

Multimedia i grafika komputerowa

STUDIA I STOPNIA - KIERUNEK

Forma: Niestacjonarne • Stacjonarne

Sposób realizacji: Tradycyjne

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

Miasto: Gdańsk



Czego się nauczysz?

- **Poznasz podstawy grafiki cyfrowej i fotografii.** Nauczysz się tworzyć i edytować cyfrowe obrazy, wykorzystując profesjonalne narzędzia, takie jak Adobe Photoshop czy Illustrator.
- **Opanujesz projektowanie stron internetowych.** Zrozumiesz zasady UX/UI, nauczysz się tworzyć nowoczesne projekty stron oraz strategii marketingowych i medialnych.
- **Zdobędziesz umiejętności w grafice reklamowej.** Nauczysz się projektować materiały promocyjne i budować portfolio, które wyróżni Cię na rynku pracy.
- **Zgłębisz tajniki typografii i komiksu.** Dowiesz się, jak stosować unikalne fonty i projektować komiksy jako medium komunikacji społecznej i marketingowej.
- **Nauczysz się tworzyć animacje i modelować postaci 3D.** Laboratoria z animacji cyfrowej i modelowania 3D przygotują Cię do pracy w branżach takich jak gry komputerowe czy reklama.

Praca dla Ciebie

- **Pracuj jako grafik komputerowy.** Twórz materiały reklamowe, wizualizacje produktów i identyfikacje wizualne marek, wykorzystując narzędzia takie jak Photoshop czy Illustrator.
- **Zatrudnij się jako projektant UX/UI.** Projektuj intuicyjne interfejsy i strony internetowe, które łączą estetykę z funkcjonalnością, odpowiadając na potrzeby użytkowników.
- **Bądź specjalistą ds. animacji i modelowania 3D.** Twórz animacje i projekty 3D do gier komputerowych, reklam i filmów.
- **Pracuj jako ilustrator lub twórca komiksów.** Projektuj oryginalne ilustracje i komiksy, które mogą być wykorzystywane w książkach, reklamach oraz jako medium edukacyjne.
- **Zatrudnij się jako fotograf cyfrowy.** Wykorzystaj umiejętności obróbki zdjęć i tworzenia wizualnych narracji do realizacji sesji reklamowych i kampanii marketingowych.

Dodatkowe informacje o kierunku:

- Na tym kierunku realizujesz **projekty wdrożeniowe dla firm** jako prace zaliczeniowe, pod opieką wykładowców.
- Tematy dobierane są do **potrzeb przedsiębiorstwa**, które otrzymuje realne rozwiązanie, a Ty – cenne doświadczenie.
- Najlepsze projekty **zostaną zaprezentowane podczas Project Day WSB Merito i nagrodzone finansowo.**
- Nie piszesz tradycyjnej pracy licencjackiej – **studia kończy egzamin dyplomowy.**



Co jeszcze powinieneś wiedzieć?

- W trakcie zajęć będziesz korzystać z profesjonalnych sal ćwiczeniowych m.in. tj. **pracownie grafiki cyfrowej, atelier fotograficzne, studio „Green Room” czy pracownie Apple iMac, które umożliwiają m.in. projektowanie aplikacji VR/AR.**
- Na kampusie dostępna jest również **przestrzeń galeryjna**, która prezentuje twórczość studentów lub wykładowców.
- W pracowni warsztatowej będziesz pracować z **dawnymi technikami** jak linoryt, sucha igła, akwaforta, sitodruk.

Program studiów

Praktyczne studia

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

- **Projekt wdrożeniowy** – 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

- Podstawy grafiki cyfrowej
- Podstawy fotografii
- Fotografia cyfrowa
- Grafika warsztatowa
- Narzędzia grafiki cyfrowej
- Rysunek tradycyjny
- Kultura masowa i audiowizualna
- Wprowadzenie do marketingu wizualnego



- Wprowadzenie do komunikacji społecznej
- Podstawy sztuki komiksu
- Komiks jako medium społeczne
- Typografia
- Projektowanie stron internetowych
- Projektowanie strategii marketingowych i medialnych
- Grafika reklamowa
- Budowa portfolio
- Podstawy prawa dla grafików

Wybrane zajęcia specjalnościowe

- Infografika
- Projektowanie identyfikacji wizualnej
- Ilustracja cyfrowa
- Reklama społeczna
- Rzeźba i druk 3D
- Fotografia produktów reklamowa
- Warsztaty wideo
- Modelowanie etyki postaci w grze
- Projektowanie Visual novels
- Gry komputerowe i cyberkultura
- Animacja klasyczna i cyfrowa
- Modelowanie postaci 3D
- Animacja 3D
- Cyfrowa edycja zdjęć
- Concept art w branży gier i filmów
- Projektowanie publikacji interaktywnych

Nauka języka obcego

Na studiach stacjonarnych:

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa 4/10 między Uniwersytetem WSB Merito w Gdańsku, studentem zawierana jest w formie pisemnej.



- 240 godzin nauki jednego języka obcego (120 godzin w semestrze, na 4 i 5 semestrze).

Na studiach niestacjonarnych:

- 180 godziny nauki jednego języka obcego (90 godzin w semestrze, na 4 i 5 semestrze).

Możesz wybrać: j. angielski, j. niemiecki, j. hiszpański, j. rosyjski.

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

Nie będziesz pisać prac licencjackiej. Odejście od pracy licencjackiej na rzecz **egzaminu końcowego** jest uzasadnione praktycznym charakterem kierunku „multimedia i grafika komputerowa”, który kładzie nacisk na kompetencje projektowe i znajomość technologii. Egzamin pozwala obiektywnie i kompleksowo sprawdzić wiedzę z całego toku studiów. **Taka forma dyplomowania lepiej odpowiada wymaganiom dynamicznie zmieniającej się branży kreatywnej.**

Partnerzy kierunku



REGIONALNE
CENTRUM
WOLONTARIATU
W GDAŃSKU



Zasady rekrutacji

Aby zostać studentem **studiów I stopnia (licencjackich lub inżynierskich)** na Uniwersytecie WSB Merito, należy:

- ukończyć szkołę średnią,
- zdać maturę i uzyskać świadectwo dojrzałości,
- złożyć komplet wymaganych dokumentów,
- spełnić wymogi wynikające 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 w pierwszym semestrze nawet za darmo.
- Możesz otrzymać te same stypendia, co studenci uczelni publicznych, w tym naukowe, sportowe, socjalne i zapomogi.
- 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	711 zł 785 zł (12 x 711 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 706zł	1 rok	771 zł 845 zł (12 x 771 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 766zł
2 rok	865 zł (12 x 865 zł)	2 rok	845 zł (12 x 845 zł)
3 rok	1110 zł (10 x 1110 zł)	3 rok	980 zł (10 x 980 zł)
Studia niestacjonarne			
1 rok	711 zł 785 zł (12 x 711 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 706zł	1 rok	771 zł 845 zł (12 x 771 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 766zł
2 rok	865 zł (12 x 865 zł)	2 rok	845 zł (12 x 845 zł)
3 rok	1110 zł (10 x 1110 zł)	3 rok	980 zł (10 x 980 zł)

Dla naszych absolwentów

Czesne stopniowane		Czesne równe	
Studia stacjonarne			
1 rok	678 zł 785 zł (12 x 678 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 673zł	1 rok	738 zł 845 zł (12 x 738 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 733zł
2 rok	865 zł (12 x 865 zł)	2 rok	845 zł (12 x 845 zł)
3 rok	1110 zł (10 x 1110 zł)	3 rok	980 zł (10 x 980 zł)
Studia niestacjonarne			
1 rok	678 zł 785 zł (12 x 678 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 673zł	1 rok	738 zł 845 zł (12 x 738 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 733zł
2 rok	865 zł (12 x 865 zł)	2 rok	845 zł (12 x 845 zł)
3 rok	1110 zł (10 x 1110 zł)	3 rok	980 zł (10 x 980 zł)

Dla kandydatów z zagranicy

Czesne stopniowane		Czesne równe	
Studia stacjonarne			



Czesne stopniowane		Czesne równe	
1 rok	711 zł 785 zł (12 x 711 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 706zł	1 rok	771 zł 845 zł (12 x 771 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 766zł
2 rok	865 zł (12 x 865 zł)	2 rok	845 zł (12 x 845 zł)
3 rok	1110 zł (10 x 1110 zł)	3 rok	980 zł (10 x 980 zł)
Studia niestacjonarne			
1 rok	711 zł 785 zł (12 x 711 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 706zł	1 rok	771 zł 845 zł (12 x 771 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 766zł
2 rok	865 zł (12 x 865 zł)	2 rok	845 zł (12 x 845 zł)
3 rok	1110 zł (10 x 1110 zł)	3 rok	980 zł (10 x 980 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 Multimedia i grafika komputerowa

Projektowanie użytkowe 3D

Form: Niestacjonarne • Stacjonarne

Sposób realizacji: Tradycyjne

Interaktywna grafika cyfrowa

Form: Niestacjonarne • Stacjonarne

Sposób realizacji: Tradycyjne

Komunikacja wizualna i nowe media

Form: Niestacjonarne • Stacjonarne

Sposób realizacji: Tradycyjne

Animacja i efekty specjalne

Form: Niestacjonarne • Stacjonarne

Sposób realizacji: Tradycyjne

Projektowanie graficzne

Form: Niestacjonarne • Stacjonarne

Sposób realizacji: Tradycyjne

Fotografia i animacja cyfrowa

Form: Niestacjonarne • Stacjonarne

Sposób realizacji: Tradycyjne

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa 7/10 między Uniwersytetem WSB Merito w Gdańsku, studentem zawierana jest w formie pisemnej.



Wykładowcy

mgr Joanna Niedzielska, Menedżer kierunku

- Jej pasją jest rozwijanie kreatywności i umiejętności studentów na kierunku multimedia i grafika komputerowa. Łączy wiedzę z zakresu zarządzania projektami z organizacją toku studiów.
- Rozumie, że każdy student ma swoje mocne strony i obszary do rozwoju. Dlatego stara się dostosować swoje metody nauczania do indywidualnych potrzeb każdego z nich.
- Pragnie, aby kierunek multimedia i grafika komputerowa był przestrzenią, w której studenci rozwijają talenty, zdobywają praktyczne umiejętności i przygotowują się do dynamicznego rynku pracy.
- Jej kariera akademicka to połączenie nauki z praktyką, gdzie jako wykładowca przekazuje wiedzę z zakresu IT i grafiki, projektowania stron www, UX. Posiada certyfikaty: AgilePM® i PRINCE2®.

mgr Ewa Miłoszewska-Podrażka

- Specjalizuje się w tematyce łączącej komunikację społeczną oraz zarządzanie, w szczególności budowanie przewagi strategicznej opartej na wartości relacji.
- Posiada wieloletnie doświadczenie dydaktyczne oraz menedżerskie zdobyte w trójmiejskich uczelniach. Członkini Polskiego Towarzystwa Komunikacji Społecznej oraz Klubu Kobiet Uczelni Fahrenheita.
- Autorka i współautorka publikacji z zakresu strategii relacyjnych, komunikacji społecznej oraz zastosowania IT w zarządzaniu organizacjami. Uczestniczka i prelegentka licznych konferencji naukowych.
- Absolwentka Politechniki Gdańskiej oraz Uniwersytetu Gdańskiego, gdzie ukończyła m.in. międzywydziałowe studia doktoranckie z ekonomii, finansów i zarządzania.

dr hab. Remigiusz Koniecko

- Doktor habilitowany, prof. UWSB Merito w dziedzinie sztuk filmowych i fotografii. Związany z Wydziałem Informatyki, specjalizuje się w kierunku multimedia i grafika.
- Absolwent Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi. Autor licznych wystaw fotograficznych prezentowanych w Polsce i poza jej granicami.
- Laureat wielu wyróżnień, w tym nagrody im. Władysława Kuczmy przyznanej w konkursie organizowanym przez Centrum Sztuki Współczesnej „Znaki Czasu” w Toruniu za twórczość artystyczną.
- Autor cyklu fotograficznego Przestrzenie formalne. W twórczości odwołuje się do formy i funkcji architektury, tworząc subiektywny model odczuwania przestrzeni i jej artystycznej interpretacji.

dr hab. Anna Lusińska

- Specjalizuję się w badaniach nad komunikacją społeczną, w tym nad komunikowaniem politycznym i publicznym pod kątem społecznego poinformowania, kampaniami społecznymi oraz



komunikacją międzykulturową.

- Ekspert w zakresie komunikacji społecznej i mediów, specjalista od rządowych kampanii społecznych, mediator sądowy oraz wieloletni pracownik naukowo-dydaktyczny.
- Autorka licznych publikacji naukowych i opracowań branżowych, kierownik oraz członek projektów naukowych i dydaktycznych.
- Posiada biegłość w tworzeniu i analizie kampanii społecznych oraz reklam, a także w badaniu procesów komunikowania informacyjnego w obszarze publicznym i ich wpływu na odbiorców.

dr Barbara Kasperczyk-Gorlak

- Specjalizuję się w grafice cyfrowej artystycznej oraz projektowej. Zajmuję się także klasyczną grafiką warsztatową oraz malarstwem a ostatnio również formami przestrzennymi/instalacjami graficznymi.
- W latach 1986–1996 mieszkała w Niemczech. Ukończyła liceum plastyczne w Monachium (1986) i Akademię Sztuk Pięknych w Katowicach (2005). W latach 2012–2015 odbyła studia doktoranckie na ASP w Krakowie.
- Brała udział w licznych projektach w kraju i za granicą. Autorka wielu wystaw indywidualnych, m.in. Paradise Lost w Muzeum Grafiki w Bad Steben (Niemcy, 2022).
- Jej prace znajdują się w zbiorach Muzeum Okręgowego im. L. Wyczółkowskiego w Bydgoszczy, Kolekcji Muzeum Grafiki Fundacji Schreiner w Bad Steben oraz w Muzeum Marynarki Wojennej w Gdyni.

dr Piotr Kobzdej

- Specjalizuje się w zarządzaniu kryzysowym w obszarze systemu ochrony zdrowia oraz odporności społecznej.
- Wykładowca, projektant, urzędnik. Adiunkt Uniwersytetu Merito WSB w Gdańsku na Wydziale Informatyki i Nowych Technologii.
- Inicjator pierwszych rozwiązań projektowych dla szpitali tymczasowych w Polsce oraz zaleceń na potrzeby administracji rządowej dot. migracji i jej skutków w lutym 2022 roku.
- Ekspert Rządowego Centrum Bezpieczeństwa w zakresie zarządzania kryzysowego w polskim systemie ochrony zdrowotnej. Nauczyciel akademicki z wieloletnim doświadczeniem.

mgr Krzysztof Becker

- Specjalizuje się w grafice komputerowej, wizualizacji informacji i narracji wizualnej w mediach oraz bada wykorzystanie VR w analizie interakcji społecznych i edukacji medialnej.
- Zawodowo kreuje grafikę komputerową, projektuje UX/UI oraz rozwiązania z obszaru wirtualnej rzeczywistości, łącząc estetykę z funkcjonalnością i immersyjnymi doświadczeniami użytkowników.
- Współautor publikacji naukowej poświęconej zastosowaniu technologii VR w rehabilitacji społecznej i integracji osób z niepełnosprawnościami.



- W projekcie badawczym Ministerstwa Nauki Dla Społeczeństwa dotyczącym komercjalizacji badań naukowych dla społeczeństwa odpowiada za projektowanie kluczowych rozwiązań w zakresie UX i UI.

dr hab. Anna Kalinowska-Żeleźnik

- W pracy naukowej analizuje narzędzia i techniki komunikacji marketingowej i społecznej, w tym eventing, nowe media oraz rynek spotkań.
- Członkini Polskiego Towarzystwa Komunikacji Społecznej, Polskiego Towarzystwa Nauk Politycznych i Pomorskiego Instytutu Naukowego im. Prof. B. Synaka. Ekspertka Polskiej Komisji Akredytacyjnej.
- Od 2012 roku pełni funkcje administracyjne: była prodziekanem ds. kształcenia na Wydziale Nauk Społecznych UG, a od 2022 roku jest dziekanem Wydziału Biznesu UWSB Merito w Gdańsku.
- Ambasador Kongresów Polskich 2011 oraz członkini Kapituły Programu Ambasadorzy Kongresów Polskich.