



Program Studiów

2025/2026

Wydział Sztuki Nowych Mediów (filia Gdańsk)

Kierunek: GRAFIKA

Stopień: PIERWSZY

Forma: STUDIA STACJONARNE

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 STACJONARNE

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: 2419

Liczbę punktów ECTS w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych: 35 (wliczając języki obce)

Liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów: 2419

Liczbę punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: 92,5

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 stacjonarnym 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 ECTS oraz 2419 godzin zajęć dydaktycznych, zapewniając intensywne i kompleksowe przygotowanie artystyczne oraz projektowe.

Celem studiów jest rozwój twórczej postawy oraz zdobycie wszechstronnych kompetencji w zakresie grafiki artystycznej i projektowej, ze szczególnym uwzględnieniem współczesnych narzędzi cyfrowych, animacji, grafiki 3D oraz mediów multimedialnych. Program integruje klasyczne podstawy warsztatowe (rysunek, malarstwo, liternictwo, kaligrafia, grafika artystyczna) z nowoczesnymi obszarami projektowania (UX/UI, publikacja cyfrowa i DTP, animacja 2D, modelowanie 3D, grafika reklamowa i multimedialna).

Istotnym elementem kształcenia jest silne osadzenie praktyki projektowej w kontekście historii i teorii sztuki, filozofii, kultury wizualnej oraz zagadnień prawnych i społecznych. Studenci rozwijają umiejętności koncepcyjne, techniczne i prezentacyjne, przygotowując profesjonalne portfolio oraz realizując pracę dyplomową w wybranej pracowni specjalistycznej. Program obejmuje również 120 godzin praktyk zawodowych (4 ECTS), umożliwiającymi zdobycie doświadczenia w środowisku instytucji kultury i branży kreatywnej.

Elastyczna struktura kształcenia (57 ECTS w ramach zajęć obieralnych) pozwala studentom na indywidualne profilowanie ścieżki rozwoju poprzez wybór pracowni dyplomowych i modułów specjalistycznych. Absolwent kierunku posiada solidne przygotowanie artystyczne i technologiczne, zdolność samodzielnej realizacji projektów oraz kompetencje umożliwiające podjęcie pracy w sektorze kreatywnym lub kontynuowanie kształcenia na studiach drugiego stopnia.

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 STACJONARNE
studia pierwszego profil ogólnoakademicki

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
UMIĘTNOŚCI: 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	P6S_UW

	oraz koloru jako podstawy do narzędzi warsztatu cyfrowego, w tym modelowania 2D i 3D;	
G1_U08	posługiwać się sprawnie rysunkiem zawodowym w zakresie podstaw ilustracji, storybordu, 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		75	Z						4
2	Liternictwo i Typografia 1	LIT1		45	Z						4
3	Kaligrafia 1	KAL1		45	Z						4
4	Podstawy Działań Trójwymiarowych	PDT		45	Z						3
5	Fotografia 1	FOT1	15	30	Z						3
6	Podstawy Języka Wizualnego i Kompozycji	PJWK		45	Z						3
7	Język Angielski 1	ANG1		30	Z						2
8	Psychofizjologia Widzenia	PSW	15		E						1
9	Warsztaty Komputerowe 1	WAK1		60	Z						4
10	Historia Sztuki 1	HIS1	30		E						2
11	Szkolenie BHP	BHP	4		Z						0
SEMESTR 2											
12	Rysunek i Malarstwo 2	RML2		75		Z					4
13	Liternictwo i Typografia 2	LIT2		45		Z					4
14	Kaligrafia 2	KAL2		30		Z					3
15	Fotografia 2	FOT2		45		Z					3
16	Projektowanie Graficzne 1	PGR1		45		Z					4
17	Język Angielski 2	ANG2		30		Z					2
18	Warsztaty Komputerowe 2	WAK2		60		Z					4
19	Struktury Wizualne	STRW		45		Z					3
20	Prawo Autorskie	PAU	15			Z					1
21	Historia Sztuki 2	HIS2	30			E					2

Lp.	Nazwa przedmiotu	symbol	godziny		ROK1		ROK 2		ROK 3		ECTS
			w	ć	I	II	III	IV	V	VI	
7	Grafika Artystyczna 2 (obieralna)	GA2		45				Z			4
8	Grafika Narracyjna 2 (obieralny)	NAR2									
9	Język Obcy 1 (obieralny)	LEK1		30				Z			2
SEMESTR 5											
10	Pracownia Projektowania Graficznego 2D 1 (dyplomowa obieralna)	PP2D1		45							6
11	Pracownia Grafiki Artystycznej 1 (dyplomowa obieralna)	PGA1									
12	Pracownia Formy i Barwy w Sztuce Nowych Mediów 1 (dyplomowa obieralna.)	PFBS1									
13	Pracownia Animacji i Realizacji Obrazu Filmowego 1 (dyplomowa obieralna.)	PARF1							Z		
14	Pracownia Projektowania 3D 1 (dyplomowa obieralna)	PP3D1									
15	Pracownia Fotografii Projektowej 1 (dyplomowa obieralna)	PFP1									
16	Pracownia Obrazu, Przekazu, Personalizacji 1 (dyplomowa obieralna.)	POPP1									
17	Grafika Wydawnicza i Typografia (obieralny)	GRWT		45					Z		5
18	Audiowizualne Formy Użytkowe 2 (obieralny)	AFU2									
19	Ilustracja 2 (obieralny)	ILS2		45					Z		3
20	Komiks (obieralny)	KMK							Z		
21	Psychologia a Sztuka (obieralny)	PSYS		30					E		2
22	Wybrane Zagadnienia Sztuki Japonii (obieralny)	WZSJ									
23	Język Obcy 2 (obieralny)	LEK2		30					Z		2
SEMESTR 6											
24	Pracownia Projektowania Graficznego 2D 2 (dyplomowa obieralna)	PP2D2		30							6
25	Pracownia Grafiki Artystycznej 2 (dyplomowa obieralna)	PGA2									
26	Pracownia Formy i Barwy w Sztuce Nowych Mediów 2 (dyplomowa obieralna)	PFBS2									
27	Pracownia Animacji i Realizacji Obrazu Filmowego 2 dyplomowa obieralna)	PARF2								E	
28	Pracownia Projektowania 3D 2 (dyplomowa obieralna)	PP3D2									
29	Pracownia Fotografii Projektowej 2 (dyplomowa obieralna)	PFP2									
30	Pracownia Obrazu, Przekazu, Personalizacji 2 (dyplomowa obieralna)	POPP2									
31	Pracownia - Grafika Wydawnicza i Typografia (obieralna - techniczna)	PGWT		45							5
32	Pracownia - Ilustracja (obieralna - techniczna)	PILS								Z	
33	Pracownia - Grafika Narracyjna (obieralna - techniczna)	PNAR									

Lp.	Nazwa przedmiotu	symbol	godziny		ROK1		ROK 2		ROK 3		ECTS
			w	ć	I	II	III	IV	V	VI	
34	Pracownia - Grafika Multimedialna (obieralna - techniczna)	PGMU									
35	Seminarium Dyplomowe - Filozofia (obieralne)	SFIL		45						E	5
36	Seminarium Dyplomowe - Historia Sztuki (obieralne)	SHIS									
37	Seminarium Dyplomowe - Historia Kultury Japonii (obieralne)	SHKJ									
38	Seminarium Dyplomowe - Psychologia a Sztuka (obieralne)	SPAS									
39	Język Obcy 3 (obieralny)	LEK3		30						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](#)