



## **Wydział Sztuki Nowych Mediów**

### **Program Studiów**

2026/2027

#### ***GRAFIKA pierwszy 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:** Pierwszego stopnia

**Profil:** Ogólnoakademicki

**Forma:** Studia niestacjonarne

**Język wykładowy:** Polski

**Kierunek przyporządkowany do dyscypliny:**

Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki

**Liczba semestrów:** 6

**Liczbę punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów:** 191

**Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:** licencjat

**Łączna liczba godzin zajęć przypadająca na jednego studenta:** 1332

**Liczbę punktów ECTS w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych:** 29

**Liczbę punktów ECTS w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia:** 187

## Opis kierunku studiów:

Kierunek Grafika łączy sztukę i nowoczesne technologie, przygotowując studentów do pracy w obszarze animacji oraz wizualizacji. Program obejmuje zajęcia artystyczne, projektowe i teoretyczne, a także praktyki zawodowe i pracę w nowoczesnych pracowniach. Studenci rozwijają umiejętności w zakresie grafiki 2D, 3D, AR i VR oraz poznają zaawansowane technologie informatyczne, zyskując wszechstronną wiedzę i doświadczenie.

W ramach studiów kładzie się nacisk na interdyscyplinarność i współpracę z ekspertami z różnych dziedzin, co umożliwi zdobycie kompetencji niezbędnych w nowoczesnym środowisku zawodowym. Dodatkowo studenci mają możliwość rozwijania swojego warsztatu artystycznego oraz udziału w projektach badawczo-artystycznych, które integrują tradycyjne techniki z nowoczesnymi narzędziami cyfrowymi.

## 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>		
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	zagadnienia teoretyczne, tendencje rozwojowe dyscyplin artystycznych, metodologicznych i praktycznych związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnej grafice artystycznej i projektowej, animacji i 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
<b>UMIEJĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI</b>		
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 kreacyjnych w obrębie grafiki projektowej i artystycznej, grafiki 3D oraz multimediiów 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	posługiwać się sprawnie rysunkiem zawodowym w zakresie podstaw ilustracji, storyboardu, 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 posługiwać się 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 uczenia się przez całe życie.	P6S_UU
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE: ABSOLWENT JEST GOTÓW DO</b>		
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 różnych obszarach artystycznych;	P6S_KO P6S_KR
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

**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	32	Z						6
2	Malarstwo 1	MALU1	0	32	Z						6
3	Struktury wizualne 1	STRW1	0	16	Z						2
4	Typografia i Liternictwo	TYP	0	16	Z						2
5	Fotografia 1	FOT1	0	32	Z						4
6	Grafika Bitmapowa/Rastrowa (Photoshop)	GRKB	0	16	Z						2
7	Grafika Wektorowa (Illustrator)	GRKW	0	16	Z						2
8	Animacja Bitmapowa (After Effects)	ANIB	0	16	Z						2
9	Historia sztuki 1	HIS1	16	0	E						2
10	Język angielski	ANG1	0	16	Z						2
11	Bezpieczeństwo i higiena pracy	BHP	4	0	Z						0
12	Rysunek 2	RYSU2	0	32		Z					6
13	Malarstwo 2	MALU2	0	32		Z					6
14	Projektowanie graficzne 1	PG1	0	32		Z					2
15	Animacja 1	ANI1	0	32		Z					4
16	Skład tekstu ciągłego w języku polskim (InDesign)	SKTXT	0	16		Z					2
17	Grafika skryptowa (HTML/CSS)	GRKS	0	16		Z					2
18	Animacja wektorowa (Toon Boom)	ANIB	0	16		Z					2
19	Historia sztuki 2	HIS2	16	0		E					2
20	Język angielski 2	ANG2	0	16		Z					2
21	Rysunek 3	RYSU3	0	32			Z				6
22	Malarstwo 3	MALU3	0	32			Z				6
23	Projektowanie graficzne 2	PG2	0	32			Z				6
24	Grafika artystyczna 1	GA1	0	32			Z				4
25	Wprowadzenie do modelowania 3D	WM3D	0	16			Z				3
26	Animacja 2	ANI2	0	32			Z				4
27	Historia sztuki 3	HIS3	16	0			E				2
28	Język angielski 3	ANG3	0	16			Z				2
29	Projektowanie a ruch	PAR	0	32				Z			3
30	Grafika multimedialna 1	GMU1	0	32				Z			4
31	Historia filmu HIF	HIF	16	0				E			2
32	Historia animacji i małej formy filmowej	HA	16	0				E			2
33	Rzeźba 1	RZB1	0	32				Z			2
34	Sztuka i kultura Japonii	SIKJ	16	0				E			2
35	Źródła dla kreatywnych	ZDK	0	16					E		2
36	Teoria koloru i barwy	TKB	16	0					E		2
37	Grafika multimedialna 2	GMU2	0	32					Z		4
38	Dźwięk	DZW1	0	32					Z		4
39	Filozofia	FIL	16	0					E		1
40	Sztuka reklamy	SZR	0	32						Z	4
41	Kultura współczesna	KWS	16	0						E	2
42	Prawo autorskie i marketing	PAM	16	0						E	2

**Suma pkt. ECTS dla przedmiotów obowiązkowych: 127 ECTS**

**Suma godzin kontaktowych dla przedmiotów obowiązkowych: 948 (bez praktyk)**

## 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	32					Z		8	Pracownie dyplomowe: Student wybiera 1 z 6 oraz promotora głównego
2	Pracownia formy i barwy w Sztuce Nowych Mediów 1	PFBS1	0	32				Z		8		
3	Pracownia projektowania graficznego 1	PPGR1	0	32				Z		8		
4	Pracownia grafiki artystycznej 1	PGA1	0	32				Z		8		
5	Pracownia projektowania 3D 1	PP3D1	0	32				Z		8		
6	Pracownia animacji i realizacji obrazu filmowego 1	PARF1	0	32				Z		8		
7	Grafika artystyczna 2	GA2	0	32				Z		3	Przedmiot 1 z 3	
8	Przygotowanie do druku 1	DTP1	0	32				Z		3		
9	Zaawansowane techniki 3D 1	ZT3D	0	32				Z		3		
10	Plener malarsko-rysunkowy	PLRMR	0	32				Z		6	Przedmiot 1 z 2	
11	Plener fotograficzny	PLRF	0	32				Z		6		
12	Seminarium dyplomowe wizualizacja 1	SDW1	0	32				Z		4	Seminarium 1 z 2	
13	Seminarium dyplomowe animacja 1	SDA1	0	32				Z		4		
14	Język obcy 4	ANG4/ HIS4/NI M4/RO S4	0	16				Z		2		
15	Pracownia rysunku narracyjnego 2	PRN2	0	32				Z		9	Student wybiera promotora technicznego i promotora pracy pisemnej	
16	Pracownia Formy i Barwy w Sztuce Nowych Mediów 2	PFBS2	0	32				Z		9		
17	Pracownia projektowania graficznego 2	PPGR2	0	32				Z		9		
18	Pracownia grafiki artystycznej 2	PGA2	0	32				Z		9		
19	Pracownia projektowania 3D 2	PP3D2	0	32				Z		9		
20	Pracownia animacji i realizacji obrazu filmowego 2	PARF2	0	32				Z		9		
21	Grafika artystyczna 3	GA3	0	32				Z		3	Przedmiot 1 z 4	
22	Programowanie grafiki generatywnej	GRG	0	32				Z		3		
23	Przygotowanie do druku 2	DTP2	0	32				Z		3		
24	Zaawansowane techniki 3D 2	ZT3D2	0	32				Z		3		
25	Seminarium dyplomowe wizualizacja 2	SDW2	0	32				Z		4	Seminarium 1 z 2	
26	Seminarium dyplomowe animacja 2	SDA2	0	32				Z		4		
27	Język obcy 5	ANG45 HIS45N IM45R OS5	0	16				Z		2		
28	Pracownia rysunku narracyjnego 3	PRN3	0	32					Z	9	Pracownie dyplomowe	
29	Pracownia Formy i Barwy w Sztuce Nowych Mediów 3	PFBS3	0	32					Z	9		
30	Pracownia projektowania graficznego 3	PGPR3	0	32					Z	9		
31	Pracownia grafiki artystycznej 3	PGA3	0	32					Z	9		
32	Pracownia projektowania 3D 3	PP3D3	0	32					Z	9		
33	Pracownia animacji i realizacji obrazu filmowego 3	PARF3	0	32					Z	9		
34	Grafika artystyczna 4	GA4	0	32					Z	2	Przedmioty obieralne 1 z 4	
35	Grafika wydawnicza	GRW	0	32					Z	2		
36	TOON BOOM	TB2	0	32					Z	2		
37	Dźwięk 2	DZW2	0	32					Z	2		
38	Gramatyka języka filmowego	GJF1	16	0					Z	2	Wykład obieralny 1 z 2	
39	Historia grafiki artystycznej i projektowej	HISGRAF	16	0					Z	2		
40	Seminarium dyplomowe wizualizacja 3	SDW3	0	32					Z	4	Seminarium 1 z 2	
41	Seminarium dyplomowe animacja 3	SDA3	0	32					Z	4		
42	Język obcy 6	ANG6H IS6/NI M46RO S6	0	16					Z	2		

Suma pkt. ECTS przedmiotów obieralnych: 60 ECTS

**Suma godzin kontaktowych dla przedmiotów obieralnych: 384**

**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:**

<https://drive.google.com/drive/folders/1nxon558z4xy-q9n1Uj4AczHwU7S7rJPz>