



Program Studiów

2026/2027

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 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

Łączna 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

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

Liczba 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, multimediiów, 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 | | ROK2 | | ROK3 | | 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 | 1 6 | | E | | | | | | 1 |
| 9 | Warsztaty Komputerowe 1 | WAK1 | | 32 | Z | | | | | | 4 |
| 10 | Historia Sztuki 1 | HIS1 | 1 6 | | 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 | 1 6 | | | Z | | | | | 1 |
| 21 | Historia Sztuki 2 | HIS2 | 1 6 | | | E | | | | | 2 |

| Lp. | Nazwa przedmiotu | sympo l | godziny | | ROK1 | | ROK 2 | | ROK 3 | | ECTS |
|------------------|-----------------------------------|------------|---------|-----|------|----|-------|----|-------|----|------|
| | | | w | ć | I | II | III | IV | V | VI | |
| SEMESTR 3 | | | | | | | | | | | |
| 22 | Rysunek i Malarstwo 3 | RML3 | | 32 | | | Z | | | | 4 |
| 23 | Liternictwo i Typografia 3 | LIT3 | | 24 | | | Z | | | | 2 |
| 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 | 1 6 | | | | 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 | 1 6 | | | | | 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 | 1 6 | | | | | | E | | 2 |
| 39 | Historia Grafiki | HIG | 1 6 | | | | | | E | | 2 |
| SEMESTR 6 | | | | | | | | | | | |
| 40 | Historia Komunikacji Wizualnej | HKW | 1 6 | | | | | | | 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 | sympo l | 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 | | 2 | | | | | | | 5 |
| 2 | Obraz, Przekaz, Personalizacja (obieralny) | OPP | | 4 | | | | Z | | | |
| 3 | Fotografia w Projektowaniu (obieralny) | FOP | | 2 | | | | | | | 5 |
| 4 | Projektowanie Graficzne 2D (obieralny) | PGR2D | | 4 | | | | Z | | | |

| Lp. | Nazwa przedmiotu | sympo l | godziny | | ROK1 | | ROK 2 | | ROK 3 | | ECTS |
|------------------|---|------------|---------|--------|------|----|-------|----|-------|----|------|
| | | | w | ć | I | II | III | IV | V | VI | |
| 5 | Animacja 2D(obieralny) | A2D | | 3 | | | | | | | 5 |
| 6 | Grafika i Animacja 3D (obieralny) | GA3D | | 2 | | | | Z | | | |
| 7 | Grafika Artystyczna 2 (obieralna) | GA2 | | 3 | | | | | | | 4 |
| 8 | Grafika Narracyjna 2 (obieralny) | NAR2 | | 2 | | | | Z | | | |
| 9 | Język Obcy 1 (obieralny) | LEK1 | | 1 6 | | | | Z | | | 2 |
| SEMESTR 5 | | | | | | | | | | | |
| 10 | Pracownia Projektowania Graficznego 2D 1 (dyplomowa obieralna) | PP2D1 | | 2 4 | | | | | | | 6 |
| 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 | | | | | | | Z | | |
| 14 | Pracownia Fotografii Projektowej 1 (dyplomowa obieralna) | PFP1 | | | | | | | | | |
| 15 | Pracownia Obrazu, Przekazu, Personalizacji 1 (dyplomowa obieralna.) | POPP1 | | | | | | | | | |
| 16 | Grafika Wydawnicza i Typografia (obieralny) | GRWT | | 2 4 | | | | | Z | | 5 |
| 17 | Audiowizualne Formy Użytkowe 2 (obieralny) | AFU2 | | | | | | | | | |
| 18 | Ilustracja 2 (obieralny) | ILS2 | | 2 4 | | | | | Z | | 3 |
| 19 | Komiks (obieralny) | KMK | | | | | | | Z | | |
| 20 | Psychologia a Sztuka (obieralny) | PSYS | 16 | | | | | | E | | 2 |
| 21 | Estetyka Sztuki Japonii (obieralny) | ESJ | | | | | | | | | |
| 22 | Język Obcy 2 (obieralny) | LEK2 | | 1 6 | | | | | Z | | 2 |
| SEMESTR 6 | | | | | | | | | | | |
| 23 | Pracownia Projektowania Graficznego 2D 2 (dyplomowa obieralna) | PP2D2 | | 1 6 | | | | | | | 6 |
| 24 | Pracownia Grafiki Artystycznej 2 (dyplomowa obieralna) | PGA2 | | | | | | | | | |
| 25 | Pracownia Animacji i Realizacji Obrazu Filmowego 2 dyplomowa obieralna) | PARF2 | | | | | | | | | |
| 26 | Pracownia Projektowania 3D 2 (dyplomowa obieralna) | PP3D2 | | | | | | | | E | |
| 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 | | 2 4 | | | | | | | 5 |
| 30 | Pracownia - Ilustracja (obieralna - techniczna) | PILS | | | | | | | | Z | |
| 31 | Pracownia - Grafika Narracyjna (obieralna - techniczna) | PNAR | | | | | | | | | |
| 32 | Pracownia - Grafika Multimedialna (obieralna - techniczna) | PGMU | | | | | | | | | |

| Lp. | Nazwa przedmiotu | sympo l | godziny | | ROK1 | | ROK 2 | | ROK 3 | | E C T S | |
|-----|---|------------|---------|--------|------|----|-------|----|-------|----|------------------|---|
| | | | w | ć | I | II | III | IV | V | VI | | |
| 33 | Seminarium Dyplomowe - Filozofia (obieralne) | SFIL | | 2 4 | | | | | | | E | 5 |
| 34 | Seminarium Dyplomowe - Historia Sztuki (obieralne) | SHIS | | | | | | | | | | |
| 35 | Seminarium Dyplomowe - Historia Kultury Japonii (obieralne) | SHKJ | | | | | | | | | | |
| 36 | Seminarium Dyplomowe - Psychologia a Sztuka (obieralne) | SPAS | | | | | | | | | | |
| 37 | Język Obcy 3 (obieralny) | LEK3 | | 1 6 | | | | | | 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 GDAŃSK](#)