



Program Studiów

2025/2026

Wydział Sztuki Nowych Mediów

Kierunek: Grafika

Stopień: drugi

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; Drugi stopień, Poziom 7 PRK

Profil; Ogólnoakademicki

Forma; Stacjonarne

Język wykładowy; Polski

Kierunek przyporządkowany do dyscypliny:
Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki

Liczba semestrów; 4

Liczbę punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów; 120 ECTS

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom; Magister

Łączna liczba godzin zajęć przypadająca na jednego studenta: 3000

Liczbę punktów ECTS w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych; 15 ECTS

Liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów; 1459

Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom związanym z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów; 15 ECTS

Liczba punktów ECTS objętych programem studiów uzyskiwana w ramach zajęć do wyboru; 80 ECTS (67%)

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 drugiego stopnia (4 semestry) - profil ogólnoakademicki

Numer efektu uczenia się	KATEGORIA	Odniesienie do obszarowych efektów uczenia się w zakresie <i>sztuki</i>
WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE		
K_W01	w pogłębionym stopniu miejsce i znaczenie wiedzy w zakresie historii i teorii sztuki w systemie nauk;	P7S_WG
K_W02	historyczny charakter formowania się idei artystycznych w sztuce najnowszej ze szczególnym uwzględnieniem jej narodowych aspektów;	P7S_WG
K_W03	powiązania historii sztuki z innymi dyscyplinami humanistycznymi, artystycznymi oraz społecznymi;	P7S_WG
K_W04	w stopniu zaawansowanym teorię rysunku, malarstwa, grafiki warsztatowej, grafiki projektowej, rzeźby i multimedii konieczne do zrozumienia zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną;	P7S_WG W7S_WG
K_W05	różne rodzaje oprogramowania, zasady posługiwania się sprzętem elektronicznym oraz zasady montażu i postprodukcji obrazu na poziomie rozszerzonym;	P7S_WG W7S_WG
K_W06	działanie technologii cyfrowych, wykorzystywanych przy projektach artystycznych takich jak: multimedia, grafika czasu rzeczywistego, VR, AR, technologie 3D związane z drukiem, fotogrametria/skanowanie 3D, dronów;	P7S_WG W7S_WG
K_W07	w stopniu zaawansowanym zasady korzystania z różnorodnych mediów oraz posiada umiejętność samodzielnego poszerzania i rozwijania wiedzy dotyczącej studiowanej specjalności;	P7S_WG W7S_WG
K_W08	tendencje rozwojowe studiowanej dyscypliny oraz wybrane dla specjalizacji wizualizacja i animacja aktualne dokonania, wiodące ośrodki i szkoły badawcze;	P7S_WK P7S_WG
K_W09	w stopniu zaawansowanym literaturę wybranych dyscyplin humanistycznych, przede wszystkim z zakresu historii i teorii sztuki, sztuk pięknych i sztuk projektowych;	P7S_WG
K_W10	szczegółowe pojęcia z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego powiązane z realizacją projektów zawodowych;	P7S_WG
K_W11	rozwój form przedsiębiorczości w branży graficznej oraz zasady tworzenia i prowadzenia działalności zawodowej w grafice, w tym analizę rynku, wycenę usług i budowanie marki.	P7S_WK P7S_WG

UMIEJĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI		
K_U01	w stopniu zaawansowanym projektować i realizować prace artystyczne w zakresie sztuk plastycznych w oparciu o indywidualne inspiracje, ze szczególną dbałością o ich wysoki poziom artystyczny, estetyczny i merytoryczny;	P7S_UW
K_U02	na zaawansowanym poziomie, dynamicznie zdobywać wiedzę, materiały i rozszerzające umiejętności artystyczne i projektowe, korzystając z doświadczeń współczesnej sztuki, nauki i techniki;	P7S_UW P7S_UU
K_U03	stosować zaawansowane techniki artystyczne do realizacji projektów związanych z własną twórczością, oraz umiejętnego je wykorzystywania do realizacji zadań z obszaru dziedzin pokrewnych, twórczości projektowej i artystycznej;	P7S_UW P7S_UO
K_U04	w sposób świadomy i kreatywny stosować tradycyjne i współczesne środki obrazowania plastycznego ze zwróceniem szczególnej uwagi na możliwość ich integracji w obrębie projektu o charakterze interdyscyplinarnym;	P7S_UW P7S_UU
K_U05	w poprawny i świadomy sposób ocenić przydatność nowych rozwiązań i narzędzi informatycznych w praktyce zawodu grafika;	P7S_UW
K_U06	samodzielnie i skutecznie posługiwać się warsztatem artysty-grafika;	P7S_UW P7S_UU
K_U07	w sposób umiętny i świadomy włączać do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik graficznych;	P7S_UW
K_U08	w sposób świadomy wykorzystywać nowe formy obrazowania w obrębie techniki i technologii wchodzących w zakres studiowanej specjalizacji;	P7S_UW
K_U09	zaprojektować na poziomie zaawansowanym system lub proces informatyczny wspomagający działalność twórczą lub projektową;	P7S_UO
K_U10	samodzielnie realizować własne koncepcje artystyczne w pracy zawodowej lub samodzielnej działalności artystycznej, wykazując się przy tym umiejętnością świadomego zastosowania nabytej wiedzy teoretycznej, także z zachowaniem podstawowych norm twórczych, takich jak kreatywność, estetyka i kompetencje twórcze;	P7S_UW P7S_UO
K_U11	samodzielnie i skutecznie zdobywać wiedzę i materiały oraz posługiwać się umiejętnościami badawczymi na poziomie zaawansowanym (także je rozszerzać), korzystając z różnych źródeł i nowoczesnych technologii w celu rozwiązywania prostych problemów badawczych;	P7S_UW P7S_UU
K_U12	koordynować informacje, środki materialne i procedury dla zwiększenia efektywności praktyki zawodowej;	P7S_UW P7S_UO
K_U13	stosować na zaawansowanym poziomie fachową terminologię związaną ze studiowaną specjalizacją; potrafi aktualizować jej aparat pojęciowy z uwzględnieniem wprowadzanych na bieżąco nowych terminów i pojęć;	P7S_UW
K_U14	wykorzystywać nabytą w drodze studiów wiedzę do rozstrzygania kwestii pojawiających się w pracy zawodowej i do uzasadniania podejmowanych decyzji;	P7S_UK P7S_UW
K_U15	komunikować się ze specjalistami własnej dyscypliny oraz z osobami, które mają być podmiotami i beneficjentami jego działalności zawodowej w języku polskim i obcym;	P7S_UO
K_U16	pracować w zespole oraz kierować zespołem, który składa się z przedstawicieli różnych dyscyplin nauki w kontekście struktury instytucjonalnej o różnym charakterze;	P7S_UK P7S_UO

K_U17	wypowiadać się w sposób spójny na piśmie w różnych formułach tekstu, oraz ustnie, w języku polskim i w podstawowym języku dyscypliny na tematy przypisane specjalistycznej problematyce studiów, korzystając z rozszerzonego dorobku wybranych nauk humanistycznych i społecznych;	P7S_UK
K_U18	przygotować wniosek o przyznanie środków na realizację profesjonalnego projektu związanego z wybraną sferą działalności artystycznej i projektowej oraz kierować jego realizacją;	P7S_UK P7S_UO
K_U19	w stopniu zaawansowanym wykorzystywać umiejętności z języka obcego w zakresie dziedzin nauki i dyscyplin właściwych dla kierunku grafika, zgodnie z wymogami poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;	P7S_UK
K_U20	planować i realizować proces własnego rozwoju poprzez uczenie się przez całe życie oraz wspierać innych w osiąganiu podobnych celów.	P7S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: ABSOLWENT JEST GOTÓW DO		
K_K01	doskonalenia osobistego i zawodowego, ma świadomość swojej wiedzy i umiejętności;	P7S_KR
K_K02	efektywnego sterowania własną pracą i krytycznego oceniania stopnia jej zaawansowania i poziomu merytorycznego;	P7S_KO P7S_KR
K_K03	podejmowania wyzwań zawodowych, wykazując aktywność, inicjatywę, nowatorstwo w podejmowaniu profesjonalnych działań twórczych;	P7S_KR
K_K04	prezentowania skomplikowanych i specjalistycznych projektów w przystępnej formie, także w sposób zrozumiały dla osób nie mających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi;	P7S_KR
K_K05	aktywnego uczestnictwa, przestrzegania zasad etyki zawodowej, współdziałania i kreatywnej pracy w grupach, organizacjach i instytucjach, realizujących działania artystyczne, kulturalne i społeczne, przyjmując przy tym różne role;	P7S_KO P7S_KR
K_K06	przeprowadzenia krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych, oraz oceny innych przedsięwzięć z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin pokrewnych przy porozumieniu z ekspertem danej dziedziny;	P7S_KK P7S_KO
K_K07	swobodnego komunikowania się w rzeczywistości zawodowej artysty-grafika i projektanta z wykorzystaniem wiedzy na temat marketingu a także aspektów finansowych i prawnych;	P7S_KK P7S_KR P7S_KO
K_K08	wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej.	P7S_KK P7S_KR P7S_KO

Objaśnienia oznaczeń:

K (przed podkreślnikiem) - kierunkowe efekty uczenia się

W - kategoria wiedzy

U - kategoria umiejętności

K - kategoria kompetencji społecznych

Charakterystyki poziomów PRK:

P - poziom PRK (7)

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		pkt ECTS
			w.	ćw.	zima	lato	zima	lato	
1	Rysunek Specjalistyczny 1M	RYSP1M	0	30	Z				2
2	Kolor w Przestrzeni Multimedialnej 1	KOL1	0	30	Z				2
3	Kreacja Fotograficzna 1	KFOT1	0	30	Z				2
4	Historia Sztuki 1M	HST1M	30	0	E				2
5	Grafika warsztatowa	GWA	0	30	Z				3
6	Projektowanie partycypacyjne	PROP	0	30	Z				3
7	Zarządzanie Projektem	ZARZP	30	0	Z				3
8	Bezpieczeństwo i higiena pracy	BHP	4	0	Z				0
9	Metody Badań dla Projektantów 1	MBA1	30	30		Z			4
10	Dźwięk 1M	DZW1M	15	15		Z			3
11	Historia Sztuki Współczesnej 1M	HSW1M	30	0		E			2
12	Historia Filmu Animowanego	HFA	30	0		E			2
13	Historia Designu	HISD	30	0		E			2
14	Filozofia – Narzędzia do Myślenia	FNDM	30	0			E		2
15	Laboratorium Badawczo-Rozwojowe 1	LBR1	0	30			Z		2
16	Projekty komercyjne	PROK	15	15			Z		2
17	Teksty Akademickie	MAAW	15	0				E	2
18	Prawo autorskie	PAU	15	0				E	2

Suma pkt. ECTS obowiązkowych: 40 ECTS

Lista przedmiotów obieralnych:

	Przedmiot	Skrót	Godziny		I rok		II rok		pkt ECTS	
			w.	ćw.	zima	lato	zima	lato		
1	Pracownia 3D 1	MAP3D1	0	60	Z				5	obieralne 2 z 5
2	Pracownia filmu animowanego 1	PFA1	0	60	Z				5	
3	Pracownia multimediiów 1	PMUL1	0	60	Z				5	
4	Pracownia grafiki projektowej 1	PGPR1	0	60	Z				5	
5	Interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 1	IPPA1	0	60	Z				5	
6	Grafika czasu rzeczywistego 1 (obowiązkowy dla pracowni wiodącej MAP3D1)	GRAFCR1	0	30	Z				3	obieralne 2 z 5
7	Grafika Dynamiczna 1	GD1	0	30	Z				3	
8	Zajęcia technologiczne serigrafia	SERI	0	30	Z				3	
9	Technologie Nowych Mediów (obowiązkowy dla pracowni wiodącej PMUL1)	TNM	0	30	Z				3	
10	Techniki animacji cyfrowej	TAC	0	30	Z				3	
11	Jęz. Obcy 1	ANG1M/ HIS1M/NI M1M	0	30	Z				2	
12	Pracownia 3D 2	MAP3D2	0	90		Z			8	obieralne 1 z 5
13	Pracownia filmu animowanego 2	PFA2	0	90		Z			8	
14	Pracownia multimediiów 2	PMUL2	0	90		Z			8	
15	Pracownia grafiki projektowej 2	PGPR2	0	90		Z			8	
16	Interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 2	IPPA2	0	90		Z			8	
17	Rysunek specjalistyczny 2M	RYSP2M	0	30		Z			3	obieralne 2 z 9
18	Kolor w Przestrzeni Multimedialnej 2	KOL2	0	30		Z			3	
19	Tworzenie Gier Komputerowych 1	TGK1	0	30		Z			3	
20	Publikacja Cyfrowa 1	PC1	0	30		Z			3	
21	Grafika czasu rzeczywistego 2 (obowiązkowy dla pracowni wiodącej MAP3D2)	GRAFCR2	0	30		Z			3	
22	Branding	BRA	0	30		Z			3	
23	Grafika dynamiczna 2	GRAFD2	0	30		Z			3	
24	Technologie Nowych Mediów 2	TNM2	0	30		Z			3	
25	Propedeutyka sztuki filmowej	PSF	0	30		Z			3	
26	Język Obcy 2	ANG2M/ HIS2M/NI M2M	0	30		Z			2	
27	Seminarium Magisterskie 1 wizualizacja/animacja*	SEMMAG 1W/SEM MAG1A	45	0		Z			3	
28	Pracownia 3D 3	MAP3D3	0	90			Z		9	obieralne 1 z 5
29	Pracownia filmu animowanego 3	PFA3	0	90			Z		9	
30	Pracownia multimediiów 3	PMUL3	0	90			Z		9	
31	Pracownia grafiki projektowej 3	PGPR3	0	90			Z		9	
32	Interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 3	IPPA3	0	90			Z		9	
33	Rzeźba 1M	RZBM1	0	30			Z		3	obieralne 3 z 10
34	Rysunek Specjalistyczny 3M	RYSP3M	0	30			Z		3	
35	Kolor w Przestrzeni Multimedialnej 3	KOL3	0	30			Z		3	
36	Dźwięk 2M	DZW2M	15	15			Z		3	
37	Tworzenie Gier Komputerowych 2	TGK2	0	30			Z		3	
38	Video mapping 1	VMAP1	0	30			Z		3	
39	Studio Filmowe 1	SF1	0	30			Z		3	
40	Grafika czasu rzeczywistego 3 (obowiązkowy dla pracowni wiodącej MAP3D3)	GRAFCR3	0	30			Z		3	
41	Warsztaty 1 MA	WAR1MA	0	30			Z		3	
42	Kontent cyfrowy (dla Grafików)	KONCYF	0	30			Z		3	
43	Język Obcy 3	ANG3M/ HIS3M/NI M2M	0	30			Z		2	
44	Seminarium Magisterskie 2 wizualizacja/animacja*	SEMMAG 2W/SEM MAG2A	45	0			Z		3	
45	Pracownia 3D 4	MAP3D4	0	120				Z	9	

46	Pracownia filmu animowanego 4	PFA4	0	120				Z	9	obieralne 1 z 5
47	Pracownia multimediiów 4	PMS4	0	120				Z	9	
48	Pracownia grafiki projektowej 4	PGPS4	0	120				Z	9	
49	Interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 4	IPPA4	0	120				Z	9	
50	Techniki Prezentacyjne	TPZ	0	30				Z	3	
51	Antropologia Kultury	AK	0	30				Z	3	obieralne 2 z 8
52	Studio Filmowe 2	SF2	0	30				Z	3	
53	Projektowanie plakatu	PLAK	0	30				Z	3	
54	Kuratorskie projekty wystaw	KPW	0	30				Z	3	
55	Systemy immersyjne	SYSIM	0	30				Z	3	
56	Grafiku czasu rzeczywistego 4 (obowiązkowy dla pracowni wiodącej MAP3D4)	GRAFCR4	0	30				Z	3	
57	Techniki obrazowania na ścianie (mural)	MURAL	0	30				Z	3	
58	Język Obcy 4	ANG4M/ HIS4M/NI M4M	0	30				Z	2	
59	Seminarium Magisterskie 3 wizualizacja/animacja*	SEMMAG 3W/SEM MAG3A	45	0				Z	3	

*w zależności od wybranej specjalizacji Animacja/Wizualizacja

Suma pkt. ECTS obieralnych: 80 ECTS

[Karty przedmiotów \(sylabusy\)](#)

Link do sylabusów: