



**UNIwersYTET  
WSB MERITO  
GDAŃSK**

Uniwersytet WSB Merito w Gdańsku  
Wydział Informatyki i Nowych Technologii

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

Studia: stacjonarne/ niestacjonarne

Profil: praktyczny

Rok akademicki 2026/2027

## I. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA KIERUNKU STUDIÓW

|                                                                                                                    |                                            |                                               |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| <b>nazwa kierunku studiów</b>                                                                                      | <b>Multimedia i grafika komputerowa</b>    |                                               |
| <b>Poziom kształcenia</b><br>(studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie) | <b>Studia pierwszego stopnia</b>           |                                               |
| <b>Profil kształcenia</b>                                                                                          | praktyczny                                 |                                               |
| <b>Forma studiów</b><br>stacjonarne/niestacjonarne                                                                 | <b>stacjonarne/ niestacjonarne</b>         |                                               |
| <b>Czas trwania studiów (w semestrach)</b>                                                                         | <b>6 semestrów</b>                         |                                               |
| <b>Łączna liczba punktów ECTS dla danej formy studiów.</b>                                                         | <b>180</b>                                 |                                               |
| <b>Łączna liczba godzin określona w programie studiów</b>                                                          | <b>Studia stacjonarne</b><br><b>4578 h</b> | <b>Studia niestacjonarne</b><br><b>4518 h</b> |
| <b>Tytuł zawodowy nadawany absolwentom</b>                                                                         | licencjat                                  |                                               |
| <b>Wymiar praktyk zawodowych</b>                                                                                   | 960 h                                      |                                               |
| <b>Język prowadzenia studiów</b>                                                                                   | polski                                     |                                               |
| <b>Rok rozpoczęcia cyklu kształcenia</b>                                                                           | <b>2026/2027</b>                           |                                               |

## II. EFEKTY UCZENIA SIĘ

| <b>Symbol efektu</b>                            | <b>Opis efektów uczenia się</b>                                                                          | <b>Kod uniwersalnej charakterystyki</b> |
|-------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| <b>Wiedza</b><br><b>absolwent zna i rozumie</b> |                                                                                                          |                                         |
| 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<br>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<br>P6S_UK           |
| MG_U08                            | zaprojektować komunikację z użyciem technik internetowych (w tym: stron WWW i mediów społecznościowych)                                                                                                                                                                                                 | P6S_UW<br>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<br>P6S_UK           |
| MG_U12                            | przygotować i przeprowadzić wypowiedź w języku obcym na tematy związane z obszarem studiów                                                                                                                                                                                                              | P6S_UW<br>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<br>P6S_UK<br>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<br>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<br>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           |
| <b>Kompetencje społeczne<br/>absolwent jest gotów do</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                      |                  |
| MG_K01                                                   | prowadzenia działalności zawodowej ze świadomością zróżnicowanych aspektów społeczno-kulturowych skutków tej działalności w tym: jej wpływu na społeczeństwo                                                                                                         | P6S_KK<br>P6S_KR |
| MG_K02                                                   | prawidłowego identyfikowania i rozstrzygania 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<br>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<br>P6S_KR |

### III. ZAJĘCIA LUB GRUPY ZAJĘĆ NIEZALEŻNIE OD FORMY PROWADZENIA WRAZ Z PRZYPISANIEM DO NICH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ I TREŚCI PROGRAMOWYCH ZAPEWNIAJĄCYCH UZYSKANIE EFEKTÓW

| ZAJĘCIA LUB GRUPY ZAJĘĆ                        | ODNIESIENIE DO KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ                               | TREŚCI PROGRAMOWE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Wprowadzenie do komunikacji społecznej         | MG_W03<br>MG_W06<br>MG_U02<br>MG_U03<br>MG_U011<br>MG_K01<br>MG_K02<br>MG_K03 | Wiedza z zakresu procesu komunikacji społecznej, rodzajów, modeli komunikacji, środków komunikacji;<br>Kulturowe różnice komunikacyjne;<br>Komunikacja interpersonalna - wybrane zagadnienia<br>Charakterystyka procesu komunikowania<br>Komunikacja werbalna - Komunikacja niewerbalna<br>Wybrane zasady autoprezentacji<br>Komunikacja masowa: - pojęcie i zakres komunikowania masowego - proces rozwoju mediów masowych - widownia - oddziaływanie mediów<br>Komunikowanie międzynarodowe i międzykulturowe<br>Projekt własnego komunikatu społecznego. |
| Wprowadzenie do marketingu wizualnego          | MG_W02<br>MG_W03<br>MG_W05<br>MG_U03<br>MG_U010<br>MG_K03                     | Podstawowe zagadnienia marketingu: Zadowolenie klienta jako cel działalności marketingowej; Analiza otoczenia marketingowego; Strategia promocji;<br>Budowanie komunikatu marketingowego;<br>Cena jako element marketingu; Produkt jako element marketingu;<br>Rola wizerunku w marketingu;<br>Wykonanie projektu: analiza potrzeb marketingowych w odniesieniu do przedsiębiorstwa lub produktu, opracowanie projektu kampanii marketingowej.                                                                                                              |
| Społeczny i techniczny wymiar cyberprzestrzeni | MG_W02<br>MG_W03<br>MG_U07<br>MG_U011<br>MG_K02<br>MG_K05                     | Nauka wywierania wpływu poprzez obraz w sztuce i mediach.<br>Propaganda.<br>Zarządzanie emocjami społecznymi.<br>Analiza reklamy<br>Społeczny dowód słuszności.<br>Zjawisko Fake news.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Podstawy fotografii                            | MG_W01<br>MG_W04<br>MG_U010                                                   | Poznanie istoty i historia fotografii, rodzaje aparatów fotograficznych;<br>Akcesoria fotograficzne,<br>Parametry techniczne: ISO, przysłona, czas naświetlania, ekspozycja, tryby pracy, histogram;<br>Rola światła i sceny w fotografii.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Kultura masowa i audiowizualna                 | MG_W03<br>MG_W06<br>MG_W08<br>MG_U02<br>MG_U07<br>MG_U13<br>MG_K03            | Od kultury masowej do kultury popularnej;<br>Kultura komunikacji wizualnej;<br>Historia telewizji.<br>Cechy telewizji;<br>Film w popkulturze;<br>Kultura popularna a tożsamość narodowa i etniczna;<br>Gra wideo jako element kultury masowej;<br>Etyka a gry wideo.                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Kulturowe konteksty sztuki i mediów            | MG_W03<br>MG_W06<br>MG_U02<br>MG_U07<br>MG_U13<br>MG_K03                      | Definicja sztuki.<br>Krótki kurs historii sztuki.<br>Rola sztuki w życiu jednostki i społeczeństwa;<br>Media;<br>Sztuka wyższa i sztuka popularna w mediach;<br>Przekaz religijny;<br>Duchowy kontekst komunikacji – od starożytności po współczesność;<br>Oświecenie jako nowy projekt społeczny;                                                                                                                                                                                                                                                          |

|                                     |                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                     |                                                                                                            | Sztuka i media XXI wieku;<br>Etyka sztuki a etyka mediów.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Podstawy Grafiki cyfrowej           | MG_W01<br>MG_U01<br>MG_U02<br>MG_U04<br>MG_U05<br>MG_U17<br>MG_K01                                         | Historia i znaczenie grafiki w obszarze sztuk.<br>Od projektu cyfrowego po zagadnienia wydruku/poligrafia cyfrowa;<br>Terminologia związana z drukiem tradycyjnym i cyfrowym.<br>Zagadnienia poligraficzne.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Warsztaty komunikacji i prezentacji | MG_W01<br>MG_W03<br>MG_W05<br>MG_W06<br>MG_U03<br>MG_U04<br>MG_U07<br>MG_U10<br>MG_U15<br>MG_U17<br>MG_K01 | Nabycie podstawowych kompetencji interpersonalnych;<br>Komunikacji werbalnej.<br>Projektowanie pomocy wizualnych do prezentacji;<br>Etyka i etykieta komunikacji;<br>Autoprezentacja;<br>Prezentacje – zaliczenie projektu.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Podstawy rysunku tradycyjnego       | MG_W01<br>MG_W03<br>MG_W05<br>MG_U05                                                                       | Obraz jako narzędzie komunikacji.<br>Od rysunku pierwotnego po rysunek współczesny;<br>Fotografia a rysunek.<br>Przestrzeń;<br>Zagadnienie przestrzeni obrazu i przestrzeni realnej;<br>Kształt. Kompozycja. Aktor;<br>Martwa natura i ćwiczenia z modelem;<br>Dominanta w kompozycji.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Zarządzanie projektem wdrożeniowym  | MG_W02<br>MG_U07<br>MG_U11<br>MG_U14<br>MG_U15<br>MG_U16<br>MG_K05                                         | Zapoznanie słuchaczy z podstawowymi zasadami przygotowania i nadzorowania projektów realizowanych w warunkach rzeczywistych.<br>Istota projektu wdrożeniowego<br>Etapy przygotowania i wdrożenia projektu<br>Metody zarządzania projektami<br>Metody ewaluacji                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Wprowadzenie do studiów             | MG_W06<br>MG_U13<br>MG_K05                                                                                 | Zaznajomienie studentów z celami i efektami kształcenia na kierunku MiGK; objaśnienie, regulaminu studenta WSB w Gdańsku; zaznajomienie studenta z infrastrukturą uczelni.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Podstawy zarządzania                | MG_W07<br>MG_U14<br>MG_K01<br>MG_K04                                                                       | Organizacje – pojęcie, modele, cechy, typologia, cele, oraz mierniki efektywności organizacji.<br>Zarządzanie – pojęcie, postacie sprawnego działania, etapy procesu zarządzania, zasady zarządzania, zarządzanie zmianą (proces, przyczyny i pokonywanie oporów)<br>Menedżer – pojęcie, klasyfikacja, cechy, role i kompetencje menedżerów, władza, style kierowania, przywództwo (istota, cechy, typy, przywództwo przyszłości)<br>Planowanie w organizacji – pojęcie i istota planowania, etapy procesu planowania, rodzaje i hierarchia planów, zasady planowania, bariery skuteczności planów<br>Wpływ otoczenia na funkcjonowanie organizacji<br>Podejmowanie decyzji - istota, identyfikacja szans i zagrożeń, podejmowanie decyzji w warunkach niepewności (pojęcie ryzyka), rodzaje decyzji, model podejmowania decyzji, teoria gier |

|                                   |                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                   |                                                                                                            | Organizowanie - pojęcie, elementy składowe, struktury organizacyjne (rodzaje i charakterystyka), procedury organizacyjne, formalizacja zachowań i procesów pracy<br>Motywowanie - założenia dotyczące motywacji i motywowania, teorie i poglądy na motywację, narzędzia i zasady motywowania, systemy motywacyjne<br>Kultura organizacyjna - pojęcie, elementy, poziomy (E. Schein, J. Kotter i J. Heskett), klasyfikacja (elastyczne i sztywne kultury), związek kultury organizacyjnej ze strategią i efektywnością |
| Typografia                        | MG_W01<br>MG_U03<br>MG_U04<br>MG_U05<br>MG_U06<br>MG_K02                                                   | Zarys historii pisma.<br>Funkcja litery.<br>Rodzaje znaków literniczych.<br>Historia pisma łacińskiego.<br>Kapitała rzymska.<br>Projekt do realizacji: cyfrowa kompozycja typograficzna.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Retoryka wizualna                 | MG_W01<br>MG_W03<br>MG_W05<br>MG_W06<br>MG_U03<br>MG_U04<br>MG_U07<br>MG_U10<br>MG_U15<br>MG_U17<br>MG_K01 | Pojęcie retoryki wczoraj i dziś.<br>Znak – kod – komunikacja – medium.<br>Retoryka obrazu: kompozycja, nastrój, oddziaływanie plamą, punktem i płaszczyzną.<br>Budowanie argumentacji, problem wiarygodności – specyfika mediów elektronicznych.                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Metody pisanie prac projektowych  | MG_U17<br>MG_U18<br>MG_K01<br>MG_K03                                                                       | Zaznajomienie z zasadami realizowania prac projektowych i pisemnych oraz prawidłowego tworzenia dokumentacji.<br>Etapy pracy projektowej<br>Rozpoznanie literaturowe<br>Tworzenie narzędzia badawczego<br>Tworzenie dokumentacji                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Grafika warsztatowa               | MG_W01<br>MG_W03<br>MG_U03<br>MG_U05<br>MG_U10<br>MG_K01                                                   | Druk wypukły, linoryt, wykonanie projektu.<br>Techniki druku wypukłego i ich charakterystyka - omówienie i ćwiczenie projektowe<br>Projekt 1: interpretacja powiedzenia<br>Projekt 2: ekslibris                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Projektowanie stron internetowych | MG_W01<br>MG_W03<br>MG_W04<br>MG_U01<br>MG_U08<br>MG_U10<br>MG_K03                                         | Rodzaje stron www (blogi, galerie, sklepy internetowe, fora);<br>Hosting.<br>Usługa domenowa;<br>Projektowanie graficzne strony internetowej;<br>Projekt samodzielny.<br>Ocena jakości stron – UX.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Rysunek tradycyjny                | MG_W01<br>MG_W03<br>MG_W05<br>MG_U05<br>MG_U10<br>MG_U13<br>MG_K02                                         | Wprowadzenie do zagadnień związanych z kompozycją obrazu.<br>Obrazy cyfrowy a obraz tradycyjny – analiza porównawcza;<br>Praktyka rysunku studyjnego/martwa natura.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Fotografia cyfrowa                | MG_W01<br>MG_U01<br>MG_U04                                                                                 | Rodzaje obrazów cyfrowych w fotografii, zaawansowane techniki fotograficzne.<br>Aranżacja planu zdjęciowego w warunkach praktycznych.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

|                                      |                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                      | MG_U17<br>MG_K01                                                                                           | Realizacja projektu związanego z przekazem wizualnym z zastosowaniem fotografii i grafiki.<br>Archiwizowanie obrazów, formaty zapisu obrazu, pojęcie kompresji informacji cyfrowej, metadane cyfrowego obrazu, jednostki pojemności informacji, obliczanie wielkości pliku cyfrowego.<br>Analiza projektu pod względem tematycznym i kompozycyjnym oraz jej aspektem społecznym |
| Kulturowe konteksty sztuki i mediów  | MG_W03<br>MG_W06<br>MG_U02<br>MG_U07<br>MG_U13<br>MG_K01<br>MG_K02                                         | Definicja sztuki.<br>Krótki kurs historii sztuki.<br>Rola sztuki w życiu jednostki i społeczeństwa.<br>Media – pojęcie, historia, ewolucja.<br>Media tradycyjne i media cyfrowe.                                                                                                                                                                                                |
| Socjotechnika w mediach              | MG_W02<br>MG_W03<br>MG_W05<br>MG_W06<br>MG_U02<br>MG_U11<br>MG_U13<br>MG_U15<br>MG_U16<br>MG_U18<br>MG_K02 | Socjotechnika i psychomanipulacje istota i geneza.<br>Wywieranie wpływu poprzez obraz w sztuce i mediach.<br>Propaganda;<br>Zarządzanie emocjami społecznymi.<br>Religia i polityka.<br>Emocje i techniki manipulacji.<br>Szantaż, kłamstwo, kreowanie wizerunku.                                                                                                               |
| Fotografia jako komunikacja wartości | MG_W01<br>MG_U01<br>MG_U03<br>MG_U04<br>MG_K01<br>MG_K03                                                   | Fotografia historia i znaczenie.<br>Reportaż i dokumentacja fotograficzna.<br>Style narracyjne w fotografii.                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Aplikacje i komunikacja w internecie | MG_W04<br>MG_W06<br>MG_U08<br>MG_U09<br>MG_U13<br>MG_K03<br>MG_K04<br>MG_K05                               | Przekazanie studentom praktycznej wiedzy niezbędnej do stworzenia i utrzymania serwisu internetowego – rozumianego jako forma komunikacji medialnej.                                                                                                                                                                                                                            |
| Język obcy                           | MG_U12<br>MG_U19                                                                                           | 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           | MG_W01<br>MG_U03<br>MG_U04<br>MG_U06<br>MG_U10<br>MG_K03                                                   | Podstawowe narzędzia pakietu Adobe Ai, Adobe Ps,<br>Stworzenie samodzielnie projektu wielowarstwowego łączącego zagadnienia związane z formatowaniem txtu oraz stylizacją obrazu cyfrowego.                                                                                                                                                                                     |
| Podstawy sztuki komiksu              | MG_W01<br>MG_W03<br>MG_W06<br>MG_W08<br>MG_U01                                                             | Wprowadzenie - komiks jako forma sztuki.<br>Komiks jako opowieść.<br>Komiks jako technika ilustracyjna.<br>Rola komiksu w mediach – od Puncha po czasy współczesne.                                                                                                                                                                                                             |

|                                            |                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                            | MG_U03<br>MG_U04<br>MG_U05<br>MG_U06<br>MG_U10<br>MG_U13<br>MG_K02<br>MG_K03                                                   | Historia komiksu.<br>Warsztaty praktyczne komiksu z użyciem technik rysunkowych i cyfrowych.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Komiks jako medium społeczne               | MG_W01<br>MG_W03<br>MG_W08<br>MG_U03<br>MG_U06<br>MG_U15<br>MG_U17<br>MG_K02<br>MG_K03                                         | Historia komiksu.<br>Komiks europejski a komiks amerykański i komiks azjatycki.<br>Kulturowe miejsce powieści graficznej.<br>Komiks erotyczny.<br>Komiks a reklama.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Zaawansowane techniki grafiki warsztatowej | MG_W01<br>MG_W03<br>MG_U03<br>MG_U05<br>MG_U10<br>MG_K01<br>MG_K02                                                             | Techniki druku wklęsłego i ich charakterystyka: suchoryt i akwafora;                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Praktyka zawodowa                          | MG_W02<br>MG_W03<br>MG_W05<br>MG_W08<br>MG_U03<br>MG_U04<br>MG_U06<br>MG_U08<br>MG_U15<br>MG_U17<br>MG_U18<br>MG_K02<br>MG_K05 | Organizacja przepisów BHP. Zapoznanie studenta ze strukturą organizacji, profilem działalności i zasadami w nim obowiązującymi; organizacją projektami z zakresu multimedialnych i grafiki.<br>Zapoznanie studenta z aktualnie prowadzonymi w organizacji projektami z zakresu multimedialnych i grafiki.<br>Zapoznanie studenta z technologiami oraz materiałami stosowanymi w realizacjach projektów z zakresu grafiki artystycznej i użytkowej w organizacji, w tym procesy poligraficzne i cyfrowe.<br>Praktyczna realizacja zadań powierzonych studentowi z wykorzystaniem programów pakietu Adobe i/lub innych programów do obróbki graficznej z uwzględnieniem wykorzystania wiedzy zdobytej podczas nauki przedmiotów kierunkowych, w tym m.in: Fotografia i jej obróbka cyfrowa, retusz; Marketing wizualny i komunikacja społeczna, projektowanie strategii marketingowych i medialnych, marketing w mediach i mediach społecznościowych; Szeroko pojęte zagadnienia z zakresu grafiki komputerowej i technik multimedialnych; Projektowanie serwisów internetowych i stron WWW; Projektowanie grafiki reklamowej, w tym plakatów, ulotek, ogłoszeń zarówno do druku jak i do ekspozycji cyfrowej; Skład i montaż komputerowy. |
| Wychowanie fizyczne                        | MG_K05                                                                                                                         | Omówienie zasad bezpiecznego korzystania z obiektów, przyrządów i środowisk związanych z uprawianiem różnych dyscyplin sportu. Zapoznanie z regulaminem hali sportowej. Organizacja, higiena i porządek pracy. Omówienie zasad i kryteriów zaliczenia przedmiotu.<br>Ćwiczenia kształtujące prawidłową postawę ciała z wykorzystaniem przyrządów i przyborów.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

|                                                     |                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                     |                                                                                                                      | <p>Podstawowe ćwiczenia na poszczególne grupy mięśniowe.<br/> Trening kształtujący mięśnie brzucha; Trening kształtujący mięśnie klatki piersiowej; Trening kształtujący mięśnie nóg;<br/> Trening kształtujący mięśnie ramion; Trening kształtujący mięśnie obręczy barkowej; Trening kształtujący mięśnie grzbietu; Trening kształtujący mięśnie łydek<br/> Gry zespołowe: zasady i przepisy gier zespołowych, technika i taktyka gier zespołowych<br/> Elementy samoobrony: obrona przed ciosami i kopnięciami; obrona przed obchwytem; obrona przed zagrożeniem nożem; obrona przed zagrożeniem bronią palną<br/> Pedagogiczne wartości sportu<br/> Znaczenie aktywności fizycznej w życiu człowieka</p> |
| Komunikacja w czasach społeczeństwa wizualnego      | MG_W03<br>MG_W04<br>MG_W05<br>MG_W06<br>MG_U10<br>MG_U13<br>MG_K04                                                   | <p>Kulturowe różnice komunikacyjne.<br/> Komunikacja społeczna z użyciem Internetu i serwisów społecznościowych.<br/> Komunikacja zaangażowana społecznie a komunikacja marketingowa.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Tworzenie marki                                     | MG_W02<br>MG_W05<br><br>MG_U01<br>MG_U04<br>MG_U05<br>MG_K03                                                         | <p>Geneza, funkcje, pojęcie marki/ znaku towarowego.<br/> Znaczenie marki w decyzjach uczestników gry rynkowej.<br/> Wprowadzenie marki na rynek<br/> Finansowe aspekty zarządzania marką<br/> Analiza business cases z zakresu zarządzania marką</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Projektowanie strategii marketingowych i medialnych | MG_W02<br>MG_W03<br>MG_W05<br>MG_W06<br>MG_U03<br>MG_U06<br>MG_U08<br>MG_U10<br>MG_U14<br>MG_U15<br>MG_U16<br>MG_K03 | <p>Istota i elementy strategii marketingowej.<br/> Strategia marketingowa jako część strategii firmy.<br/> Formułowanie strategii marketingowej.<br/> Elementy strategii marketingowej.<br/> Prowadzenie kampanii w mediach społecznościowych</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Symbol wizualny i jego rola w kulturze              | MG_W01<br>MG_W04<br>MG_U07<br>MG_U11<br>MG_U17<br>MG_K02                                                             | <p>Definicja symbolu.<br/> Krótki kurs historii sztuki.<br/> Rola symbolu w życiu jednostki i społeczeństwa.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Zaawansowane narzędzia grafiki cyfrowej             | MG_W03<br>MG_W04<br>MG_W05<br>MG_U02<br>MG_U04<br>MG_U06<br>MG_U15<br>MG_U17                                         | <p>Różnice między grafiką rastrową a wektorową;<br/> Typografia w Illustratorze;<br/> Zaawansowane techniki rysowania;<br/> Projektowanie logotypów;<br/> Tworzenie efektów specjalnych.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Zarządzanie projektem medialnym                     | MG_W02<br>MG_W03<br>MG_W05<br>MG_W06                                                                                 | <p>Cechy charakterystyczne projektów medialnych<br/> Standardy zarządzania (zarządzanie integracją, zakresem, czasem, kosztami, jakością, zasobami ludzkimi,</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

|                                       |                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                       | MG_U03<br>MG_U04<br>MG_U06<br>MG_U08<br>MG_U10<br>MG_U14<br>MG_U15<br>MG_U16<br>MG_K03                                                   | komunikacją, ryzykiem, zamówieniami, zaangażowaniem interesariuszy)<br>Opracowanie wybranych założeń projektu medialnego zgodnie ze wybranymi standardami np. PMI/PMBOK                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Projekt wdrożeniowy                   | MG_W02<br>MG_W04<br>MG_W07<br>MG_W08<br>MG_U02<br>MG_U03<br>MG_U05<br>MG_U06<br>MG_U14<br>MG_U15<br>MG_U16<br>MG_U17<br>MG_U18<br>MG_K04 | Istota projektu wdrożeniowego, podstawowe zasady pisania projektu, kryteria oceny projektu;<br>Wybór przedsiębiorstwa/obszaru badań do projektu wdrożeniowego.<br>Cel projektu, metody pomiaru zmiennych i źródła informacji.<br>Opracowanie i analiza zebranego materiału badawczego.<br>Identyfikacja możliwości i zagrożeń związanych z wdrożeniem projektu.<br>Określenie i ocena możliwych realizacji projektu.<br>Formułowanie wniosków z projektu. |
| Grafika reklamowa                     | MG_W04<br>MG_W08<br>MG_U03<br>MG_U04<br>MG_U05<br>MG_K02                                                                                 | Podstawy multimediiów.<br>Grafika wektorowa i rastrowa.<br>Podstawy tworzenia sygnału graficzne i elementów identyfikacji wizualnej                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Podstawy prawa dla grafików           | MG_U09<br>MG_K04                                                                                                                         | Obowiązująca podstawa prawna prowadzenia działalności gospodarczej.<br>Geneza obowiązujących praw autorskich.<br>Prawa autorskie.<br>Prawo własności intelektualnej.                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Przygotowanie studenta do rynku pracy | MG_W06<br>MG_U13<br>MG_U14<br>MG_U15<br>MG_U16<br>MG_U17                                                                                 | Pojęcie i znaczenie planowania kariery zawodowej;<br>Rozwój kariery i konsekwencje w życiu osobistym i zawodowym;<br>Zmiany na rynku pracy;<br>Mobilność międzynarodowa, geograficzna i zawodowa                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Podstawy przedsiębiorczości w mediach | MG_W07<br>MG_W08<br>MG_U13<br>MG_U14<br>MG_K04                                                                                           | Zarządzanie projektem wizualnym: od realizacji projektu do targetowania grup odbiorców.<br>Główne cele praw autorskich.<br>Koncepcja własności intelektualnej i jej rodzaje.<br>Kategoryzacja własności intelektualnej.<br>Autorskie prawa osobiste.<br>Autorskie prawa majątkowe.                                                                                                                                                                        |
| Budowa portfolio                      | MG_W02<br>MG_W03<br>MG_W04<br>MG_W06<br>MG_W07<br>MG_U03<br>MG_U04<br>MG_U05<br>MG_U07                                                   | Wykorzystanie i stosowanie najlepszych technik do prezentowanych treści – zarówno w warstwie wizualnej, jak i w sposobie przekazu.<br>Rodzaje portfolio.<br>Metody przygotowania i prezentacji portfolio.                                                                                                                                                                                                                                                 |

|                                       |                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|---------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                       | MG_U10<br>MG_K05                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Etyka w komunikacji medialnej         | MG_W08<br>MG_U13<br>MG_U18<br>MG_K02                                         | Pojęcie etyki i komunikacji medialnej<br>Koncepcje etyczne<br>Pojęcie fake newsa, prawdy, postprawdy i obiektywizmu<br>Konteksty kulturowe w etyce<br>Granice wolności w komunikacji medialnej                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Podstawy projektowania graficznego    | MG_W01<br>MG_U03<br>MG_K04                                                   | Obraz i litera<br>Kolor i struktura<br>Edycja analogowa i cyfrowa<br>Kompozycja.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Infografika                           | MG_W05<br>MG_U03<br>MG_U07<br>MG_U17<br>MG_K04                               | Szkic projektu znaków do założonego typu działalności<br>Praca z studentem na zajęciach w postaci ćwiczeń z zakresu projektowania infograficznego.<br>Konstruowanie poszczególnych znaków w oparciu o przyjęte założenia<br>Łączenie w projekcie ikon oraz typografii<br>Przygotowanie plików do gotowej planszy oraz ich eksport                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Projektowanie identyfikacji wizualnej | MG_W05<br>MG_U04<br>MG_U16<br>MG_K02                                         | Cele spójnej identyfikacji wizualnej dla marki<br>Logo i jego najważniejsze cechy.<br>Wizytówka i plakat jako narzędzie marketingowe.<br>Design w social mediach.<br>Baner i druki wielkoformatowe.<br>Grafika na stronę firmową                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Wizualne aspekty reklamy komercyjnej  | MG_W03<br>MG_W02<br>MG_U03<br>MG_U07<br>MG_U13<br>MG_U11<br>MG_U14<br>MG_K01 | Pojęcie reklamy i jego historia.<br>Rodzaje reklamy.<br>Tekst, obraz w reklamie.<br>Reklama jako komunikacja.<br>Funkcje reklamy.<br>Praca z briefem reklamowym.<br>Landscape mediowy.<br>Trendy w reklamie<br>Analiza kampanii reklamowych ambientowych.<br>Analiza kampanii reklamowych social media.<br>Analiza kampanii reklamowych OOH.<br>Analiza kampanii multiformatowej.<br>Rynek reklamy w Polsce.                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Reklama społeczna                     | MG_W01<br>MG_W03<br>MG_U03<br>MG_U11<br>MG_K01<br>MG_K03                     | Historia i definicje reklamy społecznej<br>Społeczny marketing-mix (4P) a miejsce w nim reklamy społecznej<br>Partnerstwo jako 5P w marketingu społecznym<br>Reklama pogranicza – komercyjność a cel społeczny (przykłady reklam pogranicza)<br>Reklama społeczna niskobudżetowa – wybrany casus<br>Perswazja w reklamie społecznej<br>Reklama społeczna a konstruowanie zmiany<br>Pedagogiczna funkcja reklamy społecznej<br>Elementy analityczne niezbędne w procesie analizy i tworzenia reklamy społecznej<br>Skuteczność reklamy społecznej – czy i jak ją badać oraz co może o niej decydować?<br>Reklama społeczna jako opowiadanie obrazem - jak badać komunikację wizualną w reklamie społecznej? |
| Warsztaty wideo                       | MG_W01<br>MG_W03<br>MG_U03                                                   | Nauka programu Adobe Premiere<br>Nauka łączenia ze sobą planów. Prezentacja nietypowych rozwiązań montażu na przykładach teledysków.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

|                                 |                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                 | MG_U10<br>MG_K03                                                                                                               | Montaż wideo teledysku<br>Korekty                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Podstawy fotografii produktowej | MG_W01<br>MG_W07<br>MG_W08<br>MG_U03<br>MG_U04<br>MG_U16<br>MG_K02<br>MG_K03                                                   | Wprowadzenie do fotografii produktowej: Definicja, historia oraz zastosowanie w biznesie i reklamie.<br>Wybór odpowiedniego sprzętu: Rodzaje aparatów, obiektywów i ich zastosowanie w fotografii produktowej.<br>Podstawy oświetlenia w fotografii produktowej: Rodzaje świateł, ich charakterystyka, techniki oświetleniowe oraz ich wpływ na prezentację produktu.<br>Kompozycja i kadrowanie produktu: Reguły kompozycji, umieszczanie produktu w kadrze, korzystanie z głębi ostrości.<br>Tło i jego znaczenie: Wybór odpowiedniego tła, techniki jego przygotowania oraz manipulacja tłem w postprodukcji.<br>Stylizacja produktu: Przygotowanie produktu do sesji, akcesoria dodatkowe, techniki stylizacyjne.<br>Fotografia produktów trudnych: Przedstawienie technik fotografowania produktów odbłaskowych, przezroczystych oraz o skomplikowanych kształtach.<br>Podstawy retuszu produktowego: Wprowadzenie do postprodukcji w programach graficznych, podstawowe techniki retuszu oraz poprawa jakości zdjęć.                                                                                                                                                   |
| Społeczny wymiar fotografii     | MG_W01<br>MG_W02<br>MG_W03<br>MG_W06<br>MG_U01<br>MG_U03<br>MG_U07<br>MG_U10<br>MG_U15<br>MG_U17<br>MG_K01<br>MG_K02<br>MG_K03 | Historia Fotografii Społecznej Rozwój i ewolucja fotografii jako narzędzia społecznego dokumentu.<br>Kluczowi przedstawiciele i ich wkład w fotograficzne spojrzenie na społeczeństwo.<br>Techniki Fotograficzne w Kontekście Społecznym Techniki Reporterskie Fotografia uliczna i dokumentalna. Znaczenie chwili decydującej w uchwyceniu sytuacji.<br>Portret Społeczny Tworzenie portretów, które oddają charakter i historię jednostek w kontekście społecznym.<br>Wykorzystanie fotografii jako narzędzia aktywizmu społecznego.<br>Krytyczna Analiza Fotografii Rozwijanie umiejętności czytania i interpretacji społecznych treści w fotografii.<br>Ocena skuteczności przekazu w kontekście społecznego przekazu. Badanie społecznych kontekstów, w których powstają i są prezentowane fotografie. Zrozumienie wpływu społeczności na percepcję obrazu.<br>Planowanie, realizacja i prezentacja projektów związanych z ważnymi kwestiami społecznymi. Wybór i umiejętne opracowywanie społecznych tematów fotograficznych.<br>Umiejętność skutecznej prezentacji prac fotograficznych.<br>Aktywne uczestnictwo w dyskusji na temat społecznych wymiarów fotografii. |
| Fotografia reklamowa            | MG_W01<br>MG_W04<br>MG_W05<br>MG_U01<br>MG_U03<br>MG_U08<br>MG_K02<br>MG_K03                                                   | Rodzaje fotografii reklamowej, kanały umieszczania fotografii reklamowej.<br>Społeczne oddziaływanie fotografii reklamowej.<br>Wykorzystanie technik cyfrowych oraz pracy zespołowej przy realizacji kampanii reklamowych                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Fotografia specjalna i prasowa  | MG_W01<br>MG_W03<br>MG_W06                                                                                                     | Fotografia specjalna: efekty specjalne, charakteryzacja, sposoby uzyskiwania efektów specjalnych.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

|                                                |                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                | MG_U03<br>MG_U04<br>MG_U16<br>MG_K02                                         | Rola i znaczenie efektów specjalnych. Retusz analogowy i retusz cyfrowy.<br>Manipulacje obrazem.<br>Fotografia reporterska: historia i znaczenie.<br>Reportaż i dokumentacja fotograficzna.<br>Style narracyjne w fotografii.<br>Ćwiczenia praktyczne: fotografia portretowa, fotografia ludzi i przedmiotów, fotografia tła i przestrzeni                                                                                                 |
| Animacja komputerowa 2D                        | MG_W01<br>MG_W03<br>MG_W04<br>MG_U03<br>MG_U04<br>MG_U07<br>MG_K01<br>MG_K03 | Podstawy animacji 2D – zasady ruchu, timing, squash and stretch.<br>Storyboard i animatik – planowanie narracji i rytmu scen.<br>Rysunek i stylizacja postaci – projektowanie bohaterów i ekspresji.<br>Animacja klatkowa i wektorowa – praca w programach 2D (np. Toon Boom, Animate).<br>Efekty i kompozycja sceny – tło, światło, efekty specjalne 2D.<br>Postprodukcja i eksport – montaż, synchronizacja dźwięku, formaty publikacji. |
| Zaawansowane projektowanie stron internetowych | MG_W01<br>MG_W04<br>MG_U02<br>MG_U03<br>MG_K02<br>MG_K03                     | Zasady projektowania stron www<br>Zaawansowana obsługa narzędzi do projektowania stron www<br>Tworzenie zaawansowanych animowanych elementów stron www<br>Projektowanie stron internetowych bez użycia kodu<br>Realizacja projektu według wymagań klienta (symulacja)<br>Utrzymanie projektu                                                                                                                                               |
| Modelowanie etyki postaci w grze               | MG_W01<br>MG_W02<br>MG_U04<br>MG_U05<br>MG_K05                               | Narzędzia i terminologia narratologiczna w projektowaniu gier<br>Od herosa do antybohatera - podstawy projektowania etycznego postaci<br>Jak stworzyć postać antagonisty? - case studies<br>Jak stworzyć postać protagonisty? - case studies                                                                                                                                                                                               |
| Projektowanie Visual novels                    | MG_W01<br>MG_W03<br>MG_W02<br>MG_U03<br>MG_U04<br>MG_K02                     | Wprowadzenie do historii gier wideo<br>Gatunki i konwencje gier wideo<br>Podstawy tworzenia narracji w grach wideo<br>Worldbuilding na przykładzie horroru<br>Worldbuilding na przykładzie fantastyki naukowej<br>Marketing, promocja i produkcja gier wideo                                                                                                                                                                               |
| Animacja klasyczna i cyfrowa                   | MG_W01<br>MG_W04<br>MG_U03<br>MG_U05<br>MG_K04                               | Importowanie plików w programie After Effects<br>Antologia Polskiej Animacji<br>After Effects - Transformacje, pineski<br>After Effect - Maski, renderowanie, praca nad animacją<br>Przykłady najciekawszych animacji krótkometrażowych<br>Praca nad animacją - korekty                                                                                                                                                                    |
| Społeczne aspekty projektowania przestrzeni    | MG_W01<br>MG_W06<br>MG_U07<br>MG_U14<br>MG_U17<br>MG_K01<br>MG_K02           | Sposoby wyrażenia przestrzeni w formie abstrakcyjnej.<br>Zasady i wartości estetyczne kształtujące przestrzeń miejską.<br>Wpływ architektury na percepcję i doświadczenie przestrzeni społecznej.                                                                                                                                                                                                                                          |
| Historia efektów specjalnych                   | MG_W03<br>MG_W06<br>MG_U09                                                   | Początki efektów specjalnych – iluzje optyczne, triki kamerowe.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

|                                 |                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------|----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                 | MK_U13<br><br>MG_U16<br>MG_K02<br>MG_K03                 | Efekty praktyczne XX wieku – animatronika, charakteryzacja, pirotechnika.<br><br>Techniki optyczne i analogowe – matte painting, blue screen, rotoskopia.<br>Rozwój CGI – pierwsze animacje komputerowe, motion capture, przełomowe filmy.<br>Efekty w grach i mediach interaktywnych – silniki 3D, symulacje, rendering. |
| Animacja 2D i 3D                | MG_W01<br>MG_W04<br>MG_U03<br>MG_U04<br>MG_U09<br>MG_K03 | Zasady tworzenia animacji 2D i 3D; kluczowe etapy produkcji; rigging i symulacje ruchu; wykorzystanie oprogramowania Blender i After Effects.                                                                                                                                                                             |
| Modelowanie i renderowanie 3D   | MG_W01<br>MG_W04<br>MG_U02<br>MG_U04<br>MG_U09<br>MG_K03 | Modelowanie obiektów i postaci; teksturowanie, oświetlenie i rendering; realistyczne i stylizowane ujęcia; optymalizacja projektu                                                                                                                                                                                         |
| Storyboard i reżyseria animacji | MG_W07<br>MG_U07<br>MG_U08<br>MG_U10<br>MG_K03           | Historia i rozwój gamifikacji<br>Elementy gamifikacji w grach wideo<br>Mechanizmy motywacyjne w gamifikacji<br>Przykłady gamifikacji w różnych gatunkach gier<br>Gamifikacja a lojalność użytkowników<br>Testowanie i analiza systemów gamifikacyjnych                                                                    |
| Efekty wizualne                 | MG_W01<br>MG_W04<br>MG_U04<br>MG_U06<br>MG_U10<br>MG_K03 | Podstawy compositingu; green screen, motion tracking; integracja wideo z grafiką 3D; symulacje cząsteczkowe, korekcja barw.                                                                                                                                                                                               |
| Postprodukcja wideo             | MG_W04<br>MG_W05<br>MG_U0<br>MG_U06<br>MG_U07<br>MG_K03  | Montaż i korekcja barw; praca z dźwiękiem i efektami; łączenie animacji z nagrany materiałem; eksport gotowych projektów.                                                                                                                                                                                                 |
| Komunikacja wizualna w mediach  | MG_W02<br>MG_W03<br>MG_W05<br>MG_U03<br>MG_U10<br>MG_K03 | Strategie komunikacji wizualnej w marketingu cyfrowym; projektowanie przekazów dla różnych mediów; analiza trendów wizualnych; integracja grafiki, animacji i wideo; analiza efektywności komunikacji.                                                                                                                    |
| UX/UI design                    | MG_W01<br>MG_W04, MG_U02,<br>MG_U08, MG_U14,<br>MG_K03   | Projektowanie interfejsów użytkownika; prototypowanie i testowanie w Figma; design systemy                                                                                                                                                                                                                                |
| Storytelling wizualny           | MG_W03, MG_W05,<br>MG_U03, MG_U07,<br>MG_U11, MG_K01     | Zasady narracji wizualnej; tworzenie spójnych opowieści marki; integracja obrazu, dźwięku i tekstu w komunikacji                                                                                                                                                                                                          |

|                                   |                                                      |                                                                                                                             |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Content design                    | MG_W02, MG_W05,<br>MG_U03, MG_U08,<br>MG_U16, MG_K03 | Projektowanie treści wizualnych dla mediów społecznościowych; planowanie i realizacja kampanii; dobór narzędzi i kanałów.   |
| Infografika i wizualizacja danych | MG_W01, MG_W05,<br>MG_U03, MG_U07,<br>MG_U17, MG_K04 | Zasady projektowania przekazów opartych na danych; infografiki w biznesie, edukacji i mediach; wizualne metafory informacji |
| AI w projektowaniu wizualnym      | MG_W04, MG_W08,<br>MG_U02, MG_U13,<br>MG_U15, MG_K02 | Zastosowanie narzędzi AI (Midjourney, Runway, Sora) w projektowaniu; automatyzacja procesów; aspekty etyczne i prawne.      |

#### IV. PRZYPORZĄDKOWANIE KIERUNKU STUDIÓW DO DYSYCYPLIN NAUKOWYCH

| L.p. | Dyscypliny naukowe                                                     | % PUNKTÓW ECTS |
|------|------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 1.   | Nauki o komunikacji społecznej i mediach ( <b>dyscyplina wiodąca</b> ) | 54             |
| 2.   | Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki                           | 15             |
| 3.   | Informatyka techniczna i telekomunikacyjna                             | 31             |

#### A) 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<br>98,1        |
|                                                                                                                                                                                                                                                                             | STUDIA NIESTACJONARNE<br>97,8     |
| Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne                                                                                                                                                                                  | 149,9 ST                          |
|                                                                                                                                                                                                                                                                             | 150,2 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                                |

#### V. 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 uczenia się. Po zakończonych praktykach student dostarcza całą dokumentację na uczelnię, gdzie jest ona opiniowana przez Opiekuna praktyk zawodowych.

**VI. SPOSOBY WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGANÝCH PRZEZ STUDENTA  
W TRAKCIE CAŁEGO CYKLU KSZTAŁCENIA DLA DANEGO KIERUNKU STUDIÓW**

| 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                     |
| Egzamin dyplomowy                                    | x      | x            | x                     |

Formy i metody prowadzenia zajęć oraz kryteria oceny i jej składowe dla poszczególnych zajęć określa karta przedmiotu.