

Animacja i efekty specjalne

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 tajniki tworzenia animacji 2D i 3D** oraz projektowania storyboardów i scen.
- **Nauczysz się prowadzić narrację wizualną** i budować dramaturgię ruchu.
- **Poznasz tajniki projektowania gier wideo, od koncepcji po gotowy produkt.** Zdobędziesz wiedzę o zarządzaniu projektami i współpracy zespołowej w procesie produkcji.
- **Zdobędziesz wiedzę na temat efektów wizualnych (VFX) i integracji elementów 3D z materiałem filmowym.**
- Nauczysz się obsługi oprogramowania 3D, **takiego jak Blender i Motion Builder.** Będziesz modelować, tekstuować i animować obiekty, tworząc profesjonalne efekty.
- **Nauczysz się tworzenia realistycznych animacji postaci dzięki technologii Motion Capture.** To kluczowa umiejętność w branży gier, która zwiększa immersję graczy.

Praca dla Ciebie

- **Możesz pracować jako projektant gier,** tworząc mechaniki i systemy rozgrywki oraz projektując angażujące doświadczenia dla graczy.
- **Zdobędziesz zatrudnienie jako animator 2D i 3D,** przygotowując dynamiczne sekwencje ruchu i realistyczne animacje postaci oraz obiektów do filmów, gier i reklam.
- **Znajdziesz pracę jako specjalista Visual Effects,** opracowując efekty wizualne i łącząc elementy cyfrowe z materiałem filmowym.
- **Możesz rozwijać się jako grafik 3D,** tworząc modele, tekstury i środowiska dla animacji, gier i produkcji multimedialnych.
- **Zdobędziesz kompetencje jako storyboardzista i reżyser animacji,** planując sekwencje ujęć, kadry i narrację wizualną.

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

- Kultura masowa i audiowizualna
- Społeczny i techniczny wymiar cyberprzestrzeni
- Wprowadzenie do komunikacji społecznej
- Wprowadzenie do marketingu wizualnego
- Narzędzia grafiki cyfrowej
- Podstawy sztuki komiksu
- Symbol wizualny i jego rola w kulturze
- Warsztaty komunikacji i prezentacji
- Komiks jako medium społeczne
- Komunikacja w czasach społeczeństwa wizualnego
- Projektowanie strategii marketingowych i medialnych
- Tworzenie marki
- Grafika reklamowa
- Retoryka wizualna
- Zarządzanie projektem medialnym
- Budowa portfolio

Wybrane zajęcia specjalnościowe

- Historia efektów specjalnych
- Animacja 2D i 3D
- Modelowanie i renderowanie 3D
- Storyboard i reżyseria animacji
- Efekty wizualne (VFX)
- Postprodukcja wideo



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.