UNIWERSYTET WSB MERITO GDAŃSK
wcześniej Wyższa Szkoła Bankowa

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, teksturować 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.

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 między Uniwersytetem WSB Merito w Gdańsku, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

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).

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 między Uniwersytetem WSB Merito w Gdańsku, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

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,
- **o przyjęciu decyduje kolejność zgłoszeń oraz kompletność dokumentów.**

Dowiedz się więcej

Czesne, stypendia i zniżki

- Na studiach I stopnia pierwszy semestr nawet za darmo dzięki programowi **Very Important Student (VIS)**.
- Takie same **stypendia**, jak na uczelniach publicznych: **naukowe, sportowe, socjalne oraz zapomogi**.
- **Elastyczny system płatności**. Ty decydujesz.
- Czesne to więcej niż myślisz: **praktyczna wiedza, narzędzia i zasoby cyfrowe oraz wsparcie na każdym etapie studiów**.

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.

Co dostajesz w ramach czesnego? Więcej niż się spodziewasz. Sprawdź

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 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®.

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 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.

dr hab. Anna Lusińska

- Specjalizuję sie w badaniach nad komunikacją społeczną, w tym nad komunikowaniem politycznym i publucznym pod kątem społecznego poinformowania, kampaniami społecznymi oraz komunikacją międzylulturową.
- Ekspert w zakresie komunikacji społecznej i mediów, specjalista od rządowych kampanii

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 między Uniwersytetem WSB Merito w Gdańsku, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

społecznych, mediator sądowy oraz wieloletni pracownik naukowo-dydaktyczny.

- Autorka licznych pubikacji 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 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.

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 między Uniwersytetem WSB Merito w Gdańsku, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

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.

mgr Daga Siemieniewicz

- Jestem absolwentką Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych w Warszawie. Uzyskałam tam dyplom licencjacki i magisterski z wyróżnieniem.
- Pracuję jako ilustratorka i projektantka graficzna. Współpracuję m.in. z Newsweek Polska, LPP, Smyk, Medicine, Vogue Polska, K-Mag, Grafmag, ECS w Gdańsku oraz „Dziennikiem Trybuna”.
- Jestem członkinią Związku Polskich Artystów Plastyków w Gdańsku. Zdobyłam liczne nagrody i wyróżnienia w konkursach malarskich, ilustracyjnych oraz projektowych, a także Nagrodę Rektora.
- Pełnię funkcję Radnej do Spraw Kultury w Gdańsku na kadencję 2025–2027.

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 między Uniwersytetem WSB Merito w Gdańsku, studentem zawierana jest w formie pisemnej.