



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 2025/2026

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 2411 h	Studia niestacjonarne 1846 h
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat	
Wymiar praktyk zawodowych	960 h	
Język prowadzenia studiów	polski, angielski	
Rok rozpoczęcia cyklu kształcenia	2025/2026	

II. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Opis efektów uczenia się	Kod uniwersalnej charakterystyki
Wiedza absolwent zna i rozumie		
MG_W01	w zaawansowanym stopniu tradycyjne i cyfrowe techniki graficzne stosowane w procesie kreacji wizualnej 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
Umiejętności absolwent potrafi		
MG_U01	użyć fotografii cyfrowej jako medium przekazu wizualnego, w tym do tworzenia komunikatu społecznie istotnego	P6S_UW
MG_U02	używać narzędzi informatycznych do pozyskiwania i przetwarzania wiedzy	P6S_UW
MG_U03	zaprojektować komunikat wizualny, dobierając właściwe środki wyrazu do założonego rezultatu	P6S_UW
MG_U04	używać profesjonalnego oprogramowania graficznego do stworzenia przekazu wizualnego, 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 dokształcać 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	wydać pracę w zespole i przyjmować w nim różne role, wykazując się posiadaniem umiejętności organizacyjnych	P6S_UO
MG_U15	formułować problemy, dobierać 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
Kompetencje społeczne		

absolwent jest gotów do		
MG_K01	dostrzeżenia ograniczonego zakresu własnej wiedzy i umiejętności, a także refleksyjnego stosowania wiedzy oraz umiejętności	P6S_KK
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, 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**

[illegible]

[illegible]

**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 dobierać 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 współcześnie 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 nabędzie umiejętność 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 (stacjonarnego 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 strategię 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 przygotuje 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 treść. W obszarze backendu zdobędzie umiejętności w tworzeniu i zarządzaniu serwerami oraz bazami danych. Program przygotuje studentów do pracy jako projektant interfejsów użytkownika (UI), webmaster, frontend

	developer, backend developer, specjalista ds. optymalizacji strony internetowej, projektant mobilny, freelancer, konsultant ds. UX/UI.
spec. Komunikacja cyfrowa w biznesie	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.
spec. Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej	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.

IV. PROGRAM STUDIÓW

Specjalności kształcenia dla rocznika 2025/2026

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/36,8%
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	96 ECTS/53 % ECTS
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	5 ECTS

Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	studia stacjonarne 75 ECTS/ 41, 6% studia niestacjonarne 75 ECTS/ 42%
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 osiągnąć 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	✓ Egzamin pisemny: test, dłuższa wypowiedź pisemna ✓ Egzamin ustny ✓ Praca zaliczeniowa (kolokwium, interpretacja tekstu źródłowego, opis przypadku, esej, zadanie problemowe itp.)
Weryfikacja umiejętności	✓ Ocena wykonania zadania, pokazu lub symulacji ✓ Ocena realizacji i prezentacji projektu ✓ Obserwacja studentów w trakcie wykonywania zadań
Weryfikacja kompetencji	✓ Prezentacja projektu ✓ Obserwacja studenta w trakcie wykonywania zadań

społecznych	✓ Autoprezentacja dokonywana przez studenta ✓ Ocena umiejętności pracy w grupie ✓ Ocena wykonania ćwiczenia warsztatowego ✓ Ocena stopnia zaangażowania studenta w działania na rzecz środowiska zewnętrznego
-------------	--

Zaliczenia i egzaminy: Wszystkie wykłady i lektoraty kończące się egzaminem zaliczane są w sesji egzaminacyjnej, w sali dydaktycznej Uczelni (także w przypadku, gdy wykłady kończące się egzaminem w ciągu semestru prowadzone były z wykorzystaniem technik i metod kształcenia na odległość).

Ćwiczenia, projekty, laboratoria i konwersatoria, lektoraty oraz wykłady, które kończą się zaliczeniem na ocenę, zaliczane są na ostatnich zajęciach. Ćwiczenia, projekty, laboratoria i konwersatoria zaliczane są w sali dydaktycznej Uczelni. Wykłady kończące się zaliczeniem na ocenę zaliczane są zdalnie, z wykorzystaniem środków komunikacji elektronicznej.

Zajęcia kończące się zaliczeniem bez oceny, zaliczane są zdalnie, z wykorzystaniem metod i technik weryfikacji efektów uczenia się na odległość.

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 oraz obrony pracy dyplomowej na egzaminie dyplomowym, dokonywany jest bowiem pomiar szerokiego spectrum efektów z obszaru wiedzy i umiejętności oraz kompetencji społecznych absolwentów Uniwersytetu WSB Merito Warszawa. Pomiar ten dokonywany jest według jednolitych zasad i kryteriów. Obrony prac dyplomowych odbywają się w sali dydaktycznej Uczelni.

E) WYKAZ ZAJĘĆ LUB GRUPY ZAJĘĆ Z PRZYPISANIEM PUNKTÓW ECTS

STUDIA I STOPNIA KIERUNEK MULTIMEDIA I GRAFIKA KOMPUTEROWA

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/KP	Z					15	15					15	15					1	1
3.	1.	Kompetencje przyszłości	O/KP	Z		15				15					8	8		1			1 N	1
4.	1.	Etyka i społeczna odpowiedzialność biznesu	O/KP	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/KP	Z/Zbo			15		16	31			10		16	26			1		1	2
8.	1.	Praca projektowa 1	O/KP	Z			15			15					16	16			1		1 N	1
9.	1.	Wyzwania przyszłości 1 - do wyboru	O/KP	Z	15					15	8					8	1					1
10.	1.	Wprowadzenie do informatyki	K	E	30					30	16					16	2					2
11.	1.	Języki i paradygmaty programowania	K	E/Z	15		30			45	8		16			24	2		2			4
12.	1.	Warsztaty rysunku tradycyjnego	K	Z			15			15			8			8			1			1
13.	1.	Podstawy projektowania graficznego	K	Z			30			30			16			16			2			2
14.	1.	Grafika bitmapowa (rastrowa)	K	Z			15			15			8			8			2			2
15.	1.	Projekt semestralny 1	K	Z				21		21				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
Razem					63	30	153	21	59	326	35	0	75	14	109	233	5,5	3	12,5	5	4	30
1.	2.	Przedsiębiorczość i twórcze rozwiązywanie problemów	O/KP	Z			15		16	31			10		16	26			1		1	2
2.	2.	Praca projektowa 2	O/KP	Z			15			15			10			10			2			2
3.	2.	Wyzwania przyszłości 2 - do wyboru	O/KP	Z	15					15	8					8	1					1

Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna

1.	4.	Wyzwania przyszłości 4 - do wyboru	O/KP	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.	Kaskadowe arkusze stylów (CSS)	S	Z			15			15			8		8			1			1	
5.	4.	Grafika na potrzeby new media i social media	S	Z			30			30			16		16			2			2	
6.	4.	Projekt międzykierunkowy	O	Z				21		21				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	Zbo					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	
Razem					30	0	425	21	20	496	16	0	376	14	34	440	2	0	22	5	1	30
1.	5.	Umiejętności menedżerskie	O/KP	Z			15			15			10			10			1		1	
2.	5.	Wyzwania przyszłości 5 - do wyboru	O/KP	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.	Psychologia koloru w komunikacji	S	Z			30			30			16			16			2		2	
7.	5.	Tworzenie szablonów na potrzeby CMS	S	Z			30			30			16			16			3		3	
8.	5.	Seminarium dyplomowe	S	Zbo			20			20			14			14			5		5	
9.	5.	Praktyka zawodowa 2	K	Zbo			320			320			320			320			13		13	
Razem					30	0	460	0	0	490	16	0	400	0	0	416	2	0	28	0	0	30
1.	6.	Wyzwania przyszłości 6 - do wyboru	O/KP	Z	15					15	8				8	1					1	
2.	6.	Tworzenie marki. Branding	K	E	15					15	8				8	1					1	
3.	6.	Podstawy cyberbezpieczeństwa	K	E	30					30	16				16	3					3	
4.	6.	UI aplikacji internetowych	S	Z			15			15			8		8			2			2	
5.	6.	Fotografia produktowa	S	Z			30			30			16		16			3			3	

6.	6.	Identyfikacja wizualna marki	S	Z			15			15			8			8			2			2	
7.	6.	Seminarium dyplomowe	S	Zbo			20			20			14			14			5			5	
8.	6.	Praktyka zawodowa 3	K	Zbo			320			320			320			320			13			13	
Razem						60	0	400	0	0	460	32	0	366	0	0	398	5	0	25	0	0	30
Suma						373	30	1828	84	96	2411	205	0	1397	56	188	1846	28,5	3,0	121,5	20,0	7,0	180,0
Specjalność																							
Grafika w usługach internetowych																							
1.	4.	Wyzwania przyszłości 4 - do wyboru	O/KP	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.	Programowanie frontend (JS)	S	Z			15			15			8			8			1			1	
5.	4.	Środowisko aplikacji www	S	Z			30			30			16			16			2			2	
6.	4.	Projekt międzykierunkowy	O	Z				21		21				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	Zbo					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	
Razem						30	0	425	21	20	496	16	0	376	14	34	440	2	0	22	5	1	30
1.	5.	Umiejętności menedżerskie	O/KP	Z			15			15			10			10			1			1	
2.	5.	Wyzwania przyszłości 5 - do wyboru	O/KP	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.	Programowanie backend (Python)	S	Z			30			30			16			16			2			2	
7.	5.	Bazy danych	S	Z			30			30			16			16			3			3	
8.	5.	Seminarium dyplomowe	S	Zbo			20			20			14			14			5			5	
9.	5.	Praktyka zawodowa 2	K	Zbo			320			320			320			320			13			13	

Razem					30	0	460	0	0	490	16	0	400	0	0	416	2	0	28	0	0	30
1.	6.	Wyzwania przyszłości 6 - do wyboru	O/KP	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.	Warsztat webmasteringu	S	Z			15			15			8			8			2			2
5.	6.	Programowanie aplikacji typu SPA zarządzanie systemami CMS	S	Z			30			30			16			16			3			3
6.	6.	Aplikacje mobilne	S	Z			15			15			8			8			2			2
7.	6.	Seminarium dyplomowe	S	Zbo			20			20			14			14			5			5
8.	6.	Praktyka zawodowa 3	K	Zbo			320			320			320			320			13			13
Razem					60	0	400	0	0	460	32	0	366	0	0	398	5	0	25	0	0	30
Suma					373	30	1828	84	96	2411	205	0	1397	56	188	1846	28,5	3,0	121,5	20,0	7,0	180,0
Specjalność Komunikacja cyfrowa w biznesie																						
1.	4.	Wyzwania przyszłości 4 - do wyboru	O/KP	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.	Copywriting, creative writing	S	Z			15			15			8			8			1			1
5.	4.	Identyfikacja wizualna	S	Z			30			30			16			16			2			2
6.	4.	Projekt międzykierunkowy	O	Z				21		21				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	Zbo					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
Razem					30	0	425	21	20	496	16	0	376	14	34	440	2	0	22	5	1	30
1.	5.	Umiejętności menedżerskie	O/KP	Z			15			15			10			10			1			1
2.	5.	Wyzwania przyszłości 5 - do wyboru	O/KP	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.	Przetwarzanie informacji multimedialnej	S	Z			30			30			16			16			2			2		
7.	5.	Praca z kamerą i wideoblogi	S	Z			30			30			16			16			3			3		
8.	5.	Seminarium dyplomowe	S	Zbo			20			20			14			14			5			5		
9.	5.	Praktyka zawodowa 2	K	Zbo			320			320			320			320			13			13		
Razem							30	0	460	0	0	490	16	0	400	0	0	416	2	0	28	0	0	30
1.	6.	Wyzwania przyszłości 6 - do wyboru	O/KP	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.	Retoryka i język reklamy	S	Z			15			15			8			8			2			2		
5.	6.	Marketing internetowy (web, mobile, social media)	S	Z			30			30			16			16			3			3		
6.	6.	Wizualizacja danych biznesowych i BI (Business Intelligence)	S	Z			15			15			8			8			2			2		
7.	6.	Seminarium dyplomowe	S	Zbo			20			20			14			14			5			5		
8.	6.	Praktyka zawodowa 3	K	Zbo			320			320			320			320			13			13		
Razem							60	0	400	0	0	460	32	0	366	0	0	398	5	0	25	0	0	30
Suma							373	30	1828	84	96	2411	205	0	1397	56	188	1846	28,5	3,0	121,5	20,0	7,0	180,0
Specjalność																								
Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej																								
1.	4.	Wyzwania przyszłości 4 - do wyboru	O/KP	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.	Storytelling i fabuła w grach	S	Z			15			15			8			8			1			1		
5.	4.	Zastosowania AI w wizualizacji	S	Z			30			30			16			16			2			2		
6.	4.	Projekt międzykierunkowy	O	Z				21		21				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	Zbo					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
Razem					30	0	425	21	20	496	16	0	376	14	34	440	2	0	22	5	1	30
1.	5.	Umiejętności menedżerskie	O/KP	Z			15			15			10			10			1			1
2.	5.	Wyzwania przyszłości 5 - do wyboru	O/KP	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.	Etapy tworzenia gier	S	Z			30			30			16			16			2			2
7.	5.	Wprowadzenie do VR	S	Z			30			30			16			16			3			3
8.	5.	Seminarium dyplomowe	S	Zbo			20			20			14			14			5			5
9.	5.	Praktyka zawodowa 2	K	Zbo			320			320			320			320			13			13
Razem					30	0	460	0	0	490	16	0	400	0	0	416	2	0	28	0	0	30
1.	6.	Wyzwania przyszłości 6 - do wyboru	O/KP	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.	Tworzenie prototypów poziomów gry	S	Z			15			15			8			8			2			2
5.	6.	Projekt i wykonanie aplikacji VR	S	Z			30			30			16			16			3			3
6.	6.	Projektowanie postaci do gier	S	Z			15			15			8			8			2			2
7.	6.	Seminarium dyplomowe	S	Zbo			20			20			14			14			5			5
8.	6.	Praktyka zawodowa 3	K	Zbo			320			320			320			320			13			13
Razem					60	0	400	0	0	460	32	0	366	0	0	398	5	0	25	0	0	30
Suma					373	30	1828	84	96	2411	205	0	1397	56	188	1846	28,5	3,0	121,5	20,0	7,0	180,0

O zajęcia ogólnouczelniane

O/KP zajęcia ogólnouczelniane - blok kompetencji przyszłości

K zajęcia kierunkowe

S zajęcia specjalnościowe

