Katalog prac dyplomowych Wydziału Sztuki Nowych Mediów PJATK w Gdańsku

ROK	Nr studenta	Imię studenta	Nazwisko studenta	Tytuł Pracy dyplomowej	Imię promotora	Nazwisko promotora
2026						
2026	s27284	Zuzanna	Glegoła	„Tam gdzie kończy się światło” – komiks o ciemności i innych lękach / praca teoretyczna Seppuku czyli sztuka umierania	Julia	Kurek
2026	s27437	Natalia	Żołecka	Animacja autorskich postaci 3D. Modelowanie 3D postaci do gier - workflow od konceptu do gotowego modelu	Filip	Sendal
2026	s28927	Urszula	Tokarz	Artystyczna interpretacja utworów muzycznych – projekt ilustracji do albumu “Liebe ist für alle da” zespołu Rammstein / praca pisemna Motywy polskiej demonologii ludowej w grze Wiedźmin 3: Dziki Gon – analiza kulturowa i literacka wybranych postaci nadprzyrodzonych	Julia	Kurek
2026	s30273	Maryna	Pasieka	Cyfrowe Netsuke. Projekt wirtualnej kolekcji 3D, interfejsu webowego i publikacji. / Od fizycznego artefaktu do cyfrowego interfejsu. Remediacja japońskich miniatur netsuke w autorskim systemie komunikacji wizualnej.	Jan	Szczypka
2026	s31784	Anna	Kamińska	Nieumarły król Mezopotamii, model postaci i otoczenia 3D do gry komputerowej / Sztuka starożytnej Mezopotamii i jej wpływ na współczesne media	Jan	Szczypka
2026	s31938	Pavlyna	Bialkovska	Artbook: Na krawędzi przebudzenia. / Przekraczanie czwartej ściany w sztuce cyfrowej: Sztuczna inteligencja jako narzędzie budowania relacji między kodem a odbiorcą w grach wideo.	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s31338	Maja	Trocha	Puchatkowe Karty Antysmutkowe / Jan Marcin Szancer a rozwój grafiki dziecięcej	Filip	Sendal
2026	s30446	Nadia	Zarańska	Projekt gry – „Onmyo". / Psychologiczne mechanizmy procesu twórczego w teorii C.G. Junga.	Jan	Szczypka
2026	s31339	Sviatlana	Menzurenka	Ukryty Świat Wisły. Cykl ilustracji akwarelowych w formie książki autorskiej / Greenwashing w projektowaniu opakowań produktów codziennego użytku: analiza wizualnych i werbalnych sygnałów ekologiczności oraz ich wpływu na percepcję konsumenta	Andrzej	Śramkiewicz
2026	s31326	Katarzyna	Kompanowska	„Dead City” – autorska etiuda filmowa / Estetyka niemieckiego ekspresjonizmu filmowego	Beata	Cedrzyńska
2026	s30315	Zuzanna	Puszkarz	„Złote ścieżki” – autorska książka ilustrowana / Polski folklor jako źródło inspiracji i artystycznego przetwarzania w ilustracji dla dzieci w XX-wiecznej Polsce na przykładzie wybranych twórców	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s32139	Dominika Paulina	Konkol	Ilustrowana książka pop-up pt. ,,Alice i Aleks Dziennik", Horror psychologiczny w grach wideo - analiza	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s31940	Daria Julia	Filipowicz	Kadry spojrzenia. /Skomplikowane początki polskiej kinematografii do 1945 roku.	Leszek	Żurek
2026	s30312	Agnieszka	Magda	"Konglomerat wyobrażeń" obrazy, katalog i plakaty/ Zwierzęcości w obrazach surrealistycznych	Andrzej	Śramkiewicz
2026	s31849	Zofia	Suska	Ilustrowana książka "World of BIRDS" / Ewolucja gatunku horroru found footage	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz

2026	s32033	Borys	Ziółkowski	Brutalistyczne reinterpretacje współczesnej architektury w Gdańsku. / Czy współczesny brutalizm jest nadal brutalizmem? Ewolucja estetyki brutalistycznej w kulturze wizualnej XX i XXI wieku.	Mariusz	Sładczyk
2026	s31545	Martyna	Czajkowska	Sen nocy letniej — projekt plakatów teatralnych / Płeć i rola społeczna kobiety w teatrze elżbietańskim. Postać Cesario	Filip	Sendal
2026	s31332	Arkadiusz Szymon	Necel	Projekt interfejsu graficznego strony internetowej startupu "Synaptyx" / Wpływ sztucznej inteligencji na branżę kreatywną w odniesieniu do rewolucji fotograficznej w XIX wieku	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s31345	Julia	Olszewska	Overload - Film krótkometrażowy / Identyfikacja wizualna i branding festiwali muzycznych na przykładzie sceny hardcore i hardstyle	Julia	Kurek
2026	s32216	Marta Anna	Bagińska	Nightmare Quest - gra planszowa, Analiza wybranych aspektów oraz przykładów projektowania graficznego w kontekście odczuć odbiorców	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s31703	Magdalena	Uhlenberg	CHROMA - projekt identyfikacji wizualnej marki modowej/Branding jako narzędzie kreowania emocji - wpływ projektowania graficznego na odbiór marki.	Filip	Sendal
2026	s32047	Adrian Maksymilian	Pałasz	UMEN_SYS Projekt eksperymentalnej broszury oraz kalendarzy w estetyce cyberpunk. / Dekonstrukcja czytelności i tarcie poznawcze w projektowaniu graficznym.	Leszek	Żurek
2026	s34734	Jakub Antoni	Kamiński	“Holly-C” komiks, Komiks jako narzędzie komunikacji społecznej. Analiza wpływu narracji wizualnej na kształtowanie świadomości mechanizmów geopolitycznych	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s32052	Alina	Riabkova	Branding i identyfikacja wizualna marki spożywczej. / Bauhaus w komunikacji wizualnej.	Mariusz	Sładczyk
2026	s30281	Jagna	Wolan	Identyfikacja Wizualna Muzeum Azji i Pacyfiku. / Identyfikacja Wizualna Nowożytnych Igrzysk Olimpijskich.	Mariusz	Sładczyk
2026	s31740	Vladyslava	Svatko	Projekt albumu fotograficznego z autorskimi wierszami pt. „Cztery pory roku” / “Four Seasons”. /„Bohater bajroniczny w literaturze i malarstwie epoki romantyzmu”	Leszek	Żurek
2026	s30600	Barbara	Marszałek	Istota emocji - ilustrowana książka pop-up / Echa wojny w sztuce - jak artyści utrwalają pamięć o wojnie w sztuce po drugiej wojnie światowej	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s31325	Alicja	Baczewska	Lwim tropem - Spacer po Gdańskim zoo. Ilustrowana książka o gdańskim zoo z elementami interaktywnymi, Rola mody w kształtowaniu współczesnej ludzkiej tożsamości: Wybrane aspekty zagadnienia	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s30314	Emilia	Iwicka	Kreacja wizerunku marki makijażowej Oddity i koncept startowej kolekcji Mimesis. / Estetyka kampu i jej wpływ na współczesną kulturę.	Leszek	Żurek
2026	s27420	Marta	Biesiekierska	Moje dziwne lata wojny, animacja 2D, film krótkometrażowy / Narzędzia i techniki twórcze wykorzystywane w animacji dziecięcej w Studiu Filmów Rysunkowych w Bielsku-Białej w latach 1947-1980.	Julia	Kurek
2026	s28928	Michał	Mistat	Michalki Cocktails - elegancja w domowym barze. / Fotografia jako narzędzie kreowania pamięci zbiorowej i kształtowania opinii publicznej na przykładzie konfliktów politycznych w XXI wieku.	Leszek	Żurek
2026	s32031	Klaudia	Kaźmierska	System identyfikacji wizualnej marki Mizumi. / Wpływ identyfikacji wizualnej na postrzeganie marki kosmetycznej przez konsumentów.	Mariusz	Sładczyk
2026	s31889	Małgorzata	Tworek	Familijna gra planszowa pt. „Operacja jajo” / Minimalizm funkcjonalny w japońskim projektowaniu graficznym – funkcje i ograniczenia	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s32032	Małgorzata	Chilicka	Oprawa graficzna jubileuszowego wydania albumu „Rumours” zespołu Fleetwood Mac. / Okładka albumu muzycznego jako medium artystyczne lat siedemdziesiątych.	Mariusz	Sładczyk
2026	s31963	Jan	Karaszewski	LYNE - Archiwum Audiowizualne. / Ruch jako element komunikacji wizualnej. Transformacja plakatu statycznego w animowany plakat cyfrowy a zmiana percepcji obrazu.	Mariusz	Sładczyk
2026	s28861	Oliwia	Siłkowska	“Ostatnie życie Kota Nortona” wielostronicowy komiks -A5- oraz dwa plakaty promocyjne. praca teoretyczna "Koty w kulturze Japonii na przełomie wieków"	Andrzej	Śramkiewicz

2026	s30300	Yauheni	Beletski	Koncept postaci w grafice 3D w formie plakatu magazynowego / Wpływ technologii cyfrowych i druku 3D na ontologię obiektu artystycznego. W perspektywie Martina Heideggera, Gilberta Simondona, Viléma Flussera i Timothy'ego Mortona.	Jan	Szczypka
2026	s32142	Gabriela	Puk	Mieszkanie, (instalacja i wydruki), Sztuka w PRL czyli propaganda, cenzura i ograniczenia materialne	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s31590	Marta	Woźniewska	Zjawa, animacja 2D / Motyw przemiany człowieka w zwierzę na przestrzeni wieków	Julia	Kurek
2026	s30714	Maria	Lis	„Miau Miau” – autorski komiks z elementem animacji poklatkowej / Motyw inności w twórczości Tima Burtona na wybranych przykładach – między romantyczną wrażliwością a filozofią egzystencjalną	Beata	Cedrzyńska
2026	s28614	Jan	Szenbek	"MUTH"-koncepcja marki modowej z aplikacja mobilną / Formy zaczerpnięte z natury jako źródło inspiracji w projektowaniu i sztuce nowych mediów,	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s29145	Gabriela	Prokorym	Projekt identyfikacji wizualnej Centrum Onkologii Weterynaryjnej/ Dialektyka piękna i brzydoty w kontekście sztuki Władysława Hasiora	Filip	Sendal
2026	s31335	Alex	Lis	Ethel Cain – Perverts. Projekt limitowanego wydawnictwa muzycznego. / Rola fotografii w kształtowaniu emocjonalnego odbioru utworu muzycznego.	Leszek	Żurek
2026	s31340	Roksana	Celer	LuiCafe - identyfikacja wizualna autorskiej kawiarni/ Wpływ identyfikacji wizualnej na budowanie relacji z konsumentem we współczesnym marketingu	Filip	Sendal
2026	s25090	Alicja	Wosik	Ace Studio - Identyfikacja wizualna własnej agencji kreatywnej./Autonomizacja koloru jako problem teorii i praktyki artystycznej na przykładzie teorii barw Johanna Wolfganga von Goethego oraz twórczości Wassilego Kandinsky’ego i Kazimierza Malewicza.	Filip	Sendal
2026	s31885	Yelyzaveta	Dikova	Kształty uczuć - cykl prac graficznych. / Plakat jako przestrzeń empatii: emocjonalny dialog między projektantem a odbiorcą.	Tomasz	Bogusławski
2026	s29242	Aleksandra	Kinal	książka ilustrowana „Strach ma wielkie oczy”, Polski komiks dziecięco-młodzieżowy w kulturze masowej od okresu międzywojennego do końca PRL. Funkcje edukacyjne, rozrywkowe i ideologiczne	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s23651	Weronika	Bieniek	Przewodnik po parzeniu herbaty. Ilustrowana publikacja./Herbata w kulturze Chin: historia, tradycje i rytuały.	Roman	Gajewski
2026	s30160	Olga	Kochanowska	Bajki robotów - opracowanie graficzne w formie książki wybranych opowiadań Stanisława Lema, Co czyni robota podmiotem etycznym? Rozważania na podstawie opowiadań Stanisława Lema i wybranych teorii filozoficznych.	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s30448	Nadia	Miszke	Gra planszowo-karciana „Reverse Circus”/Motywy zwierząt w sztuce i ich symbolika. Analiza ich wizerunku w wybranych okresach historycznych.	Filip	Sendal
2026	s28848	Martyna	Deyna	Opracowanie graficzne albumu muzycznego. / Współczesny trend w identyfikacji wizualnej, czyli minimalizm w projektowaniu logo.	Mariusz	Sładczyk
2026	s28737	Malwina	Biedrzycka	Last Ride: Menu główne gry w klimacie Dzikiego Zachodu w Unreal Engine 5 / Pixel art i jego znaczenie w grach komputerowych indie	Jan	Szczypka
2026	s31341	Agnieszka	Wiszniewiecka	"Nie wszystkie sny były moje" - zespół obrazów i grafik + zin - ilustrowane opracowanie projektu/ “Sen jako problem filozoficzny oraz źródło obrazowania w sztuce surrealistycznej”	Andrzej	Śramkiewicz
2026	s30713	Zuzanna	Statkiewicz	Koci TO-DO - opracowanie graficzne aplikacji. / Twórczość jako forma regulacji emocji. Wybrane naukowe oraz artystyczne aspekty zagadnienia.	Mariusz	Sładczyk
2026	s30155	Wiktoria	Miszta	Hanfu: wiedza o Chinach / Kobieca moda jako element kultury dynastii Tang	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s29021	Kacper	Literski	Projekt brandingu marki ZENORA. / Jakość wizualna druku cyfrowego w kontekście uwarunkowań technologicznych i praktyki produkcyjnej.	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s31551	Yuliia	Pidlysetska	Zagubieni - Animacja 2D/Fenomen anime: od subkultury do globalnego zjawiska kulturowego	Filip	Sendal
2026	s27551	Wanda	Kurowicka	Współczesna reinterpretacja plakatu filmowego/Wpływ światła na percepcję i emocje człowieka w kontekście fotografii	Filip	Sendal
2026	s32008	Bartosz	Ignaciuk	Redesign samochodu Warszawa – projekt koncepcyjny oraz wizualizacja CGI / Samochód jako medium indywidualizacji: między designem, technologią a hiperindywidualizmem	Leszek	Żurek

2026	s31855	Alicja	Pytlak	Projekt identyfikacji wizualnej marki Haven Dental Clinic – redefinicja doświadczenia pacjenta poprzez design/Estetyka minimalizmu i rola koloru we współczesnej komunikacji wizualnej w percepcji odbiorcy	Filip	Sendal
2026	s30271	Ilya	Sialitski	„SELL STEEL” strona internetowa. /Jak zmienia się psychika studenta w trakcie procesu edukacyjnego.	Leszek	Żurek
2026	s30449	Agata	Frankiewicz	Opracowanie szaty graficznej do gry RPG „Totus Floreo" oraz katalogu/Wpływ ruchu husyckiego na sztukę XV wieku.	Andrzej	Śramkiewicz
2026	s26032	Jan	Błażejowski	Opracowanie graficzne promocji autorskiego utworu muzycznego. / Grafika w modzie jako narzędzie promocji marek: analiza wybranych trendów i strategii wizualnych w XX i XXI wieku.	Mariusz	Sładczyk
2026	s28842	Łukasz	Mach	Opracowanie systemu i księgi identyfikacji wizualnej dla marki odzieżowej Cresto oraz projekt sklepu internetowego firmy. / praca pisemna Tendencje do upraszczania form w znakach firmowych i systemach identyfikacji wizualnej. Studium ewolucji typografii i logo wybranych marek	Julia	Kurek
2026	s32013	Hanna	Woszczyńska	Pamięć i próby ocalenia/ Pamięć i próby ocalenia / Analiza procesu przepracowywania przeszłości w twórczości Louise Bourgeois, Mirosława Bałki i Christiana Boltanskiego	Andrzej	Śramkiewicz
2026	s29398	Gloria	Sawicka	"Nie wiem jak to powiedzieć..." — Społeczna akcja edukacyjna o świadomości chorób i zaburzeń psychicznych. /Emocjonalność i psychologia w designie - rola emocji w kształtowaniu relacji odbiorcy z przedmiotem użytkowym	Żaneta	Rzepa
2026	s31543	Zuzanna	Michalak	Mala Electronics – projekt identyfikacji wizualnej autorskiej marki/ Lokalność i tradycja w budowaniu tożsamości współczesnej marki. Wykorzystanie motywów historycznych i regionalnych w projektowaniu identyfikacji wizualnej.	Filip	Sendal
2026	s30133	Julia	Jabłonka	Connoisseur's Deck – autorska talia kart do gry / Techne i Mania: Algorytmiczne natchnienie w świetle klasycznej i współczesnej filozofii sztuki.	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s30610	Michalina	Kałmucka	Projekt mobilnej aplikacji pogodowej Solis / Ewolucja interfejsów cyfrowych. Historia i estetyka projektowania stron internetowych i aplikacji mobilnych	Filip	Sendal
2026	s32012	Izabela	Baranowska	"Leksykon stworzeń mitycznych" - artbook, Użycie i funkcja koloru w architekturze wnętrz	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s31342	Zuzanna	Grzella	Komiks pod tytułem „Centipede” / Wartości plastyczne w twórczości osób dotkniętych chorobami psychicznymi	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s28616	Katarzyna	Nahacz	Apokalipsa - opracowanie graficzne. / Motywy Apokalipsy św. Jana w popkulturze XX i XXI wieku.	Mariusz	Sładczyk
2026	s31331	Helena	Mówińska	Portret Kobiecy / Ruch surrealistyczny a ciało kobiece	Leszek	Żurek
2026	s27552	Agata	Kamińska	Praca artystyczna: Ostateczna granica - projekt statku kosmicznego w 3D./ Praca pisemna: Wpływ podboju kosmicznego na projektowanie w II połowie XX wieku w Europie Zachodniej	Jan	Szczypka
2026	s29399	Kamila	Nalepa	Projekt interfejsu aplikacji ZURO w kontekście projektowania inkluzywnego i potrzeb opiekunów. / Etyka formy. Filozofia Zbigniewa Herberta jako inspiracja dla współczesnego projektowania.	Mariusz	Sładczyk
2026	s31887	Martyna	Szczepańska	Smokowo - artbook, Ewolucja wizerunku potwora na przestrzeni dziejów – od zabójcy do maskotki	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s32010	Magdalena	Markowicz	Księga Zwierzeń. / Aktualność idei Ericha Fromma - o zatraceniu indywidualności w społeczeństwie.	Leszek	Żurek
2026	s31789	Hubert	Knapik	Raizes a Terra - Korzenie Ziemi . / Ciało jako płótno: znaczenie malowideł rdzennych plemion Brazylii, w kontekście tożsamości, rytuału i technik nanoszenia wzorów.	Leszek	Żurek
2026	s31851	Marita	Małofiej	Odnowa - Autorska seria nadruków wykonanych techniką linorytu na koszulkach z odzysku zaprezentowana w formie fotobooka. / Widzieć dźwięk, słyszeć obraz. Muzyka i sztuki wizualne jako równoległe formy odczuwania	Żaneta	Rzepa

2026	s31344	Aleksandra	Maciąg	Fantasmagoria. Kolorowanki antystresowe/Wpływ estetyk mediów społecznościowych na współczesne projektowanie graficzne oraz odbiór komunikacji wizualnej	Andrzej	Śramkiewicz
2026	s31330	Maciej	Kurpiewski	Prototyp gry komputerowej. Realizacja procesu twórczego. / Model MDA w projektowaniu gier w kontekście psychologicznej koncepcji przepływu (flow)	Jan	Szczypka
2026	s29172	Paulina	Redzińska	Projekt zodiakalnego planera dla kobiet/Stereotypy dotyczące kobiet w przekazie wizualnym	Filip	Sendal
2026	s31544	Aleksandra	Dworak	ECHO - teledysk z wykorzystaniem technik mix media / praca pisemna Sekwencje snów i wspomnień w przemyśle filmowym w oparciu o symbolikę koloru	Julia	Kurek
2026	s30604	Aleksandra	Malinowska	Książka multisensoryczna - Widzi mi się / Arteterapia jako wsparcie dzieci z autyzmem	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s23580	Adam	Zimmermann	Bibeloty - Gra Komputerowa / Etyka Fotografii Ulicznej i Reportażowej	Julia	Kurek
2026	s30606	Zofia	Kowalczyk	Baile De Máscaras (Recarnaval) – animowany teledysk / Graffiti jako akt buntu. Funkcje wandalizmu powstałego w obliczu walki z systemem.	Julia	Kurek
2026	s31329	Kaja	Piejdak	Lustrzany Monolog, teledysk/videoperformance / Od ludowej opowieści do popkultury - ewolucja i analiza baśni braci Grimm	Julia	Kurek
2026	s28958	Aleksandra	Wałczek	Jutra nie będzie. Identyfikacja wizualna trasy koncertowej / Bauhaus jako fundament dla współczesnego designu w grach wideo	Julia	Kurek
2026	s27126	Nadja	Pacyna	Projekt koncepcyjny postaci „Ayara”. / Wykorzystanie technologii 3D w tradycyjnej animacji na przykładzie filmów i twórczości Studia Ghibli.	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s29175	Jakub	Ossowski	„Żar Apostazji. Projekt artbooka i interaktywnego środowiska” / "Reinterpretacja mitów dawnych kultur jako inspiracja dla współczesnej animacji i sztuk cyfrowych”	Julia	Kurek
2026	s27434	Aleksandra	Dragun	"Wander Paws: Projektowanie uniwersum gry przygodowej", Ilustracja 2D, Artbook / "Granice rzeczywistości - Nowoczesne technologie jako nowa norma i narzędzie sztuki współczesnej"	Julia	Kurek
2026	s29173	Damroka	Czarnowska	Black Water's Lament- artbook / Nie oceniaj książki po okładce - Wpływ projektu graficznego na decyzje konsumentów na rynku wydawniczym,	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2026	s28930	Aleksandra	Bembennek	Cykl obrazów plecionkarskich i broszura „Między splotami”. / Złudzenia percepcji wzrokowej jako narzędzie tworzenia narracji wizualnej.	Mariusz	Sładczyk
2026	s31334	Julia	Piekarska	Między uchem, a okiem. Kalendarz fotograficzny bazujący na relacji reliefu muzycznego i przestrzeni fizycznych. /Jak techniki fotografii wpływają na reprezentację przedmiotu.	Leszek	Żurek
2026	s29025	Aniela	Walczak	Wizualna interpretacja filmu. Seria autorskich plakatów filmowych. / Awangarda i socrealizm w polskiej sztuce w latach 1945–1962.	Mariusz	Sładczyk
2026	s28955	Oskar	Skrzypiński	Identyfikacja wizualna oraz kampania reklamowa wydawnictwa gier TTRPG. / Wizualna architektura zasad. Typografia i projektowanie graficzne podręczników gier fabularnych między immersją a użytecznością (na przykładach z obszaru OSR i NSR).	Mariusz	Sładczyk
2026	s28849	Patryk	Flisikowski	Osiedle "Diamentowe" - wizualizacja 3D /Użycie AI w procesie tworzenia - użyteczne narzędzie czy pójście na skróty.	Filip	Sendal
2026	s32046	Szymon	Szwoch	“Projekt aplikacji komunikacyjno-organizacyjnej dla wyjazdów grupowych „ZGRANI” wraz z identyfikacją wizualną. Psychologiczny aspekt projektowania interfejsów (UX/UI). Rola estetyki wizualnej w odbiorze użytkownika.	Filip	Sendal
2025						
2025	s25780	Nikola	Lass	Analiza horroru w „Uzumaki” Junjiego Itō	Julia	Kurek

2025	s26034	Agata	Sosnowska	Moralność w sztuce.	Filip	Sendal
2025	s25959	Bianka	Knop	Rytuał sztuki afrykańskiej.	Mariusz	Sładczyk
2025	s22745	Gabriela	Podlewska	Czy płeć definiuje artystę? Miejsce kobiet w męskim świecie sztuki.	Tomasz	Bogusławski
2025	s27815	Andrzej	Szponar	Wpływ osobistych doświadczeń i kultury japońskiej na twórczość Hayao Miyazakiego	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2025	s27438	Klara	Waśniewska	Kultura kulinarna Japonii.	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2025	s27303	Malwina	Wrona	Generowanie obrazów przez AI a przyszłość projektowania graficznego: Korzyści i zagrożenia	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2025	s29278	Oliwia	Wiskorz	Folklor i mitologia w horrorze.	Julia	Kurek
2025	s26765	Aleksandra	Katyńska	Tworzenie mimo negatywnej krytyki jako droga do sukcesu artystów na przykładzie Fowistów.	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2025	s24535	Mateusz	Dankowski	Możliwy wpływ rozszerzonej rzeczywistości, oraz wirtualnej rzeczywistości na sztukę i projektowanie.	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2025	s29064	Karolina	Zambrzycka	Wzornictwo kimon; materiały, techniki oraz wzory.	Jan	Szczypka
2025	s27306	Jadwiga	Malińska	Życie i twórczość Maxa Fleischera.	Filip	Sendal
2025	s28847	Alicja	Jędrzejewska	Wpływ cenzury na sztukę polską od 1946 roku do czasów współczesnych.	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2025	s27315	Alicja	Więcławek	Od wykluczenia ku artystycznej podmiotowości. Analiza rozwoju pozycji kobiety w artystycznym polu kultury Zachodu na podstawie rozważań Lindy Nochlin oraz Katy Hessel.	Leszek	Żurek
2025	s26764	Agnieszka	Urbańska	Antropomorfizm zwierząt w animacji po angielsku.	Julia	Kurek
2025	s27302	Agnieszka	Wangler	Wizualna charakterystyka subkultury muzyki heavy metalowej.	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2025	s28862	Karolina	Jagiełło	Aspekty projektowe motywów i symboliki klafli XVIII wieku na Pomorzu oraz ich wpływ na obraz sztuki tego regionu	Filip	Sendal
2025	s28734	Paweł	Królik	Marketing sensoryczny i psychologia koloru jako narzędzia kształtowania tożsamości marki. Studium przypadku w branży sportów motorowych.	Mariusz	Sładczyk
2025	s27264	Karolina	Koszarowska	Barwy w animacji i ich przekaz w XXI wieku – analiza wpływu koloru na nasz odbiór i psychikę.	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2025	s27300	Vanessa	Soćko	Psychologia barw w projektowaniu marki.	Mariusz	Sładczyk
2025	s27311	Julia	Pieczonka	Wpływ psychologii i jej aspektów na skuteczną identyfikację wizualną i budowanie relacji z odbiorcą.	Mariusz	Sładczyk
2025	s27279	Wiktor	Nowicki	Chłopomania kiedyś a dziś – analiza zjawiska folkloryzmu w polskim projektowaniu w okresie Młodej Polski i współcześnie.	Mariusz	Sładczyk
2025	s29081	Liliana	Konert	Analiza haftu kaszubskiego w kontekscie historycznym, zróżnicowania regionaslnego oraz wpływu na współczesne wzornictwo.	Jan	Szczypka
2025	s27076	Hanna	Walocha	Badanie wpływu kontrastu dopełniającego na odbiorcę w sztuce wizualnej na podstawie wybranych gier komputerowych z gatunku horror.	Filip	Sendal
2025	s27429	Martyna	Jodłowska	Co czyni kobietę czarownicą? Analiza historycznego rozwoju przedstawień czarownic w kulturze Zachodu na podstawie wybranych dzieł artystycznych.	Mariusz	Sładczyk
2025	s28959	Aleksandra	Wujec	Fenomen wzornictwa z czasów PRL i jego losy współcześnie.	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2025	s28859	Jakub	Bogucki	Nawiązania do symboliki religijnej wierzeń chrześcijańskich w sztuce teledysków na wybranych przykładach.	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz

2025	s28695	Olena	Pidtolok	Ewolucja rynku sztuki XX-XXI wieku: od galerii do platform cyfrowych.	Teresa	Płotkowiak
2025	s27418	Viktoriia	Hnatyk	Historia rozwoju plakatów w Wielkiej Brytanii w latach 80. i 90. XX wieku.	Leszek	Żurek
2025	s27078	Karyna	Dema	Wpływ wydarzeń historycznych na emancypację, kino i modę na przykładzie wizerunków czterech kobiecych ikon z pierwszej połowy XX wieku.	Beata	Cedrzyńska
2025	s28844	Wiktoria	Michalska	Koń w malarstwie polskim XIX i XX wieku	Jan	Szczypka
2025	s27286	Amelia	Marcinek	Wpływ wiktoriańskiego języka kwiatów na sztukę.	Andrzej	Śramkiewicz
2025	s27309	Natalia	Kalinowska	Terapeutyczna rola strachu. Potwór i jego znaczenie w grach gatunku horroru psychologicznego w kontekście psychologii analitycznej C. G. Junga.	Jan	Szczypka
2025	s27318	Kamila	Springer	Problematyka feministyczna w amerykańskiej sztuce współczesnej lat 60-80. XX wieku.	Andrzej	Śramkiewicz
2025	s26988	Ignacy	Górecki	Rola i znaczenie rekwizytów w kinematografii: funkcje, symbolika i wpływ na narrację filmową	Jan	Szczypka
2025	s28865	Małgorzata	Derkacz	Wpływy religii shinto na życie codzienne Japończyków.	Filip	Sendal
2025	s27260	Małgorzata	Lis	Czy styl rokoko okazał się przełomowy w malarstwie, architekturze i modzie, i czy dziś na nas wpływa?	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2025	s27075	Tetiana	Kovalchuk	Marka osobista jako narzędzie promocji w mediach społecznościowych.	Mariusz	Sładczyk
2025	s27320	Paulina	Wołoszyn	Rola identyfikacji wizualnej opakowań produktów i ich wpływ na konsumenta. Porównanie czasów PRL do czasów współczesnych.	Leszek	Żurek
2025	s27317	Ulyana	Sukhanitskaya	Dlaczego niektóre dzieła sztuki są trudne w odbiorze? Czy sztukę trzeba rozumieć?	Julia	Kurek
2025	s27301	Iryna	Krauchenia	Sztuka współczesna: prowokacja czy nowa forma wyrazu?	Julia	Kurek
2025	s27140	Yanina	Harayeuskaya	Droga wizualizacji metafory od sztuki dawnej do grafiki użytkowej	Julia	Kurek
2025	s29090	Polina	Khandobina	Typografia jako środek oddziaływania emocjonalnego: studium czcionek w kampaniach reklamowych	Julia	Kurek
2025	s28736	Karmela	Joachimiak	Ubranie jako środek przekazu idei politycznych - na przykładzie wybranych ruchów społecznych i kontrkulturowych XX wieku	Julia	Kurek
2025	s27077	Helena	Baranowska	Tatry w malarstwie polskim. Próba uchwycenia naturalnego piękna Tatr	Teresa	Płotkowiak
2025	s27308	Zofia	Jaworowska	Wpływ wynalezienia bomby atomowej na popkulturę. Na przykładzie wybranych dzieł sztuki utrzymanych w konwencji apokaliptycznej i postapokaliptycznej fikcji.	Julia	Kurek
2025	s29171	Maja	Buriak	Wita Szulc i jej koncepcja arteterapii. Wybrane aspekty zagadnienia.	Mariusz	Sładczyk
2025	s27417	Nadia	Wiśniewska	Polska szkoła plakatu i jej wpływ na rozwój międzynarodowego designu plakatu filmowego	Teresa	Płotkowiak
2025	s27095	Weronika	Walewska	Psychologia kolorów w rebrandingu – jak zmiana barw wpływa na odbiorców?	Mariusz	Sładczyk
2025	s25951	Jędrzej	Hoszard	Techniki i rodzaje fotografii ulicznej oraz jak fotografowie uliczni przedstawiają świat.	Mariusz	Sładczyk
2025	s29088	Maja	Grudzińska	Memy jako forma przekazu - ich rola, funkcje i wpływ na współczesną komunikację.	Leszek	Żurek
2025	s29349	Klaudia	Ptak	Obecność akwaforty i akwatinty w ilustracji. Wielcy artyści stosujący obie techniki	Teresa	Płotkowiak
2025	s28860	Sara	Maślińska	Ewolucja estetyki reklam w XXI wieku na przykładzie wybranych strategii reklamowych firm McDonald, Dove, Bershka, Shein, Coca-Cola.	Jan	Szczypka
2025	s28934	Kacper	Cymbała	Czy gry komputerowe mogą być współczesną formą sztuki? Analiza zagadnienia w oparciu o koncepcję estetyki Hansa-Georga Gadamera oraz rozważania wybranych, współczesnych teoretyków sztuki	Julia	Kurek

2025	s27314	Maja	Brzoskowska	Kolor jako środek wyrazu artysty oraz przedmiot doświadczenia odbiorcy w malarstwie abstrakcyjnym XX wieku. Próba interdyscyplinarnego ujęcia wybranych aspektów zagadnienia.	Filip	Sendal
2025	s26134	Patrycja	Lenartowicz	Postrzeganie sztuki tatuażu. Od stygmatyzacji do akceptacji	Teresa	Płotkowiak
2025	s27548	Oleksandra	Lyzun	Nostalgia z bliska.	Leszek	Żurek
2025	s27464	Wiktor	Oświeciński	Ewolucja nadruków na koszulkach w kontekście światowych zmian społecznych i postępu technologii produkcji.	Leszek	Żurek
2025	s27307	Wiktoria	Maziarz	Kulturowy fenomen horrorów w konwencji found footage. Analiza społecznego odbioru gatunku na przykładzie produkcji Blair Witch Project oraz Paranormal Activity.	Filip	Sendal
2025	s25078	Monika	Robak	Folklor i mitologia jako źródło inspiracji w projektowaniu światów gier komputerowych.	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2025	s29069	Maja	Flont	Dolina Niesamowitości a Zabawki dla Dzieci: Granice Realizmu w Zabawkach dla Dzieci	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2025	s29234	Kaja	Kleinschmidt	Wróble i kanarki - instalacja artystyczna z graficzną aranżacją projektu wystawy. Fenomen cottagecore	Andrzej	Śramkiewicz
2025	s27142	Nina	Willmann	Sztuka oraz media w służbie propagandy. Wybrane aspekty zagadnienia.	Filip	Sendal
2025	s28845	Karolina	Karpińska	Problem autorstwa w sztuce tworzonej za pomocą sztucznej inteligencji	Jan	Szczypka
2025	s25768	Piotr	Stefański	Ewolucja animacji - od tradycyjnego rysunku 2D do technologii 3D na przykładzie produkcji Disneya	Filip	Sendal
2025	s25961	Aleksandra	Ogińska	Plakat propagandowy i jego rola społeczna w czasach Polski Ludowej. Wybrane aspekty zagadnienia	Teresa	Płotkowiak
2025	s28931	Michał	Nalewajko	Analiza sztuk ludowych w obliczu zmian cywilizacyjnych - na przykładzie regionu lubelskiego	Andrzej	Śramkiewicz
2025	s27435	Patryk	Wyszyński	Znaczenie koloru i światła w projektowaniu przestrzeni do gier wideo	Jan	Szczypka
2025	s24723	Julia	Korcz	„Satanic Panic” – charakterystyka zjawiska i wybrane przykłady jego oddziaływania społecznego i popkulturowego	Filip	Sendal
2025	s24890	Marcela	Łapińska	Transformacja projektowania graficznego w erze sztucznej inteligencji: analiza szans i zagrożeń.	Filip	Sendal
2025	s25969	Julia	Kazanowska	Wpływ AI na współczesną sztukę i design: zagrożenia oraz wyzwania twórcze	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2025	s21639	Konrad	Kosno	Olimpiada Leni Riefenstahl - między dokumentem sportowym a filmem propagandowym.	Leszek	Żurek
2025	s25953	Marta	Herbasz	Plakat społeczny na temat zagrożeń- porównanie sposobu komunikacji i poruszanych problemów w dwudziestym i dwudziestym pierwszym wieku.	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2025	s25427	Anna	Ebertowska	Analiza „Muminków” jako zjawiska kulturowego	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2025	s25525	Ewelina	Nierzwicka	Nieheteronormatywność oraz transpłciowość w historii sztuki.	Antonina	Buszewicz-Hryniewicz
2025	s26030	Maja	Uler	"Skin care routine" w starożytnym Egipcie. Czyli jak Egipcjanie podchodzili do kwestii higieny i wizerunku.	Filip	Sendal
2025	s25091	Hanna	Zawistowska	Historia, zastosowanie i ewolucja opinii publicznej na temat fontu Comic Sans.	Filip	Sendal
2025	s25660	Alicja	Dulko	Wykorzystanie rzeczywistości rozszerzonej (AR) w prezentacji produktów w kontekście grafiki komputerowej.	Filip	Sendal
2025	s17479	Patrycja	Kulińska	Kreatywność w XXI w.	Julia	Kurek
2025	s27547	Anastasiia	Buravska	Archetypy mitologii greckiej w komiksach XX wieku	Filip	Sendal
2025	s27313	Viktoryia	Piltsevich	Analiza mody gotyckiej i awangardowej: mroczny wpływ na wybieg	Filip	Sendal
2025	s27310	Antoni	Marek	Twórczość Hidetaki Miyazakiego w kontekście tradycyjnej kultury Japonii	Filip	Sendal
2025	s29085	Lila	Piotrowicz	Reprezentacja ludności rdzennej w kulturze popularnej: na przykładzie anime i mangi „Golden Kamuy”	Andrzej	Śramkiewicz
2025	s22644	Alicja	Waszak	Przedstawianie postaci kotów w animacji na przestrzeni XX i XXI wieku	Julia	Kurek

2025	s27462	Amelia	Jabłońska	Geneza plakatów propagandowych i wykorzystanie ich jako źródło inspiracji we współczesnych mediach	Tomasz	Bogusławski
2025	s29121	Victoria	Skwarlińska	Estetyka seriali animowanych dla dorosłych z początku XXI wieku jako wyraz przemian we współczesnej kulturze Zachodu. Na przykładzie analizy wybranych serii.	Julia	Kurek
2025	s27283	Kacper	Niegrzybowski	Historia i wpływ zachodnich trendów na młodzieżową modę męską w Polsce w okresie PRL	Beata	Cedrzyńska
2025	s27265	Agata	Wojtowicz	Polska animacja, jej rozwój i międzynarodowe wpływy.	Julia	Kurek
2024						
2024	s26160	Maciej	Kościuk	Złożoność gratów strychowych - krótka animacja. teoretyczna: Marginalia w średniowiecznych iluminowanych manuskryptach w XIII i XIV wieku.	Filip	Sendal
2024	s24970	Maria	Świątkowska	Podróż przez materię. + Przewodnik po podróży przez materię. teoretyczna: Psy w sztuce współczesnej. Znaczenie psów jako symboli w sztuce XX I XXI wieku.	Andrzej	Śramkiewicz
2024	s23312	Natalia	Osowska	Zodiak: Gra memory. teoretyczna: Kanony kobiecego piękna w różnych kulturach.	Filip	Sendal
2024	s21334	Piotr	Kalinowski	Post Human - manga. teoretyczna: Fenomen mangi w świecie zachodnim.	Julia	Kurek
2024	s25959	Bianka	Knop	Keeper, teoretyczna: Rytułał sztuki afrykańskiej	Mariusz	Sładczyk
2024	s24722	Wiktoria	Starzyńska	Projekty postaci do gry komputerowej. teoretyczna: Sztuka abstrakcyjna, jej geneza i ewolucja.	Filip	Sendal
2024	s24725	Zofia	Bałaga	“Exterior” — krótki komiks. teoretyczna: Przedstawienie dinozaurów w popkulturze.	Julia	Kurek
2024	s19627	Klaudia	Nowicka	Zaburzenia psychiczne teoretyczna: Wpływ malarstwa na powstanie fotografii.	Leszek	Żurek
2024	s26016	Michał	Szumski	Agemo: Kompendium podstawowej wiedzy o uniwersum – ilustracje i grafiki koncepcyjne. teoretyczna: Wybór najważniejszych oraz kluczowych elementów składających się na proces tworzenia komiksu.	Andrzej	Śramkiewicz
2024	s26012	Ada	Pawelec	Oiran teoretyczna: Ewolucja popkultury w Japonii.	Jan	Szczypka
2024	s23534	Anna	Dobrzyńska	Identyfikacja wizualna Browar Balans. teoretyczna: Estetyka rodzicielska i środowiskowa, a rozwój wrażliwości estetycznej dzieci - spojrzenie interdyscyplinarne.	Filip	Sendal
2024	s24972	Szymon	Kokoć	Genotis. Artbook wymyślonego uniwersum. teoretyczna: Rola storytellingu w sztuce wizualnej na przykładzie „Projektu Birrin” Alexa Riesa.	Filip	Sendal
2024	s23537	Anna	Ciecholińska	Przeszłość i teraźniejszość – Opowieści graficzne o rdzennych społecznościach. teoretyczna: Wizerunek ludów rdzennych w sztuce na przykładach filmów popularnych XXI wieku.	Mariusz	Sładczyk
2024	s23738	Kamila	Bruhnke	“Trzy” thriller filmu. teoretyczna: Integracja animacji w produkcji filmowej: proces twórczy i techniczne aspekty realizacji.	Julia	Kurek
2024	s22809	Sylwia	Ordon	Cykl grafik artystycznych i opracowanie edytorskie inspirowane cytatami "Świadków Epoki" o tytule "Zanurzenie". teoretyczna: Antysemityzm w plakacie propagandowym III Rzeszy niemieckiej.	Michał	Wójcik
2024	s23664	Oliwia	Śmigelska	EmotiOn. teoretyczna: Relacja mody i sztuki w czasach współczesnych.	Leszek	Żurek
2024	s23625	Paulina	Januszewska	Karty tarota - arkana wielkie. teoretyczna: Budowanie atmosfery w japońskich grach horror (1996-2024).	Mariusz	Sładczyk
2024	s23268	Kacper	Długosz	Identyfikacja wizualna marki odzieżowej. teoretyczna: Wpływ identyfikacji wizualnej marki na jej postrzeganie wśród odbiorców.	Filip	Sendal
2024	s23054	Julia	Korba	Fantastyczne krajobrazy - seria ilustracji. teoretyczna: Sztuka ogrodów japońskich.	Mariusz	Sładczyk
2024	s23411	Cathrin	Warminski	Klub 27. teoretyczna: Szaybo i Zagórski - Polscy artyści i ich wpływ na międzynarodowy przemysł muzyczny.	Leszek	Żurek

2024	s26031	Zuzanna	Kranc	Niezwykłe Światy: Prawda o Fantastycznych Istotach. teoretyczna: Czy gra komputerowa jest sztuką?	Julia	Kurek
2024	s25217	Julia	Pudlik	Oprawa graficzna Mazury Hip Hop Festiwal. teoretyczna: Fenomen polskiej szkoły plakatu.	Tomasz	Bogusławski
2024	s25776	Maciej	Świat	Antonówka Piecze Sękacz. teoretyczna: Zapomniana Dziedzina Sztuki, Ilustracja Naukowa i jej Historia.	Leszek	Żurek
2024	s24724	Katarzyna	Wąs	Czy szczęście może przeminąć? teoretyczna: Przejście z przestrzeni dwuwymiarowej do trójwymiaru w animacji pełnometrażowej.	Leszek	Żurek
2024	s26014	Anna	Wojdyga	Biały królik – krótka forma filmowa z elementami animacji. teoretyczna: Tonąc w kiczu, czyli o tym jak zawładnął nami kontent.	Julia	Kurek
2024	s24727	Paulina	Dziąba	Afekt. teoretyczna: Dziedzictwo Bauhausu, czyli wpływ na współczesny design i architekturę.	Michał	Wójcik
2024	s24403	Klaudia	Lewtak	System identyfikacji wizualnej kina SYBILLA w Puławach. teoretyczna: Tajemnice i ukryte informacje w dziełach średniowiecznych i renesansowych artystów. Historyczny i kulturowy kontekst zagadnienia na przykładzie wybranych dzieł.	Tomasz	Bogusławski
2024	s23000	Weronika	Bruździńska	Znikające piękno - cykl grafik artystycznych, oraz opracowanie edytorskie w postaci atlasu motyli zagrożonych wyginięciem. teoretyczna: Twórczość i wpływ Walta Disneya na przemysł rozrywkowy.	Michał	Wójcik
2024	s25039	Natalia	Karpienko	Parada duchów - Obrazy o tematyce japońskich legend. teoretyczna: Rola strachu w odniesieniu do japońskiego folkloru.	Michał	Wójcik
2024	s25778	Julia	Kucharzyk	Burza. teoretyczna: Człowiek, a sztuczna inteligencja na przestrzeni wieków.	Jan	Szczypka
2024	s24955	Aleksandra	Nieznalska	Projekty postaci do filmu animowanego. teoretyczna: Film animowany jako międzypokoleniowe medium.	Jan	Szczypka
2024	s23260	Łukasz	Pobłocki	Karmićwiry – opracowanie projektów wzornictwa przemysłowego i grafiki produktowej. teoretyczna: Konstanty Gorbatowski – surrealista gdyński i romantyczny.	Jan	Szczypka
2024	s23147	Norbert	Nitka	Napad - animacja. teoretyczna: Przekaz niewerbalny w animacji na wybranych przykładach.	Filip	Sendal
2024	s25795	Katarzyna	Majewska	Cyrk. teoretyczna: Symbolika zwierząt w sztuce średniowiecza.	Michał	Wójcik
2024	s25379	Ekaterina	Grigorenko	Poza granicami: notatnik artysty-emigranta teoretyczne: Wpływ emigracji na sztuke współczesną w Polsce	Tomasz	Bogusławski
2024	s24968	Jakub	Brzózka	Projekt gry planszowej "Draka na plaży". teoretyczna: Analiza fenomenu "Kapitana Bomby" w polskiej popkulturze.	Leszek	Żurek
2024	s25047	Dominika	Urban	Identyfikacja wizualna Kancelarii Prawnej Urban Legal. teoretyczna: Nierówności między klasami społecznymi przedstawione w filmie Bong Joon-ho "Parasite".	Julia	Kurek
2024	s25320	Kalina	Markiewicz	Krótki film o zwycięstwie. teoretyczna: Analiza internetowego horroru na przykładzie serialu EverymanHYBRID i mitu o Slendermanie.	Julia	Kurek
2024	s25775	Wiktoria	Zieziula	Szachy Table Fable. teoretyczna: Krótka historia Webkomiksu.	Leszek	Żurek
2024	s24311	Zofia	Matczak	Gra karciana: Kompania. teoretyczna: Rozwój animacji w XXI wieku.	Julia	Kurek
2024	s18572	Paulina	Kreft	Seria grafik pt. „Psie przygody w wielkim świecie”. teoretyczna: Kulturowe znaczenie stylu ilustracji Studia Ghibli.	Filip	Sendal
2024	s23149	Małgorzata	Trzcińska	Pojedynek alchemików-zaprojektowanie assetów do prostej komputerowej gry karcianej. teoretyczna: Fenomen serii Magic The Gathering na tle historii rozwoju kolekcjonerskich gier karcianych	Filip	Sendal

2024	s23365	Maja	Kostuch	Oprawa graficzna płyty winylowej. teoretyczna: Motyw apokalipsy i jego wpływ na sztukę.	Mariusz	Sładczyk
2024	s22999	Urszula	Bieszk	Artbook - projekt własny. teoretyczna: Historia concept artu.	Mariusz	Sładczyk
2024	s22997	Mikołaj	Pióro	Continuum Animacja. teoretyczna: Sztuczna inteligencja w sztuce.	Julia	Kurek
2024	s24550	Nadia	Kasprowicz	Książeczka wspomnień. teoretyczna: Analiza historii i rozwoju gatunku eroguro na przykładach twórczości wybranych artystów.	Andrzej	Śramkiewicz
2024	s25092	Urszula	Jurgielewicz	W cieniu czasu. teoretyczna: Moda i kreatywność w PRL.	Michał	Wójcik
2024	s25038	Różanna	Sykutera	Kształt Dźwięku - Eksperyment Synestetyczny. teoretyczna: Harmonia Wszechświata: Geometria jako język sztuki i rzeczywistości.	Leszek	Żurek
2024	s25951	Jędrzej	Hoszard	H i Q: Alfabet miasta. teoretyczna: Techniki oraz rodzaje fotografii ulicznej oraz jak fotografowie uliczni przedstawiają świat.	Mariusz	Sładczyk
2024	s26015	Wiktoria	Cichewicz	Archetypy Kobiece - Fotografia Projektowa. teoretyczna: Akt w Fotografii - Między Sztuką a Pornografią.	Leszek	Żurek
2024	s25964	Aleksandra	Załęska	Cykle Miłości. teoretyczna: Analiza twórczości Mariny Abramović.	Jan	Szczypka
2024	s26034	Agata	Sosnowska	Projekty postaci na bazie subkultur, teoretyczna: Moralność w Sztuce	Filip	Sendal
2024	s25779	Julia	Kortas	Portrety kobiet mojego świata - projekt interdyscyplinarny. teoretyczna: Sztuka tatuażu w świecie kobiet.	Beata	Cedrzyńska
2024	s24538	Emilia	Hawrot	Forma i kolor: kobiece ciało w linorycie. teoretyczna: Ciało kobiece w sztuce. Ewolucja kanonów piękna w malarstwie europejskim na podstawie wybranych epok.	Michał	Wójcik
2024	s24312	Wojciech	Ziółkowski	Projekt aplikacji wypożyczalni społecznej, opracowanie brandingu oraz animacji promocyjnej. teoretyczna: Jak projektowanie przestrzeni miejskich wpływa na samopoczucie i bezpieczeństwo mieszkańców.	Julia	Kurek
2024	s24969	Natasza	Mueller	Szachy Table Fable. teoretyczna: Unowocześnianie identyfikacji wizualnej firmy poprzez rebranding i wpływ tego na percepcję konsumentów.	Leszek	Żurek
2024	s24401	Marta	Błaszczyk	”Forgotten Tale” - koncept gry wideo. teoretyczna: Mitologia japońska w grach wideo.	Filip	Sendal
2024	s24313	Ewelina	Rybakiewicz	Koncept postaci. teoretyczna: Moje spojrzenie na historię w kulturze masowej.	Jan	Szczypka
2024	s24973	Martyna	Mizerka	Piękno powieści. teoretyczna: Piękno a kultura.	Filip	Sendal
2024	s25342	Mariia	Berladina	Akwarelowy świat trzech świnek, Ilustracje do klasycznej bajki. teoretyczna: Nieskończona przestrzenność akwareli.	Jan	Szczypka
2024	s25154	Zofia	Podgórska	Trójwymiarowe ilustracje mitów greckich. teoretyczna: Czy aby doświadczać sztuki współczesnej, potrzebny jest kontekst lub edukacja?	Filip	Sendal
2024	s24971	Emilia	Zin	Cztery osobowości wyidealizowane. teoretyczna: Przedstawienia kobiet w sztukach graficznych Japonii.	Michał	Wójcik
2024	s24536	Agnieszka	Kaczmarek	Cast - off. teoretyczna: Najbardziej kontrowersyjne dzieła sztuki polskiej po 1989 roku.	Michał	Wójcik
2024	s25772	Katarzyna	Szmidt	La ragnatela. teoretyczna: Rola snów w surrealizmie.	Michał	Wójcik
2024	s24889	Hubert	Piotrowski	Projekty postaci do gry komputerowej. teoretyczna: Powtarzająca się w sztuce tendencja do antropomorfizacji zwierząt.	Filip	Sendal
2024	s25961	Aleksandra	Ogińska	Septem-koszulki z motywem siedmiu grzechów głównych teoretyczna: Plakat propagandowy i jego rola w czasach Polski Ludowej. Wybrane aspekty zagadnienia	Filip	Sendal

2024	s26020	Anna	Sierakowska	Grafiki koncepcyjne uniwersum Portico teoretyczna: Płynność ekspresji płciowej w kontekście japońskiej kultury popularnej.	Filip	Sendal
2024	s15359	Anna	Zdebska	“Pomoc - niemoc” Animacja. teoretyczna: Interpretacja cierpienia w animacji.	Julia	Kurek
2024	s26064	Rafał	Lewicz	Identyfikacja wizualna Teatru Polskiego w Bydgoszczy. teoretyczna: Znaczenie Polskiej Szkoły Plakatu w rozwoju sztuki polskiej w latach 1950-1970.	Tomasz	Bogusławski
2024	s25046	Aleksandra	Dobies	Re-design postaci z gry League of Legends w zgodzie z jej historią. teoretyczna: Problemy rozwoju polskiej branży gier komputerowych na przestrzeni lat 80. XX w. do początku lat 20 XXI w.	Jan	Szczypka
2024	s24314	Julia	Zalewska	Urwanie głowy. teoretyczna: Kontrowersyjne performance Mariny Abramowć.	Michał	Wójcik
2024	s24714	Dominika	Tomczyk	Identyfikacja wizualna kawiarni wraz z opracowaniem strony internetowej. teoretyczna: Kawa, kawiarnie i ich wpływ na sztukę w okresie Belle Epoque.	Mariusz	Sładczyk
2024	s23535	Bartosz	Czajka	Portal - etiuda w Unreal Engine. teoretyczna: Rozwój Animacji w XXI wieku.	Filip	Sendal
2023						
2023	s23364	Danylo	Polishchuk	Tawerna concept art teoretyczna: Jak ideologia kształtuje architekturę	Jan	Szczypka
2023	s26013	Zuzanna	Wawryk	“BezCukrzenia” - Identyfikacja wizualna dla cukierni teoretyczna: Solpol - najgłośniejszy budynek we wrocławskiej architekturze postmodernizmu.	Filip	Sendal
2023	s21639	Konrad	Kosno	Fashion Packshot lookbook. Teoretyczna: Historia Fotografii modowej w kontekście historii fotografii na świecie	Leszek	Żurek
2023	s23263	Serafim	Kudrashou	Quest - Animacja 2d teoretyczna: Filozofia tworzenia gier przez pryzmat kultury japońskiej	Julia	Kurek
2023	s23690	Jan	Dzmitrovich	Photobook dla turystów "Gdańsk new/old" teoretyczna: Historia strajków i Solidarności przez pryzmat słynnych fotografii.	Leszek	Żurek
2023	s23646	Weronika	Haase	Smoczy świat teoretyczna: Przedstawienie istoty konia (Equus caballus) w wybranych epokach historii na symbolikę i sposób przedstawienia	Michał	Wójcik
2023	s21632	Justyna	Szczepańska	Kwiecistość Comic Sans inspirowane naturą prace cyfrowe z wykorzystaniem czcionki Comic Sans. teoretyczna: Kobiety polskiej szkoły plakatu.	Mariusz	Sładczyk
2023	s22636	Alicja	Lisowiec	Chill guurl - you can everything teoretyczna: Czy patriarchat wciąż wychowuje małe dziewczynki.	Leszek	Żurek
2023	s23701	Aleksandra	Janikowska	Potwory inspirowane książką " Bestiariusz Słowiański" teoretyczna: Znaczenie koloru w procesie brandigu	Michał	Wójcik
2023	s26608	Yevhen	Nahribalnyi	Jack'n Tattoo - identyfikacja wizualna studia tatuażu. teoretyczna: Historia japońskiej sztuki tatuażu.	Mariusz	Sładczyk
2023	s18124	Iga	Rutkowska	Nie rób mi tego - projekt kampanii społecznej. teoretyczna: Kompleksy - siła napędowa marketingu.	Leszek	Żurek
2023	s21633	Dariusz	Formela	Wykorzystanie grafiki 3D w wizualizacji architektonicznej budynku mieszkalnego teoretyczna: Projektowanie graficzne jako element promocji schronisk i fundacji dla bezdomnych zwierząt	Jan	Szczypka
2023	s20581	Adrianna	Wyszyńska	‘’Aplikacja Yogme’’ - projekt aplikacji mobilnej, który ułatwia użytkownikowi dbanie o zdrowie poprzez praktykowanie jogi teoretyczna: Postrzeganie marki LEGO na podstawie wybranych elementów identyfikacji wizualnej	Filip	Sendal
2023	s21678	Dominika	Gliniecka	Osiem grzechów głównych teoretyczna: Koncepcja grzechu. Różnica pomiędzy chrześcijaństwem a buddyzmem.	Jan	Szczypka
2023	s23262	Agata	Gajek	“Identyfikacja wizualna Hali Rybnej w Gdyni” - opracowanie graficzne materiałów promocyjnych i reklamowych dla gdyńskiej Hali Rybnej teoretyczna: Charakterystyka domu polskiego w czasach PRL-u	Filip	Sendal

2023	s20485	Oliwia	Miłkowska	W trawie – album makrofotografii dla dzieci teoretyczna: Odkrywanie piękna mikrokosmosu: studium technik i zastosowań makrofotografii.	Leszek	Żurek
2023	s21541	Karolina	Tutka	Skład, ilustracje, oraz treść książki o emocjach dla dzieci pt. "Lila i Jola” teoretyczna: Wpływ literatury dziecięcej na inteligencję emocjonalną	Mariusz	Sładczyk
2023	s21542	Dawid	Mroszczyk	“Bez barier”, Projekt aplikacji mobilnej teoretyczna: Zagrożenia dla społeczeństwa płynące z kultury masowej	Julia	Kurek
2023	s21012	Małgorzata	Ciężak	Struktura i Chaos teoretyczna: Rola rzeźby plenerowej w przestrzeni publicznej na przykładzie Polski w latach 1945–1989	Jan	Szczypka
2023	s21757	Michał	Byczkowski	“Plaża”, Animacja 3D teoretyczna: Historia i pionierzy animacji klasycznej oraz ich wpływ na kulturę	Julia	Kurek
2023	s21332	Kamil	Gromadziński	“Museum of Current Creations” – identyfikacja wizualna, strona internetowa teoretyczna: Rozwój web designu na przestrzeni lat oraz jego znaczenie w obecnym świecie	Julia	Kurek
2023	s21608	Aleksandra	Żochowska	,,Czekam”, projekt książki fotograficznej teoretyczna: Storytelling w filmach reklamowych	Leszek	Żurek
2023	s20580	Katarzyna	Racka	Obrazy poezji: Tradycyjna i współczesna oprawa wizualna utworów poetyckich teoretyczna: Interferencje w sztuce na przykładzie relacji literatury pięknej i sztuk wizualnych	Mariusz	Sładczyk
2023	s20528	Paulina	Andraszak	Monstra exlibri teoretyczna: Istoty z folkloru, a potwory w literaturze na podstawie wybranych przykładów	Michał	Wójcik
2023	s21547	Aleksandra	Lewandowska	Księga Koszmarów - ilustracyjne przedstawienie sennych zmór i straszydeł teoretyczna: Surrealizm - sztuka snów i koszmarów	Mariusz	Sładczyk
2023	s16860	Tomasz	Jaranowski	Manipulacja Mediów, Animacja teoretyczna: Psychologia kolorów jako podstawowy element projektowania graficznego	Julia	Kurek
2023	s19165	Patrycja	Moeller	Projekt czasopisma na temat grafiki teoretyczna: Jean Michel Basquiat: symbolika prac na tle sztuki amerykańskiej.	Mariusz	Sładczyk
2023	s21641	Agata	Rzeźnik	Vatony - rzeźby tekstylne i opracowanie graficzne katalogu teoretyczna: O czym rzeźbią kobiety? – o twórczości wybranych polskich artystek XX i XXI wieku	Jan	Szczypka
2023	s22475	Gabriela	Podlewska	teoretyczna: Czy płeć definiuje artystę? Miejsce kobiet w męskim świecie sztuki. artystyczna: Notatki z życia kobiety	Tomasz	Bogusławski
2023	s23412	Karolina	Mikiprowicz	Opracowanie graficzne gry planszowej "Tup-Tup Mierzeja” teoretyczna: Gry planszowe – ich design i znaczenie w kulturze	Mariusz	Sładczyk
2023	s22112	Agata	Wojciechowska	“Ilustrowana książeczka o chorobach psychicznych”- ilustrowana książeczka zawierająca autorskie ilustracje dot.chorób psychicznych teoretyczna: Analiza wpływu sztuki wizualnej na percepcję i interpretację emocji u ludzi	Filip	Sendal
2023	s23544	Karol	Zalewski	Grafiki koncepcyjne do powieści "Łzy niewiernego” teoretyczna: Wykorzystanie sztuki na potrzeby propagandy Trzeciej Rzeszy	Mariusz	Sładczyk
2023	s23543	Konarzewska	Agata Tejchman	,,Album absolwenta”. Fotografie ilustracje i projekt albumu teoretyczna: Wpływ zdrowia psychicznego na twórczość artystów	Leszek	Żurek
2023	s23313	Marta	Bortkiewicz	Linie nie proste. Cykl geometrycznych, czarno białych linorytów opartych na naj prostszym środku wyrazu, czyli białej linii na czarnym tle teoretyczna: Grafika użytkowa w czasach PRL	Michał	Wójcik
2023	s23265	Anastasiia	Petrenko	Seria plakatów inspirowanych ukraińską sztuką ludową teoretyczna: Sztuka abstrakcyjna	Mariusz	Sładczyk
2023	s23574	Marta	Kuraczyk	Projekt aplikacji „Przytul Staruszka” w wersji mobilnej i internetowej teoretyczna: Wpływ nauki na rozwój sztuki	Mariusz	Sładczyk

2023	s23138	Małgorzata	Śmigielska	Projekt serii pomocy naukowych do pracy z zaburzeniami percepcji wzrokowej teoretyczna: Wpływ designu na konsumpcjonizm, na przykładzie codziennych decyzji zakupowych.	Mariusz	Sładczyk
2023	s18878	Natalia	Kwiatkowska	Opracowanie identyfikacji wizualnej dla drużyny sportowej KS Klukowo Gdańsk teoretyczna: Sztuka plakatu olimpijskiego	Mariusz	Sładczyk
2023	s23628	Katarzyna	Chudy	„ Umbra i jej mieszkańcy” ,Opracowanie graficzne fantastycznych postaci i stworów na potrzeby wizualizacji związanej z grą fabularną (Role Play Gamę) zaprezentowane w postaci drukowanej i w postaci prezentacji medialnej teoretyczna: Sztuka i psychologia - korelacja pomiędzy chorobami psychicznymi, a kreatywnością	Andrzej	Śramkiewicz
2023	s22052	Aleksandra	Janusz	Gastro Card - seria pocztówek w technice akwaforty. Seria surrealistycznych akwafort przetworzona cyfrowo w pocztówki teoretyczna: Wpływ polskiego wzornictwa drugiej połowy XX wieku na obecne projektowanie. Ikony designu, funkcjonalność i sztuka użytkowa	Michał	Wójcik
2023	s24713	Szymon	Studencki	Escapism, Teledysk animowany teoretyczna: Ucieczka od rzeczywistości. Eskapizm wobec filmów aktorskich i animowanych ostatniego półwiecza	Julia	Kurek
2023	s23854	Agnieszka	Jankowska	Wielkie Arkana jako opera kosmiczna teoretyczna: Tarot i ezoteryka jako poznanie wiedzy tajemnej wpłynęło na rozwój kultury współczesnego człowieka	Michał	Wójcik
2023	s23462	Marta	Stępień	Po prostu ludzie. Cykl autorskich grafik, wykonanych w technikach akwaforty i akwatinty. Prace zakomponowane w formacie kwadratu teoretyczna: Wzornictwo przemysłowe - omówienie twórczości wybranych artystów z zakresu designu użytkowego i ich wpływ na współczesny świat	Michał	Wójcik
2023	s22769	Aleksandra	Dąbrowska	Seria grafik (akwaforta z akwatintą) pod tytułem Wróżki i inne insekty". Autorskie ilustracje wykonane w dwóch technikach wklęsłodruku teoretyczna: Kanony piękna kobiecego w sztuce i kulturze zachodu	Michał	Wójcik
2023	s23663	Wojciech	Pilarski	Praca artystyczna: Argonauta- Model postaci teoretyczna: Grafika 3D w gamedevie	Jan	Szczypka
2023	s22771	Barbara	Kwella	,,Body”. Projekt albumu prezentujący fotografie i ilustracje teoretyczna: Sztucznie wyidealizowane piękno przez środki kultury w XXI wieku	Leszek	Żurek
2023	s23052	Jakub	Piszka	OBUMARŁE PRZESTRZENIE – autorski concept art teoretyczna: W odpowiedzi na nihilizm	Beata	Cedrzyńska
2023	s22430	Mateusz	Majkowski	“Plakaty anime nawiązujące do polskich miast” - ilustrowane plakaty przedstawiające polskie miasta jako postacie anime teoretyczna: Historia japońskiej animacji	Filip	Sendal
2023	s23264	Maja	Wojciechowska	Przestrzenie (nie) symetryczne. Czarno białe kompozycje wykonane w technice linorytu, w odcieniach czerni i bieli. Prace wykonane w formacie A3 teoretyczna: Japońska architektura i jej koegzystencja z naturą	Michał	Wójcik
2023	s22634	Julia	Rosa	Eskapizm, teledysk animowany teoretyczna: Wpływ kreskówek na dziecięcy rozwój	Julia	Kurek
2023	s23311	Maciej	Cimaszkiewicz	,,Rytmy natury w fotografii sekwencyjnej”. Mała forma video teoretyczna: Zjawisko rytmu w sztuce	Leszek	Żurek
2023	s22998	Patryk	Pełka	Eyesore - projekt i wizja marki odzieżowej teoretyczna: Sztuka i moda w XX i XXI wieku. Jak wzajemnie przenikają się te dwie dziedziny	Leszek	Żurek
2023	s22635	Julia	Podgórna	Praca artystyczna: Kolekcja autorskich mebli „UNDERUP” teoretyczna: Analiza powstania stylu Memphis i wpływ na współczesne projektowanie	Jan	Szczypka
2023	s23645	Nikodem	Formella	,,Modernistyczne balkony Gdyni”. Fotografie i projekt albumu fotograficznego teoretyczna: Funkcjonalizm w Trójmieście i na Kaszubach	Leszek	Żurek
2023	s23363	Julia	Drzewiecka	Ilustracje do Alicji w Krainie Czarów"". Cykl ilustracji do książki Lewisa Carrolla "Alicja w Krainie Czarów", wykonanych w technice Linorytu teoretyczna: Wpływ chorób psychicznych na twórczość artystów	Michał	Wójcik

2023	s23542	Julia	Adamczyk	Temat pracy dyplomowej "Kobiecość w bestiariuszu słowiańskim". Czarno białe linoryty teoretyczna: Rozwój Nowoczesnego Drzeworytu Polskiego	Michał	Wójcik
2023	s23204	Zuzanna	Czaplewska	Projekt serii okładek do książek Neil'a Gaiman'a teoretyczna: Twórcy Polskiej Animacji w latach 1950-1970	Mariusz	Sładczyk
2023	s22429	Eliza	Spławińska	Romans z kiczem – seria pulpowych plakatów filmowych dla studia dystrybucji Velvet Spoon teoretyczna: Ewolucja plakatu do amerykańskiego filmu eksploatacji w latach 1930-1990	Mariusz	Sładczyk
2023	s23546	Lena	Sipowicz	System identyfikacji wizualnej Młodzieżowego Domu Kultury w Gdyni teoretyczna: Wpływ kultury popularnej na kształtowanie tożsamości	Tomasz	Bogusławski
2023	s23666	Adrian	Białk	Industrialne patterny teoretyczna: Moda Awangardowa dawniej i dzisiaj	Mariusz	Sładczyk
2023	s22995	Karolina	Stryjewska	‘’We Party’’ - aplikacja ułatwiająca planowanie spotkań od A do Z teoretyczna: Pozytywny i negatywny wpływ aplikacji na życie ludzi XXI wieku	Filip	Sendal
2023	s22996	Aleksandra	Kobusińska	„Karty historii postaci’’ - ilustrowane karty postaci przedstawiające wybory fabularne wpływające na ich życie na podstawie kultowej gry RPG „Dragon Age: Origins” teoretyczna: Wpływ redesingu słynnych postaci na popkulturę	Filip	Sendal
2023	s23051	Małgorzata	Borzycka	WOJOWNICY YOKAI – autorski concept art gry teoretyczna: Współczesne interpretacje yokai w kulturze wschodniej	Beata	Cedrzyńska
2023	s22633	Barbara	Radwan	System identyfikacji wizualnej dla Muzeum Marynarki Wojennej w Gdyni teoretyczna: Rozwój i przemiany tożsamości projektowania znaków graficznych i identyfikacji wizualnych w Polsce w latach 1945-2023	Tomasz	Bogusławski
2023	s22431	Karolina	Derecka	„SZLAK JEDWABNY” – autorski concept art teoretyczna: Orientalizm w sztuce XVIII i XIX wieku	Beata	Cedrzyńska
2023	s22834	Marta	Łysaczenko	Turystyka po III wojnie światowej - seria plakatów przestrzegająca przed możliwymi skutkami wojen na obiekty kulturowe teoretyczna: Wpływ wojny na zmianę kierunku w twórczości artystów w sztuce polskiej, w czasie II wojny światowej i w okresie powojennym	Mariusz	Sładczyk
2023	s22113	Alan	Umbrewicz	,,Wspomnienie”. Sekwencja dziewięciu prac w technice rysunku, digital painting i fotografii teoretyczna: Wierne odtworzenie rzeczywistości w twórczości	Leszek	Żurek
2023	s20724	Aleksandra	Śleszyńska	,,Niesamowite miejsca/ Uncanny Places”. Projekt albumu fotograficznego i mini wystawa fotografii teoretyczna: Historia komiksu w Japonii i analiza jego środków przekazu w kontekście kulturowo-historycznym	Leszek	Żurek
2023	s21610	Magdalena	Krasucka	Kroniki Aerrii: Bestiariusz - Zilustrowanie i opracowanie autorskiej książki teoretyczna: "Demonologia Japonii w Popkulturze Współczesnej"	Filip	Sendal
2023	s22045	Mateusz	Chmielewski	,,Żuławy”. Projekt autorskiego albumu prezentującego fotografie i ilustracje teoretyczna: Żuławy oraz ich wpływ na kulturę i historię Polski	Leszek	Żurek
2022						
2022	s19721	Martyna	Loda	Identyfikacja wizualna marki Black Cat Piercing teoretyczna: Ślady, plamy, blizny - sztuka Francisa Bacona	Mariusz	Sładczyk
2022	s19640	Oskar	Dahm	Animacja "Twoja kolej" / praca pisemna Proces tworzenia fauny i flory w grafice 3D	Julia	Kurek
2022	s19797	Szymon	Krasowski	Grafik w Warsztacie - stworzenie identyfikacji wizualnej marki oraz produktów z wykorzystaniem techniki grafiki artystycznej'/ pisemna - " Wirtualna Sztuka - czym jest NFT"	Michał	Wójcik
2022	s16344	Damian	Nowak	Petapp - prototyp aplikacji mobilnej/ praca pisemna - Architektura w grach komputerowych	Julia	Kurek

2022	s21015	Mariia	Skrylnyk	Komiks "Negatywna Entropia" / praca pisemna - Rozwój ceramiki ukraińskiej	Julia	Kurek
2022	s15654	Krzysztof	Burkowski	Sztuka nowych mediów w przemyśle muzycznym / TELEDYSKI / Praca pisemna: "Sztuka nowych mediów w przemyśle muzycznym"	Julia	Kurek
2022	s19839	Błażej	Miliwek	Opracowanie graficzne kampanii reklamowej produktu. / pisemna: Istota obuwia sportowego w kontekście sztuki i mody	Mariusz	Sładczyk
2022	s20714	Monika	Hilbrycht	Projekt graficzny książki pod tytułem „Szafa” / pisemna: Fotografia modowa od lat 20. XX wieku do współczesności.	Leszek	Żurek
2022	s20719	Albina	Kosiuchenko	„Wojna - dziennik ukraińskiej studentki” praca pisemna "Współczesna polska ilustracja XXI wieku "	Andrzej	Śramkiewicz
2022	s20584	Wiktoria	Smolnicka	Mam cię na oku/ praca pisemna: Historia damskiej bielizny w Europie i współczesne błędne przekonania o niej.	Michał	Wójcik
2022	s21336	Natalia	Prychła	Ilustrowana mini książka kucharska - 12 przepisów praca pisemna "Duchy i demony japońskie w popkulturze"	Andrzej	Śramkiewicz
2022	s21640	Marta	Dorywalska	Najszczersze życzenia praca pisemna „Dystopia w kinematografii XXI wieku”	Andrzej	Śramkiewicz
2022	s20583	Patrycja	Kuchar	,,Niedopowieści"- projekt graficzny autorskiej książki / praca pisemna: Wpływ sztuki Stanów Zjednoczonych Ameryki lat 50 i 60 XX wieku na rozwój popkultury.	Beata	Cedrzyńska
2022	s21335	Malwina	Piękoś	„Łowczyni motyli"-graficzne opracowanie pamiętnika z wyprawy Michaliny Isaakowej do Brazylii w 1926 r. / praca pisemna: Historia kobiety zapomnianej – Michalina Isaakowa jako emancypantka pierwszej połowy XX wieku	Beata	Cedrzyńska
2022	s20586	Nadia	Stavrakakis	Senny krajobraz w trzech opowieściach / Wpływ wiary pogańskiej na sztukę Chrześcijan poprzez wieki; popularne symbole zabobonów oraz grozy przed nieznanym	Michał	Wójcik
2022	s21246	Palina	Veshtort	Praca artystyczna: Przerywnik filmowy do gry komputerowej zorientowanej na fabułę, Praca teoretyczna: Sztuka feministyczna w latach 1960 – 1990	Jan	Szczypka
2022	s16365	Bartosz	Chmielewski	Projekt katalogu audiofilskich gramofonów Horizon./ teoretyczna: Siła lęków i fobii w procesie twórczym artystów.	Leszek	Żurek
2022	s18853	Rafał	Romejko	Tęczowe osobowości na przestrzeni dziejów - portrety ważnych ikon społeczności LGBTQ+- opracowanie graficzne. / pisemna: Wpływ Queeru na popkulturę XXI wieku	Mariusz	Sładczyk
2022	s21737	Mateusz	Dzierzgowski	„Ulep: Zine deskorolkowy” /pisemna: Rozwój fotografii od camera obscura do fotografi barwnej.	Leszek	Żurek
2022	s21543	Lena	Matynia	Dragonarium / Wpływ substancji psychoaktywnych na sztukę i kulturę czasów nowoczesnych	Michał	Wójcik
2022	s21400	Aleksandra	Kamińska	Z drugiej strony - projekt graficzny autorskiej książki / Fenomen studia Disney - droga na szczyt	Michał	Wójcik
2022	s21018	Adrianna	Buszman	Dodatek do gry "Gwint" pod tytułem: "Brokilon" / Ilustracja, grafika cyfrowa /Praca pisemna: Dystopijny obraz świata w grze „Cyberpunk 2077”	Julia	Kurek
2022	s21396	Dominika	Kusiuk	Ilustracje do wierszy Jana Brzechwy. praca pisemna "Sztuka tatuażu japońskiego"	Andrzej	Śramkiewicz
2022	s21548	Lidiia	Nemyrova	Kalendarz Świąt Żydowskich. Identyfikacja wizualna cyklu świątecznych spotkań w synagodze. Praca pisemna: Znaczenie kaligrafii hebrajskiej w judaizmie.	Tomasz	Bogusławski
2022	s21606	Samuel	Wlazło	praca artystyczna - "Cyfrowy Artbook Sztuki Koncepcyjnej" / praca pisemna - " Wpływ twórczości Tolkiena na współczesne interpretowanie Fantastyki".	Michał	Wójcik
2022	s21017	Małgorzata	Tkaczenko	Krótka forma filmowa Krytyk Praca pisemna: Technologia w fotografii - historia i rozwój.	Julia	Kurek
2022	s21545	Ignacy	Kulka	„ EKO -patch” naszywki wspomagające ekologię” praca pisemna "Współczesna moda masowa a jej wpływ na środowisko"	Andrzej	Śramkiewicz

2022	s20036	Bartosz	Dubiela	Powrót do dawnej zajawki, BMX Trójmiasto. / pisemna: Piękno i brzydota w sztuce na przestrzeni wieków.	Leszek	Żurek
2022	s18880	Emilia	Rodziewicz	Miejsca bezpańskie" - cykl ilustracji i fotokolaży. / pisemna: Posthumanizm, queer, anarchiznm - zależności. LeszekŻurek s15464SzymonSkurzyńskiZłe wieści / Kultura komiksu w PolsceMichałWójcik s21540WeronikaRumkowska,,Obcy- concept art i ilustracje cyfrowe / praca pisemna: Groza w popkulturze na przestrzeni XX i XXI wieku	Beata	Cedrzyńska
2022	s20716	Roksana	Rogińska	Projekt komiksu " Stalowe Łby" / Symbolika węży w kulturze światowej	Michał	Wójcik
2022	s21397	Aleksandra	Dobrodziej	„Mordownik"- opowieść o trudnym istnieniu"/ praca pisemna: Nieetyczne wykorzystywanie zwierząt w sztuce	Andrzej	Śramkiewicz
2022	s19788	Adam	Więsek	Kreacja graficznego wizerunku marki Progres Fight Club. / pisemna: Instrument pomiarowy, czy biżuteria?, czyli krótka historia zegarka naręcznego.	Mariusz	Sładczyk
2022	s19164	Małgorzata	Ścibiorska	Rozkwit prac pisemna: "Wpływ popkultury na turystykę"	Andrzej	Śramkiewicz
2022	s21676	Aleksandra	Broca	Nie tak różni/ Święta oraz tradycje współczesnej Japonii	Michał	Wójcik
2022	s20588	Rozalia	Michalska	Opracowanie kolekcjonerskiego albumu muzycznego/ pisemna: Historia drag queen	Michał	Wójcik
2022	s21399	Daria	Kurenkova	Komiks pt. Długa droga. / pisemna: Historia rosyjskiego komiksu.	Mariusz	Sładczyk
2022	s20589	Danuta	Mikhalenka	Opracowanie graficzne tekstów piosenek w formie książeczki pod tytułem "Truce". / pisemna: Znaczenie koloru w kulturze i społeczeństwie Japonii	Mariusz	Sładczyk
2022	s21014	Sebastian	Bromer	„G&Gcity photozine'' / piemna: Zmiany w fotografii modowej od lat 50 do początku millenium.	Leszek	Żurek
2022	s21637	Mikołaj	Ginter	Praca artystyczna: Model 3d postaci do filmu science-fiction , Praca teoretyczna: Motyw transhumanizmu w kulturze popularnej	Jan	Szczypka
2022	s21546	Aleksandra	Zabłocka	Kalendarz Wilczka/ Propaganda w sztuce na przykładzie XX wieku.	Michał	Wójcik
2022	s21019	Justyna	Wardzińska	Heraldyka - zderzenie tradycji ze światem fantastycznym / Gry komputerowe jako sztuka	Michał	Wójcik
2022	s20585	Estera	Płoska	Tytuł pracy dyplomowej: " Tarocchi - czysta forma"/ pisemna: Karty tarota jako zjawisko kulturowe	Michał	Wójcik
2022	s21398	Grzegorz	Gruzdzis	„Ożywienie obrazu" - Animacja poklatkowa procesu malowania / praca pisemna: Technika pastelu w sztuce polskiej	Beata	Cedrzyńska
2022	s21638	Ayami	Naito	„O sakana san"- Ilustrowana książka dla dzieci/Praca pisemna: Ryby i ich znaczenie w kulturze japońskiej	Beata	Cedrzyńska
2022	s20711	Julia	Curyło	Opracowanie graficzne publikacji pt. in Camera. / pisemna: Przedstawienie obrazu kobiety w oparciu o twórczość Jane Campion i Frederico Felliniego.	Mariusz	Sładczyk
2022	s21155	Bartosz	Lisiewski	Identyfikacja wizualna marki odzieżowej "Needs & Desires" / pisemna: Rozwój mody ulicznej w XXI wieku.	Mariusz	Sładczyk
2022	s19641	Agnieszka	Konkel - Kawaler	Projekt katalogu tatuaży. Tatuaż - pierwiastek tradycji.	Leszek	Żurek
2022	s18561	Miłosz	Kawaler	My Wor(l)ds, - seria plakatów. / pisemna: Swiss Style w Projektowaniu Graficznym	Leszek	Żurek
2022	s18123	Karolina	Zaręba	Nocna Jazda- Teledysk motoryzacyjny teoretyczna: Budowanie marki premium na podstawie BMW.	Julia	Kurek
2022	S10154	Michał	Samojluk	Lockdown- Animacja teoretyczna: Stoickie podejście do rozwiązywania trudnych sytuacji.	Julia	Kurek
2021						

2021	s17612	Anna	Szałkowska	Wpływ pór roku na wystrój japońskich mieszkań - Model pomieszczenia 3D teoretyczna: Wpływ pór roku na symbole i wzory w kulturze japońskiej.	Jan	Szczypka
2021	s17691	Ewa	Jaworska	Intymne piękno teoretyczna: Świat BDSM z historycznego i społecznego punktu widzenia	Michał	Wójcik
2021	s17810	Szymon	Gajdamowicz	Gra planszowa inspirowana twórczością Hieronima Boscha teoretyczna: Hieronymus Bosch: historia, twórczość, symbolika i znaczenie dla sztuki	Beata	Cedrzyńska
2021	s17178	Damian	Fabisiak	Cieplej. teoretyczna: Rozwój grafiki cyfrowej w grach komputerowych	Julia	Kurek
2021	s17866	Maciej	Giżyński	Malarskie i typograficzne opracowanie " Kolory jazzu" teoretyczna: Rola i znaczenie sztuki wizualnej	Andrzej	Śramkiewicz
2021	s17272	Jarosław	Rzepka	Nowy początek. teoretyczna: Pomiędzy pięknem a brzydotą.	Julia	Kurek
2021	s17533	Magdalena	Wierzbicka	Rebranding Polskiej Filharmonii Bałtyckiej teoretyczna: Polska Szkoła Plakatu i jej wpływ na współczesne projektowanie graficzne	Julia	Kurek
2021	s17528	Agnieszka	Jaśkowska	Opracowanie typografii i ilustracji dla książki pt. „Myśli Spod Prysznica” teoretyczna: Zabieg multiplikacji w twórczości Andiego Warhola i Yayoi Kusamy	Mariusz	Sładczyk
2021	s17833	Małgorzata	Sośnierz	Wyścig kliprów herbacianych - ilustracyjne i graficzne opracowanie gry planszowej o rywalizacji XIX - wiecznych żaglowców teoretyczna: Romantyzm herbacianych kliprów w rzeczywistości i malarstwie brytyjskim przełomu XIX i XX wieku	Beata	Cedrzyńska
2021	brak	no records				
2021	s18126	Karolina	Krupczyńska	Projekt graficzny książki pt. “Czyste radości mojego życia” autorstwa Jan’a Smid’a teoretyczna: Polska ilustracja współczesna na przykładzie twórczości Józefa Wilkonia, Karola Banacha i Bartłomieja Gawła	Julia	Kurek
2021	s18149	Paulina	Mazurek	Future Noir - concept art w stylu retrofuturystycznym teoretyczna: Nowy Jork- miasto zbudowane w stylu Art Deco	Beata	Cedrzyńska
2021	s17701	Aleksandra	Michalak	Magowie w Kosmosie teoretyczna: Pixel art - rozwój na przestrzeni lat	Julia	Kurek
2021	s15100	Paweł	Korbut	Modernizacja istniejącego wnętrza mieszkalnego w kamienicy z lat 30 XX w teoretyczna: Modernizacja istniejącego wnętrza mieszkalnego w kamienicy z lat 30 XX w	Jan	Szczypka
2021	s17832	Maciej	Rachuba	Chevrolet Corvette Z07- Animacja 3D teoretyczna: Druk 3D i jego wpływ na społeczeństwo i przemysł XXI w.	Julia	Kurek
2021	s17274	Krzysztof	Kobielski	Hyperion - seria grafik cyfrowych inspirowanych powieściami Dana Simmonsa teoretyczna: Motywy podupadającej natury ludzkiej w kulturze masowej XX i XXI wieku.	Beata	Cedrzyńska
2021	s18876	Iweta	Borówka	Seria projektów tatuatorskich insirowanych mitologią nordycką teoretyczna: Historia tatuażu	Beata	Cedrzyńska
2021	s17275	Marcelina	Nakielska	Opowieści z mysiej krainy. teoretyczna: Motyw ucieczki do magicznej krainy w wybranych tekstach kultury.	Michał	Wójcik
2021	s18568	Vladoslava	Vinichenko	Dla Małego Księcia teoretyczna: Rozwój ilustracji dziecięcej w Ukrainie	Leszek	Żurek
2021	s15101	Dominika	Prokopiuk	Projekt logotypu oraz prospektów reklamowych systemu informatycznego Eko-Manager teoretyczna: Zagadnienia audiowizualności w historii animacji	Mariusz	Sładczyk
2021	s18556	Bartłomiej	Jeliński	Projekt graficzny autorskiej powieści graficznej „Ławeczka” teoretyczna: Przemiany komiksu polskiego na wybranych przykładach	Beata	Cedrzyńska
2021	s18879	Marcin	Marcinkowski	„PanKrac”- graficzne opracowanie serii modowych nadruków teoretyczna: Jakie czynniki wpływają na stworzenie postaci i co mówi jej język wizualny	Beata	Cedrzyńska
2021	s18851	Agata	Kucharska	Praca artystyczna "Mozaika w przestrzeni miejskiej" teoretyczna: "Mozaika w przestrzeni miejskiej"	Jan	Szczypka

2021	s19722	Kacper	Antoszewski	Identyfikacja wizualna drużyny sportowej teoretyczna: Historia okładek albumów muzycznych	Mariusz	Sładczyk
2021	s18559	Jakub	Szlaszyński	Identyfikacja wizualna restauracji typu Izakaya - „Yokai Sushi” teoretyczna: Wpływ subkultur na rozwój pojęcia streetwearu. Jak uliczna kultura stała się towarem luksusowym?	Leszek	Żurek
2021	s18557	Natalia	Niedzielska	Opracowanie graficzne i multimedialna promocja mini albumu muzycznego teoretyczna: Yuefenpai – przemiany kulturowe w republikańskim Szanghaju obserwowane przez pryzmat plakatów kalendarzowych w latach 20tych i 30tych XX wieku	Mariusz	Sładczyk
2021	s18566	Emilia	Klugmann	Seria "IDOLS" - digital painting o tematyce fantasy inspirowany światem zwierząt teoretyczna: Symbolizm zwierząt w sztuce na podstawie wybranych przykładów	Beata	Cedrzyńska
2021	s18558	Dominika	Korzeniewska	Graficzne i typograficzne opracowanie „Męka i udręka Świętych” teoretyczna: „Wpływ polityki na sztukę polską”	Andrzej	Śramkiewicz
2021	s18850	Martyna	Zdrojewska	Branding produktów winiarskich teoretyczna: Yayoi Kusama – Królowa Kropek	Mariusz	Sładczyk
2021	s19447	Eliza	Sobolewska	Trójstyk morski teoretyczna: " Wpływ artystów na ochronę mórz i oceanów"	Michał	Wójcik
2021	s19621	no records	Taranets	Autorski concept-art „Bogowie w Blokach” teoretyczna: Rozwój sztuki wizualnej w kulturze masowej	Beata	Cedrzyńska
2021	s19493	Irena	Dobrzyńska	Opracowanie graficzne książki pod tytułem: „Czy to wypali?” teoretyczna: Co to jest ceramika? Znaczenie ceramiki w historii ludzkości oraz w kulturze polskiej i japońskiej	Mariusz	Sładczyk
2021	s18852	Lizaveta	Kastsialetskaya	Wirtualne ZOO - identyfikacja wizualna. teoretyczna: Analiza surrealizmu i artystów-surrealistów.	Mariusz	Sładczyk
2021	s19449	Ewa	Głowacka	Historyczne hybrydy ludzi i zwierząt — seria grafik w technice malarstwa cyfrowego teoretyczna: Symbolizm kart Tarota jako element nieświadomości zbiorowej	Beata	Cedrzyńska
2021	s18567	Dominika	Nowak	„Upiór w Operze” – concept art wykonany techniką cyfrową teoretyczna: Ubiór damski epoki wiktoriańskiej	Beata	Cedrzyńska
2021	s17277	Julia	Kiełczewska	Nie ma nieba teoretyczna: Wpływ tatuażu na podkreślenie własnej osobowości	Michał	Wójcik
2021	s18570	Justyna	Tobolska	Typograficzne i ilustracyjne opracowanie wybranych wierszy Zuzanny Ginczanki teoretyczna: Twórczość artystów żydowskich po doświadczeniu Holokaustu na przykładach sztuki Borisa Luriego, Erny Rosenstein i Jonasza Sterna	Andrzej	Śramkiewicz
2021	s17583	Larysa	Vyrova	Opracowanie graficzne gry planszowej GWENT. teoretyczna: Ilustrowanie gier planszowych w kontekście historii ilustracji.	Mariusz	Sładczyk
2021	s17604	Valeriia	Borovitskaya	Opracowanie graficzne gry planszowej GWENT. teoretyczna: Psychologiczne aspekty ilustracji.	Mariusz	Sładczyk
2021	s17689	Gracjan	Brzoskowski	Tsuchigumo. teoretyczna: Rola artystów w procesie tworzenia gier komputerowych.	Julia	Kurek
2021	S11993	Michał	Wierzbicki	Abstrakcja – grafika cyfrowa w ruchu. teoretyczna: Sztuki wizualne a muzyka "Ewolucja ku audiowizualności".	Mariusz	Sładczyk
2020						
2020	s16808	Arkadiusz	Skłucki	Ilustrowany tomik polskich wierszy patriotycznych. teotetyczna: Powstanie malarstwa romantycznego w Polsce.	Andrzej	Śramkiewicz
2020	s15757	Natalia	Blautenberg	Koncept art postaci do bajek J.Ch. Andersena. teoretyczna: Filozofia szczęścia w ujęciu jednostki.	Mariusz	Sładczyk
2020	s15859	Angelika	Janiec	Przeprojektowanie szyldu oraz stworzenie identyfikacji wizualnej dla punktu usług szewskich w Gdyni. teoretyczna: Reklama zewnętrzna w Polsce w latach 1920-2020 i jej wpływ na estetyzację i jakość życia w przestrzeni miejskiej.	Jan	Szczypka

2020	s17840	Hanna	Tejs	Dokument o życiu gdańskich mew - animacja. teoretyczna: Porównanie renesansu włoskiego i północnego na przykładzie Niderlandów, że szczególnym uwzględnieniem malarstwa i architektury.	Julia	Kurek
2020	s15998	Adrianna	Dzięgielewska	Projekt wydawnictwa muzycznego - identyfikacja graficzna. teoretyczna: Wpływ projektu okładki płyty winylowej na konsumenta i rynek muzyczny.	Mariusz	Sładczyk
2020	s17475	Anastasiia	Novykova	W pokoju. teoretyczna: Piktorializm i jego relacja z malarstwem hiperrealistycznym.	Leszek	Żurek
2020	s17834	Mikołaj	Krzemiński	AUTO-SERWIS, identyfikacja graficzna firmy motoryzacyjnej. teoretyczna: Oddziaływanie grafiki na podświadomość odbiorcy.	Mariusz	Sładczyk
2020	s15861	Emilia	Kosiorek	Seria dekoracyjnych grafik i tapet - „WOKÓŁ GEOMETRII". teoretyczna: Sztuka abstrakcyjna	Beata	Cedrzyńska
2020	s17704	Weronika	Zdybel	Czarno białe impresje z podróży. teoretyczna: Podróż po grafice artystycznej	Michał	Wójcik
2020	s15936	Antonina	Car	Wideoklip i Impresje Fotograficzne na Temat Utworu. teoretyczna:Synteza Mediów w Kontekście Środków Audiowizualnych	Julia	Kurek
2020	s16851	Filip	Popowski	Pojazd współczesny. teoretyczna: Reklama w branży motoryzacyjnej w latach 1950-2019.	Julia	Kurek
2020	s15591	Filip	Otłowski	Rotterdam.Album fotograficzny. teoretyczna: Fotografia uliczna w Stanach Zjednoczonych w drugiej połowie XX wieku	Leszek	Żurek
2020	s17102	Łukasz	Czerwiński	Satcitananda. teoretyczna: Satcitananda, czyli jak to jest być bogiem i o tym nie wiedzeć	Julia	Kurek
2020	s17845	Klaudia	Borysiewicz	Znaki Diakrytyczne, opracowanie graficzne podręcznika dla studentów. Teoretyczna: Znaki diakrytyczne - historia i projektowanie.	Mariusz	Sładczyk
2020	s17480	Marta	Markuszewska	Organy życia. teoretyczna: Rozwój i rodzaje technik grafiki artystycznej	Michał	Wójcik
2020	s17474	Gabriela	Jurkitewicz	Kobieta - Anioł czy demon. teoretyczna: Anioły i demony w sztuce	Michał	Wójcik
2020	s17273	Anna	Kożuchowska	Promocja wizualna gdańskiego zespołu muzycznego HUSTON - opracowanie graficzne. teoretyczna: Wydźwięk polskich okładek na międzynarodowym rynku muzycznym.	Mariusz	Sładczyk
2020	s15328	Magdalena	Bajor	Ptasi kalendarz kwartalny. teoretyczna: Wpływ znaczenia i symboliki ptactwa w kulturze Słowian	Michał	Wójcik
2020	s15228	Sebastian	Dopke	Identyfikacja wizualna firmy Cluster Game Design. teoretyczna: Logo w identyfikacji wizualnej - studium przypadków.	Mariusz	Sładczyk
2020	s16188	Aleksandra	Skrajda	praktyczna: ?, teoretyczna: O ergonomii książki. Wpływ historii na jej formę	?	?
2020	s16719	Kyrylo	Tymoshchenko	Graphic novel - "ILUZJA ZŁA". teoretyczna: Filozofia wojny	Beata	Cedrzyńska
2020	s17478	Kateryna	Dotsenko	KIM CHCĘ BYĆ ? - cykl plakatów społecznych. teoretyczna: KIM CHCĘ BYĆ - wizualizacja problemu wyboru życiowego	Tomasz	Bogusławski
2020	s15940	Aleksandra	Kotwicka	Opracowanie graficzne autorskiej serii modowych nadruków -"IKONY XX WIEKU". teoretyczna: Andy Warhol i jego droga do popularności	Beata	Cedrzyńska
2020	s16549	Marcin	Pawłowski	Zamek z piasku. teoretyczna: Globalne Ocieplenie	Julia	Kurek
2020	s17932	Sofiia	Bunduk	LAS AKANTY - nowela graficzna - scenariusz gry. teoretyczna: ROZWÓJ MODY W JAPONII	Tomasz	Bogusławski
2020	s15938	Martyna	Kraus	„SAVE YOUR FRIENDS" - edukacyjne akcesoria dla dzieci o tematyce ekologicznej. teoretyczna: Tendencje ekologiczne w sztuce współczesnej	Beata	Cedrzyńska
2020	s17326	Anna	Szafran	Odosobienie. Teoretyczna: Szaleństwo w fotografii	Leszek	Żurek
2020	s16843	Magdalena	Piotrowska	BARIERY - cykl plakatów społecznych. teoretyczna: Polski plakat społeczny	Tomasz	Bogusławski
2020	s18139	Oliwia	Zaremba	Owady z Czerwonej Księgi. teoretyczna: Owady mają się czym martwić. Analiza skutków wymierania	Michał	Wójcik

2020	s14972	Iwona	Osojca	Opracowanie autorskiej książki dla dzieci pt. „NIEWIDY LASU”. teoretyczna: Dzieła mistrzów Polskiej Szkoły Ilustracji jako wzór kształtowania estetyki u najmłodszych	Beata	Cedrzyńska
2020	s19582	Olivia	Gulida	Autorski komiks - „DROGI NIEPRZEBYTE”. teoretyczna: Queer komiks w czasach powojennych i współczesnych	Beata	Cedrzyńska
2020	s17700	Zuzanna	Monsiorska	Rozmaitość punktów widzenia - zestaw obrazów. teoretyczna :" Jak artystki Bauhausu wpłynęły na rozwój nowoczesnego wzornictwa w Polsce? "	Andrzej	Śramkiewicz
2020	s15032	Patrycja	Kaźmierczak	Opracowanie graficzne talii kart do gry. teoretyczna: Zwierzęta domowe w malarstwie XV-XVII wiecznym.	Mariusz	Sładczyk
2020	s15470	Agata	Fokczyńska	MUZYKA FILMOWA, opracowanie graficzne promocji wydawnictwa. teoretyczna: Wpływ XIX-wiecznych zabawek optycznych na współczesne płyty gramofonowe.	Mariusz	Sładczyk
2020	s17276	Maksymilian	Kacperski	Braci mniejszych nie kupuj, adoptuj. teoretyczna: Historia fotografii zwierząt	Leszek	Żurek
2020	s15942	Jakub	Kowalik	Seria plakatów autorskich inspirowanych cytatami znanych artystów. teoretyczna: Od CSS-ów po UX – rozwój i trendy w Web Designie od początków internetu.	Mariusz	Sładczyk
2020	s17278	Nikola	Nowocień	Obce barwy. teoretyczna: Korea Południowa i jej niesamowity wzrost do rangi światowych potęg. Bliższe spojrzenie na historię i kulturę narodu.	Julia	Kurek
2020	s17841	Dominika	Panek	Cykl grafik cyfrowych - „KELPIE”. teoretyczna: Konie wodne Kelpie w kulturze	Beata	Cedrzyńska
2020	s15021	Marco	Magliocchi	Interdyscyplinarne grafiki - „PRACOWNIE ARTYSTÓW”. teoretyczna: Pracownia artystyczna Francisa Bacona	Beata	Cedrzyńska
2020	s17271	Mateusz	Lewandowski	" Ciąg" -zbiór sekwencji dramatu istnienia - obraz animowany. teoretyczna: "Autorskie kino animowane polskiej szkoły animacji w latach sześćdziesiątych"	Andrzej	Śramkiewicz
2020	S14542	Daria	Koleśnik	Grzechy współczesnego świata- seria plakatów. Praca teoretyczna: Reklama społeczna wobec problemów współczesnego świata.	Mariusz	Sładczyk
2019						
2019	S14566	Wojciech	Bubik	Projekt portalu internetowego "Kuryer wirtualny". Praca teoretyczna: Proces projektowy tworzenia strony internetowej.	Mariusz	Sładczyk
2019	s18150	Martyna	Gottowt-Wojszwiłło	Tame- opowieść graficzna Praca teoretyczna: Słowo o (nie)wolności.	Mariusz	Sładczyk
2019	S11189	Michał	Batruch	Eros na plakacie filmowym. Praca teoretyczna: Sztuka w objęciach Erosa, czyli jak erotyka wpływa na poszczególne dziedziny artystyczne.	Beata	Cedrzyńska
2019	s15587	Bartłomiej	Szejnoch	Dance of nature. Praca teoretyczna: Gra "Everything" jako adaptacja filozofii Alana Wattsa.	Julia	Kurek
2019	S14597	Bogna	Rusak	Identyfikacja wizualna żaglowca "Bonawentura" Praca teoretyczna: Analiza współczesnych identyfikacji wizualnych na tle znaków graficznych Karola Śliwki.	Mariusz	Sładczyk
2019	s15588	Szymon	Plewiński	Animacja do piosenki "Anywhere" Praca teoretyczna: Animacja dwuwymiarowa.	Julia	Kurek
2019	s15228	Sebastian	Dopke	Identyfikacja wizualna firmy Cluster Game Design. teoretyczna: Logo w identyfikacji wizualnej - studium przypadków.	Mariusz	Sładczyk

2019	S14583	Katarzyna	Bianek	Opracowanie graficzne kalendarza inspirowanego tańcem i kulturą wschodu. praca teoretyczna: Polska ilustracja dla dorosłych na podstawie wybranych ilustratorów.	Beata	Cedrzyńska
2019	S14584	Justyna	Zabielska	Indywidualny proces tworzenia koncepcji postaci trójwymiarowych do gry typu horror. praca teoretyczna: Mizoginia i kobietobójstwo jako skutek toksycznego pojęcia męskości.	Beata	Cedrzyńska
2019	S14381	Małgorzata	Wódczak	Pierwsza pomoc. Książka przestrzenna. praca teoretyczna: Artystki obecne. Dekonstrukcja mitu kobiety- muzy.	Mariusz	Sładczyk
2019	S13149	Karolina	Jędzierowska	Kalendarz ścienny dla dzieci. Praca teoretyczna: Polska ilustracja dziecięca- omówienie i przykłady autorów.	Beata	Cedrzyńska
2019	S14658	Beata	Skorowska	Kaszubnik- zbiór ilustrowanych opowiastek inspirowanych kulturą kaszubską w zestawie z grą typu memory. praca teoretyczna: Imperatyw tworzenia w życiu Józefa Chełmowskiego.	Beata	Cedrzyńska
2019	S14675	Sylwia	Michalczyk	Projekt graficzny puzzli familijnych wokół świata Walta Disneya praca teoretyczna: Manga kiedyś a dziś	Beata	Cedrzyńska
2019	S14591	Adrian	Roszczyniała	Identyfikacja Miasta Gdynia. praca teoretyczna: Dobre i złe praktyki w identyfikacji wizualnej miast i regionów Polski.	Mariusz	Sładczyk
2019	S14134	Wioleta	Stankowska	Autorskie patterny, wzorowane kulturą rumuńska, z identyfikacją wizualną marki odzieżowej. praca teoretyczna: Wampiryzm w historii, sztuce i kulturze- studium przypadku.	Beata	Cedrzyńska
2019	S14501	Mateusz	Bodzoń	Seria plakatów do kampani społecznej. praca teoretyczna: Jak ból przekształcić w sztukę- motyw cierpienia w twórczości Fridy Kahlo	Beata	Cedrzyńska
2019	S14180	Łukasz	Okrój	Cykl portretów graficznych inspirowanych twórczością malarską Johna Singera Sargenta. praca teoretyczna: Malarstwo europejskie i amerykańskie na przestrzeni XIX i XX wieku.	Beata	Cedrzyńska
2019	S14581	Justyna	Garstka	Seria autorskich grafik cyfrowych inspirowanych kobietami historii Europy praca teoretyczna: Technika kolażu w sztukach wizualnych	Beata	Cedrzyńska
2019	S14472	Oliwia	Sildatki	Projekt gadżetów i tapet wzorowany na estetyce czasów PRL-u". praca teoretyczna: "Użytkowność i estetyka kultowych czasów PRL-u".	Beata	Cedrzyńska
2019	s16021	Mateusz	Łojko	"Lojko-Fugitive"- projekt oprawy graficznej albumu muzycznego praca teoretyczna: Wpływ twórczości Karola Śliwki na współczesną grafikę projektową	Beata	Cedrzyńska
2019	s15329	Natalia	Łobasiuk	Opracowanie motywów graficznych desek surfingowych na podstawie roślinności śródziemnomorskiej praca teoretyczna: Sztuka z odzysku	Beata	Cedrzyńska
2019	s14974	Zuzanna	Sandberg	Identyfikacja wizualna firmy odzieżowej praca teoretyczna: Powiązania współczesnej fotografii użytkowej ze sztuką.	Mariusz	Sładczyk
2019	s15097	Veronica	Żukowski	Identyfikacja wizualna firmy odzieżowej. praca teoretyczna: Sztuka a moda- zjawisko na podstawie wybranych kreatorów mody oraz sztuki pop art i op art	Mariusz	Sładczyk
2019	s15926	Adrian	Plona	Opracowanie graficzne i designerskie autorskich projektów modowych. praca teoretyczna: Motyw snu w wybranych dziedzinach kultury i sztuki.	Beata	Cedrzyńska
2019	s15435	Weronika	Woźniewicz	Autorskie ilustracje graficzne inspirowane twórczością Zdzisława Beksińskiego praca teoretyczna: Siedem grzechów głównych w sztuce renesansu i współczesnośći	Beata	Cedrzyńska
2019	s15774	Kamo	Arakelian	Concept art. - „JACK AND BEANSTALK”. teoretyczna: Historia animacji. Etapy tworzenia animacji	Beata	Cedrzyńska

2019	s15649	Aleksander	Arnold	Morze tuszu- ilustracje i opracowanie graficzne prototypu książki do opowiadania Ernesta Hemingwaya pt. "Stary człowiek i morze". Praca teoretyczna: Buddyzm zen (chen) oraz jego wpływ na estetykę Japonii i Chin. Analiza malarstwa zenistycznego.	Beata	Cedrzyńska
2019	15287	Michał	Juniewicz	System Identyfikacji Wizualnej Miasta Gdyni. Proces powstawania Gdyni - miasta modernizmu.	Julia	Kurek
2019	S14469	Paulina	Dobrowolska	Akt jako motyw powstania autorskich kalendarzy ściennych. praca teoretyczna: Pojęcie piękna i brzydoty w oparciu o ludzkie ciało.	Beata	Cedrzyńska
2019	S14328	Piotr	Monsiorski	Serwis inetrnetowy z systemem ikon do projektowania stron internetowych. praca teoretyczna: Współczesny web design.	Mariusz	Sładczyk
2019	s14580	Kamil	Żarnoch	Grafiki inspirowane street art'em umiejscowione w projekcie wnętrza industrialnego. Projektowanie wnętrz a street art.	Beata	Cedrzyńska
2019	S13906	Jan	Tomaszewicz	Identyfikacja wizualna wyimaginowanej firmy Owl Coffee praca teoretyczna: Minimal art: historia i analiza- krytyczne spojrzenie na sztukę	Mariusz	Sładczyk
2019	S13783	Maria	Ilczyna	Śpiąca królewna- książka autystyczna praca teoretyczna: Ilustracja- tylko dodatek, czy też osobna dziedzina sztuki? Analiza definicji ilustracji na podstawie kontekstu historycznego i przykładów.	Tomasz	Bogusławski
2019	s16050	Karol	Fira	Klub 27- opracowanie szaty graficznej okładek płyt winylowych opartych na stylistyce przełomu lat 60/70. Wpływ ruchu hipisowskiego lat 60/70 na kulturę współczesną.	Beata	Cedrzyńska
2019	s15592	Anton	Nazarenko	Tworzenie wizualnego stylu do gry komputerowej. Rozwój kina- kino jako sztuka.	Beata	Cedrzyńska
2019	s15584	Agnieszka	Wiśniewska	Pitch bible serialu animowanego. Kostiumy superbohaterów jako narzędzie wizualne i narracyjne.	Julia	Kurek
2019	s15652	Daryna	Bober	"Ceratioidei" książka rozszerzona. Praca teoretyczna: Standardy i reguły projektowania książek w czasach Związku Radzieckiego oraz współcześnie.	Julia	Kurek
2019	s15438	Helena	Jagodzińska	Projekt talii kart Tarota praca teoretyczna: Porównanie mitologii japońskiej i greckiej oraz wybranych bogów danego panteonu	Tomasz	Bogusławski
2019	s15655	Aleksandra	Krajewska	Niebo Północne. praca teoretyczna: Ewolucja filmów animowanych na podstawie wybranych produkcji The Walt Disney Company	Julia	Kurek
2019	s15193	Kamila	Bartosiewicz	Web Visual Novel. praca teoretyczna: Decyzyjność w grach wideo jako zwierciadło moralnych wartości graczy.	Julia	Kurek
2019	s15322	Michał	Grządziela	Opracowanie graficzne naklejek kampanii społecznej praca teoretyczna: Czy street art jest uważany za sztukę, czy za wandalizm?	Beata	Cedrzyńska
2019	s15658	Adrian	Mrósk	Projekt strony internetowej Wydziału Sztuki Nowych Mediów PJATK w Gdańsku. Historia Motion Graphics oraz jej sukces w biznesie.	Mariusz	Sładczyk
2019	S12433	António	Terra	Aplikacja Mychef Technologia a przyszłość sztuki.	Mariusz	Sładczyk
2019	S14467	Marcin	Liedtke	Zwiastun do gry pod tytułem: "Art- ostatni ocalały". Analiza piękna filmu animowanego w oparciu o 12 zasad animacji Disneya.	Julia	Kurek

2019	S14579	Julia	Więckowska	Seria grafik w oparciu o bohaterów dramatów Szekspira. Fotografia pośmiertna- kiedyś i dziś.	Beata	Cedrzyńska
2019	S14181	Piotr	Podwojewski	Zwiastun gry wideo pt. "Ratatosk". Niezależne gry wideo i ich stylistyka.	Mariusz	Sładczyk
2019	s15320	Michał	Sadowski	Animacja. Historia paleartu.	Mariusz	Sładczyk
2019	s15433	Jan	Kozłowski	Identyfikacja wizualna grupy podróżniczej AZTECA Sztuka Krawaych Majów	Mariusz	Sładczyk
2019	s15772	Kinga	Kiełboń	Stardust Chronicles: projekt gry mobilnej. Ewolucja wizerunku yokai na przestrzeni lat.	Mariusz	Sładczyk
2019	s15653	Barbara	Drozd	Haiku- piękno prostoty Estetyka i ideologia kaligrafii japońskiej	Mariusz	Sładczyk
2019	s15594	Stanislav	Moshkivskyi	Redesign postaci bajkowych "Alternatywna rzeczywistość" Niezłomni. Polscy rzeźbiarze XX wieku.	Mariusz	Sładczyk
2019	s15462	Weronika	Czuba	Plakaty "Projekt: Opera". Współczesne tendencje w marketingu	Tomasz	Bogusławski
2019	s15357	Oleksandra	Samokhina	Paterny na tkaniny praca teoretyczna: Reklama modowa	Mariusz	Sładczyk
2019	s15656	Magdalena	Kamińska	Projekt Świata przedstawionego gry komputerowej praca teoretyczna: Gry wideo jako forma sztuki	Mariusz	Sładczyk
2019	s15657	Tetiana	Hordieieva	Animacja "Memories". Animacja jako narzędzie propagandy.	Julia	Kurek
2019	s15434	Joanna	Dębicka	Polski sport Moda sportowa a codzienność	Tomasz	Bogusławski
2019	s15436	Emilia	Łuszczak	Opracowanie nadruków na serię koszulek przedstawiających postaci mitologiczne praca teoretyczna: Kultura przedchrześcijańskich słowian	Beata	Cedrzyńska
2019	s16162	Iwona	Kozłowska	Interpretacja żeńskich demonów słowiańskich w formie ilustracji cyfrowej praca teoretyczna: Kobieta w mitologii słowiańskiej	Beata	Cedrzyńska
2019	s15590	Natalia	Papka	Opracowanie graficzne paneli szklanych inspirowane Alfonsem Muchą i mitologią słowiańską Secesja- świeżość i nowatorstwo	Beata	Cedrzyńska
2019	S14586	Ewelina	Baranowska	Ilustracje inspirowane filmami. praca teoretyczna: Polski plakat w czasach PRL a dziś.	Mariusz	Sładczyk
2019	s15581	Oliwia	Wojtasiak	Opracowanie graficzne cyklu autorskich wzorów tapet inspirowane motywem Adama i Ewy praca teoretyczna: Kobieta w sztuce	Beata	Cedrzyńska