

Multimedia i grafika komputerowa

STUDIA I STOPNIA - KIERUNEK

Forma: Niestacjonarne • Stacjonarne

Sposób realizacji: Hybrydowe

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

Miasto: Warszawa



Program studiów

Praktyczne studia

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

- **Projekty grupowe** – 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

- Animacja klasyczna i cyfrowa
- Badania UX
- Fotografia
- Grafika 3D
- Grafika bitmapowa (rastrowa)
- Grafika wektorowa 2D
- Języki i paradygmaty programowania
- Komputerowa analiza danych
- Podstawy projektowania graficznego
- Poligrafia i DTP
- Projektowanie stron internetowych
- Psychologia komunikacji i marketingu
- Typografia i kaligrafia
- User experience od podstaw
- Warsztaty rysunku tradycyjnego



Wybrane zajęcia specjalnościowe

- Aplikacje mobilne
- Bazy danych
- Copywriting, creative writing
- Grafika 2D i 3D
- Grafika na potrzeby new media i social media
- Identyfikacja wizualna
- Programowanie mechaniki gier
- Studio filmowe i montaż wideo
- Środowisko aplikacji www
- Tworzenie fabuły gier
- Tworzenie marki. Branding
- UI aplikacji internetowych
- Zastosowania AI w wizualizacji

Nauka języka obcego

Na studiach stacjonarnych:

- 120 godzin nauki języka obcego (30 godz. na semestr) od 1-4 semestru.

Forma realizacji:

wszystkie zajęcia prowadzone są w formie stacjonarnej z lektorem.

Na studiach niestacjonarnych:

- 120 godzin nauki języka obcego (30 godz. na semestr) od 1-4 semestru.

Forma realizacji:

- 16 godzin zajęć w sali z lektorem (zjazdy)
- 14 godzin realizowanych w formule e-learningowej

Do wyboru: angielski, niemiecki, hiszpański.

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

Tworzysz w zespole **projekt dyplomowy**, który rozwiązuje **praktyczny lub teoretyczny problem** związany z Twoim kierunkiem. Badając literaturę i przeprowadzając własne analizy, pracujesz nad autorską propozycją rozwiązania problemu. Wszystko, czego nauczysz się podczas studiów, pozwala Ci na stworzenie **profesjonalnej pracy opartej na realnych danych i działaniach**. By uzyskać tytuł licencjata, taki projekt musisz **obronić przed komisją**. To Ty **wyznaczasz kierunek swojego projektu!**

Partnerzy kierunku



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](#)

Stypendia i zniżki

Na studiach I stopnia możesz skorzystać z:

- Programu Very Important Student (VIS): **100% zniżki na czesne w pierwszym semestrze,**
- **50% zniżki na czesne na drugi kierunek studiów.**
- **stypendiów dostępnych również na uczelniach publicznych**, m.in. naukowych, sportowych oraz **stypendium Erasmus+.**
- **elastycznego systemu opłat czesnego**, który pozwala wybrać dogodną liczbę rat.

[Dowiedz się więcej](#)



Ceny

Dla Kandydatów

| Czesne stopniowane | | Czesne równe | |
|-----------------------|--|--------------|--|
| Studia stacjonarne | | | |
| 1 rok | 655 zł 890 zł (12 x 655 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 650zł | 1 rok | 755 zł 990 zł (12 x 755 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 750zł |
| 2 rok | 1010 zł (12 x 1010 zł) | 2 rok | 990 zł (12 x 990 zł) |
| 3 rok | 1345 zł (10 x 1345 zł) | 3 rok | 1165 zł (10 x 1165 zł) |
| Studia niestacjonarne | | | |
| 1 rok | 821 zł 890 zł (12 x 821 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 816zł | 1 rok | 921 zł 990 zł (12 x 921 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 916zł |
| 2 rok | 1010 zł (12 x 1010 zł) | 2 rok | 990 zł (12 x 990 zł) |
| 3 rok | 1345 zł (10 x 1345 zł) | 3 rok | 1165 zł (10 x 1165 zł) |

Dla naszych absolwentów

| Czesne stopniowane | | Czesne równe | |
|-----------------------|--|--------------|--|
| Studia stacjonarne | | | |
| 1 rok | 621 zł 890 zł (12 x 621 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 616zł | 1 rok | 721 zł 990 zł (12 x 721 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 716zł |
| 2 rok | 1010 zł (12 x 1010 zł) | 2 rok | 990 zł (12 x 990 zł) |
| 3 rok | 1345 zł (10 x 1345 zł) | 3 rok | 1165 zł (10 x 1165 zł) |
| Studia niestacjonarne | | | |
| 1 rok | 788 zł 890 zł (12 x 788 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 783zł | 1 rok | 888 zł 990 zł (12 x 888 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 883zł |
| 2 rok | 1010 zł (12 x 1010 zł) | 2 rok | 990 zł (12 x 990 zł) |
| 3 rok | 1345 zł (10 x 1345 zł) | 3 rok | 1165 zł (10 x 1165 zł) |

Dla kandydatów z zagranicy

| Czesne równe | |
|--------------------|--|
| Studia stacjonarne | |
| 1 rok | 755 zł 990 zł (12 x 755 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 750zł |
| 2 rok | 990 zł (12 x 990 zł) |
| 3 rok | 1165 zł (10 x 1165 zł) |



| Czesne równe | |
|-----------------------|--|
| Studia niestacjonarne | |
| 1 rok | 921 zł 990 zł (12 x 921 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 916zł |
| 2 rok | 990 zł (12 x 990 zł) |
| 3 rok | 1165 zł (10 x 1165 zł) |

t

Specjalności na kierunku Multimedia i grafika komputerowa

Grafika w usługach internetowych

Form: Niestacjonarne • Stacjonarne

Sposób realizacji: Hybrydowe

Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej

Form: Niestacjonarne • Stacjonarne

Sposób realizacji: Hybrydowe

Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna

Form: Niestacjonarne • Stacjonarne

Sposób realizacji: Hybrydowe

Wykładowcy

dr Iwona Bąbiak

- Absolwentka psychologii i socjologii Uniwersytetu SWPS w Warszawie. Ukończyła także studia podyplomowe z glottodydaktyki na Uniwersytecie Warszawskim.
- Brała udział w licznych badaniach dotyczących integracji cudzoziemców w Polsce, sytuacji i potrzeb osób z niepełnosprawnościami oraz społeczności lokalnych.
- Wieloletnia współpracowniczka organizacji pozarządowych wspierających cudzoziemców w Polsce. Specjalizuje się w badaniach jakościowych dotyczących różnic kulturowych w organizacjach.
- Kierowniczką projektu „Namaste Polsko!” dotyczącego integracji Hindusów w Polsce, finansowanego z FAMI. Ewaluatorka projektu PCK i UCK w Kijowie oraz Dniepropietrowsku.

dr Marek Plisiecki

- Specjalizuje się w prawie wyznaniowym, zastosowaniach AI do analizy tekstu oraz dydaktyce języków programowania, w tym wzorców projektowych i przedmiotów matematycznych.



- Ma wieloletnie doświadczenie w przetwarzaniu danych tekstowych, w tym tworzeniu elektronicznych wersji słowników i zbiorów aktów prawnych.
- Autor pionierskich w latach 90. technologii przetwarzania danych tekstowych z użyciem narzędzi elektronicznych; współtwórca dużych elektronicznych słowników językowych.
- Biegłość w programowaniu, metodologii tworzenia prac naukowych oraz tworzeniu programów z interfejsem graficznym.

dr Grzegorz Grodner

- Specjalizuje się w projektowaniu UI/UX oraz tworzeniu cyfrowych produktów internetowych i mobilnych, łącząc funkcjonalność z estetyką i potrzebami użytkowników.
- Posiada wieloletnie doświadczenie w projektowaniu stron oraz aplikacji internetowych i mobilnych, tworząc rozwiązania dopasowane do potrzeb użytkowników i rynku.
- Pełni funkcję redaktora naczelnego czasopisma naukowego Dsignn, poświęconego projektowaniu graficznemu oraz nowym mediom, promując innowacyjne podejścia w tej dziedzinie.
- Praktyczne doświadczenie w projektowaniu graficznym i internetowym, prototypowaniu produktów cyfrowych, implementacji w zakresie Front-end.

mgr Paulina Kuśmierz

- Specjalizuje się w cyberbezpieczeństwie, projektowaniu baz danych, systemach operacyjnych i tworzeniu stron internetowych. Interesuje się również testami penetracyjnymi.
- Zdobywała doświadczenie w edukacji informatycznej, telekomunikacji i szkolnictwie wyższym, łącząc praktykę zawodową z rozwojem w obszarze IT i cyberbezpieczeństwa.
- Prowadzi stronę internetową prezentującą projekty z zakresu cyberbezpieczeństwa, i aplikacji webowych.
- Doświadczenie w administracji systemami operacyjnymi, projektowaniu relacyjnych baz danych, tworzeniu stron WWW i analizie incydentów w obszarze cyberbezpieczeństwa.

mgr Karolina Skrzypkowska

- Pracuje jako programistka w branży systemów ERP, gdzie odpowiada za tworzenie i rozwój indywidualnych rozwiązań dostosowanych do potrzeb przedsiębiorstw.
- Posiada biegłą znajomość systemów ERP, ze szczególnym uwzględnieniem Symfonia ERP, co potwierdza jej doświadczenie w obsłudze i dostosowywaniu narzędzi dla biznesu.
- Studenci regularnie doceniają jego pracę dydaktyczną, co znajduje odzwierciedlenie w wysokich ocenach przyznawanych mu w ankietach studenckich.
- Programuje w C#, T-SQL i AmBasicu, a dodatkowo rozwija interfejsy użytkownika, łącząc wiedzę programistyczną z umiejętnością projektowania intuicyjnych rozwiązań.

Mariola Pietroń-Ratyńska



- W swojej pracy zajmuje się działaniami na styku psychologii, sztuki i zarządzania oraz wpływem kreatywności na dobrostan człowieka i jego kompetencje.
- Wdrażała projekty innowacyjne z zakresu wykorzystania coachingu i metod arteterapeutycznych. Współpracowała z instytucjami edukacyjnymi Izraela, Ukrainy i Francji Szkoliła kadrę zarządzającą szkołami.
- Jest autorka publikacji z zakresu psychologii, arteterapii. Uczestniczyła w charakterze prelegenta na międzynarodowych konferencjach. Prowadziła szkolenia atestacyjne dla lekarzy,
- Tworzyła projekty z zagadnień z przestrzeni kultury, psych. Przeprowadziła kilkaset warsztatów z malarstwa intuicyjnego. Współpracowała z mediami w zakresie doboru tematów programów do potrzeb widza.