

# Grafika komputerowa i multimedia

## STUDIA PODYPLOMOWE

**Sposób realizacji:** Hybrydowe

**Obszar studiów:** IT / Big Data / AI

**Cechy:** Od października • Polski

**Miasto:** Bydgoszcz

**To kierunek dla osób, które:**

- chcą tworzyć grafiki, animacje i wideo do internetu i social mediów,
- planują wypromować siebie, markę osobistą lub rozwijać sprzedaż online,
- marzą o pracy kreatywnej i chcą szybko zdobyć praktyczne umiejętności,
- pracują w marketingu, mediach lub druku i chcą być bardziej samodzielni,
- rozważają przebranżowienie i szukają wsparcia w wejściu w świat multimediów.

\*Zjazdy stacjonarne odbywają się na **Uniwersytecie WSB Merito w Toruniu**.



# 1

## Partner kierunku:

- JĘZYK FILMU

## Microsoft 365

Nasi uczestnicy otrzymują darmową licencję A1, która obejmuje popularne aplikacje, takie jak Outlook, Teams, Word, PowerPoint, Excel, OneNote, SharePoint, Sway i Forms.

## Kadra złożona z praktyków

Zajęcia prowadzą eksperci i pasjonaci swojej dziedziny, którzy mają realne doświadczenie.

## Praktyczny charakter studiów:

- na zajęciach dominują warsztaty, ćwiczenia i case studies,
- prace projektowe przygotowywane są zespołowo.

# 93%

## Uczestników poleca studia podyplomowe

\* Źródło: „Badanie satysfakcji ze studiów 2024, próba: 2050 osób”.

# 91%

## Pracodawców ocenia bardzo dobrze lub dobrze współpracę z naszymi uniwersytetami

Źródło: "Badanie opinii pracodawców, 2024"

## Networking i rozwój kompetencji

Studia rozwijają kompetencje niezależnie od doświadczenia. Dzięki interaktywnym zajęciom i wymianie doświadczeń z innymi zyskasz wiedzę, umiejętności i cenne kontakty.

## Program studiów

# 10

Liczba miesięcy nauki

# 185

Liczba godzin zajęć

# 11

Liczba zjazdów

# 2

Liczba semestrów

### Multimedia (100 godz.)

- Fotografia cyfrowa (20 godz.)
- Edycja i retusz zdjęć (10 godz.)
- Produkcja cyfrowego filmu (25 godz.)
- Montaż video dla Social Media (20 godz.)
- Animacja w Social Media (25 godz.)

Słuchacz zdobędzie umiejętności tworzenia cyfrowej fotografii i obróbki na potrzeby internetu, tworzenia cyfrowego wideo (vlogów, rolek), a także tworzenia elementów animacji 2D wykorzystywanych w social mediach. Nauczy się obsługi najpopularniejszego na rynku oprogramowania multimedialnego.

### Grafika (45 godz.)

- Projektowanie graficzne (30 godz.)
- Typografia (15 godz.)

Słuchacz zdobędzie wiedzę i umiejętności w zakresie komponowania obrazów graficznych wykorzystywanych w reklamie, szczególnie na potrzeby internetu i social mediów. Nauczy się obsługi najpopularniejszego oprogramowania graficznego.



## Okolomultimedia (32 godz.)

- E-marketing (8 godz.)
- Narzędzia AI dla multimediiów (6 godz.)
- Streaming na żywo (6 godz.)
- Autoprezentacja przed kamerą (4 godz.)
- Publikowanie wideo w Internecie (8 godz.)

Słuchacz zdobędzie wiedzę i umiejętności zakresie tworzenia treści na żywo (streaming), a także w promowaniu marki w mediach społecznościowych. Będzie potrafił przygotować kanał YouTube na potrzeby promocji marki.

## Seminarium dyplomowe (8 godz.)

Słuchacz będzie miał możliwość konsultacji przy pracy nad własnym projektem dyplomowym.

## Partnerzy



### Warunki przyjęcia

**Aby zostać uczestnikiem studiów podyplomowych na Uniwersytecie WSB Merito, należy:**

- mieć ukończone studia licencjackie, inżynierskie lub magisterskie,
- złożyć komplet dokumentów i spełnić wymogi rekrutacyjne,
- o przyjęciu decyduje kolejność zgłoszeń.

[Dowiedz się więcej](#)

### Możliwości dofinansowania

- **Pierwsi zyskują najwięcej!** Im szybciej się zapiszesz, z tym większej zniżki skorzystasz.
- Oferujemy specjalne, **większe zniżki dla naszych absolwentów.**
- Możesz skorzystać z dofinansowania z **Bazy Usług Rozwojowych.**
- Funkcjonuje u nas **Program Poleceń.**
- Pracodawca może dofinansować Ci studia, otrzymując dodatkową zniżkę w ramach **Programu Firma.**
- Warto sprawdzić możliwości dofinansowania z **KFS.**

[Dowiedz się więcej](#)

## Czego się nauczysz?

- Stworzysz od podstaw **własne grafiki, animacje 2D i rolki wideo** idealne do social mediów.



- Nauczysz się obsługi programów **Adobe** – tych samych, z których korzystają agencje i marki. Poznasz najpopularniejsze oprogramowanie do tworzenia **grafiki, animacji, edycji filmów i retuszu zdjęć**.
- Poznasz budowę **studia foto-wideo**, dowiesz się, jaki sprzęt warto nabyć na początek lub na późniejszym etapie pracy przy multimediami. Będziesz miał okazję pracować na aparatach i kamerach przy tworzeniu zdjęć i filmów.
- Dowiesz się, jak promować markę w sieci, także przez **YouTube i transmisje na żywo**.
- Nauczysz się tworzyć **projekty praktyczne**, które możesz od razu wykorzystać zawodowo.
- Przygotujesz swój **projekt dyplomowy** – od pomysłu po publikację i profesjonalną prezentację.

## Ceny

### Dla Kandydatów

#### 1 rok

1 rata	<b>5360 zł</b> <del>6300 zł</del> (1 x 5360 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 5300zł
2 raty	<b>2680 zł</b> <del>3150 zł</del> (2 x 2680 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 2650zł
10 rat	<b>536 zł</b> <del>630 zł</del> (10 x 536 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 530zł
12 rat	<b>446 zł</b> <del>525 zł</del> (12 x 446 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 441zł

### Dla naszych absolwentów

#### 1 rok

1 rata	<b>4960 zł</b> <del>6300 zł</del> (1 x 4960 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 4900zł
2 raty	<b>2480 zł</b> <del>3150 zł</del> (2 x 2480 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 2450zł
10 rat	<b>496 zł</b> <del>630 zł</del> (10 x 496 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 490zł
12 rat	<b>413 zł</b> <del>525 zł</del> (12 x 413 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 408zł

W oparciu o art. 80 ust. 3 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce uczelnia raz w roku akademickim zwiększa wysokość czesnego określonego w § 3 ust. 1 Umowy o wskaźnik równy wskaźnikowi wzrostu cen towarów i usług konsumpcyjnych za rok kalendarzowy poprzedzający rok, w którym dokonuje się waloryzacji, ogłoszony przez Prezesa Głównego Urzędu Statystycznego, łącznie nie więcej niż o 30 % do czasu ukończenia studiów określonych w Umowie.

## Wykładowcy



## **Marcin Czyżuk**

- Absolwent filologii angielskiej i zarządzania, ATD Master ID®. Trener i wykładowca akademicki. Dyrektor Centrum Nowoczesnych Technologii Nauczania, ekspert wykorzystania technologii i AI w edukacji.

## **Szymon Kołodziejczyk**

- Realizator filmowy i twórca wideoklipów, reportaży i animacji. Specjalista od filmów internetowych, reklam i social media. Szkoleniowiec, youtuber, właściciel firmy filmowej od 15 lat.

## **dr Monika Rak**

- Doktor sztuk plastycznych, artystka tworząca na pograniczu rysunku i tkaniny, łącząca haft z rysunkiem szytym nicią i budująca realizacje oparte na rysunkowych jakości wizualnych.
- Od wielu lat realizuje się jako wykładowca, prowadząc zajęcia z zakresu sztuki i projektowania; pracuje jako adiunkt na Uniwersytecie WSB Merito w Toruniu.
- Laureatka I nagrody Konkursu Sztuki Twórców Województwa Kujawsko-Pomorskiego POLYGONUM 4 (2016), dwukrotna stypendystka Artystyczna Marszałka Województwa Kujawsko-Pomorskiego (2022, 2013).
- Swoje prace prezentowała na wielu wystawach w kraju i za granicą, uczestnicząc w licznych wydarzeniach artystycznych i naukowych z obszaru sztuki i designu.

## **mgr Joanna Cieślak**

- Magister prawa, posiadający wiedzę teoretyczną i praktyczną w obszarze zagadnień prawniczych, którą wykorzystuje w pracy zawodowej oraz w rozwijaniu zainteresowań związanych z prawem.
- HR managerka z wieloletnim doświadczeniem w zarządzaniu zasobami ludzkimi w administracji samorządowej, gdzie rozwijała procesy kadrowe i wspierała efektywne funkcjonowanie instytucji.
- Specjalizuje się w rekrutacji, selekcji oraz analizie danych, wykorzystując narzędzia analityczne w celu usprawniania procesów HR i wspierania w podejmowaniu strategicznych decyzji dotyczący ZZL.
- Współtworzy inicjatywy promujące równość płci, niedyskryminację i inkluzywność. Wdraża programy szkoleniowe rozwijające szeroki zakres umiejętności pracowników i wspierające zaangażowane przywództwo.

## **Wypowiedzi osób**

Praktyczność tego kierunku polega na tym, że skupiamy się na pracy w takich programach jak Ilustrator i Adobe Premiere Pro. Bardzo dużo poświęcamy czasu produkcji filmu cyfrowego.

## **Yelyzaveta Marsak**