



Program Studiów

2025/2026

Wydział Sztuki Nowych Mediów (filia Gdańsk)

Kierunek: GRAFIKA

Stopień: PIERWSZY

Forma: STUDIA NIESTACJONARNE

Podstawa prawna

Art. 53 i Art. 67 Ustawy – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce z dnia 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: GRAFIKA

Poziom: 1

Profil: OGÓLNOAKADEMICKI

Forma: STUDIA NIESTACJONARNE

Język wykładowy: POLSKI

Kierunek przyporządkowany do dyscypliny: SZTUKI PLASTYCZNE I KONSERWACJA DZIEŁ SZTUKI

Liczba semestrów: 6

Liczbę punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów: 180

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: LICENCJAT

łącna liczba godzin zajęć: 1450

Liczbę punktów ECTS w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych: 35

Liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów: 1450

Liczbę punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: 58

łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom związanym z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów: 145

Liczbę punktów ECTS objętych programem studiów uzyskiwana w ramach zajęć do wyboru: 57

Opis kierunku studiów:

Studia pierwszego stopnia na kierunku Grafika realizowane w trybie niestacjonarnym na Wydziale Sztuki Nowych Mediów (filia w Gdańsku) mają profil ogólnoakademicki i prowadzą do uzyskania tytułu licencjata.

Program obejmuje 6 semestrów kształcenia o łącznej wartości 180 punktów TS oraz 1450 godzin zajęć dydaktycznych, łącząc solidne podstawy warsztatowe z rozwijaniem kompetencji projektowych i cyfrowych.

Celem studiów jest przygotowanie studentów do samodzielnej działalności twórczej i projektowej w obszarze grafiki artystycznej i projektowej, z uwzględnieniem współczesnych technologii, animacji, grafiki 3D oraz mediów interaktywnych. Program obejmuje zarówno klasyczne dyscypliny warsztatowe (rysunek, malarstwo, liternictwo, kaligrafia, grafika artystyczna), jak i przedmioty rozwijające umiejętności cyfrowe (projektowanie graficzne, UX/UI, modelowanie 3D, animacja, DTP, multimedia). Istotnym elementem kształcenia jest integracja wiedzy z zakresu historii i teorii sztuki, kultury wizualnej, filozofii oraz prawa autorskiego z praktyką projektową. Studenci zdobywają kompetencje w zakresie przygotowania projektów do druku i publikacji cyfrowej, realizacji form audiowizualnych oraz budowania profesjonalnego portfolio. Program przewiduje również 120 godzin praktyk zawodowych (4 ECTS), które umożliwiają konfrontację zdobytej wiedzy z realiami rynku pracy. Elastyczna struktura programu (57 ECTS w ramach zajęć obieralnych) pozwala na profilowanie ścieżki rozwoju poprzez wybór pracowni dyplomowych i specjalistycznych modułów. Absolwent kierunku posiada solidne przygotowanie artystyczne i projektowe, umiejętność pracy indywidualnej i zespołowej oraz kompetencje niezbędne do funkcjonowania w dynamicznie zmieniającym się środowisku współczesnej komunikacji wizualnej.

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 GRAFIKA I STOPIEŃ NIESTACJONARNE
studia pierwszego – profil ogólnoakademickim

Numer efektu uczenia się	Kategoria	Odniesienie do obszarowych efektów uczenia się
WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE		
G1_W01	znaczenie i miejsce historii i tradycji sztuki w obrębie nauk humanistycznych oraz w kontekście historii grafiki projektowej i animacji;	P6S_WG
G1_W02	pojęcia o epokach, kierunkach, stylach, faktach, dziełach, twórcach oraz procesach kulturowych w powszechnych dziejach sztuki (łącznie ze sztuką najnowszą oraz współczesnymi problemami cywilizacyjnymi);	P6S_WG P6S_WK
G1_W03	pojęcia z zakresu teorii rysunku, malarstwa, grafiki warsztatowej, rzeźby, grafiki projektowej, grafiki 3D, multimedii, animacji i interakcji, w tym gier;	P6S_WG

G1_W04	praktyczne i teoretyczne zagadnienia oparte na współczesnych technologiach, uwzględniające tendencje rozwojowe w dyscyplinach artystycznych, metodologicznych i praktycznych, związane z technikami i technologiami stosowanymi we współczesnej grafice artystycznej i projektowej, animacji, grafice 3D, grafice czasu rzeczywistego oraz systemach interaktywnych;	P6S_WG
G1_W05	narzędzia, metody i techniki informatyczne rozszerzające wiedzę i warsztat cyfrowy twórcy i projektanta;	P6S_WG
G1_W06	zagadnienia z zakresu dyscyplin pochodnych sztukom plastycznym (reżyseria, obróbka dźwięku, poligrafia, projektowanie na potrzeby systemów informatycznych);	P6S_WG
G1_W07	sposoby dokumentacji fotograficznej i filmowej; logikę działania technologii cyfrowych, zasady grafiki cyfrowej;	P6S_WG
G1_W08	powiązania grafiki z innymi dyscyplinami artystycznymi, technicznymi oraz społecznymi;	P6S_WG
G1_W09	terminologię oraz literaturę z historii i teorii sztuki oraz z zakresu studiowanej specjalizacji;	P6S_WG
G1_W10	pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej i przemysłowej oraz prawa autorskiego;	P6S_WG P6S_WK
G1_W11	aspekty finansowe, marketingowe i prawne związane z działalnością artysty grafika.	P6S_WG P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI		
G1_U01	samodzielnie projektować i realizować prace w zakresie sztuk plastycznych, w oparciu o indywidualne i twórcze motywacje i inspiracje;	P6S_UW P6S_UO
G1_U02	swobodnie poruszać się w obrębie podstaw kompozycji przestrzennych i struktur wizualnych, ze zrozumieniem związków zachodzących pomiędzy obrazowaniem dwu, i trójwymiarowym;	P6S_UW
G1_U03	świadomie korzystać z różnorodnych możliwości kreatywnych w obrębie grafiki projektowej i artystycznej, grafiki 3D oraz multimediiów w zakresie wizualizacji, animacji i interakcji, w tym gier komputerowych;	P6S_UW
G1_U04	dobierać właściwą technikę realizacji projektów do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów;	P6S_UW P6S_UO
G1_U05	podejmować świadome działania twórcze w zakresie analogowej i cyfrowej kreacji obrazu i dźwięku, animacji i interakcji;	P6S_UW
G1_U06	tworzyć krótkie etiudy filmowe w oparciu o rozumienie zasad konstruowania scenariusza, reżyserii i podstaw animacji oraz systemów interaktywnych;	P6S_UW
G1_U07	swobodnie poruszać się w dziedzinach rysunku, malarstwa i rzeźby ze świadomym wykorzystaniem wiedzy na temat anatomii, kompozycji, proporcji, perspektywy, światłocienia oraz koloru jako podstawy do narzędzi warsztatu cyfrowego, w tym modelowania 2D i 3D;	P6S_UW

G1_U08	posługiwać się sprawnie rysunkiem zawodowym w zakresie podstaw ilustracji, storyboardu, animacji, rysunku prezentacyjnego z wykorzystaniem narzędzi tradycyjnych i cyfrowych;	P6S_UW
G1_U09	świadomie stosować elementy typograficzne i liternicze w formie tradycyjnej oraz cyfrowej;	P6S_UW
G1_U10	wykorzystywać nabytą wiedzę na temat techniki i technologii druku tradycyjnego oraz współczesnych technik transferu obrazu i systemów rzeczywistości mieszanej;	P6S_UW
G1_U11	w sposób sprawny posługiwać się technikami informacyjno-komunikacyjnymi właściwymi dla studiowanej specjalności;	P6S_UW
G1_U13	samodzielnie przygotować projekt do druku lub też innej formy prezentacji lub publikacji;	P6S_UW P6S_UU
G1_U14	pozyskiwać i konsolidować informacje w zakresie specjalistycznej literatury i podstawowych zasad gromadzenia i analizy danych;	P6S_UO P6S_UU
G1_U16	realizować zadania o charakterze interdyscyplinarnym;	P6S_UO
G1_U17	wypowiadać się w sposób spójny na piśmie na tematy przypisane problematyce studiów, korzystając z dorobku wybranych dziedzin i dyscyplin, w szczególności humanistycznych i społecznych;	P6S_UW P6S_UK
G1_U18	przygotować ustne wystąpienie w oparciu o metody prezentacji zagadnienia oraz prowadzić konstruktywną debatę zachowując zasady kultury dyskusji;	P6S_UK
G1_U19	wykorzystywać w mowie i piśmie posiadane umiejętności z języka obcego w zakresie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych, właściwych dla studiowanego kierunku studiów, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;	P6S_UK
G1_U20	realizować zadania zawodowe zgodnie z wymaganiami realizowanej praktyki oraz potrzebami rynku pracy;	P6S_UW
G1_U21	zainicjować proces ciągłego kształcenia, umożliwiając rozwój poprzez samodzielną pracę.	P6S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: ABSOLWENT JEST GOTÓW DO		
G1_K01	realizowania własnych koncepcji artystycznych opartych na zróżnicowanej tematyce i różnorodnej stylistyce;	P6S_KK P6S_KR
G1_K02	efektywnej organizacji podstawowego warsztatu metodyczno-twórczego niezbędnego do realizacji zadań indywidualnych i zespołowych;	P6S_KK
G1_K03	docenienia znaczenia sztuki dla kultury i cywilizacji światowej i uczestniczenia w szeroko rozumianym życiu kulturalnym i społecznym;	P6S_KK
G1_K04	definiowania własnych sądów na tematy społeczne, kulturowe, naukowe i etyczne odnosząc je do własnej pracy projektowej lub artystycznej;	P6S_KK

G1_K05	efektywnego sterowania własną pracą i krytycznego oceniania stopnia jej zaawansowania i poziomu merytorycznego;	P6S_KK
G1_K06	podjęcia działań w zakresie doskonalenia osobistego i zawodowego z wykorzystaniem nabytej wiedzy i umiejętności oraz konsultacji trudności z ekspertami;	P6S_KR
G1_K07	świadomego formułowania przemyśleń w kontekście wartości estetycznych, artystycznych, warsztatowych i przestrzennych;	P6S_KK
G1_K09	prezentowania zadań w przystępnej formie także z zastosowaniem technologii informacyjnych oraz wprowadzanie innowacyjnych rozwiązań w różnych obszarach artystycznych;	P6S_KO P6S_KR
G1_K10	wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej.	P6S_KO P6S_KR

Lista przedmiotów obowiązkowych:

Lp.	Nazwa przedmiotu	symbol	godziny		ROK1		ROK 2		ROK 3		ECTS
			w	ć	I	II	III	IV	V	VI	
SEMESTR 1											
1	Rysunek i Malarstwo 1	RML1		40	Z						4
2	Liternictwo i Typografia 1	LIT1		24	Z						4
3	Kaligrafia 1	KAL1		24	Z						4
4	Podstawy Działań Trójwymiarowych	PDT		24	Z						3
5	Fotografia 1	FOT1	8	24	Z						3
6	Podstawy Języka Wizualnego i Kompozycji	PJWK		32	Z						3
7	Język Angielski 1	ANG1		16	Z						2
8	Psychofizjologia Widzenia	PSW	16		E						1
9	Warsztaty Komputerowe 1	WAK1		32	Z						4
10	Historia Sztuki 1	HIS1	16		E						2
11	Szkolenie BHP	BHP	4		Z						0
SEMESTR 2											
12	Rysunek i Malarstwo 2	RML2		40		Z					4
13	Liternictwo i Typografia 2	LIT2		24		Z					4
14	Kaligrafia 2	KAL2		16		Z					3
15	Fotografia 2	FOT2		24		Z					3
16	Projektowanie Graficzne 1	PGR1		32		Z					4
17	Język Angielski 2	ANG2		16		Z					2
18	Warsztaty Komputerowe 2	WAK2		32		Z					4
19	Struktury Wizualne	STRW		24		Z					3
20	Prawo Autorskie	PAU	16			Z					1
21	Historia Sztuki 2	HIS2	16			E					2
SEMESTR 3											
22	Rysunek i Malarstwo 3	RML3		32			Z				4
23	Liternictwo i Typografia 3	LIT3		24			Z				2

Lp.	Nazwa przedmiotu	symbol	godziny		ROK1		ROK 2		ROK 3		ECTS
			w	ć	I	II	III	IV	V	VI	
24	Kaligrafia 3	KAL3		16			Z				2
25	Projektowanie Graficzne 2	PGR2		24			Z				3
26	Grafika Artystyczna 1	GA1		32			Z				4
27	Podstawy Animacji 2D	PA2D		32			Z				3
28	Wprowadzenie do Modelowania 3D	WM3D		32			Z				3
29	Historia Sztuki 3	HIS3	16				E				2
30	Język Angielski 3	ANG3		16			Z				2
31	Grafika Narracyjna 1	NAR 1		32			Z				4
32	Plener artystyczny	PLN		30			Z				1
SEMESTR 4											
33	Audiowizualne Formy Użytkowe 1	AFU1		24				Z			3
34	Ilustracja 1	ILS1		32				Z			4
35	Historia Kultury Japonii	HKJ	16					E			2
SEMESTR 5											
36	Publikacja Cyfrowa i DTP	DTPC		32					Z		4
37	Projektowanie UX i UI	PUXUI		32					Z		4
38	Filozofia	FIL	16						E		2
39	Historia Grafiki	HIG	16						E		2
SEMESTR 6											
40	Historia Komunikacji Wizualnej	HKW	16							Z	2
41	Grafika Reklamowa i Multimedialna	GRM		32						Z	4
42	Portfolio	PTF		16						Z	2
43	Praktyki	PZ		120						Z	4

Łączna liczba pkt. ECTS uzyskiwana z przedmiotów obowiązkowych: 123 ECTS

Lista przedmiotów obieralnych:

Lp.	Nazwa przedmiotu	symbol	godziny		ROK1		ROK 2		ROK 3		ECTS
			w	ć	I	II	III	IV	V	VI	
SEMESTR 4											
1	Forma i Barwa w Sztuce Nowych Mediów (obieralny)	FBS		24				Z			5
2	Obraz, Przekaz, Personalizacja (obieralny)	OPP									
3	Fotografia w Projektowaniu (obieralny)	FOP									
4	Projektowanie Graficzne 2D (obieralny)	PGR2D		24				Z			5
5	Animacja 2D(obieralny)	A2D									
6	Grafika i Animacja 3D (obieralny)	GA3D		32				Z			5
7	Grafika Artystyczna 2 (obieralna)	GA2									
8	Grafika Narracyjna 2 (obieralny)	NAR2		32				Z			4
9	Język Obcy 1 (obieralny)	LEK1		16				Z			2
SEMESTR 5											
10	Pracownia Projektowania Graficznego 2D 1 (dyplomowa obieralna)	PP2D1		24					Z		6

Lp.	Nazwa przedmiotu	symbol	godziny		ROK1		ROK 2		ROK 3		ECTS
			w	ć	I	II	III	IV	V	VI	
11	Pracownia Grafiki Artystycznej 1 (dyplomowa obieralna)	PGA1									
12	Pracownia Animacji i Realizacji Obrazu Filmowego 1 (dyplomowa obieralna.)	PARF1									
13	Pracownia Projektowania 3D 1 (dyplomowa obieralna)	PP3D1									
14	Pracownia Fotografii Projektowej 1 (dyplomowa obieralna)	PFP1									
15	Pracownia Obrazu, Przekazu, Personalizacji 1 (dyplomowa obieralna.)	POPP1									
16	Grafika Wydawnicza i Typografia (obieralny)	GRWT		24					Z		5
17	Audiowizualne Formy Użytkowe 2 (obieralny)	AFU2									3
18	Ilustracja 2 (obieralny)	ILS2		24					Z		
19	Komiks (obieralny)	KMK							Z		2
20	Psychologia a Sztuka (obieralny)	PSYS	16						E		
21	Estetyka Sztuki Japonii (obieralny)	ESJ									2
22	Język Obcy 2 (obieralny)	LEK2		16					Z		
SEMESTR 6											
23	Pracownia Projektowania Graficznego 2D 2 (dyplomowa obieralna)	PP2D2									6
24	Pracownia Grafiki Artystycznej 2 (dyplomowa obieralna)	PGA2									
25	Pracownia Animacji i Realizacji Obrazu Filmowego 2 (dyplomowa obieralna)	PARF2		16						E	
26	Pracownia Projektowania 3D 2 (dyplomowa obieralna)	PP3D2									
27	Pracownia Fotografii Projektowej 2 (dyplomowa obieralna)	PFP2									
28	Pracownia Obrazu, Przekazu, Personalizacji 2 (dyplomowa obieralna)	POPP2									
29	Pracownia - Grafika Wydawnicza i Typografia (obieralna - techniczna)	PGWT									5
30	Pracownia - Ilustracja (obieralna - techniczna)	PILS		24						Z	
31	Pracownia - Grafika Narracyjna (obieralna - techniczna)	PNAR									
32	Pracownia - Grafika Multimedialna (obieralna - techniczna)	PGMU									
33	Seminarium Dyplomowe - Filozofia (obieralne)	SFIL									5
34	Seminarium Dyplomowe - Historia Sztuki (obieralne)	SHIS		24						E	
35	Seminarium Dyplomowe - Historia Kultury Japonii (obieralne)	SHKJ									
36	Seminarium Dyplomowe - Psychologia a Sztuka (obieralne)	SPAS									
37	Język Obcy 3 (obieralny)	LEK3		16						Z	2

Łączna liczba pkt. ECTS uzyskiwana z przedmiotów obieralnych: 57 ECTS

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach tych praktyk.

Wymiar godzinowy praktyk: 120 godzin

Liczba punktów ECTS: 4

Praktyki studenckie mogą odbywać się w czasie roku akademickiego, o ile nie utrudniają wypełniania obowiązków studenckich. Praktyki należy odbyć do końca toku studiów. Zaliczenie obowiązkowej liczby godzin praktyk studenckich jest warunkiem koniecznym do uzyskania absolutorium.

Praktyki mogą odbywać się w firmach, instytucjach, fundacjach, muzeach, ambasadach, szkołach, teatrach, w kraju i za granicą, o ile charakter przydzielonych zadań odpowiada programowi nauczania na danym kierunku studiów.

W uzasadnionych przypadkach jako praktykę studencką można zaliczyć odpowiednio udokumentowaną pracę zarobkową, staż lub wolontariat, o ile ich charakter spełnia wymagania programu praktyk na danym kierunku, a student posiada status studenta w czasie realizowania przydzielonych zadań.

Warunkiem zaliczenia praktyk jest poprawne wypełnienie sprawozdania z praktyk oraz dostarczenie niezbędnych załączników, umożliwiających weryfikację osiągnięcia wymaganych efektów uczenia się.

Karty przedmiotów (sylabusy)

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