

PROGRAM STUDIÓW 2 STOPNIA - Projektowanie graficzne i sztuka multimediiów - 2024/25 WSNM filia w Gdańsku

1 SEMESTR

nazwa przedmiotu	symbol	Z/E	ECTS	Ilość godzin w semestrze		Obieralne
				wykłady	ćwiczenia	
Pracownia multimediów 1	PMUL1	Z	5		60	2 z 5
Pracownia komunikacji wizualnej 1	PKW1	Z	5		60	
Pracownia grafiki projektowej i mediów cyfrowych 1	PGPMC1	Z	5		60	
I Autorska interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 1	I AIPPA1	Z	5		60	
II Autorska interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 1	II AIPPA1	Z	5		60	
Motion Graphic	MG	Z	3		30	2 z 6
Grafika czasu rzeczywistego 1	GRACR1	Z	3		30	
Animacja 2D 1	A2DM1	Z	3		30	
Ilustracja 1	ILU1M	Z	3		30	
Grafika gier komputerowych 1	GGK1	Z	3		30	
Narracja video i nowe media 1	NVNM1	Z	3		30	
Rysunek eksperymentalny 1	RYSE1	Z	3		30	
Kreacja fotograficzna	KFOT	Z	2		30	
Język obcy	ANG1M/JAP1M	Z	2		30	
Wybrane zagadnienia z historii sztuki	WZHIS	E	2	30		
UX / UI design 1	UXUI1	Z	2	10	20	
Prawo autorskie	PAU	Z	2	15		
Teksty akademickie	TAK	Z	2	15		
Historia animacji i gier komputerowych	HAGK	E	2	30		
Bezpieczeństwo i higiena pracy	BHP	0			4	
			33	100	294	394

2 SEMESTR

nazwa przedmiotu	symbol	Z/E	ECTS	Ilość godzin w semestrze		Obieralne
				wykłady	ćwiczenia	
Pracownia multimediów 2	PMUL2	Z	6		90	1 z 5
Pracownia komunikacji wizualnej 2	PKW2	Z	6		90	
Pracownia grafiki projektowej i mediów cyfrowych 2	PGPMC2	Z	6		90	
I Autorska interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 2	I AIPPA2	Z	6		90	
II Autorska interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 2	II AIPPA2	Z	6		90	
Rysunek eksperymentalny 2	RYSE2	Z	3		30	2 z 6
Animacja 2d 2	A2DM2	Z	3		30	
Grafika czasu rzeczywistego 2	GRACR2	Z	3		30	
Grafika gier komputerowych 2	GGK2	Z	3		30	
Narracja video i nowe media 2	NVNM2	Z	3		30	
Ilustracja 2	ILU2M	Z	3		30	
Język obcy 2	ANG2M/JAP2M	Z	2		30	
Kolor w przestrzeni multimedialnej	KOL	Z	2	10	20	
Grafika warsztatowa	GWA	Z	4		60	
Seminarium magisterskie 1	SEMMAG1W/SEMMAG1A	Z	3	30		
UX / UI design 2	UXUI2	Z	3		30	
Historia sztuki współczesnej 1M	HSW1M	E	2	30		
Teoria projektowania gier	TPRG	E	2	30		
			30	100	290	390

3 SEMESTR

nazwa przedmiotu	symbol	Z/E	ECTS	Ilość godzin w semestrze		Obieralne
				wykłady	ćwiczenia	
Pracownia multimediiów 3	PMUL3	Z	6		90	1 z 5
Pracownia komunikacji wizualnej 3	PKW3	Z	6		90	
Pracownia grafiki projektowej i mediów cyfrowych 3	PGPMC3	Z	6		90	
I Autorska interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 3	I AIPPA3	Z	6		90	
II Autorska interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 3	II AIPPA3	Z	6		90	
Działania w przestrzeni	DWP	Z	3		30	2 z 8
Rysunek Eksperymentalny 3	RYSE3	Z	3		30	
Ilustracja 3	ILU3M	Z	3		30	
Animacja 2d 3	A2DM3	Z	3		30	
Grafika czasu rzeczywistego 3	GRACR3	Z	3		30	
Grafika gier komputerowych 3	GGK3	Z	3		30	
Sztuczna inteligencja w obrazowaniu	SZIO	Z	3		30	
Narracja video i nowe media 3	NVNM3	Z	3		30	
Modele estetyczne w kulturze japońskiej	MEKJ	E	2	30		
Historia kultury z elementami antropologii	HKEA	E	2	30		
Język obcy 3	ANG3M/JAP3M	Z	2		30	
Seminarium magisterskie 2	SEMMAG2W/SEMMAG2A	Z	3	30		
Filozofia – narzędzia do myślenia	FNDM	E	2	30		
Historia designu	HISD	E	2	30		
Techniki prezentacyjne	TPZ	Z	2		30	
			27	150	210	360