



Uniwersytet WSB Merito w Poznaniu  
Wydział Przedsiębiorczości i Innowacji w Warszawie

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

Studia: stacjonarne i niestacjonarne

Profil: praktyczny

Rok akademicki 2024/2025

## I. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA KIERUNKU STUDIÓW

Nazwa kierunku studiów	Multimedia i grafika komputerowa	
Poziom kształcenia	Studia pierwszego stopnia	
Profil kształcenia	Praktyczny	
Forma studiów	Stacjonarne i niestacjonarne	
Czas trwania studiów (w semestrach)	Sześć semestrów	
Łączna liczba punktów ECTS dla danej formy studiów	180	
Łączna liczba godzin określona w programie studiów	Studia stacjonarne 2380 h	Studia niestacjonarne 1877 h
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat	
Wymiar praktyk zawodowych	960 h	
Język prowadzenia studiów	polski, angielski	
Rok rozpoczęcia cyklu kształcenia	2024/2025	

## II. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Opis efektów uczenia się	Kod uniwersalnej charakterystyki
<b>Wiedza absolwent zna i rozumie</b>		
MG_W01	w zaawansowanym stopniu tradycyjne i cyfrowe techniki graficzne stosowane w procesie kreacji wizualnej oraz zasady dotyczące realizacji prac artystycznych i wykorzystania środków ekspresji za pomocą narzędzi informatycznych	P6S_WG
MG_W02	zaawansowaną wiedzę z dyscypliny nauk o komunikacji społecznej i mediów, ze szczególnym uwzględnieniem wiedzy ze sztuk plastycznych, narzędzi informatycznych oraz relacji między nimi	P6S_WG
MG_W03	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	rolę człowieka i komunikacji międzyludzkiej w społeczeństwie	P6S_WG
MG_W07	ogólne zasady tworzenia i rozwoju różnych form indywidualnej przedsiębiorczości	P6S_WG P6S_WK
MG_W08	w stopniu zaawansowanym najważniejsze aspekty współczesnego życia gospodarczego, w tym możliwości wynikające z transformacji cyfrowej procesów społecznych, komunikacyjnych i gospodarczych oraz wyzwania cywilizacyjne	P6S_WG P6S_WK
MG_W09	uwarunkowania ekonomiczne, prawne i etyczne działalności zawodowej, w tym zasady ochrony praw własności intelektualnej	P6S_WK
MG_W10	zasady posługiwania się jednym z nowożytnych języków obcych na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_WG
<b>Umiejętności absolwent potrafi</b>		
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, szczególnie na potrzeby biznesu	P6S_UW

MG_U05	stworzyć komunikat wizualny za pomocą tradycyjnych technik warsztatowych, w tym plastycznych	P6S_UW
MG_U06	przygotować materiał multimedialny do reprodukcji poligraficznej lub cyfrowej	P6S_UW
MG_U07	efektywnie komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców, przedstawiać i oceniać różne opinie oraz dyskutować o nich, brać udział w debacie	P6S_UW P6S_UK
MG_U08	zaprojektować komunikację, przede wszystkim na potrzeby biznesu z użyciem technik warsztatowych w środowisku programów komputerowych oraz urządzeń peryferyjnych	P6S_UK
MG_U09	dobrać właściwą metodę oraz technikę graficzną do pracy projektowej w zakresie grafiki użytkowej i artystycznej w tym 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, korzystać z umiejętności warsztatowych w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych, stosować techniki ćwiczenia umiejętności oraz doskonalić się we własnym zakresie	P6S_UW P6S_UU
MG_U11	opracować wypowiedź pisemną i wystąpienie ustne stanowiące rozwinięcie i analizę komunikatu multimedialnego, z wykorzystaniem ujęć teoretycznych i źródeł związanych z kierunkiem studiów oraz prezentować własne dokonania artystyczne	P6S_UK
MG_U12	przygotować i przeprowadzić wypowiedź na tematy związane z obszarem studiów w języku obcym	P6S_UW P6S_UK
MG_U13	umiejętnie organizować pracę własną i trafnie ustalać priorytety na drodze do wytyczonego celu zawodowego	P6S_UO P6S_UU
MG_U14	wydajnie pracować w zespole i przyjmować w nim różne role, wykazując się posiadaniem umiejętności organizacyjnych	P6S_UO
MG_U15	formułować problemy, dobrać metody i narzędzia ich rozwiązywania z wykorzystaniem wiedzy z dyscyplin nauki właściwych dla kierunku studiów	P6S_UW
MG_U16	projektować i zarządzać projektami związanymi z kreowaniem marki, tworzeniem strategii marketingowych i kampanii medialnych	P6S_UW P6S_UK P6S_UO
MG_U17	formułować indywidualne problemy oraz zagadnienia będące pretekstem w działaniach artystyczno-projektowych i odzwierciedleniem stosunku studenta do wybranych zjawisk społecznych, kulturowych, artystycznych	P6S_UW P6S_UK
MG_U18	formułować problemy wdrożeniowe, zastosować narzędzia informatyczne do innowacyjnych przedsięwzięć komunikacyjnych	P6S_UW P6S_UK
MG_U19	posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
<b>Kompetencje społeczne</b>		

<b>absolwent jest gotów do</b>		
MG_K01	dostrzeżenia ograniczonego zakresu własnej wiedzy i umiejętności, a także refleksyjnego stosowania wiedzy oraz umiejętności	P6S_KK
MG_K02	prawidłowego identyfikowania i rozstrzygnięcia dylematów związanych z wykonywaniem zawodu, w tym do świadomego przestrzegania zasad etyki zawodowej i poszanowania różnorodności poglądów i kultur, kontrolowania własnych zachowań, np. podczas prezentacji swoich prac	P6S_KR P6S_KK
MG_K03	brania odpowiedzialności za powierzone mu zadania, a także samodzielnego podejmowania się niezależnych prac, przestrzegania zasad etyki zawodowej oraz wymagania przestrzegania jej przez innych, dbanie o etos zawodowy	P6S_KR
MG_K04	działania w sposób przedsiębiorczy, tworząc wartości społeczne oraz inicjując działania na rzecz interesu społecznego	P6S_KO
MG_K05	wykorzystania wiedzy, wyobraźni i twórczego myślenia do rozwiązywania problemów praktycznych, adaptowania się do nowych okoliczności oraz korzystania z wiedzy eksperckiej w przypadku trudności ze znalezieniem rozwiązania	P6S_KK
MG_K06	czynnego uczestnictwa w komunikowaniu z wykorzystaniem technologii informacyjnych i przygotowaniu projektów społecznych i gospodarczych, uwzględniając ich aspekty prawne, ekonomiczne i polityczne	P6S_KO

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

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







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

nazwa zajęć / specjalności	opis zajęć / specjalności
Studiowanie w WSB Merito	Celem zajęć jest zainicjowanie poczucia identyfikacji studenta / studentki z Uczelnią, poznanie możliwości płynących ze studiowania na wybranym kierunku, integracja z grupą oraz zdobycie wiedzy na temat procesu studiowania i funkcjonowania struktur organizacyjnych w Uczelni ułatwiających dalszą naukę i budowanie wspólnoty akademickiej.
Uczenie się i krytyczne myślenie	W trakcie zajęć student / studentka poznaje w praktyce skuteczne metody uczenia się, które wspierają proces studiowania.
Kompetencje przyszłości	Celem zajęć jest przedstawienie kluczowych kompetencji wymaganych przez dynamicznie zmieniający się rynek pracy oraz tych, w które warto inwestować, by odpowiadać na te zmiany. Zajęcia mają także na celu przekazanie studentom praktycznych wskazówek dotyczących poruszania się po rynku pracy oraz omówienie zachodzących zmian w podejściu do pracy.
Etyka i społeczna odpowiedzialność biznesu	Celem zajęć jest zdobycie wiedzy w zakresie wybranych pojęć i problemów etycznych oraz przełożenie jej na wybrane zagadnienia praktyczne w dziedzinie paradygmatu społecznej odpowiedzialności biznesu (CSR) oraz poznanie istoty i roli etyki w działalności biznesowej, rozwijanie umiejętności analizy dylematów etycznych, związanych z działalnością biznesową.
Ochrona własności intelektualnej	Celem zajęć jest zdobycie wiedzy w zakresie ochrony własności intelektualnej (utworów, baz danych, wizerunku, etc.).
Technologie informacyjne	Celem zajęć jest zwiększenie kompetencji informatycznych studenta / studentki poprzez poznanie i praktyczne wykorzystanie narzędzi informatycznych, za pomocą których może on sprawniej pozyskiwać informacje, selekcjonować je, analizować, przetwarzać, zarządzać i przekazywać na potrzebę realizacji zadań zawodowych.
Przedsiębiorczość i współpraca w zespole	Celem zajęć jest budowanie i rozwinięcie u studenta / studentki postawy przedsiębiorczości rozumianej jako „branie spraw w swoje ręce” oraz kształtowanie zachowań i umiejętności sprzyjających efektywnej współpracy w zespole, a także rozwinięcie nastawienia na szukanie rozwiązań, rozwinięcie umiejętności budowania i utrzymywania relacji, kreatywności oraz zdobycie umiejętności dobrej organizacji pracy.
Praca projektowa 1	Celem zajęć jest poznanie metody projektów w teorii i praktyce, nauczenie się odróżniania problemów od celów i rezultatów projektu, nabycie umiejętności posługiwania się narzędziami projektowymi, rozwijanie umiejętności pracy zespołowej.
Wprowadzenie do informatyki	Celem zajęć jest wykształcenie umiejętności i zdobycie wiedzy niezbędnej do posługiwania się komputerami i oprogramowaniem w działalności zawodowej.
Języki i paradygmaty programowania	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z postawami programowania w oparciu o język c++. Studenci poznają różne cykle tworzenia programów w zależności od rodzaju języka programowania a także uczą się elementów niezbędnych w programowaniu. Poznają instrukcje warunkowe, pętle, definiują swoją funkcje i obsługują pliki tekstowe, deklarują tablice i inne złożone typy danych.

Warsztaty rysunku tradycyjnego	Celem zajęć jest dostarczenie wiedzy teoretycznej i umiejętności praktycznych związanych z samodzielnym konstruowaniem kompozycji rysunkowej, operowaniem planami przestrzennymi, stosowaniem rozmaitych technik rysunkowych.
Podstawy projektowania graficznego	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z projektowaniem graficznym. Podczas zajęć studenci uzyskują podstawową wiedzę teoretyczną związaną z projektowaniem i tworzeniem materiałów graficznych. W ramach ćwiczeń praktycznych uczą się – bazując na przykładach – stosować zasady projektowania graficznego związane z kolorystyką, typografią i kompozycją. Poznają wybrane specjalistyczne aplikacje komputerowe służące do projektowania i edycji różnych typów komunikatów wizualnych. Uczą się także wyszukiwać i wykorzystywać, z poszanowaniem prawa autorskiego, zasoby graficzne dostępne w Internecie – banki zdjęć, ikon, fontów, generatory palet kolorystycznych itp. Ważnym elementem zajęć jest praca grupowa, dzięki której nabywane są kompetencje związane z pracą w zespole, przyjmowaniem odpowiedzialności za własne decyzje oraz otwartością w wymianie opinii z poszanowaniem rozmówcy. Podczas zajęć omawiana jest też etyczna strona decyzji projektanta graficznego w odniesieniu do podejmowanych tematów oraz sposobu realizacji.
Grafika bitmapowa (rastrowa)	Celem zajęć jest zapoznanie studenta z zasadami pracy z plikami graficznymi w systemach komputerowych. Student zdobędzie umiejętności niezbędne do samodzielnego wykonywania zadań graficznych z wykorzystaniem oprogramowania graficznego, nauczy się rozpoznawać formaty plików graficznych i dobrać właściwe w zależności od potrzeb.
Projekt semestralny	Celem projektu semestralnego jest integracja wiedzy i umiejętności zdobywanych podczas studiów w praktycznym zadaniu / projekcie. Student / studentka nabywa umiejętność implementacji zdobywanej wiedzy do praktyki, rozwiązywania problemów zawodowych w praktyce, pracy w zespole projektowym oraz rozwija kompetencje transferowalne (samodzielność, odpowiedzialność, podejmowanie decyzji, samoorganizacja, komunikacja, współpraca w zespole, samoocena, autoewaluacja).
BHP	W trakcie zajęć student poznaje podstawowe regulacje i zagadnienia z zakresu ergonomii i BHP we współczesnych zakładach pracy, na Uczelni oraz w życiu pozazawodowym. Zapoznaje się z wzorcowymi rozwiązaniami w zakresie kształtowania warunków pracy. Zdobywa wiedzę na temat zagrożeń dla życia i zdrowia człowieka, ochrony przed nimi oraz postępowania w przypadku wystąpienia tych zagrożeń na terenie Uczelni.
Język obcy	Celem zajęć jest doskonalenie umiejętności językowych studenta zdobytych na wcześniejszych etapach edukacyjnych i nabywanie nowych, właściwych dla określonego poziomu językowego. Obok wybranych zagadnień języka ogólnego i biznesowego student wzbogaca swoją wiedzę interkulturową oraz przygotowuje się i wdraża do samodzielnej nauki języka obcego.
Przedsiębiorczość i twórcze rozwiązywanie problemów	Zajęcia przygotowują studenta do podejmowania działań przedsiębiorczych i twórczego rozwiązywania problemów. Student poznaje uwarunkowania i cechy przedsiębiorczości jako kompetencji człowieka i organizacji oraz rolę przedsiębiorcy. Wykorzystuje w praktyce metody rozwijania przedsiębiorczości oraz nowoczesne i kreatywne rozwiązania trudnych sytuacji w firmie.

Praca projektowa 2	Studenci w trakcie zajęć uczą się syntetycznego podejścia do pracy w grupach, w tym możliwości doskonalenia pracy grupowej na podstawie nabytych doświadczeń w tej dziedzinie w trakcie zajęć Praca projektowa 1, przeprowadzania analiz niezbędnych w przygotowaniu planu projektu, posługiwania się narzędziami projektowymi, dokonywania ewaluacji i oceny swoich dokonań w pracy zespołowej oraz pracy całego zespołu.
Psychologia komunikacji i marketingu	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z psychologicznymi aspektami komunikacji marketingowej oraz podstawowymi poznawczymi procesami psychologicznymi, które wpływają na odbiór i planowanie komunikacji marketingowej.
User experience od podstaw	Celem zajęć jest zdobycie przez studentów wiedzy i umiejętności dotyczących projektowania aplikacji zorientowanego na doświadczenia użytkownika.
Typografia i kaligrafia	Celem zajęć jest dostarczenie wiedzy teoretycznej i umiejętności praktycznych związanych z podstawami liternictwa oraz typografii.
Grafika wektorowa 2D	Celem zajęć jest zapoznanie studenta z podstawami pracy w programach służących do tworzenia i edycji grafiki komputerowej w postaci wektorów; zdobycie przez studenta umiejętności samodzielnego wykonywania podstawowych i złożonych prac graficznych.
Grafika 3D	Grafika 3D to zajęcia, które obejmują podstawy modelowania 3D, teksturowanie, oświetlanie, komponowanie i renderowanie sceny 3D.
Animacja klasyczna i cyfrowa	Celem zajęć jest przekazanie studentom podstawowej wiedzy teoretycznej i ćwiczenie umiejętności praktycznych z zakresu animacji.
Projektowanie stron internetowych	Celem zajęć jest przekazanie studentom podstawowej wiedzy teoretycznej i ćwiczenie umiejętności praktycznych z zakresu projektowania stron internetowych.
Wychowanie fizyczne	Celem zajęć jest rozwijanie sprawności fizycznej studentów, przygotowanie do aktywnego uczestnictwa w kulturze fizycznej, kształtowanie pożądanych postaw w działalności indywidualnej i zespołowej, kształtowanie aktywności ruchowej niezbędnej w różnych przejawach działalności życiowej.
Historia sztuki	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami z historii sztuki od starożytności do czasów współczesnych (z uwzględnieniem multimediów i mediów cyfrowych); zapoznanie z epokami, stylami, terminologią, najwybitniejszymi twórcami i dziełami, opanowanie umiejętności rozpoznawania i podstawowego opisywania dzieł sztuki z różnych epok i odczytywania ich znaczeń; wyszukiwania i przetwarzania wiedzy tematycznej przy użyciu narzędzi informatycznych.
Design współczesny i architektura	Celem zajęć jest przekazanie studentom wiedzy z zakresu wzornictwa przemysłowego i komputerowego, zapoznanie studentów z historią sztuki i wzornictwa oraz wyrobienie umiejętności samodzielnej oceny i analizy dzieł sztuki w celu poszukiwania inspiracji.
Fotografia	Celem zajęć jest dostarczenie wiedzy teoretycznej i umiejętności praktycznych związanych z obsługą sprzętu fotograficznego, kompozycją obrazu fotograficznego, świadomym posługiwaniem się światłem w fotografii.

Poligrafia i DTP	Celem zajęć jest przekazanie studentom wiedzy teoretycznej i praktycznej z zakresu graficznego opracowania tekstu i materiałów graficznych do druku.
Zasady kompozycji	Studenci zostaną wprowadzeni do zasad prawidłowej kompozycji materiałów fotograficznych oraz wideo. Zapoznają się z metodami pracy najbardziej znanych fotografów i operatorów kamery.
Reklama, plakat	Celem zajęć jest dostarczenie podstawowej wiedzy teoretycznej i umiejętności praktycznych związanych z pojęciami dotyczącymi grafiki artystycznej.
Badania UX	Celem zajęć jest przekazanie studentom wiedzy teoretycznej i praktycznej z zakresu badania potrzeb i projektowania doświadczeń użytkownika systemu komputerowego.
Komputerowa analiza danych	Celem zajęć jest przekazanie studentom wiedzy i umiejętności niezbędnych do prawidłowego i samodzielnego gromadzenia i przetwarzania danych liczbowych na potrzeby Business Intelligence. Studenci nauczą się, jak wykorzystać oprogramowanie komputerowe do agregacji danych do postaci informacji graficznej na potrzeby komunikacji wewnętrznej i zewnętrznej przedsiębiorstw.
Projektowanie interfejsów użytkownika	Celem zajęć jest poznanie przez studentów podstawowych zasad projektowania interfejsu użytkownika, technik grafiki komputerowej i wizualizacji. Drugim ważnym celem jest nabycie umiejętności projektowania i tworzenia interaktywnych aplikacji graficznych z wykorzystaniem odpowiednich technologii.
Sieci komputerowe i usługi internetowe	Celem zajęć jest opanowanie przez studentów umiejętności w zakresie użytkowania i konfigurowania sieci komputerowych, ze szczególnym uwzględnieniem sieci lokalnych, bezprzewodowych oraz sieci internet. W trakcie zajęć studenci zapoznają się z architekturą sieci komputerowych i ich zastosowaniem, poznają jednocześnie wykorzystywane protokoły komunikacyjne oraz metody zapewniania bezpieczeństwa przesyłanych informacji.
Projekt międzykierunkowy	Celem zajęć jest integracja wiedzy i umiejętności zdobywanych podczas studiów w zakresie mediów i komunikacji w biznesie w powiązaniu z innymi dziedzinami w praktycznym zadaniu – zespołowym projekcie międzykierunkowym.
Proseminarium	Celem zajęć jest nabycie przez studentów umiejętności, wiedzy i kompetencji potrzebnych do samodzielnego przygotowania pracy dyplomowej, w tym przyswojenie standardów formalnych i merytorycznych.
Praktyka zawodowa	Celem jest praktyczne zastosowanie zagadnień poznanych w czasie studiów w realnych zadaniach zawodowych. Student / studentka uczy się także współpracy w zespole, samodzielności i odpowiedzialności za powierzone zadania oraz zdobywa umiejętności i kompetencje przydatne w pracy zawodowej.
Umiejętności menedżerskie	Celem zajęć jest zrozumienie znaczenia roli menedżera w organizacji oraz nabycie ważnych dla skuteczności menedżera umiejętności, które wpływają na efektywność organizacji, satysfakcję z pracy samego menedżera oraz zarządzanego przez niego zespołu pracowników. Student / studentka nabyte umiejętności doboru do zespołu pracowników o odpowiednich kompetencjach, ćwiczone będzie podejmowanie decyzji menedżerskich adekwatnych do potrzeb organizacji oraz do potrzeb zarządzanego zespołu.

Nowoczesne media	Celem zajęć jest zapoznanie studentów ze sposobami tworzenia i zarządzania komunikacją w mediach, w tym zwłaszcza mediach społecznościowych z wykorzystaniem narracji wizualnej w formie statycznej i ruchomej (klipy). Studenci poznają sposoby tworzenia wizerunku, dostarczania informacji i budowy własnej marki w sieciach społecznych. Szczególną wagę przywiązuje się do przekazania studentom informacji związanych z etyką komunikacji medialnej.
Studio filmowe i montaż wideo	Celem zajęć jest dostarczenie wiedzy teoretycznej i praktycznej z zakresu łączenia fotografii oraz wideo a także retuszu i postprodukcji z wykorzystaniem pakietu Adobe CC i DaVinci Resolve.
Studio dźwiękowe i montaż audio	Celem zajęć jest doskonalenie umiejętności narzędziowych z zakresu obróbki obrazu (stacynowego i ruchomego) oraz dźwięku.
Seminarium dyplomowe	Celem zajęć jest przygotowanie i obrona pracy dyplomowej.
Tworzenie marki. Branding	Celem zajęć jest przekazanie studentom wiedzy w zakresie operowania marką. Studenci zdobywają wiedzę oraz doskonałą praktyczne umiejętności związane z procesem zarządzania marką. Poznają terminy, narzędzia oraz zasady, jakimi należy się kierować opracowując strategie dla silnych, wartościowych marek.
Podstawy cyberbezpieczeństwa	Celem zajęć jest uświadomienie studentom znaczenia bezpieczeństwa danych i informacji we współczesnym świecie oraz powszechności i różnorodności zagrożeń dla systemów komputerowych; przygotowanie do samodzielnej oceny bezpieczeństwa i opracowania polityki bezpieczeństwa informacyjnego.
Wyzwania przyszłości	Celem zajęć jest zapoznanie studenta z aktualnymi trendami oddziałującymi na studiowaną dziedzinę, a także szersze poznanie zawodu, który student będzie wykonywać, np. w powiązaniu z transformacją cyfrową w biznesie, sztuczną inteligencją, zrównoważonym rozwojem, innowacyjnością w różnych obszarach biznesu.
Wykład do wyboru (humanistyczny) / wykład do wyboru w j. obcym (humanistyczny)	Celem wykładu jest rozszerzenie pozakierunkowych zainteresowań studentów.
spec. Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna	Zajęcia w ramach specjalności mają na celu przekazanie wiedzy i ćwiczenie umiejętności umożliwiających projektowanie znaków, logotypów oraz identyfikacji wizualnej dla różnych firm i marek. Student nauczy się również profesjonalnej edycji i obróbki zdjęć oraz grafiki rastrowej, co jest kluczowe w procesie tworzenia atrakcyjnych i profesjonalnych projektów graficznych. Zyska umiejętności w projektowaniu w grafice wektorowej, co pozwoli tworzyć skalowalne i wysokiej jakości grafiki. Wykorzysta również programy graficzne do różnego rodzaju projektów, w tym dla mediów społecznościowych i reklamy. Tak ułożony program przygotowuje studentów do kreatywnej pracy w branży projektowania graficznego oraz komunikacji wizualnej.
spec. Grafika w usługach internetowych	Zajęcia w ramach specjalności mają na celu przekazanie wiedzy i ćwiczenie umiejętności zarządzania treściami stron internetowych. Student opanuje programowanie frontendowe w architekturze MVC, umożliwiające tworzenie interaktywnych interfejsów. Poznasz MVVM dla aplikacji typu single-page, dynamicznie aktualizujących treści. W obszarze backendu zdobędzie umiejętności w tworzeniu i zarządzaniu serwerami oraz bazami danych. Program przygotowuje studentów do pracy jako projektant interfejsów użytkownika (UI), webmaster, frontend

	<p>developer, backend developer, specjalista ds. optymalizacji strony internetowej, projektant mobilny, freelancer, konsultant ds. UX/UI.</p>
<p>spec. Komunikacja cyfrowa w biznesie</p>	<p>Zajęcia w ramach specjalności mają na celu przekazanie wiedzy i ćwiczenie umiejętności w zakresie marketingu internetowego, twórczego pisania i tworzenia identyfikacji wizualnej. Student zdobędzie umiejętności w promocji firm online, tworzeniu atrakcyjnych treści oraz budowaniu spójnego wizerunku marki. Nauczy się także wizualizacji danych biznesowych, co pozwoli lepiej zrozumieć i prezentować informacje w sposób przystępny i efektywny. Program przygotowuje studentów do pracy jako projektant w agencji reklamowej, kierownik projektu online, media planner, specjalista ds. marketingu, analityk biznesowy, specjalista ds. multimedków.</p>
<p>spec. Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej</p>	<p>Zajęcia w ramach specjalności mają na celu przekazanie wiedzy i ćwiczenie umiejętności w zakresie sztuki tworzenia gier komputerowych oraz aplikacji VR/AR – projektowania fabuły, programowania mechaniki gier, tworzenia grafiki 2D/3D, oraz efektywnego zarządzania projektem. Program przygotowuje studentów do pracy jako projektant gier komputerowych, animator 3D w studiach filmowych, programista VR/AR w firmach technologicznych, projektant interaktywnych doświadczeń w agencjach interaktywnych, freelancer zajmujący się projektowaniem gier, aplikacji VR/AR lub grafiką komputerową.</p>

#### IV. PROGRAM STUDIÓW

Specjalności kształcenia dla rocznika 2024/2025

Komunikacja cyfrowa w biznesie
Grafika w usługach internetowych
Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna
Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej

W języku angielskim:

Graphic design and visual communication
---

#### A) PRZYPORZĄDKOWANIE KIERUNKU STUDIÓW DO DYSCYPLIN NAUKOWYCH

L.p.	Dziedziny nauki	Dyscypliny naukowe	Punkty ECTS	
			Liczba pkt ECTS	% pkt ECTS
1.	Dziedzina nauk społecznych	Nauki o komunikacji społecznej i mediach (wiodąca)	97	54%
2.	Dziedzina nauk ścisłych i przyrodniczych	Informatyka	58	32%
3.	Dziedzina sztuki	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	25	14%

#### B) PODSTAWOWE WSKAŹNIKI ECTS OKREŚLONE DLA PROGRAMU STUDIÓW

Nazwa wskaźnika	Liczba punktów ECTS
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	STUDIA STACJONARNE 90 ECTS/50%
	STUDIA NIESTACJONARNE 66 ECTS/36%
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	96 ECTS/53 % ECTS studia stacjonarne 95 ECTS/52% studia niestacjonarne
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	5 ECTS

ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	75 ECTS/ 41%
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym	39 ECTS

### C) WYMIAR, ZASADY I FORMY ODBYWANIA PRAKTYK ZAWODOWYCH

Praktyki zawodowe są obowiązkowe i każdy student jest zobowiązany do ich zaliczenia w trakcie trwania nauki. Na studiach pierwszego stopnia praktyki mają wymiar 6 miesięcy, tj. 960 godzin, co odpowiada 39 ECTS. Podstawą organizacji praktyk zawodowych jest modułowy program praktyk zawodowych zdefiniowany dla kierunku studiów i specjalności. Za jego zorganizowanie i przebieg odpowiedzialny jest zakładowy opiekun praktykanta, zgodnie z zawartym porozumieniem z uczelnią.

Głównym celem praktyki zawodowej jest nabycie umiejętności praktycznych, uzupełniających i pogłębiających wiedzę uzyskaną przez studenta w toku zajęć dydaktycznych na uczelni, wykształcenie umiejętności i kompetencji społecznych oraz zastosowanie ich w praktyce w przedsiębiorstwach, organizacjach, urzędach oraz innych instytucjach, stanowiących dla studenta potencjalne miejsce pracy.

Miejsca praktyk są dobierane przez uczelnię. Możliwe jest także – na wniosek studenta – odbywanie praktyki indywidualnej w miejscu wybranym przez studenta, po uprzednim uzyskaniu zgody uczelni. Efekty uczenia się dla praktyk są weryfikowane przed potwierdzeniem ich zaliczenia.

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

Każdy przedmiot został zdefiniowany na kartach przedmiotów pod kątem efektów uczenia się, treści programowych, w ramach których osiągnany jest dany efekt, oraz metod weryfikacji osiągnięcia przez studentów poszczególnych efektów uczenia się. W ramach każdej z metod weryfikacji nauczyciel akademicki ustala kryteria i sposób oceny czy dany efekt został osiągnięty przez studenta.

Tabela nr 1. Zalecane sposoby weryfikacji efektów uczenia się w obszarach wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych zawarte w Wewnętrznym Systemie Zapewniania Jakości Kształcenia Uniwersytetu WSB Merito Warszawa.

Weryfikacja wiedzy	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Egzamin pisemny: test, dłuższa wypowiedź pisemna</li> <li>✓ Egzamin ustny</li> <li>✓ Praca zaliczeniowa (kolokwium, interpretacja tekstu źródłowego, opis przypadku, esej, zadanie problemowe itp.)</li> </ul>
Weryfikacja umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ocena wykonania zadania, pokazu lub symulacji</li> <li>✓ Ocena realizacji i prezentacji projektu</li> <li>✓ Obserwacja studentów w trakcie wykonywania zadań</li> </ul>
Weryfikacja kompetencji	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Prezentacja projektu</li> <li>✓ Obserwacja studenta w trakcie wykonywania zadań</li> </ul>



społecznych	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Autoprezentacja dokonywana przez studenta</li> <li>✓ Ocena umiejętności pracy w grupie</li> <li>✓ Ocena wykonania ćwiczenia warsztatowego</li> <li>✓ Ocena stopnia zaangażowania studenta w działania na rzecz środowiska zewnętrznego</li> </ul>
-------------	--

W przypadku praktyk zawodowych weryfikacja osiągnięcia efektów uczenia się będzie realizowana na podstawie dziennika praktyk.

Szczególnym elementem w systemie pomiaru efektów uczenia się osiągniętych przez studentów jest seminarium dyplomowe i praca dyplomowa o charakterze praktycznym oraz jej obrona. Na podstawie udziału studentów w seminarium trwającym dwa semestry oraz opracowania pracy dyplomowej według standardów przyjętych przez uczelnię, jej pozytywnej oceny przez promotora i recenzenta i obrony pracy dyplomowej na egzaminie dyplomowym dokonywany jest bowiem pomiar szerokiego spectrum efektów z obszaru wiedzy i umiejętności kierunkowych oraz kompetencji społecznych absolwentów Uniwersytetu WSB Merito Warszawa. Pomiar ten dokonywany jest według jednolitych zasad i kryteriów.

#### **E) WYKAZ ZAJĘĆ LUB GRUPY ZAJĘĆ Z PRZYPISANIEM PUNKTÓW ECTS**

**STUDIA I STOPNIA KIERUNEK MULTIMEDIA I GRAFIKA KOMPUTEROWA  
SPECJALNOŚĆ:**

LP	SEM	Nazwa zajęć	MOD		STUDIA STACJONARNE					GODZ	STUDIA NIESTACJONARNE					GODZ	ECTS					SUM	
					W	K	Ćw.	P	E-L		W	K	Ćw.	P	E-L		W	K	Ćw.	P	E-L		
1.	1.	Studiowanie w WSB Merito	O	Zbo	3		3		4	10	3		3		4	10	0,5		0,5		0	1	
2.	1.	Uczenie się i krytyczne myślenie	O	Z					15	15					15	15						1	1
3.	1.	Kompetencje przyszłości	O	Z		15				15					8	8		1			1 N	1	
4.	1.	Etyka i społeczna odpowiedzialność biznesu	O	Z		15				15					10	10		2			2 N	2	
5.	1.	Ochrona własności intelektualnej	O	Z					8	8					8	8					1	1	
6.	1.	Technologie informacyjne	O	Z					12	12					12	12					1	1	
7.	1.	Przedsiębiorczość i współpraca w zespole	O	Z			15		16	31			10		16	26			1		1	2	
8.	1.	Praca projektowa 1	O	Z			15			15					16	16			1		1 N	1	
9.	1.	Wyzwania przyszłości 1 - do wyboru	O	Z	15					15	8					8	1					1	
10.	1.	<b>Wprowadzenie do informatyki</b>	K	E	30					30	16					16	2					2	
11.	1.	<b>Języki i paradygmaty programowania</b>	K	E/Z	15		30			45	8		16			24	2		2			4	
12.	1.	<b>Warsztaty rysunku tradycyjnego</b>	K	Z			15			15			8			8			1			1	
13.	1.	<b>Podstawy projektowania graficznego</b>	K	Z			30			30			16			16			2			2	
14.	1.	<b>Grafika bitmapowa (rastrowa)</b>	K	Z			15			15			8			8			2			2	
15.	1.	Projekt semestralny 1	K	Z				20		20				14		14				5		5	
16.	1.	BHP	O	Zbo					4	4					4	4						0	
17.	1.	Język obcy	O	Z			30			30			14		16	30			3/2N		1N	3	
<b>Razem</b>					<b>63</b>	<b>30</b>	<b>153</b>	<b>20</b>	<b>59</b>	<b>325</b>	<b>35</b>	<b>0</b>	<b>75</b>	<b>14</b>	<b>109</b>	<b>233</b>	<b>5,5</b>	<b>3</b>	<b>12,5</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>30</b>	
1.	2.	Przedsiębiorczość i twórcze rozwiązywanie problemów	O	Z			15		16	31			10		16	10			1		1	2	
2.	2.	Praca projektowa 2	O	Z			15			15			10			10			2			2	
3.	2.	Wyzwania przyszłości 2 - do wyboru	O	Z	15					15	8					8	1					1	

4.	2.	Psychologia komunikacji i marketingu	K	E	30					30	16				16	3					3			
5.	2.	User experience od podstaw	K	E	15					15	8				8	1					1			
6.	2.	Typografia i kaligrafia	K	Z			15			15			8		8			1			1			
7.	2.	Grafika wektorowa 2D	K	Z			30			30			16		16			3			3			
8.	2.	Grafika 3D	K	Z			30			30			16		16			3			3			
9.	2.	Animacja klasyczna i cyfrowa	K	Z			30			30			16		16			3			3			
10.	2.	Projektowanie stron internetowych	K	Z			30			30			16		16			3			3			
11.	2.	Projekt semestralny 2	K	Z				20		20				14		14				5	5			
13.	2.	Język obcy	O	Z			30			30			16		14	30		3/2N		1N	3			
14.	2.	Wychowanie fizyczne	O	Zbo			30			30											0			
Razem							<b>60</b>	<b>0</b>	<b>225</b>	<b>20</b>	<b>16</b>	<b>321</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	<b>108</b>	<b>14</b>	<b>30</b>	<b>184</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>19</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>30</b>
1.	3.	Wyzwania przyszłości 3 - do wyboru	O	Z	15					15	8				8	1							1	
2.	3.	Historia sztuki	K	E	30					30	16				16	2							2	
3.	3.	Design współczesny i architektura	K	E	30					30	16				16	2							2	
4.	3.	Fotografia	K	Z			15			15			8		8			2					2	
5.	3.	Poligrafia i DTP	K	Z			15			15			8		8			1					1	
6.	3.	Zasady kompozycji	K	E	30					30	16				16	2							2	
7.	3.	Reklama, plakat	K	Z			15			15			8		8			2					2	
8.	3.	Badania UX	K	Z			30			30			16		16			4					4	
9.	3.	Komputerowa analiza danych	K	E/Z	15		30			45	8		16		24	2		3					5	
10.	3.	Projekt semestralny 3	K	Z				20		20				14		14					5		5	
11.	3.	Wykład do wyboru (humanistyczny)	O	Z	10					10				10	10							1	1	
12.	3.	Język obcy	O	Z			30			30			16		14	30		3/2N		1N			3	
13.	3.	Wychowanie fizyczne	O	Zbo			30			30					0								0	
14.	3.	Wprowadzenie do specjalności	O	Zbo					1	1					1	1							0	
Razem							<b>130</b>	<b>0</b>	<b>165</b>	<b>20</b>	<b>1</b>	<b>316</b>	<b>64</b>	<b>0</b>	<b>72</b>	<b>14</b>	<b>25</b>	<b>175</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>15</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>30</b>

1.	4.	Wyzwania przyszłości 4 - do wyboru	O	Z	15				15	8				8	1					1		
2.	4.	Projektowanie interfejsów użytkownika	K	Z		30			30			16		16			2			2		
3.	4.	Sieci komputerowa i usługi internetowe	K	E	15				15	8				8	1					1		
4.	4.	Zajęcia specjalnościowe 1	S	Z		15			15			8		8			1			1		
5.	4.	Zajęcia specjalnościowe 2	S	Z		30			30			16		16			2			2		
6.	4.	Projekt międzykierunkowy	O	Z			20		20				14		14			5		5		
7.	4.	Wykład do wyboru w j.obcym (humanistyczny)	O	Z				10	10					10	10				1	1		
8.	4.	Proseminarium	O	Z				10	10					10	10			1		1		
9.	4.	Język obcy	O	E		30			30			16		14	30		3/2N		1N	3		
10.	4.	Praktyka zawodowa 1	K	Zbo		320			320			320		320			13			13		
<b>Razem</b>					<b>30</b>	<b>0</b>	<b>425</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>495</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>376</b>	<b>14</b>	<b>34</b>	<b>440</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>22</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>30</b>
1.	5.	Umiejętności menedżerskie	O	Z		15			15			10		10			1			1		
2.	5.	Wyzwania przyszłości 5 - do wyboru	O	Z	15				15	8				8	1					1		
3.	5.	Nowoczesne media	K	E	15				15	8				8	1					1		
4.	5.	Studio filmowe i montaż wideo	K	Z		30			30			16		16			3			3		
5.	5.	Studio dźwiękowe i montaż audio	K	Z		15			15			8		8			1			1		
6.	5.	Zajęcia specjalnościowe 3	S	Z		30			30			16		16			2			2		
7.	5.	Zajęcia specjalnościowe 4	S	Z		30			30			16		16			3			3		
8.	5.	Seminarium dyplomowe	S	Z		20			20			14		14			5			5		
9.	5.	Praktyka zawodowa 2	K	Zbo		320			320			320		320			13			13		
<b>Razem</b>					<b>30</b>	<b>0</b>	<b>460</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>490</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>400</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>416</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>28</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>30</b>
1.	6.	Wyzwania przyszłości 6 - do wyboru	O	Z	15				15	8				8	1					1		
2.	6.	Tworzenie marki. Branding	K	Z		15			15			8		8			1			1		
3.	6.	Podstawy cyberbezpieczeństwa	K	E	30				30	16				16	3					3		
4.	6.	Zajęcia specjalnościowe 5	S	Z		15			15			8		8			2			2		
5.	6.	Zajęcia specjalnościowe 6	S	Z		30			30			16		16			3			3		

6.	6.	Zajęcia specjalnościowe 7	S	Z			15			15			8			8			2			2		
7.	6.	Seminarium dyplomowe	S	Z			20			20			14			14			5			5		
8.	6.	Praktyka zawodowa 3	K	Zbo			320			320			320			320			13			13		
<b>Razem</b>							<b>45</b>	<b>0</b>	<b>415</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>460</b>	<b>24</b>	<b>0</b>	<b>374</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>398</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>26</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>30</b>
<b>Suma</b>							<b>358</b>	<b>30</b>	<b>1843</b>	<b>80</b>	<b>96</b>	<b>2407</b>	<b>187</b>	<b>0</b>	<b>1405</b>	<b>56</b>	<b>198</b>	<b>1846</b>	<b>27,5</b>	<b>3,0</b>	<b>122,5</b>	<b>20,0</b>	<b>7,0</b>	<b>180,0</b>