

# 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.