



## **Wydział Sztuki Nowych Mediów**

### **Program Studiów**

2025/2026

#### ***GRAFIKA drugi stopień niestacjonarne***

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:** Drugiego stopnia

**Profil:** Ogólnoakademicki

**Forma:** Studia 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

**Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:** magister

**Liczbę punktów ECTS w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych:** 10

**Liczbę punktów ECTS w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia:** 56

## **Opis kierunku studiów:**

Studia magisterskie na kierunku grafika to program łączący nowoczesne technologie z tradycyjnymi przedmiotami plastycznymi, który przygotowuje studentów do pracy w dynamicznie rozwijających się branżach kreatywnych. W trakcie nauki studenci zdobywają umiejętności tworzenia animacji 2D i 3D, projektowania gier komputerowych, aplikacji interaktywnych oraz wykorzystywania technologii VR i AR. Program obejmuje także typografię, fotografię, projektowanie komunikacji wizualnej i reklamy, a realizowane projekty bazują na najnowszym oprogramowaniu graficznym, takim jak Adobe Creative Cloud, Maya, Unity, Unreal Engine 5, Houdini, Marvelous Designer, Gaia Pro i Blender.

Na studiach magisterskich szczególny nacisk kładzie się na elementy badawcze i rozwój zaawansowanych umiejętności. Studenci kierunku Animacja tworzą cyfrowe filmy animowane w technice 2D lub 3D o długości co najmniej 5 minut, natomiast w ramach specjalizacji Wizualizacja realizowane są złożone projekty graficzne, artystyczne, instalacje multimedialne oraz wizualizacje 3D z wykorzystaniem technologii VR. Prace dyplomowe łączą część teoretyczną i praktyczną, tworząc spójną całość.

Studenci grafiki aktywnie uczestniczą w życiu kulturalnym, współorganizując i prezentując swoje projekty na licznych festiwalach i wystawach o zasięgu krajowym i międzynarodowym. Pod okiem wykładowców przygotowują projekty oraz wydarzenia dla warszawskich instytucji kultury, takich jak Muzeum Powstania Warszawskiego, Centrum Nauki Kopernik czy Narodowy Instytut Audiowizualny, zdobywając cenne doświadczenie i budując profesjonalne portfolio.

## 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.

Numer efektu uczenia się	KATEGORIA	Odniesienie do obszarowych efektów uczenia się w zakresie sztuki
<b>WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE</b>		
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 multimediiów 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 wyselekcjonowanych pod kątem zadań specjalistycznych technologii cyfrowych;	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

UMIĘTNOŚCI: 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 umiejętny 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;	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 rozstrzygnięcia 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 na poziomie 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 osiągnięciu podobnych celów.	P7S_UU
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE: ABSOLWENT JEST GOTÓW DO</b>		
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, 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	32	Z				5
2	Kolor w Przestrzeni Multimedialnej 1	KOL1	0	32	Z				5
3	Kreacja Fotograficzna 1	KFOT1	0	32	Z				4
4	Historia Sztuki Współczesnej 1M	HSW1M	16	0	E				2
5	Grafika artystyczna	GWA	0	32	Z				4
6	Bezpieczeństwo i higiena pracy	BHP	4	0	Z				0
7	Historia sztuki 2 Grafika	HS2G	16	0		E			2
8	Publikacja cyfrowa	PC	0	32		Z			4
9	Dźwięk 1M	DZW1M	0	32		Z			4
10	Historia Filmu Animowanego	HFA	16	0		E			2
11	Seminarium Magisterskie 1	SM1	0	16			Z		3
12	Grafika multimedialna 1M	GMM1	0	32			Z		4
13	Techniki prezentacji multimedialnej	TPMM	0	16			Z		2
14	Komunikacja człowiek-komputer	KCK	0	16			Z		2
15	Sztuka reklamy mgr	SZRM	0	32			Z		4
16	Seminarium Magisterskie 2	SM2	0	16				Z	2
17	Kuratorskie projekty wystaw	KPW	0	16				Z	2
18	Antropologia kultury	AP	16	0				E	2
19	Prawo autorskie i marketing	PAM	24	0				E	2

Suma pkt. ECTS obowiązkowych: **55 ECTS**

Suma godzin kontaktowych dla przedmiotów obowiązkowych: **428**



## Lista przedmiotów obieralnych:

	Przedmiot	Skrót	Godziny		I rok		II rok		pkt ECTS	
			w.	ćw.	zima	lato	zima	lato		
1	Projektowanie graficzne 1M	PG1M	0	32	Z				5	obieralne 1 z 2
2	Grafika Dynamiczna 1	GD1	0	32	Z				5	
3	Historia kultury i sztuki japońskiej	HKSJ	16	0	E				2	Obieralne 1 z 2
4	Historia designu	HISD	16	0	E				2	
5	Jęz. Obcy 1	ANG1M/ HIS1M/NI M1M	0	16	Z				2	
6	Pracownia filmu animowanego 1	PFA2	0	32		Z			8	Pracownie dyplomowe 1 z 4
7	Pracownia multimediiów 1	PMUL2	0	32		Z			8	
8	Pracownia grafiki projektowej 1	PGPR2	0	32		Z			8	
9	Interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 1	IPPA2	0	32		Z			8	
10	Tworzenie Gier Komputerowych 1	TGK1	0	32		Z			5	Przedmioty obieralne 2 z 5
11	Techniki obrazowania na ścianie (Mural)	MURAL	0	32		Z			5	
12	Animacja 2D1	A2D1	0	32		Z			5	
13	Animacja 3DM1	A3DM1	0	32		Z			5	
14	Projektowanie graficzne 2M	PG2M	0	32		Z			5	
15	Język Obcy 2	ANG2M/ HIS2M/NI M2M	0	16		Z			2	
16	Pracownia filmu animowanego 2	PFA3	0	32			Z		9	Pracownie dyplomowe 1 z 4
17	Pracownia multimediiów 2	PMUL3	0	32			Z		9	
18	Pracownia grafiki projektowej 2	PGPR3	0	32			Z		9	
19	Interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 2	IPPA3	0	32			Z		9	
20	Animacja 3DM2	A3DM2	0	32			Z		4	Przedmioty obieralne 1 z 5
21	Grafika internetowa	GIMgr	0	32			Z		4	
22	Animacja 2D2	A2D2	0	32			Z		4	
23	Dźwięk 2M	DZW2M	15	32			Z		4	
24	Tworzenie Gier Komputerowych 1	TGK1	0	32			Z		4	
25	Język Obcy 3	ANG3M/ HIS3M/NI M2M	0	16			Z		2	
26	Pracownia filmu animowanego 3	PFA4	0	48				Z	15	Pracownie dyplomowe 1 z 4
27	Pracownia multimediiów 3	PMS4	0	48				Z	15	
28	Pracownia grafiki projektowej 3	PGPS4	0	48				Z	15	
29	Interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 3	IPPA4	0	48				Z	15	
30	Branding	BRA	0	32				Z	4	Przedmioty obieralne 1 z 5
31	Projektowanie plakatu	PLAK	0	32				Z	4	
32	Grafika multimedialna 2M	GM2	0	32				Z	4	
33	Grafika – ilustracja	GIL	0	32				Z	4	
34	Cyfrowe efekty specjalne	CES	0	32				Z	4	
35	Język Obcy 4	ANG4M/ HIS4M/NI M4M	0	16				Z	2	

Suma pkt. ECTS obieralnych: **65 ECTS**

Suma godzin kontaktowych dla przedmiotów obieralnych: **320**

**Karty przedmiotów (sylabusy):**

**Link do sylabusów:**