



## **Program Studiów**

2026/2027

**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:

- Moduł „Projektowanie Graficzne” – 2494
- Moduł „Animacja 2D” – 2524
- Moduł „Animacja 3D” – 2554

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

- Moduł „Projektowanie Graficzne” – 37
- Moduł „Animacja 2D” – 37
- Moduł „Animacja 3D” – 37

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

- Moduł „Projektowanie Graficzne” – 2494
- Moduł „Animacja 2D” – 2524
- Moduł „Animacja 3D” – 2554

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

- Moduł „Projektowanie Graficzne” – 94,5
- Moduł „Animacja 2D” – 94
- Moduł „Animacja 3D” – 95

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

- Moduł „Projektowanie Graficzne” – 143
- Moduł „Animacja 2D” – 143

- Moduł „Animacja 3D” – 143

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

- Moduł „Projektowanie Graficzne” – 68
- Moduł „Animacja 2D” – 68
- Moduł „Animacja 3D” – 68

### **Opis kierunku studiów:**

Studia na kierunku Grafika prowadzone na Wydziale Sztuki Nowych Mediów (filia w Gdańsku) mają charakter ogólnoakademicki i obejmują szeroki zakres zagadnień związanych ze współczesną grafiką artystyczną, projektową oraz mediami cyfrowymi. Program kształcenia łączy tradycyjne podstawy sztuk plastycznych z nowoczesnymi technologiami obrazowania, animacji i projektowania multimedialnego, przygotowując studentów do twórczej pracy w obszarze komunikacji wizualnej i nowych mediów.

Studia trwają 6 semestrów i obejmują 180 punktów ECTS. Program oparty jest na stopniowym rozwijaniu kompetencji artystycznych, projektowych oraz technologicznych poprzez zajęcia warsztatowe, projektowe i teoretyczne. Studenci zdobywają wiedzę z zakresu historii i teorii sztuki, kultury wizualnej, typografii, grafiki projektowej, fotografii, ilustracji, grafiki artystycznej, animacji oraz technologii cyfrowych. Istotną częścią programu są także zajęcia rozwijające umiejętności pracy z narzędziami komputerowymi oraz środowiskami produkcji multimedialnej.

Podstawę kształcenia stanowią przedmioty warsztatowe rozwijające umiejętności rysunkowe, malarskie, kompozycyjne i projektowe, które stanowią fundament dalszej pracy w obszarze grafiki cyfrowej i animacji. Program obejmuje również zagadnienia związane z typografią, publikacją cyfrową, fotografią, grafiką narracyjną oraz projektowaniem interfejsów użytkownika (UX/UI). W toku studiów studenci zdobywają także wiedzę z zakresu prawa autorskiego, historii kultury oraz wybranych zagadnień humanistycznych, co pozwala im świadomie funkcjonować w kontekście współczesnej kultury wizualnej.

Od czwartego semestru studenci wybierają jeden z trzech modułów kształcenia: Projektowanie Graficzne, Animacja 2D lub Animacja 3D. Każdy z modułów rozwija specjalistyczne kompetencje projektowe i technologiczne – od projektowania komunikacji wizualnej i grafiki wydawniczej, poprzez animację rysunkową i produkcję filmową, po modelowanie, animację i realizację projektów w środowisku grafiki trójwymiarowej oraz silników gier.

Program studiów zakłada realizację licznych projektów indywidualnych i zespołowych, rozwijających umiejętność pracy koncepcyjnej, krytycznego myślenia oraz samodzielnego rozwiązywania problemów projektowych. Istotnym elementem kształcenia jest także

interdyscyplinarność, łącząca praktykę artystyczną z elementami technologii, komunikacji wizualnej oraz produkcji audiowizualnej.

W ramach studiów studenci odbywają praktyki zawodowe w wymiarze 120 godzin (5 ECTS) w instytucjach kultury, studiach projektowych, agencjach kreatywnych, firmach medialnych lub innych podmiotach związanych z działalnością artystyczną i projektową. Praktyki pozwalają na konfrontację zdobytej wiedzy z realiami rynku pracy oraz rozwijanie kompetencji zawodowych.

Absolwent kierunku Grafika uzyskuje tytuł licencjata i posiada przygotowanie do pracy w obszarze szeroko rozumianej komunikacji wizualnej, projektowania graficznego, animacji oraz produkcji multimedialnej. Jest przygotowany do podjęcia działalności twórczej i projektowej, współpracy w zespołach interdyscyplinarnych oraz dalszego 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

<b>Numer efektu uczenia się</b>	<b>Kategoria</b>	<b>Odniesienie do obszarowych efektów uczenia się</b>
<b>WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE</b>		
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
<b>UMIEJĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI</b>		
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_U12	zaprojektować elementy szaty graficznej i interfejsu użytkownika systemu informatycznego, w tym aplikacji mobilnej i webowej oraz systemów rzeczywistości mieszanej 2D i 3D z uwzględnieniem zasad projektowania, ergonomii i użyteczności;	P6S_UW P6S_UO
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
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE: ABSOLWENT JEST GOTÓW DO</b>		
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_K08	efektywnego komunikowania się i inicjowania działań w otoczeniu społeczno ekonomicznym	P6S_KO P6S_KR
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		ROK 1		ROK 2		ROK 3		ECTS
			w	ć	I	II	III	IV	V	VI	
<b>SEMESTR 1</b>											
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
<b>SEMESTR 2</b>											
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

Lp.	Nazwa przedmiotu	symbol	godziny		ROK 1		ROK 2		ROK 3		ECTS
			w	ć	I	II	III	IV	V	VI	
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
<b>SEMESTR 3</b>											
22	Rysunek i Malarstwo 3	RML3		60			Z				4
23	Liternictwo i Typografia 3	LIT3		30			Z				2
24	Kaligrafia 3	KAL3		30			Z				2
25	Projektowanie Graficzne 2	PGR2		45			Z				3
26	Grafika Artystyczna 1	GA1		60			Z				4
27	Podstawy Animacji 2D	PA2D		45			Z				3
28	Wprowadzenie do Modelowania 3D	WM3D		45			Z				3
29	Historia Sztuki 3	HIS3	30				E				2
30	Język Angielski 3	ANG3		30			Z				2
31	Grafika Narracyjna 1	NAR 1		60			Z				4
32	Plener artystyczny	PLN		30			Z				1
<b>SEMESTR 4</b>											
33	Historia Filmu i Animacji 1	HFA	30					E			2
34	Historia Kultury Japonii	HKJ		30				Z			2
35	Wychowanie Fizyczne 1	WF1		30				Z			0
<b>SEMESTR 5</b>											
36	Publikacja Cyfrowa i DTP	DTPC		45					Z		4
37	Filozofia	FIL	30						E		2
38	Wychowanie Fizyczne 2	WF2		30					Z		0
<b>SEMESTR 6</b>											
39	Historia Komunikacji Wizualnej	HKW	30							E	2
40	Grafika Reklamowa i Multimedialna	GRM		45						Z	3
41	Portfolio	PTF		15						Z	2
42	Praktyki	PZ		120						Z	5

Łączna liczba pkt. ECTS uzyskiwana z przedmiotów obowiązkowych: 112 ECTS



Lp.	Nazwa przedmiotu	sympo l	godziny		ROK1		ROK 2		ROK 3		ECTS
			w	ć	I	II	III	IV	V	VI	
27	Pracownia Formy i Barwy w Sztuce Nowych Mediów 2 (dyplomowa obieralna)	PFBS2									
28	Pracownia Fotografii Projektowej 2 (dyplomowa obieralna)	PFP2									
29	Pracownia Obrazu, Przekazu, Personalizacji 2 (dyplomowa obieralna)	POPP2									
30	Pracownia - Grafika Wydawnicza i Typografia (obieralna - techniczna)	PGWT		45							5
31	Pracownia - Ilustracja (obieralna - techniczna)	PILS									
32	Pracownia - Grafika Narracyjna (obieralna - techniczna)	PNAR									
33	Pracownia - Grafika Multimedialna (obieralna - techniczna)	PGMU									
34	Seminarium Dyplomowe - Filozofia (obieralne)	SFIL		45							5
35	Seminarium Dyplomowe - Historia Sztuki (obieralne)	SHIS									
36	Seminarium Dyplomowe - Kultura Japonii (obieralne)	SDKJ									
37	Seminarium Dyplomowe - Psychologia a Sztuka (obieralne)	SPAS									
38	Język Obcy 3 (obieralny)	LEK3		30						Z	2

Łączna liczba pkt. ECTS uzyskiwana z przedmiotów obieralnych: 68 ECTS

### Moduł „Animacja 2D”

Lp.	Nazwa przedmiotu	sympo l	godziny		ROK1		ROK 2		ROK 3		ECTS
			w	ć	I	II	III	IV	V	VI	
<b>SEMESTR 4</b>											
1	Animacja 2D 1 (obieralny)	A2D1		60				Z			6
2	Warsztaty TOON BOOM (warsztaty)	WTB		30				E			2
3	Techniki Operatorskie i Efekty Specjalne	TOES		45				Z			3
4	Reżyseria i Storyboard	RiSB		45				Z			4
5	Charakter i Background Design	CHBD		45				Z			3
6	Realizacja Nagrań i Montaż Dźwięku 1	RNMD		30				Z			2
7	Organizacja Produkcji	OP	15					Z			1
8	Development Wizualny 1	DWIZ1		30				Z			3
9	Język Obcy 1 (obieralny)	LEK1		30				Z			2
<b>SEMESTR 5</b>											
10	Pracownia Animacji 2D 1 (dyplomowa obieralna)	PA2D1		45					Z		5
11	Character Design (OB)	CHD		30					Z		3
12	Background Design (OB)	BD									

Lp.	Nazwa przedmiotu	sympo l	godziny		ROK1		ROK 2		ROK 3		EC TS
			w	ć	I	II	III	IV	V	VI	
13	Reżyseria i Storytelling (OB)	RiST		30					Z		2
14	Storyboard (OB)	STR									
15	Development wizualny 2	DWIZ2		30					Z		3
16	Realizacja Nagrań i Montaż Dźwięku 2	RNMD 2		30					Z		3
17	Historia Filmu i Animacji 2	HFA	30						E		2
18	Postprodukcja filmowa 1 (2D i 3D)	POF1		30					z		2
19	Psychologia a Sztuka (obieralny)	PAS	30						E		2
20	Wybrane Zagadnienia Sztuki Japonii (obieralny)	ZSJ									
21	Język Obcy 2 (obieralny)	LEK2		30					Z		2
<b>SEMESTR 6</b>											
22	Pracownia Animacji 2D 2 (dyplomowa obieralna)	PA2D2		45						E	6
23	Compositing 2D	COMP		30						Z	3
24	Postprodukcja filmowa 2 (2D i 3D)	POF2		30						Z	2
25	Seminarium Dyplomowe - Filozofia (obieralne)	SFIL	45						Z		5
26	Seminarium Dyplomowe - Historia Sztuki (obieralne)	SHIS									
27	Seminarium Dyplomowe - Kultura Japonii (obieralne)	SDKJ									
28	Seminarium Dyplomowe - Psychologia a Sztuka (obieralne)	SPAS									
29	Język Obcy 3 (obieralny)	LEK3		30						Z	2

Łączna liczba pkt. ECTS uzyskiwana z przedmiotów obieralnych: 68 ECTS

### Moduł „Animacja 3D”

Lp.	Nazwa przedmiotu	sympo l	godziny		ROK1		ROK 2		ROK 3		EC TS
			w	ć	I	II	III	IV	V	VI	
<b>SEMESTR 4</b>											
1	Animacja 3D (Maya 3D) 1(obieralny) rigowanie	A3DM A1		60				Z			6
2	Wprowadzenie do Silników Gier (warsztaty)	WSG		30				Z			2
3	Techniki Operatorskie i Efekty Specjalne	TOES		45				Z			3
4	Reżyseria i Storyboard	RiSB		45				Z			4
5	Charakter i Background Design	CHBD		45				Z			3
6	Realizacja Nagrań i Montaż Dźwięku 1	RNMD		30				Z			2
7	Organizacja Produkcji	OP	15					Z			1
8	Development Wizualny 1	DWIZ1		30				Z			3
9	Język Obcy 1 (obieralny)	LEK1		30				Z			2
<b>SEMESTR 5</b>											
10	Pracownia Animacji 3D 1 (dyplomowa obieralna)	PA3D1		45					Z		5

Lp.	Nazwa przedmiotu	sympo l	godziny		ROK1		ROK 2		ROK 3		EC TS
			w	ć	I	II	III	IV	V	VI	
11	Game Design (OB)	GADE		30					Z		2
12	Design Thinking (OB)	BT									
13	Reżyseria i Previs 3D 1	RIP3D 1		30					Z		2
14	Development wizualny 2	DWIZ2		30					Z		3
15	Realizacja Nagrań i Montaż Dźwięku 2	RNMD 2		30					Z		3
16	Historia Filmu i Animacji 2	HFA	30						E		2
17	Postprodukcja filmowa 1 (2D i 3D)	POF1		30					z		2
18	Motion Capture Camp (Bytom)	MCC		30					Z		1
19	Psychologia a Sztuka (obieralny)	PAS	30						E		2
20	Wybrane Zagadnienia Sztuki Japonii (obieralny)	ZSJ									
21	Język Obcy 2 (obieralny)	LEK2		30					Z		2
<b>SEMESTR 6</b>											
22	Pracownia Animacji 3D 2 (dyplomowa obieralna).	PA3D2		45						E	6
23	Reżyseria i Previs 3D 2	RIP3D 2		30						Z	3
24	Postprodukcja filmowa 2 (2D i 3D)	POF2		30						Z	2
25	Seminarium Dyplomowe - Filozofia (obieralne)	SFIL	45						Z		5
26	Seminarium Dyplomowe - Historia Sztuki (obieralne)	SHIS									
27	Seminarium Dyplomowe - Kultura Japonii (obieralne)	SDKJ									
28	Seminarium Dyplomowe - Psychologia a Sztuka (obieralne)	SPAS									
29	Język Obcy 3 (obieralny)	LEK3		30					Z		2

Łączna liczba pkt. ECTS uzyskiwana z przedmiotów obieralnych: 68 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: 5**

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) – aktywny link**

[Sylabusy 2026-2027](#)