



**Wyższa Szkoła Bankowa
Gdańsk Gdynia**

Wyższa Szkoła Bankowa w Gdańsku
Wydział Informatyki i Nowych Technologii

Program studiów
Dla kierunku
„Multimedia i grafika komputerowa”
Studia Pierwszego Stopnia

Studia: stacjonarne/ niestacjonarne

Profil: praktyczny

I. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA KIERUNKU STUDIÓW

nazwa kierunku studiów	Multimedia i grafika komputerowa	
Poziom kształcenia (studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)	Studia pierwszego stopnia	
Profil kształcenia	praktyczny	
Forma studiów stacjonarne/niestacjonarne	stacjonarne/ niestacjonarne	
Czas trwania studiów (w semestrach)	6 semestrów	
Łączna liczba punktów ECTS dla danej formy studiów.	180	
Łączna liczba godzin określona w programie studiów	Studia stacjonarne 1670 h	Studia niestacjonarne 1150 h
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat	
Wymiar praktyk zawodowych.	960 h	
Język prowadzenia studiów	polski	
Rok rozpoczęcia cyklu kształcenia	2023/2024	

II. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Opis efektów uczenia się	Kod uniwersalnej charakterystyki
Wiedza absolwent zna i rozumie		
MG_W01	w zaawansowanym stopniu tradycyjne i cyfrowe techniki graficzne stosowane w procesie kreacji wizualnej	P6S_WG
MG_W02	w zaawansowanym stopniu zależności pomiędzy komunikacją społeczną a marketingiem i mediami	P6S_WG
MG_W03	w zaawansowanym stopniu kulturowe znaczenie przekazu medialnego	P6S_WG
MG_W04	w zaawansowanym stopniu techniczne i społeczne aspekty przygotowania multimedialnego materiału cyfrowego	P6S_WG
MG_W05	w zaawansowanym stopniu zasady budowania i zarządzania wizerunkiem	P6S_WG
MG_W06	w zaawansowanym stopniu rolę człowieka i komunikacji międzyludzkiej w społeczeństwie	P6S_WG

MG_W07	ogólne zasady tworzenia i rozwoju różnych form indywidualnej przedsiębiorczości	P6S_WK
MG_W08	podstawowe prawne i etyczne zasady ochrony praw własności intelektualnej	P6S_WK
Umiejętności absolwent potrafi		
MG_U01	użyć fotografii cyfrowej jako medium przekazu wizualnego, w tym do tworzenia komunikatu społecznie istotnego	P6S_UW
MG_U02	używać narzędzi informatycznych do pozyskiwania i przetwarzania wiedzy	P6S_UW
MG_U03	zaprojektować komunikat wizualny, dobierając właściwe środki wyrazu do założonego rezultatu	P6S_UW
MG_U04	używać profesjonalnego oprogramowania graficznego do stworzenia przekazu wizualnego	P6S_UW
MG_U05	wykreować komunikat wizualny za pomocą tradycyjnych technik plastycznych	P6S_UW
MG_U06	przygotować materiał multimedialny do reprodukcji poligraficznej lub cyfrowej	P6S_UW
MG_U07	opracować i przeprowadzić prezentację z wykorzystaniem pomocy audio-wizualnych	P6S_UW P6S_UK
MG_U08	zaprojektować komunikację z użyciem technik internetowych (w tym: stron WWW i mediów społecznościowych)	P6S_UW P6S_UK
MG_U09	zaprojektować elementy wizualne z obszaru rozrywki elektronicznej (np. gry wideo, aplikacje mobilne)	P6S_UW
MG_U10	świadomie rozwijać się w zakresie technik budowy przekazu wizualnego	P6S_UW
MG_U11	opracować wypowiedź pisemną stanowiącą rozwinięcie i analizę komunikatu multimedialnego	P6S_UW P6S_UK
MG_U12	przygotować i przeprowadzić wypowiedź w języku obcym na tematy związane z obszarem studiów	P6S_UW P6S_UK
MG_U13	dokształcać się we własnym zakresie korzystając z polskich i zagranicznych źródeł oraz nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT)	P6S_UU
MG_U14	myśleć strategicznie w procesie formułowania i realizowania zadania projektowego - dobierać współpracowników, podwykonawców, realizatorów, producentów, itp.	P6S_UO
MG_U15	stosować metody, narzędzia i techniki psychologii i socjotechniki w komunikacji społecznej i mediach	P6S_UW
MG_U16	projektować i zarządzać projektami związanymi z kreowaniem marki, tworzeniem strategii marketingowych i kampanii medialnych	P6S_UW P6S_UK P6S_UO
MG_U17	formułować indywidualne problemy oraz zagadnienia będące pretekstem w działaniach artystyczno-projektowych i odzwierciedleniem stosunku studenta do wybranych zjawisk społecznych, kulturowych, artystycznych	P6S_UW P6S_UK

MG_U18	formułować problemy badawcze, przeprowadzać analizę literatury wraz z przeszukiwaniem zasobów bibliograficznych (dostępnych w języku ojczystym jak i obcym); samodzielnie przygotować tekst/pracę naukową, omówić założenia ideowe tej pracy oraz poddać dyskusji/krytyce wyniki przeprowadzonych badań	P6S_UK P6S_UW
MG_U19	posługiwać się co najmniej jednym językiem obcym (w tym jednym minimum na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego)	P6S_UK
Kompetencje społeczne absolwent jest gotów do		
MG_K01	przewodzenia działalności zawodowej ze świadomością zróżnicowanych aspektów społeczno-kulturowych skutków tej działalności w tym: jej wpływu na społeczeństwo	P6S_KK P6S_KR
MG_K02	prawidłowego identyfikowania i rozstrzygnięcia dylematów związanych z wykonywaniem zawodu, w tym do świadomego przestrzegania zasad etyki zawodowej i poszanowania różnorodności poglądów i kultur	P6S_KR
MG_K03	podejmowania pracy zawodowej w charakterze specjalisty od tworzenia komunikacji wizualnej czy specjalisty lub członka zespołu w zakresie nowych mediów - zwłaszcza przekazu internetowego i mediów społecznościowych	P6S_KK P6S_KR
MG_K04	podejmowania decyzji odnośnie formy funkcjonowania na rynku pracy (przedsiębiorca, pracownik, freelancer) na bazie analizy kompetencji osobistych i możliwości ekonomicznych	P6S_KO
MG_K05	realizacji pasji zawodowych z zachowaniem równowagi życiowo-zawodowej, z uwzględnieniem zdrowego stylu życia i zachowań prozdrowotnych; krzewienia postaw prozdrowotnych w środowisku zawodowym, ale także do utrzymywania samego siebie w dobrej kondycji fizycznej	P6S_KO P6S_KR

III. ZAJĘCIA LUB GRUPY ZAJĘĆ NIEZLAĘŻNIE OD FORMY PROWADZENIA WRAZ Z PRZYPISANIEM DO NICH EFEKTÓW UCZEANI SIĘ I TREŚCI PROGRAMOWYCH ZAPEWNIĄJĄCYCH UZYSKANIE EFEKTÓW

A) PRZYPISANIE EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DO ZAJĘĆ LUB GRUPY ZAJĘĆ NIEZALEŻNIE OD FORMY ICH PROWADZENIA

Praktyka zawodowa	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
Przedmiot do wyboru			x															x		x														
Retoryka wizualna	x		x	x							x		x					x			x		x											
Socjotechnika w mediach		x	x		x	x					x							x		x		x	x		x									
Zarządzanie projektem medialnym		x	x		x	x					x	x		x		x					x	x	x											
Budowa portfolio		x	x	x		x	x				x	x	x		x																			
Etyka w komunikacji medialnej								x													x													
Podstawy prawa dla grafików								x																										
Projekt wdrożeniowy		x		x			x	x		x	x		x	x								x	x	x	x	x								

**B) ZAJĘCIA LUB GRUPY ZAJĘĆ ORAZ TREŚCI PROGRAMOWE ZAPEWNIAJĄCE
UZYSKANIE EFEKTÓW UCZENIA SIĘ**

ZAJĘCIA LUB GRUPY ZAJĘĆ	TREŚCI PROGRAMOWE
Wprowadzenie do komunikacji społecznej	Celem zajęć jest pozyskanie wiedzy z zakresu procesu komunikacji społecznej, rodzajów, modeli komunikacji, środków komunikacji; Kulturowe różnice komunikacyjne; Projekt własnego komunikatu społecznego
Wprowadzenie do marketingu wizualnego	Celem zajęć jest pozyskanie wiedzy z podstawowych zagadnień marketingu: Zadowolenie klienta jako cel działalności marketingowej; Analiza otoczenia marketingowego; Strategia promocji; Budowanie komunikatu marketingowego; Cena jako element marketingu; Produkt jako element marketingu; Rola wizerunku w marketingu; Wykonanie projektu: analiza potrzeb marketingowych w odniesieniu do przedsiębiorstwa lub produktu, opracowanie projektu kampanii marketingowej.
Społeczny i techniczny wymiar cyberprzestrzeni	Celem zajęć jest nauka wywierania wpływu poprzez obraz w sztuce i mediach. Propaganda. Zarządzanie emocjami społecznymi. Analiza reklamy- Społeczny dowód słuszności. Zjawisko Fake news.
Podstawy fotografii	Celem zajęć jest poznanie istoty i historia fotografii, rodzaje aparatów fotograficznych; Akcesoria fotograficzne, Parametry techniczne: ISO, przysłona, czas naświetlania, ekspozycja, tryby pracy, histogram; Rola światła i sceny w fotografii.
Kultura masowa i audiowizualna	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Od kultury masowej do kultury popularnej; Kultura komunikacji wizualnej; Historia telewizji. Cechy telewizji; Film w popkulturze; Kultura popularna a tożsamość narodowa i etniczna; Gra wideo jako element kultury masowej; Etyka a gry wideo.
Kulturowe konteksty sztuki i mediów	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Definicja sztuki. Krótki kurs historii sztuki. Rola sztuki w życiu jednostki i społeczeństwa; Media; Sztuka wyższa i sztuka popularna w mediach; Przekaz religijny; Duchowy kontekst komunikacji – od starożytności po współczesność; Oświecenie jako nowy projekt społeczny; Sztuka i media XXI wieku; Etyka sztuki a etyka mediów.
Podstawy Grafiki cyfrowej	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu : Historia i znaczenie grafiki w obszarze sztuk. Od projektu cyfrowego po zagadnienia wydruku/poligrafia cyfrowa; Terminologia związana z drukiem tradycyjnym i cyfrowym. Zagadnienia poligraficzne.
Warsztaty komunikacji i prezentacji	Celem zajęć jest nabycie podstawowych kompetencji interpersonalnych; Komunikacji werbalnej. Projektowanie pomocy wizualnych do prezentacji; Etyka i etykieta komunikacji; Autoprezentacja; Prezentacje – zaliczenie projektu.
Podstawy rysunku tradycyjnego	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Obraz jako narzędzie komunikacji. Od rysunku pierwotnego po rysunek współczesny; Fotografia a rysunek. Przestrzeń; Zagadnienie przestrzeni obrazu i przestrzeni realnej; Kształt. Kompozycja. Aktor; Martwa natura i ćwiczenia z modelem; Dominanta w kompozycji.
Zarządzanie projektem wdrożeniowym	Celem przedmiotu jest zapoznanie słuchaczy z podstawowymi zasadami przygotowania i nadzorowania projektów realizowanych w warunkach rzeczywistych.
Wprowadzenie do studiów	Celem zajęć jest zaznajomienie studentów celami i efektami kształcenia na kierunku MiGK; objaśnienie, regulaminu studenta WSB w Gdańsku; zaznajomienie studenta z infrastrukturą uczelni.

Podstawy zarządzania	Celem zajęć jest pojęcie wizerunku w zarządzaniu instytucją, organizacją; Zasady budowania wizerunku; Media relations - budowanie reputacji firmy.
Typografia	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Zarys historii pisma. Funkcja litery. Rodzaje znaków literniczych. Historia pisma łacińskiego. Kapitała rzymska. Projekt do realizacji: cyfrowa kompozycja typograficzna.
Retoryka wizualna	Celem zajęć jest pojęcie retoryki wczoraj i dziś. Znak – kod – komunikacja – medium. Retoryka obrazu: kompozycja, nastrój, oddziaływanie plamą, punktem i płaszczyzną. Budowanie argumentacji, problem wiarygodności – specyfika mediów elektronicznych.
Metody pisania prac projektowych	Celem zajęć jest zaznajomienie z zasadami realizowania prac projektowych i pisemnych oraz prawidłowego tworzenia dokumentacji.
Grafika warsztatowa	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakres : Druk wypukły, linoryt, wykonanie projektu.
Projektowanie stron internetowych	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Rodzaje stron www (blogi, galerie, sklepy internetowe, fora); Hosting. Usługa domenowa; Projektowanie graficzne strony internetowej; Projekt samodzielny. Ocena jakości stron – UX.
Rysunek tradycyjny	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Wprowadzenie do zagadnień związanych z kompozycją obrazu. Obrazy cyfrowy a obraz tradycyjny – analiza porównawcza; praktyka rysunku studyjnego/martwa natura.
Fotografia cyfrowa	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Fotografia cyfrowa, aranżacja sceny, realizacja założeń, akwizycja materiałów i retusz w warunkach praktycznych.
Historia kultury, sztuki i mediów	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Definicja sztuki. Krótki kurs historii sztuki. Rola sztuki w życiu jednostki i społeczeństwa. Media – pojęcie, historia, ewolucja. Media tradycyjne i media cyfrowe.
Socjotechnika w mediach	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Socjotechnika i psychomanipulacje istota i geneza. Wywieranie wpływu poprzez obraz w sztuce i mediach. Propaganda; Zarządzanie emocjami społecznymi. Religia i polityka. Emocje i techniki manipulacji. Szantaż, kłamstwo, kreowanie wizerunku.
Fotografia jako komunikacja wartości	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Fotografia historia i znaczenie. Reportaż i dokumentacja fotograficzna. Style narracyjne w fotografii.
Aplikacje i komunikacja w internecie	Celem przedmiotu jest przekazanie studentom praktycznej wiedzy niezbędnej do stworzenia i utrzymania serwisu internetowego – rozumianego jako forma komunikacji medialnej.
Język obcy	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Informacje osobiste (o sobie, miejscu pracy, zamieszkania, pasjach, twórczości), życie w mieście, analiza i dyskusja artykułów prasowych i informacji medialnych, tematy życia codziennego, dyskusja zagadnień z zakresu działalności zawodowej.
Narzędzia Grafiki Cyfrowej	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Podstawowe narzędzia pakietu Adobe Ai, Adobe Ps, stworzenie samodzielnie projektu wielowarstwowego łączącego zagadnienia związane z formatowaniem txtu oraz stylizacją obrazu cyfrowego.
Podstawy sztuki komiksu	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Wprowadzenie - komiks jako forma sztuki. Komiks jako opowieść. Komiks jako technika ilustracyjna. Rola komiksu w mediach – od Puncta po czasy współczesne. Historia komiksu. Warsztaty praktyczne komiksu z użyciem technik rysunkowych i cyfrowych.
Rysunek i malarstwo	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Wprowadzenie do zagadnień związanych z kompozycją obrazu. Obrazy cyfrowy a obraz tradycyjny –

	analiza porównawcza; praktyka rysunku i malarstwa studyjnego/martwa natura
Komiks jako medium społeczne	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Historia komiksu. Komiks europejski a komiks amerykański i komiks azjatycki. Kulturowe miejsce powieści graficznej. Komiks erotyczny. Komiks a reklama.
Zaawansowane techniki grafiki warsztatowej	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Zaawansowane techniki graficzne druku wklęsłego; ćwiczenia.
Praktyka zawodowa	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Organizacja przepisów BHP. Zapoznanie studenta ze strukturą organizacji, profilem działalności i zasadami w nim obowiązującymi; organizacją projektami z zakresu multimediów i grafiki.
Wychowanie fizyczne	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Omówienie zasad bezpiecznego korzystania z obiektów, przyrządów i środowisk związanych z uprawianiem różnych dyscyplin sportu. Gry zespołowe, testy sprawności.
Komunikacja w czasach społeczeństwa wizualnego	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Kulturowe różnice komunikacyjne. Komunikacja społeczna z użyciem Internetu i serwisów społecznościowych. Komunikacja zaangażowana społecznie a komunikacja marketingowa.
Tworzenie marki	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Geneza, funkcje, pojęcie marki/ znaku towarowego. Znaczenie marki w decyzjach uczestników gry rynkowej. Wprowadzenie marki na rynek Finansowe aspekty zarządzania marką Analiza business cases z zakresu zarządzania marką
Projektowanie strategii marketingowych i medialnych	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Istota i elementy strategii marketingowej. Strategia marketingowa jako część strategii firmy. Formułowanie strategii marketingowej. Elementy strategii marketingowej. Prowadzenie kampanii w mediach społecznościowych
Symbol wizualny i jego rola w kulturze	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Definicja symbolu. Krótki kurs historii sztuki. Rola symbolu w życiu jednostki i społeczeństwa.
Zaawansowane narzędzia grafiki cyfrowej	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Zaawansowane techniki graficzne druku wklęsłego i wypukłego; ćwiczenia praktyczne. Łączenie technik druku płaskiego, wypukłego i wklęsłego – ćwiczenia praktyczne.
Zarządzanie projektem medialnym	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Historia kampanii medialnych. Media jako kanały komunikacji. Przykłady udanych kampanii medialnych. Kampanie produktowe. Kampanie społeczne. Kampanie wizerunkowe.
Projekt wdrożeniowy	Celem przedmiotu jest przygotowanie i realizacja (możliwość wdrożenia) pracy projektowej we współpracy z podmiotami otoczenia gospodarczego. Tematyka pracy powinna się mieścić w dyscyplinach naukowych przypisanych do kierunku.
Grafika reklamowa	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Podstawy multimediów. Grafika wektorowa i rastrowa. Podstawy tworzenia sygnału graficzne i elementów identyfikacji wizualnej
Podstawy prawa dla grafików	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: obowiązująca podstawa prawna. Geneza obowiązujących praw autorskich
Przygotowanie studenta do rynku pracy	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Pojęcie i znaczenie planowania kariery zawodowej; Rozwój kariery i konsekwencje w życiu osobistym i zawodowym; Zmiany na rynku pracy; Mobilność międzynarodowa, geograficzna i zawodowa
Podstawy przedsiębiorczości w mediach	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Zarządzanie projektem wizualnym: od realizacji projektu do targetowania grup odbiorców. Główne cele praw autorskich. Koncepcja własności intelektualnej i jej

	rodzaje. Kategoryzacja własności intelektualnej. Autorskie prawa osobiste. Autorskie prawa majątkowe.
Budowa portfolio	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Student wybiera i stosuje najlepsze techniki do prezentowanych treści – zarówno w warstwie wizualnej, jak i w sposobie przekazu.
Etyka w komunikacji medialnej	Celem zajęć jest nabycie wiedzy z zakresu: Etyka mediów, etyka dziennikarska, etyka nowych mediów, etyka social media – wyjaśnienie pojęć.

IV. PROGRAM STUDIÓW

Zgodnie z Uchwałą Senatu nr 33/III/2023 Uczelnia zatwierdziła następującą ofertę specjalności dla studentów rozpoczynających naukę w semestrze zimowym w roku akademickim 2023/2024:

1. Media cyfrowe
2. Interaktywna grafika cyfrowa
3. Fotografia cyfrowa i marketing wizualny
4. Projektowanie graficzne
5. Projektowanie użytkowe 3D

A) PRZYPORZĄDKOWANIE KIERUNKU STUDIÓW DO DYSZYCYPLIN NAUKOWYCH

L.p.	Dyscypliny naukowe	% PUNKTÓW ECTS
1.	Nauki o komunikacji społecznej i mediach (dyscyplina wiodąca)	54
2.	Nauki o sztuce	15
3.	Informatyka	31

B) PODSTAWOWE WSKAŹNIKI ECTS OKREŚLONE DLA PROGRAMU STUDIÓW

Nazwa wskaźnika	Liczba punktów ECTS/Liczba godzin
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	STUDIA STACJONARNE 97,8
	STUDIA NIESTACJONARNE 97,8
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	145,1 ST
	145,7 NST
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w	-

ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	73
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym	39

C) WYMIAR, ZASADY I FORMY ODBYWANIA PRAKTYK ZAWODOWYCH

Wymiar: 960 godzin praktyk zawodowych.

Student wyznaczoną liczbę godzin (w sumie) musi odbyć do końca trybu kształcenia.

Student ma możliwość zorganizowania praktyki indywidualnie bądź z pomocą Biura Obsługi Studenta.

Student udający się na odbycie praktyk zawodowych, powinien wypełnić oświadczenie wstępne, na podstawie którego tworzona jest umowa oraz skierowanie (dla pracodawcy) jak również zaświadczenie o odbytej praktyce, program praktyk, karta czasu pracy praktykanta oraz efekty kształcenia. Po zakończonych praktykach student dostarcza całą dokumentację na uczelnię, gdzie jest ona opiniowana przez opiekuna praktyk.

Praktyki zawodowe mogą odbywać się w formie stacjonarnej lub hybrydowej.

D) SPOSOBY WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGANÝCH PRZEZ STUDENTA W TRAKCIE CAŁEGO CYKLU KSZTAŁCENIA

- a. **test, kolokwium** - zestaw punktowanych pytań lub zadań sprawdzający wiedzę studenta
 - i. Typ 1 - pytania zamknięte (jednokrotnego, wielokrotnego wyboru lub dopasowywania)
 - ii. Typ 2 - zadania obliczeniowe, problemowe, decyzyjne
 - iii. Typ 3 - pytania otwarte (analiza wybranego materiału)
- b. **egzamin pisemny** - zestaw pytań otwartych lub zamkniętych przeprowadzany w formie pisemnej
- c. **egzamin ustny** - przeprowadzany w formie ustnej – zawiera zestaw pytań otwartych
- d. **projekt** - przeprowadzenie złożonego działania zmierzającego do osiągnięcia określonego celu – zbieranie, opracowanie i przedstawienie informacji oraz wyników przeprowadzonych badań w formie pisemnej
- e. **referat** - krótka forma pisemna lub ustna, może być przedstawiona publicznie (np. w grupie)
- f. **prezentacja** - przedstawianie problemu, procesu, stanu, zjawiska z określonego tematu w sposób opisowy lub porządkujący. Samodzielne wyznaczenie klucza, według którego przebiega prezentacja
- g. **esej**:
 - i. Typ 1 - wybór tematu samodzielny lub spośród zaproponowanych przez nauczyciela akademickiego - tworzenie recenzji, interpretacji, opisu, diagnozy zjawiska lub problemu - przypisywanie ogólnych zjawisk do konkretnych przykładów

- ii. Typ 2 - dokonywanie opisu i charakterystyki procesów, zjawisk na podstawie konkretnego materiału lub przypadku
- h. **wypowiedź ustna indywidualna** - wyjaśnienie lub odpowiedź ustna na postawione pytanie (student odpowiada samodzielnie i indywidualnie)
 - i. **uczestnictwo w dyskusji** - udział w ustnej wymianie poglądów na określony temat poparty stosowną argumentacją
 - j. **studium przypadku (case study)** - analiza pojedynczego przypadku, tj. szczegółowy opis przypadku, zazwyczaj rzeczywistego, pozwalający wyciągnąć wnioski co do przyczyn i rezultatów jego przebiegu i przełożenie ich szerzej do danego modelu biznesowego, cech rynku, uwarunkowań technicznych, kulturowych, społecznych itp.
 - k. **raport, sprawozdanie z zadania terenowego** - zapoznanie się z formą pracy lub zadaniami oraz przygotowanie i opracowanie sprawozdania podsumowującego na ten temat
 - l. **zadania praktyczne** - ukierunkowane na umiejętności zawodowe; w szczególności z wykorzystaniem właściwych programów komputerowych; wykonywanie konkretnych zdań aplikacyjnych
 - m. **samodzielne rozwiązywanie zadań** - indywidualne dochodzenie do rozstrzygnięcia zadanego problemu lub kwestii
 - n. **aktywny udział w zajęciach** – wykonywanie poleceń prowadzącego włączanie się studenta w przebieg zajęć, współpraca z prowadzącym
 - o. **obserwacja studentów przez nauczyciela akademickiego** - obserwacja pewnych etapów zajęć przez prowadzącego zajęcia, sporządzanie notatek dot. poszczególnych studentów
 - p. **praca dyplomowa** - praca pisemna w formie projektu, którą studenci przygotowują w grupie w celu zaliczenia seminarium i uzyskania możliwości przystąpienia do egzaminu dyplomowego
 - q. **praca magisterska** - praca pisemna, którą student przygotowuje jako podsumowanie nauki w celu zdobycia tytułu zawodowego magistra po uzyskaniu pozytywnej oceny z egzaminu magisterskiego

Tabela form weryfikacji efektów uczenia się

Metoda weryfikacji/Obszary	Wiedza	Umiejętności	Kompetencje społeczne
Test, kolokwium	X	X	
Egzamin pisemny	X	X	
Egzamin ustny	X	X	
Projekt	X	X	X
Referat	X	X	
Prezentacja	X	X	X
Esej	X	X	X
Wypowiedź ustna indywidualna	X	X	
Uczestnictwo w dyskusji		X	X
Studium przypadku (case study)	X	X	
Raport, sprawozdanie z zadania terenowego	X	X	

Zadania praktyczne		X	X
Samodzielne rozwiązywanie zadań		X	
Aktywny udział w zajęciach		X	X
Obserwacja studentów przez nauczyciela akademickiego			X
Praca dyplomowa	X	X	X
Praca magisterska	X	X	

E) WYKAZ ZAJĘĆ LUB GRUPY ZAJĘĆ Z PRZYPISANIEM PUNKTÓW ECTS

WYKAZ ZAJĘĆ LUB GRUP ZAJĘĆ	PUNKTY ECTS
Kultura masowa i audiowizualna	3
BHP	0
Kulturowe konteksty sztuki i mediów	3
Podstawy fotografii	3
Podstawy grafiki cyfrowej	3
Podstawy rysunku tradycyjnego	3
Podstawy zarządzania	3
Społeczny i techniczny wymiar cyberprzestrzeni	3
Wprowadzenie do komunikacji społecznej	3
Wprowadzenie do marketingu wizualnego	3
Wprowadzenie do studiów	0
Fotografia cyfrowa	3
Grafika warsztatowa	3
Aplikacje i komunikacja w internecie	2
Metody pisania prac projektowych	3
Narzędzia grafiki cyfrowej	3
Podstawy sztuki komiksu	2
Przygotowanie studenta do rynku pracy	2
Rysunek tradycyjny	3
Symbol wizualny i jego rola w kulturze	3
Typografia	3
Warsztaty komunikacji i prezentacji	3
Wychowanie fizyczne	0
Fotografia jako komunikacja wartości	3
Język obcy	10
Komiks jako medium społeczne	3
Projektowanie stron internetowych	3
Zaawansowane narzędzia grafiki cyfrowej	3
Zaawansowane techniki grafiki warsztatowej	3
Komunikacja w czasach społeczeństwa wizualnego	1
Spotkanie z opiekunem praktyk	0
Praktyka zawodowa	39
Projektowanie strategii marketingowych i medialnych	3
Zarządzanie projektem wdrożeniowym	2
Tworzenie marki	2
Grafika reklamowa	2
Podstawy przedsiębiorczości w mediach	2
Przedmiot do wyboru	3
Projekt wdrożeniowy	8
Retoryka wizualna	2
Socjotechnika w mediach	2
Zarządzanie projektem medialnym	3

Budowa portfolio	3
Etyka w komunikacji medialnej	3
Podstawy prawa dla grafików	2