



UNIWERSYTET WSB **MERITO**  
CHORZÓW KATOWICE

wcześniej  
Wyższa Szkoła  
Bankowa

# Grafika komputerowa w multimediach

STUDIA I STOPNIA - KIERUNEK

**Forma:** Niestacjonarne • Stacjonarne

**Sposób realizacji:** Hybrydowe • Hybrydowe popołudniowe

**Cechy:** Studia I stopnia licencjackie • Od października • Polski • 6 semestrów

**Miasto:** Chorzów/Katowice



## Program studiów

### Praktyczne studia

Uczymy tak, aby jak najlepiej przygotować Cię do rzeczywistych wyzwań, z jakimi spotkasz się w pracy zawodowej.

- **Projekty grupowe** – realne problemy biznesowe.
- **Symulacje** – decyzje w warunkach rynkowych.
- **Staże i praktyki** – doświadczenie w firmach.
- **Wykłady z praktykami** – eksperci z rynku.
- **Nowoczesne narzędzia** – aktualne technologie.
- **Case studies** – analiza realnych przypadków.

### Wybrane zajęcia kierunkowe:

- Storytelling
- Budowanie portfolio
- Kompozycja i psychologia widzenia
- Grafika rastrowa
- Grafika wektorowa
- Fotografia
- Przygotowanie projektu do druku
- Typografia
- Podstawy projektowania stron internetowych
- Branding i rebranding
- Podstawy projektowania postaci
- Silniki gier
- Podstawy grafiki 3D
- Technologie VR
- Praca z kamerą, z dźwiękiem i montaż
- Historia gier komputerowych
- Animacja 2D



- Podstawy teksturowania
- Reklama i marketing produktu kreatywnego
- Wprowadzenie do historii sztuki

### **Wybrane zajęcia specjalnościowe:**

- Zaawansowana grafika 3D
- Zaawansowane technologie VR
- Animacja 3D
- Teksturowanie i cieniowanie 3D
- Zaawansowane projektowanie stron internetowych
- Film poklatkowy
- Efekty specjalne w filmie
- Digital painting

### **Nauka języka obcego**

#### **Na studiach stacjonarnych:**

- 360 godzin nauki języka obcego (90 godz. na semestr) od 1 do 4 semestru.

#### **Na studiach niestacjonarnych:**

- 90 godzin nauki jednego języka obcego (45 godz. na semestr) w 3 i 4 semestrze.

Do wyboru: j. angielski, j. niemiecki, j. hiszpański.

### **Praktyki i staże**

Praktyki studenckie to ważny element studiów. Studenci studiów licencjackich oraz jednolitych studiów magisterskich realizują **960 godzin praktyk** (24 tygodnie), zdobywając doświadczenie zawodowe. Jeśli pracujesz w zawodzie zgodnym z kierunkiem studiów, możesz zaliczyć praktyki na podstawie zatrudnienia. W trakcie studiów masz też szansę na płatny staż. Programy stażowe przygotowują pracodawcy, z którymi współpracujemy, dostosowując wymagania do stanowisk, co ułatwia pierwsze kroki zawodowe.

### **Sposób zaliczenia studiów**

Tworzysz w zespole projekt dyplomowy, który rozwiązuje praktyczny lub teoretyczny problem związany z



Twoim kierunkiem. Badając literaturę i przeprowadzając własne analizy, pracujesz nad autorską propozycją rozwiązania problemu. Wszystko, czego nauczysz się podczas studiów, pozwala Ci na stworzenie profesjonalnej pracy opartej na realnych danych i działaniach. by uzyskać tytuł licencjata, taki projekt musisz obronić przed komisją. To Ty wyznaczasz kierunek swojego projektu!

## Zasady rekrutacji

- Studentem studiów I stopnia (licencjackich lub inżynierskich) na Uniwersytecie WSB Merito możesz zostać po ukończeniu szkoły średniej, zdaniu matury i odebraniu świadectwa dojrzałości. O przyjęciu na studia decyduje kolejność zgłoszeń oraz złożenie kompletu dokumentów i spełnienie wymogów wynikających z zasad rekrutacji.

[Dowiedz się więcej](#)

## Stypendia i zniżki

- Na studiach I stopnia i jednolitych magisterskich możesz skorzystać z Programu Very Important Student (VIS) i studiować pierwszy semestr nawet za darmo.
- Możesz otrzymać te same stypendia, co studenci uczelni publicznych, w tym naukowe, sportowe, socjalne i zapomogi.
- Dodatkowo, elastyczny system opłat pozwala Ci wybrać, w ilu ratach chcesz opłacać czesne.

[Dowiedz się więcej](#)

## Ceny

### Dla Kandydatów

Czesne stopniowane		Czesne równe	
Studia stacjonarne			
1 rok	<b>290 zł</b> 530 zł (12 x 290 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 285zł	1 rok	<b>390 zł</b> 630 zł (12 x 390 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 385zł
2 rok	<b>650 zł</b> (12 x 650 zł)	2 rok	<b>630 zł</b> (12 x 630 zł)
3 rok	<b>920 zł</b> (10 x 920 zł)	3 rok	<b>740 zł</b> (10 x 740 zł)
Studia niestacjonarne			
1 rok	<b>290 zł</b> 530 zł (12 x 290 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 285zł	1 rok	<b>390 zł</b> 630 zł (12 x 390 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 385zł
2 rok	<b>650 zł</b> (12 x 650 zł)	2 rok	<b>630 zł</b> (12 x 630 zł)
3 rok	<b>920 zł</b> (10 x 920 zł)	3 rok	<b>740 zł</b> (10 x 740 zł)

### Dla naszych absolwentów

Czesne stopniowane		Czesne równe	
Studia stacjonarne			



Czesne stopniowane		Czesne równe	
1 rok	<b>256 zł</b> 530 zł (12 x 256 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 251zł	1 rok	<b>356 zł</b> 630 zł (12 x 356 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 351zł
2 rok	<b>650 zł</b> (12 x 650 zł)	2 rok	<b>630 zł</b> (12 x 630 zł)
3 rok	<b>920 zł</b> (10 x 920 zł)	3 rok	<b>740 zł</b> (10 x 740 zł)
Studia niestacjonarne			
1 rok	<b>256 zł</b> 530 zł (12 x 256 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 251zł	1 rok	<b>356 zł</b> 630 zł (12 x 356 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 351zł
2 rok	<b>650 zł</b> (12 x 650 zł)	2 rok	<b>630 zł</b> (12 x 630 zł)
3 rok	<b>920 zł</b> (10 x 920 zł)	3 rok	<b>740 zł</b> (10 x 740 zł)

## Dla kandydatów z zagranicy

Czesne równe	
Studia stacjonarne	
1 rok	<b>390 zł</b> 630 zł (12 x 390 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 385zł
2 rok	<b>630 zł</b> (12 x 630 zł)
3 rok	<b>740 zł</b> (10 x 740 zł)
Studia niestacjonarne	
1 rok	<b>390 zł</b> 630 zł (12 x 390 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 385zł
2 rok	<b>630 zł</b> (12 x 630 zł)
3 rok	<b>740 zł</b> (10 x 740 zł)

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.

## Specjalności na kierunku Grafika komputerowa w multimediami

Grafika, film i fotografia

**Form:** Niestacjonarne • Stacjonarne

**Sposób realizacji:** Hybrydowe • Hybrydowe popołudniowe

Animacja i grafika dla gier

**Form:** Niestacjonarne • Stacjonarne



**Sposób realizacji:** Hybrydowe • Hybrydowe popołudniowe

## Wykładowcy

### **mgr Patrycja Hartman-Niemczyk**

- Menedżer kierunku grafika komputerowa w multimediami. Pasjonatka fotografii i praktyk grafik z wieloletnim doświadczeniem.
- Dzięki połączeniu artystycznego wykształcenia na kierunku Grafika z technicznym wykształceniem na kierunku Informatyka, łączy twórcze podejście z nowoczesnymi technologiami.
- Prowadzi własną firmę oferującą szeroki zakres usług m.in. z branży IT, graficznej, reklamowej, projektowej, fotograficznej i szkoleniowej.

### **dr Marta Frąckowiak**

- Specjalizuje się w projektowaniu oraz analizie identyfikacji i komunikacji wizualnej oraz psychologii reklamy. Zajmuje się wpływem rozwoju AI na współczesną sztukę oraz praktyki projektowe.
- Doświadczony ekspert w tworzeniu materiałów wizualnych, audytach graficzno-marketingowych i doradztwie w zakresie spójnej identyfikacji wizualnej wspierającej strategię marki.
- Twórca kilkuset prac graficznych. Uczestnik ponad 230 wystaw i projektów interdyscyplinarnych. Pomysłodawca i kurator wydarzeń artystycznych, właściciel galerii sztuki, pedagog, szkoleniowiec.
- Specjalizuje się w projektowaniu 2D/3D, animacji, UI, fotomontażu, edycji wideo i typografii. Integruje techniki cyfrowe z potrzebami druku i mediów cyfrowych, w szczególności social mediów.

### **dr hab. Anna Skórska**

- Specjalizuje się w zagadnieniach związanych z zarządzaniem kapitałem ludzkim, rynkiem pracy i jego uwarunkowaniami, jakością życia, w tym zachowaniem równowagi (Work Life Balance).
- Ekspert w obszarze rynku pracy.
- Autorka ponad 130 publikacji, w tym ostatniej monografii: Praca a jakość życia Polaków – zmiany w okresie pandemii COVID-19, Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego w Katowicach, 2022.
- Doświadczenie w prowadzeniu zajęć dydaktycznych, szkoleń oraz projektów w obszarze rozwoju kapitału ludzkiego, doradztwa zawodowego, transformacji rynku pracy.

### **mgr Bogumiła Urban**

- Posiada 30-letnie doświadczenie na stanowiskach zarządczych w różnych sektorach gospodarki, w tym w branży lotniczej, reklamowej oraz w szkolnictwie wyższym.
- Organizatorka licznych wyjazdów studyjnych do uniwersytetów w Europie i na całym świecie, dzięki którym uczestnicy mogli zdobywać wiedzę, doświadczenie oraz nawiązywać międzynarodowe kontakty.



- Odpowiadała za rozwój marketingu w Międzynarodowym Porcie Lotniczym Katowice jako dyrektor ds. promocji, analiz i rozwoju. Pełniła także funkcję dyrektora handlowego w agencjach reklamowych.

### **mgr Klaudia Piątek**

- Specjalizuje się w grafice komputerowej i fotografii. Łączy wiedzę techniczną z artystycznym spojrzeniem, tworząc projekty, które rozwijają kreatywność i wspierają nowoczesne formy komunikacji wizualn
- Prowadzi zajęcia w technikum na kierunku technik reklamy oraz pracuje jako wykładowczyni Uniwersytetu WSB Merito, dzieląc się wiedzą i doświadczeniem.
- Twórczyni teledysków, okładek płyt muzycznych oraz materiałów graficznych. Łączy pasję artystyczną z wiedzą techniczną, projektując prace, które wspierają twórców i wyróżniają marki.
- Posiada doświadczenie w tworzeniu grafik na zamówienie. Realizuje projekty dopasowane do potrzeb klientów, łącząc kreatywność z praktycznym podejściem i znajomością nowoczesnych narzędzi graficznych.

### **mgr Wojciech Żemło**

- Pracuje w obszarze przestrzeni wirtualnej i grafiki komputerowej. Szczególnie interesuje się rozwojem technologicznym, śledząc nowe rozwiązania i ich praktyczne zastosowania.
- Posiada doświadczenie w GameDevie, obejmujące obsługę silników gier oraz pracę jako generalista 3D. Zajmuje się także technologiami VR i drukiem 3D, łącząc wiedzę techniczną z kreatywnością.
- Ma na swoim koncie kilka tytułów komputerowych dostępnych na platformie Steam. Obecnie rozwija własną działalność gospodarczą związaną z tworzeniem gier, łącząc pasję z biznesem.
- Pracuje w środowisku 3D, zajmując się modelowaniem, teksturowaniem, retopologią, animacją i renderingiem. Doświadczenie obejmuje także silniki gier, technologie VR oraz druk 3D.

### **Wiktor Obrok**

- Specjalizuje się w reżyserii filmowej, sztuce operatorskiej i montażu filmowym. Pracuje również jako fotograf i scenarzysta.
- Duże doświadczenie w realizacji reklam, teledysków, filmów eventowych i form fabularnych.
- Członek jury na festiwalach filmowych, ambasador marek Sigma, Godox i Patona. Założyciel Niezależnej Szkoły Filmowej OFFmaster. Prelegent na licznych wydarzeniach branży filmowej.
- Biegłość w pracy z pakietem Adobe Premiere Pro, Photoshop, Lightroom, After Effects oraz DaVinci Resolve.

### **mgr Wiesława Ilnicka**

- W swoich zainteresowaniach zawodowych i naukowych zajmuje się zagadnieniami koncepcji społecznej odpowiedzialności biznesu i zrównoważonego rozwoju.



- Praktyk w świecie zarządzania. Doświadczenie zawodowe zdobyła zarządzając placówką oświatową i zespołami sprzedażowymi.
- Autorka publikacji z zakresu społecznej odpowiedzialności biznesu.
- Absolwentka Wyższej Szkoły Bankowej (obecnie Uniwersytet WSB Merito).

### **dr Aleksandra Hadzik**

- Doktor nauk prawnych, manager oraz urzędnik z kilkunastoletnim doświadczeniem w zakresie zarządzania ubezpieczeniami społecznymi.
- W Kasie Rolniczego Ubezpieczenia Społecznego przeszła pełną ścieżkę kariery od referenta do prezesa Kasy. Funkcję prezesa KRUS pełni od października 2018 r.
- Autorka publikacji z zakresu postępowania administracyjnego, ubezpieczeń społecznych rolników, bezpieczeństwa społecznego, turystyki i lecznictwa uzdrowiskowego.
- Posiada uprawnienia mediatora. Swoje doświadczenie i wiedzę merytoryczną wykorzystuje także prowadząc zajęcia ze studentami.

### **Wojciech Klocek**

- Programista i webdeveloper z wieloletnim doświadczeniem. Jest właścicielem firmy zajmującej się tworzeniem stron internetowych, grafiką użytkową oraz marketingiem sieciowym.
- Specjalizuje się w MVC na potrzeby stron internetowych, javascriptcie, CSS w wersji zaawansowanej oraz PHP, zarówno w wersji core, jak i Angularze oraz Laravelu.
- Ponadto specjalista ds tworzenia usability oraz interfejsów. Prelegent na wielu konferencjach i spotkaniach branżowych - JoomlaDay, Joomla User Group.
- Wieloletni członek społeczności "Joomla!".

### **dr Łukasz Makowski, prof. UWSB Merito**

- Wykładowca, menedżer i doradca biznesu z zakresu: zarządzania strategicznego przedsiębiorstwem, procesów restrukturyzacji, marketingu, sprzedaży.
- Od roku 2010 prodziekan UWSB Merito Chorzów, wcześniej: menedżer i redaktor pisma przemysłowo-gospodarczego, dyrektor generalny, dyrektor produktu oraz sieci sprzedaży.
- Autor publikacji z zakresu zarządzania, polityki i gospodarki. Zdobywca grantu naukowego MNiSW (2010) oraz nagród władz UWSB Merito w Poznaniu (2016, 2018, 2020), a także w Warszawie (2022, 2023).

### **mgr Martyna Duda**

- Zajmuje się pracą w języku UML i wpływem jakości interfejsu użytkownika, projektowaniem UX/UI oraz rozwiązaniami z obszaru Business Intelligence.
- Prowadzi szkolenia z modelowania aplikacji komputerowych ze szczególnym naciskiem na pracę w języku UML oraz szkolenia z zakresu UX/UI.



- Zamodelowała i zaprojektowała stronę internetową oraz aplikację mobilną faktoringową dla banku PKO.
- Projektuje interfejsy użytkownika dla aplikacji WWW, analizuje jakość interfejsów i przeprowadza refaktoring serwisów, przygotowuje wygląd UI oraz optymalizuje wymagania.

### **mgr Krzysztof Tomas**

- Absolwent Uniwersytetu WSB Merito, zainteresowany zarządzaniem, bankowością i finansami w kontekście codziennym.
- Od ponad 15 lat związany z uczelnią w Chorzowie, prowadzi zajęcia z zarządzania, bankowości oraz finansów i rachunkowości.
- Praktyk w finansach, posiada doświadczenie w audycie i kontroli wewnętrznej, co wzbogaca jego kompetencje zawodowe.
- Specjalizuje się w przekazywaniu wiedzy teoretycznej i praktycznej, łącząc naukę z realiami rynku finansowego.