

Interaktywna grafika cyfrowa

STUDIA I STOPNIA - SPECJALNOŚĆ

Forma: Niestacjonarne • Stacjonarne

Sposób realizacji: Tradycyjne

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

Miasto: Gdańsk



Czego się nauczysz?

- **Poznasz techniki tworzenia grafiki cyfrowej**, używając Adobe Photoshop i Illustrator. Dzięki temu zaprojektujesz materiały reklamowe przyciągające uwagę odbiorców.
- **Opanujesz tworzenie stron internetowych zgodnych ze standardami**, łącząc funkcjonalność, estetykę i użyteczność. Twoje projekty będą dopasowane do trendów.
- **Zdobędziesz wiedzę na temat gry komputerowej i cyberkultury**, co umożliwi Ci projektowanie narracji i struktur wirtualnych przestrzeni.
- **Będziesz projektować visual novels**, łącząc grafikę, tekst i fabułę. Ta niszowa umiejętność otworzy przed Tobą możliwości w branży gier narracyjnych.
- **Opanujesz animację klasyczną i cyfrową**, co pozwoli Ci ożywić postacie i sceny w grach oraz multimedialnych, zapewniając im dynamiczny i profesjonalny wygląd.
- **Zdobędziesz praktyczne umiejętności tworzenia concept artu**, czyli kluczowego etapu w procesie projektowania gier i filmów. Nauczysz się, jak wizualizować pomysły, budować spójne światy.

Praca dla Ciebie

- **Pracuj jako web designer**, projektując estetyczne i funkcjonalne strony internetowe. Twoje zadanie to łączenie wizualnej atrakcyjności z intuicyjną nawigacją.
- **Bądź grafikiem reklamowym**, tworząc kreatywne projekty wizualne. Pracuj dla agencji reklamowych lub firm, projektując materiały promocyjne przyciągające uwagę klientów.
- **Zatrudnij się jako specjalista ds. marketingu**, opracowując wizualną komunikację marki. Twoje umiejętności pozwolą na tworzenie strategii opartych na atrakcyjnej grafice.
- **Bądź animatorem 2D i 3D**, tworząc dynamiczne treści multimedialne. Twoje animacje znajdą zastosowanie w grach, aplikacjach lub kampaniach marketingowych.
- **Zostań projektantem visual novels**, łącząc grafikę z narracją. Wykorzystasz swoją wiedzę, by kreować wciągające opowieści graficzne dla graczy.
- **Pracuj jako specjalista UX/UI**, analizując potrzeby użytkowników. Projektuj intuicyjne interfejsy, które ułatwiają korzystanie z aplikacji i stron internetowych.

Program studiów

Praktyczne studia

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



- **Projekty wdrożeniowe** – 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

- Społeczny i techniczny wymiar cyberprzestrzeni
- Aplikacje i komunikacja w internecie
- Symbol wizualny i jego rola w kulturze
- Typografia
- Komiks jako medium społeczne
- Projektowanie stron internetowych
- Komunikacja w czasach społeczeństwa wizualnego
- Projektowanie strategii marketingowych i medialnych
- Tworzenie marki
- Grafika reklamowa
- Etyka w komunikacji medialnej
- General Electives
- Gry komputerowe i cyberkultura

Wybrane zajęcia specjalnościowe

- Zaawansowane projektowanie stron internetowych
- Gry komputerowe i cyberkultura
- Projektowanie Visual novels
- Animacja klasyczna i cyfrowa
- Concept art w branży gier i filmów
- Projektowanie publikacji interaktywnych



Nauka języka obcego

Na studiach stacjonarnych:

- 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.**

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

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.