplomowe animacja i realizacja obrazu filmowego 1*	SEMAO F1	30	0				Z			3	
19	Język obcy 4	ANG4/ HIS4/ NI M4/ RO S4	0	30				Z			2	
20	Pracownia rysunku narracyjnego 2	PRN2	0	84				Z			8	Student wybiera promotora technicznego i promotora pracy pisemnej
21	Pracownia Formy i Barwy w Sztuce Nowych Mediów 2	PFBS2	0	84				Z			8	
22	Pracownia komiksu multimedialnego i gier 2D 2	PKMG2	0	84				Z			8	
23	Pracownia projektowania graficznego 2	PPGR2	0	84				Z			8	
24	Pracownia grafiki artystycznej 2	PGA2	0	84				Z			8	
25	Pracownia projektowania 3D 2	PP3D2	0	84				Z			8	
26	Pracownia animacji i realizacji obrazu filmowego 2	PARF2	0	84				Z			8	
27	Pracownia mediów interaktywnych 2	PMI2	0	84				Z			8	
28	Grafika multimedialna 2	GMU2	0	28				Z			3	
29	Rzeźba 3	RZB3	0	28				Z			3	
30	Grafika artystyczna 3	GA3	0	28				Z			3	
31	Projekcja i mapping	PMAP	0	28				Z			3	
32	Typografia kinetyczna 1	TYK1	0	28				Z			3	
33	Studio filmowe	SF	0	28				Z			3	
34	Narzędzia tworzenia gier komputerowych 2	NTGK2	0	28				Z			3	
35	Dźwięk 1	DZW1	14	14				Z			3	Seminarium 1 z 2
36	Toon Boom 2	TB2	0	28				Z			3	
37	Seminarium dyplomowe grafika multimedialna 2*	SEMG M2	0	28				Z			3	Seminarium 1 z 2
38	Seminarium dyplomowe animacja i realizacja obrazu filmowego 2*	SEMAO F2	0	28				Z			3	
39	Gramatyka języka filmowego 1	GJF1	28	0				Z			2	Wykłady obieralne 1 z 4
40	Historia grafiki komputerowej i projektowania gier	HGK	28	0				Z			2	
41	Sztuka Reklamny	SZR	28	0				Z			2	
42	Kultura Japonii	KJ	28	0				Z			2	
43	Warsztaty (1 tydzień, koniec listopada-początek grudnia)	WAR	0	30				Z			2	
44	Język obcy 5	ANG45 HIS45N IM45R OS5	0	28				Z			2	Pracownie dyplomowe
45	Pracownia rysunku narracyjnego 3	PRN3	0	90					Z		8	
46	Pracownia Formy i Barwy w Sztuce Nowych Mediów 3	PFBS3	0	90					Z		8	
47	Pracownia komiksu multimedialnego i gier 2D 3	PKMG3	0	90					Z		8	
48	Pracownia projektowania graficznego 3	PGPR3	0	90					Z		8	

49	Pracownia grafiki artystycznej 3	PGA3	0	90							Z	8		
50	Pracownia projektowania 3D 3	PP3D3	0	90							Z	8		Przedmioty obieralne 3 z 10
51	Pracownia animacji i realizacji obrazu filmowego 3	PARF3	0	90							Z	8		
52	Pracownia mediów interaktywnych 3	PMI3	0	90							Z	8		
53	Toon Boom 3	TB3	0	30							Z	3		
54	Grafika wydawnicza	GRW	0	30							Z	3		
55	Koncept art.	KA	0	30							Z	3		
56	Praktyka projektowa 1	PP1	0	30							Z	3		
57	Dokumentacja video	DOKV	0	30							Z	3		
58	VR 2D	VR2D	0	30							Z	3		
59	Zaawansowane tekstuowanie	ZTEK	0	30							Z	3		
60	Dźwięk 2	DZW2	15	15							Z	3		
61	Gramatyka języka filmowego 2	GJF2	30	0							Z	3		
62	Studium rysunku dynamicznego	SRD	30	0							Z	3		
63	Seminarium dyplomowe grafika multimedialna 3*	SEMG M3	30	0							Z	2	Seminarium 1 z 2	
64	Seminarium dyplomowe animacja i realizacja obrazu filmowego 3*	SEMAO F3	30	0							Z	2		
65	Język obcy 6	ANG6H IS6/NI M46RO S6	0	30							Z	2		

Łączna liczba pkt. ECTS uzyskiwana z przedmiotów obieralnych: **67-68 ECTS**

Wymiar, zasady i formę odbywania praktyk zawodowych oraz liczbę punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach tych praktyk.

Liczba ECTS = 4

Wymiar godzinowy = 120h

Ogólnym celem praktyk jest weryfikacja, rozwinięcie i praktyczne zastosowanie umiejętności zdobytych przez studenta w trakcie studiów, a także poszerzenie jego wiedzy. Student uczy się samodzielności i rozwiązywania napotkanych problemów. Praktyki pozwalają zdobyć doświadczenie, poznać wymagania rynku pracy oraz niezbędne umiejętności, a także ocenić własne kwalifikacje. Dzięki temu student zwiększa swoje szanse na znalezienie zatrudnienia w przyszłości. Dodatkowo praktyki umożliwiają zapoznanie się z funkcjonowaniem firm i nowoczesnymi technologiami informatycznymi, a także często wspierają realizację pracy dyplomowej.

[Karty przedmiotów \(sylabusy\)](#)

Link do sylabusów: