



Program Studiów

2025/2026

Wydział Sztuki Nowych Mediów (filia Gdańsk)

Kierunek: PROJEKTOWANIE GRAFICZNE I SZTUKA MULTIMEDIÓW

Stopień: DRUGI

Forma: STUDIA STACJONARNE

Podstawa prawna

Art. 53 i Art. 67 Ustawy – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce z dnia 20 lipca 2018 r. (Dz. U. 2018 poz. 1668), Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów oraz Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Nazwa kierunku: PROJEKTOWANIE GRAFICZNE I SZTUKA MULTIMEDIÓW

Poziom: 2

Profil: OGÓLNOAKADEMICKI

Forma: STUDIA STACJONARNE

Język wykładowy: POLSKI

Kierunek przyporządkowany do dyscypliny: SZTUKI PLASTYCZNE I KONSERWACJA DZIEŁ SZTUKI

Liczba semestrów: 3

Liczbę punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów: 90

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: MAGISTER

Łączna liczba godzin zajęć: 1144

Liczbę punktów ECTS w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych: 34

Liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów: 1144

Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom związanym z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów: 56

Liczba punktów ECTS objętych programem studiów uzyskiwana w ramach zajęć do wyboru: 52

Opis kierunku studiów:

Studia drugiego stopnia na kierunku Projektowanie Graficzne i Sztuka Multimediów realizowane na Wydziale Sztuki Nowych Mediów (filia w Gdańsku) mają charakter ogólnoakademicki i prowadzą do uzyskania tytułu magistra.

Program obejmuje 3 semestry kształcenia o łącznej wartości 90 punktów ECTS i 1144 godzin zajęć, integrując rozwój kompetencji artystycznych, projektowych oraz badawczo-teoretycznych.

Celem studiów jest pogłębienie wiedzy i umiejętności w zakresie współczesnego projektowania graficznego, mediów cyfrowych oraz sztuki multimediów, z uwzględnieniem aktualnych technologii, praktyk artystycznych i kontekstów kulturowych. Program łączy zaawansowane pracownie dyplomowe z przedmiotami teoretycznymi z obszaru historii i teorii sztuki, designu, kultury wizualnej, filozofii oraz zagadnień humanistycznych i społecznych.

Istotnym elementem kształcenia jest rozwój indywidualnej postawy twórczej oraz kompetencji badawczych, umożliwiających świadome formułowanie problemów projektowych i artystycznych. Studenci realizują autorskie projekty w wybranych pracowniach (m.in. multimedia, komunikacja wizualna, grafika projektowa i media cyfrowe, interdyscyplinarne projekty artystyczne), przygotowując pracę magisterską o charakterze projektowym lub artystyczno-badawczym.

Program zakłada elastyczność wyboru (52 ECTS w ramach zajęć obieralnych), co pozwala na profilowanie ścieżki rozwoju zgodnie z zainteresowaniami studenta. Absolwent kierunku posiada

pogłębione kompetencje w zakresie projektowania graficznego i multimediiów, umiejętność pracy koncepcyjnej i zespołowej, a także przygotowanie do działalności twórczej, projektowej i badawczej w obszarze sztuk plastycznych i mediów cyfrowych.

Kierunkowe efekty uczenia się:

Poniższa tabela prezentuje pełny zakres efektów uczenia się określonych w rozporządzeniu MNiSW z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wydanym na podstawie art. 68 ust 3 ustawy, określającym standard kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu właściwy dla prezentowanych w tym Programie Studiów.

OPIS ZAKŁADANYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ
dla kierunku studiów **PROJEKTOWANIE GRAFICZNE I SZTUKA MULTIMEDIÓW**
studia drugiego stopnia – profil ogólnoakademickim

| Numer efektu uczenia się | Kategoria | Odniesienie do obszarowych efektów uczenia się |
|--|--|--|
| WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE | | |
| K_W01 | w pogłębionym stopniu miejsce i znaczenie wiedzy w zakresie historii i teorii sztuki w systemie nauk; | P7S_WG |
| K_W02 | historyczny charakter formowania się idei artystycznych w sztuce najnowszej ze szczególnym uwzględnieniem jej narodowych aspektów; | P7S_WG |
| K_W03 | powiązania historii sztuki z innymi dyscyplinami humanistycznymi, artystycznymi oraz społecznymi; | P7S_WG |
| K_W05 | różne rodzaje oprogramowania, zasady posługiwania się sprzętem elektronicznym oraz zasady montażu i postprodukcji obrazu na poziomie rozszerzonym; | P7S_WG W7S_WG |
| K_W06 | działanie technologii cyfrowych, wykorzystywanych przy projektach artystycznych takich jak: multimedia, grafika czasu rzeczywistego, VR, AR, technologie 3D związane z drukiem, fotogrametria/skanowanie 3D, dronów; | P7S_WG W7S_WG |
| K_W07 | w stopniu zaawansowanym zasady korzystania z różnorodnych mediów oraz posiada umiejętność samodzielnego poszerzania i rozwijania wiedzy dotyczącej studiowanej specjalności; | P7S_WG W7S_WG |
| K_W08 | tendencje rozwojowe studiowanej dyscypliny oraz wybrane dla specjalizacji wizualizacja i animacja aktualne dokonania, wiodące ośrodki i szkoły badawcze; | P7S_WK P7S_WG |
| K_W09 | w stopniu zaawansowanym literaturę wybranych dyscyplin humanistycznych, przede wszystkim z zakresu historii i teorii sztuki, sztuk pięknych i sztuk projektowych; | P7S_WG |
| K_W10 | szczegółowe pojęcia z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego powiązane z realizacją projektów zawodowych; | P7S_WG |
| K_W11 | rozwój form przedsiębiorczości w branży graficznej oraz zasady tworzenia i prowadzenia działalności zawodowej w grafice, w tym analizę rynku, wycenę usług i budowanie marki. | P7S_WK P7S_WG |

UMIEJĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI

| | | |
|-------|---|------------------|
| K_U01 | w stopniu zaawansowanym projektować i realizować prace artystyczne w zakresie sztuk plastycznych w oparciu o indywidualne inspiracje, ze szczególną dbałością o ich wysoki poziom artystyczny, estetyczny i merytoryczny; | P7S_UW |
| K_U02 | na zaawansowanym poziomie, dynamicznie zdobywać wiedzę, materiały i rozszerzające umiejętności artystyczne i projektowe, korzystając z doświadczeń współczesnej sztuki, nauki i techniki; | P7S_UW P7S_UU |
| K_U03 | stosować zaawansowane techniki artystyczne do realizacji projektów związanych z własną twórczością, oraz umiejętnego je wykorzystywania do realizacji zadań z obszaru dziedzin pokrewnych, twórczości projektowej i artystycznej; | P7S_UW P7S_UO |
| K_U04 | w sposób świadomy i kreatywny stosować tradycyjne i współczesne środki obrazowania plastycznego ze zwróceniem szczególnej uwagi na możliwość ich integracji w obrębie projektu o charakterze interdyscyplinarnym; | P7S_UW P7S_UU |
| K_U05 | w poprawny i świadomy sposób ocenić przydatność nowych rozwiązań i narzędzi informatycznych w praktyce zawodu grafika; | P7S_UW |
| K_U06 | samodzielnie i skutecznie posługiwać się warsztatem artysty-grafika; | P7S_UW P7S_UU |
| K_U07 | w sposób umiejętny i świadomy włączać do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik graficznych; | P7S_UW |
| K_U08 | w sposób świadomy wykorzystywać nowe formy obrazowania w obrębie techniki i technologii wchodzących w zakres studiowanej specjalizacji; | P7S_UW |
| K_U09 | zaprojektować na poziomie zaawansowanym system lub proces informatyczny wspomagający działalność twórczą lub projektową; | P7S_UO |
| K_U10 | samodzielnie realizować własne koncepcje artystyczne w pracy zawodowej lub samodzielnej działalności artystycznej, wykazując się przy tym umiejętnością świadomego zastosowania nabytej wiedzy teoretycznej, także z zachowaniem podstawowych norm twórczych, takich jak kreatywność, estetyka i kompetencje twórcze; | P7S_UW P7S_UO |
| K_U11 | samodzielnie i skutecznie zdobywać wiedzę i materiały oraz posługiwać się umiejętnościami badawczymi na poziomie zaawansowanym (także je rozszerzać), korzystając z różnych źródeł i nowoczesnych technologii w celu rozwiązywania prostych problemów badawczych; | P7S_UW P7S_UU |
| K_U12 | koordynować informacje, środki materialne i procedury dla zwiększenia efektywności praktyki zawodowej; | P7S_UW P7S_UO |
| K_U13 | stosować na zaawansowanym poziomie fachową terminologię związaną ze studiowaną specjalizacją; potrafi aktualizować jej aparat pojęciowy z uwzględnieniem wprowadzanych na bieżąco nowych terminów i pojęć; | P7S_UW |

| | | |
|---|--|----------------------------|
| K_U14 | wykorzystywać nabytą w drodze studiów wiedzę do rozstrzygnięcia kwestii pojawiających się w pracy zawodowej i do uzasadniania podejmowanych decyzji; | P7S_UK P7S_UW |
| K_U15 | komunikować się ze specjalistami własnej dyscypliny oraz z osobami, które mają być podmiotami i beneficjentami jego działalności zawodowej w języku polskim i obcym; | P7S_UO |
| K_U16 | pracować w zespole oraz kierować zespołem, który składa się z przedstawicieli różnych dyscyplin nauki w kontekście struktury instytucjonalnej o różnym charakterze; | P7S_UK P7S_UO |
| K_U17 | wypowiadać się w sposób spójny na piśmie w różnych formułach tekstu, oraz ustnie, w języku polskim i w podstawowym języku dyscypliny na tematy przypisane specjalistycznej problematyce studiów, korzystając z rozszerzonego dorobku wybranych nauk humanistycznych i społecznych; | P7S_UK |
| K_U18 | przygotować wniosek o przyznanie środków na realizację profesjonalnego projektu związanego z wybraną sferą działalności artystycznej i projektowej oraz kierować jego realizacją; | P7S_UK P7S_UO |
| K_U19 | w stopniu zaawansowanym wykorzystywać umiejętności z języka obcego w zakresie dziedzin nauki i dyscyplin właściwych dla kierunku grafika, zgodnie z wymogami poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego; | P7S_UK |
| K_U20 | planować i realizować proces własnego rozwoju poprzez uczenie się przez całe życie oraz wspierać innych w osiąganiu podobnych celów. | P7S_UU |
| KOMPETENCJE SPOŁECZNE: ABSOLWENT JEST GOTÓW DO | | |
| K_K01 | doskonalenia osobistego i zawodowego, ma świadomość swojej wiedzy i umiejętności; | P7S_KR |
| K_K02 | efektywnego sterowania własną pracą i krytycznego oceniania stopnia jej zaawansowania i poziomu merytorycznego; | P7S_KO P7S_KR |
| K_K03 | podejmowania wyzwań zawodowych, wykazując aktywność, inicjatywę, nowatorstwo w podejmowaniu profesjonalnych działań twórczych; | P7S_KR |
| K_K04 | prezentowania skomplikowanych i specjalistycznych projektów w przystępnej formie, także w sposób zrozumiały dla osób nie mających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi; | P7S_KR |
| K_K05 | aktywnego uczestnictwa, przestrzegania zasad etyki zawodowej, współdziałania i kreatywnej pracy w grupach, organizacjach i instytucjach, realizujących działania artystyczne, kulturalne i społeczne, przyjmując przy tym różne role; | P7S_KO P7S_KR |
| K_K06 | przeprowadzenia krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych, oraz oceny innych przedsięwzięć z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin pokrewnych przy porozumieniu z ekspertem danej dziedziny; | P7S_KK P7S_KO |
| K_K07 | swobodnego komunikowania się w rzeczywistości zawodowej artysty-grafika i projektanta z wykorzystaniem wiedzy na temat marketingu a także aspektów finansowych i prawnych; | P7S_KK P7S_KR P7S_KO |

| | | |
|-------|--|----------------------------|
| K_K08 | wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej. | P7S_KK P7S_KR P7S_KO |
|-------|--|----------------------------|

Lista przedmiotów obowiązkowych:

| Lp. | Nazwa przedmiotu | symbol | godziny | | ROK1 | | ROK 2 | | ROK 3 | | E C T S |
|------------------|--|------------|---------|----|------|----|-------|--------|-------|----|------------------|
| | | | w | ć | I | II | III | I V | V | VI | |
| SEMESTR 1 | | | | | | | | | | | |
| 1 | Rysunek eksperymentalny 1 | RYSE1 | | 30 | Z | | | | | | 3 |
| 2 | Kreacja fotograficzna | KFOTO | | 30 | Z | | | | | | 2 |
| 3 | Wybrane zagadnienia z historii sztuki | WZHIS | 30 | | E | | | | | | 2 |
| 4 | UX / UI design 1 | UXUI1 | 10 | 20 | Z | | | | | | 2 |
| 5 | Prawo autorskie | PAU | 15 | | Z | | | | | | 2 |
| 6 | Teksty akademickie | TAKA | 15 | | Z | | | | | | 2 |
| 7 | Historia animacji i gier komputerowych | HAGK | 30 | | E | | | | | | 2 |
| 8 | Bezpieczeństwo i higiena pracy | BHP | | 4 | 0 | | | | | | |
| SEMESTR 2 | | | | | | | | | | | |
| 9 | Kolor w przestrzeni multimedialnej | KOLP | 10 | 20 | | Z | | | | | 2 |
| 10 | Grafika warsztatowa | GWA | | 60 | | Z | | | | | 4 |
| 11 | UX / UI design 2 | UXUI2 | | 30 | | Z | | | | | 3 |
| 12 | Historia sztuki współczesnej 1M | HISW1 M | 30 | | | E | | | | | 2 |
| 13 | Teoria projektowania gier | TPRG | 30 | | | E | | | | | 2 |
| SEMESTR 3 | | | | | | | | | | | |
| 14 | Modele estetyczne w kulturze japońskiej | MEKJ | 30 | | | | E | | | | 2 |
| 15 | Historia kultury z elementami antropologii | HKEA | 30 | | | | E | | | | 2 |
| 16 | Filozofia – narzędzia do myślenia | FILDM | 30 | | | | E | | | | 2 |
| 17 | Historia designu | HISDE | 30 | | | | E | | | | 2 |
| 18 | Techniki prezentacyjne | TPZ | | 30 | | | Z | | | | 2 |

Łączna liczba pkt. ECTS uzyskiwana z przedmiotów obowiązkowych: 38 ECTS

Lista przedmiotów obieralnych:

| Lp. | Nazwa przedmiotu | symbol | godziny | | ROK 1 | | ROK 2 | | ROK 3 | | E C T S |
|------------------|--|--------------|---------|---|-------|----|-------|----|-------|----|------------------|
| | | | w | ć | I | II | III | IV | V | VI | |
| SEMESTR 1 | | | | | | | | | | | |
| 1 | Pracownia multimediiów 1 - pracownia dyplomowa (obieralna) | PMULT 1 | | | Z | | | | | | 5 pkt. x 2 |
| 2 | Pracownia komunikacji wizualnej 1 - pracownia dyplomowa (obieralna) | PKWI1 | | | Z | | | | | | |
| 3 | Pracownia grafiki projektowej i mediów cyfrowych 1 - pracownia dyplomowa (obieralna) | PGPMC 1 | | | Z | | | | | | |
| 4 | I Autorska interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 1 - pracownia dyplomowa (obieralna) | IAIPPA1 | | | Z | | | | | | |
| 5 | II Autorska interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 1 - pracownia dyplomowa (obieralna) | IIAIPPA 1 | | | Z | | | | | | |

| Lp. | Nazwa przedmiotu | symbol | godziny | | ROK 1 | | ROK 2 | | ROK 3 | | E C TS |
|------------------|--|-----------------|---------|--------------------|-------|----|-------|----|-------|----|---------------|
| | | | w | ć | I | II | III | IV | V | VI | |
| 6 | Motion graphic (obieralny) | MG1 | | 30 godz. x 2 | Z | | | | | | 3 pkt. x 2 |
| 7 | Grafika czasu rzeczywistego 1 (obieralny) | GRACR1 | | | Z | | | | | | |
| 8 | Animacja 2D 1 (obieralny) | A2DM1 | | | Z | | | | | | |
| 9 | Ilustracja 1 (obieralny) | ILU1M | | | Z | | | | | | |
| 10 | Grafika gier komputerowych 1 (obieralny) | GGK1 | | | Z | | | | | | |
| 11 | Narracja video i nowe media 1 (obieralny) | NVNM1 | | | | | | | | | |
| 12 | Język obcy | ANG1M/ JAP1M | | 30 | Z | | | | | | 2 |
| SEMESTR 2 | | | | | | | | | | | |
| 13 | Pracownia multimediów 2 - pracownia dyplomowa - pracownia dyplomowa (obieralna) | PMULT2 | | 90 | | Z | | | | | 6 |
| 14 | Pracownia komunikacji wizualnej 2 - pracownia dyplomowa (obieralna) | PKWI2 | | | | Z | | | | | |
| 15 | Pracownia grafiki projektowej i mediów cyfrowych 2 - pracownia dyplomowa (obieralna) | PGPMC2 | | | | Z | | | | | |
| 16 | I Autorska interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 2 - pracownia dyplomowa (obieralna) | IAIPPA2 | | | | Z | | | | | |
| 17 | II Autorska interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 2 - pracownia dyplomowa (obieralna) | IIAIPPA2 | | | | Z | | | | | |
| 18 | Rysunek eksperymentalny 2 (obieralny) | RYSE2 | | 30 godz. x 2 | | Z | | | | | 3 pkt. x 2 |
| 19 | Animacja 2d 2 (obieralny) | A2DM2 | | | | Z | | | | | |
| 20 | Grafika czasu rzeczywistego 2 (obieralny) | GRACR2 | | | | Z | | | | | |
| 21 | Grafika gier komputerowych 2 (obieralny) | GGK2 | | | | Z | | | | | |
| 22 | Narracja video i nowe media 2 (obieralny) | NVNM2 | | | | Z | | | | | |
| 23 | Ilustracja 2 (obieralny) | ILU2M | | | Z | | | | | | |
| 24 | Język obcy 2 | ANG2M/ JAP2M | | 30 | | Z | | | | | 2 |
| 25 | Seminarium magisterskie 2 | SEMMA G2 | 30 | | | | Z | | | | 3 |
| SEMESTR 3 | | | | | | | | | | | |
| 26 | Pracownia multimediów 3 - pracownia dyplomowa (obieralna) | PMULT3 | | 90 | | | Z | | | | 6 |
| 27 | Pracownia komunikacji wizualnej 3 - pracownia dyplomowa (obieralna) | PKWI3 | | | | | Z | | | | |
| 28 | Pracownia grafiki projektowej i mediów cyfrowych 3 - pracownia dyplomowa (obieralna) | PGPMC3 | | | | | Z | | | | |
| 29 | I Autorska interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 3 - pracownia dyplomowa (obieralna) | IAIPPA3 | | | | | Z | | | | |
| 30 | II Autorska interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 3 - pracownia dyplomowa (obieralna) | IIAIPPA3 | | | | | Z | | | | |
| 31 | Działania w przestrzeni (obieralny) | DWPR | | | | Z | | | | | 3 pkt. x 2 |
| 32 | Rysunek Eksperymentalny 3 (obieralny) | RYSE3 | | | | Z | | | | | |

| Lp. | Nazwa przedmiotu | symbol | godziny | | ROK 1 | | ROK 2 | | ROK 3 | | E C TS |
|-----|---|-----------------|---------|--------------------|-------|----|-------|----|-------|----|--------------|
| | | | w | ć | I | II | III | IV | V | VI | |
| 33 | Ilustracja 3 (obieralny) | ILU3M | | 30 godz. x 2 | | | Z | | | | |
| 34 | Animacja 2d 3 (obieralny) | A2DM3 | | | | | Z | | | | |
| 35 | Grafika czasu rzeczywistego 3 (obieralny) | GRACR 3 | | | | | Z | | | | |
| 36 | Grafika gier komputerowych 3 (obieralny) | GGK3 | | | | | Z | | | | |
| 37 | Sztuczna inteligencja w obrazowaniu (obieralny) | SZIO | | | | | Z | | | | |
| 38 | Narracja video i nowe media 3 (obieralny) | NVNM3 | | | | Z | | | | | |
| 39 | Język obcy 3 | ANG3M/ JAP3M | | 30 | | | Z | | | | 2 |
| 40 | Seminarium magisterskie 2 | SEMMA G2 | 30 | | | | Z | | | | 3 |

Łączna liczba pkt. ECTS uzyskiwana z przedmiotów obieralnych: 52 ECTS

Karty przedmiotów (sylabusy)

[Sylabusy WSNM stopień II, 2025-2026](#)