

# Grafika i animacja 3D

STUDIA I STOPNIA - SPECJALNOŚĆ

**Forma:** Niestacjonarne • Stacjonarne

**Sposób realizacji:** Hybrydowe • Tradycyjne

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

**Miasto:** Wrocław



## Czego się nauczysz?

- Nauczysz się **tworzenia zaawansowanych efektów wizualnych (VFX)**, dzięki którym Twoje materiały będą jeszcze bardziej angażowałyby odbiorców
- Opanujesz **techniki tekstuowania, oświetlenia i renderingu**, dzięki którym nadasz swoim scenom fotorealistyczny wygląd lub unikalną stylistykę artystyczną.
- Poznasz **oprogramowanie dedykowane do tworzenia animacji i grafiki 3D** takie jak Blender i Adobe AfterEffects.
- Zdobędziesz **wiedzę i umiejętności z zakresu cyfrowego rzeźbienia**, co pozwoli Ci na kreowanie realistycznych przedmiotów i postaci.
- Poznasz **zaawansowane techniki postprodukcji** w obszarze dźwięku i wideo
- Rozwiniesz **umiejętności z zakresu tworzenia animacji 2D i 3D** w obszarze marketingu.

## Praca dla Ciebie

- Możesz pracować na stanowisku **3D Modeler**, tworzyć precyzyjne modele przedmiotów, pojazdów lub postaci, które znajdą zastosowanie w animacjach, filmach i wizualizacjach.
- Tchniesz życie w statyczne modele jako **animator 3D**, projektując realistyczny ruch postaci oraz dynamiczne interakcje w środowisku wirtualnym.
- Pracuj na stanowisku **Motion Designer 3D** i twórz efektowne animacje reklamowe.
- Stworzysz cyfrowe szkielety i systemy sterowania dla modeli 3D jako **Rigging Artist**, umożliwiając animatorom ich sprawne i realistyczne poruszanie.
- W roli **specjalisty ds. postprodukcji filmowej** zajmiesz się cyfrową obróbką obrazu, czyszczeniem ujęć i implementacją efektów specjalnych.
- Obejmując stanowisko **projektanta graficznego** będziesz skutecznie łączył w swoich projektach elementy grafiki 2D i 3D.

## 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:**

- Grafika rastrowa
- Grafika wektorowa
- Kreatywność i design thinking
- Networking i współpraca B2B
- Prawo własności intelektualnej
- Projektowanie graficzne
- Wprowadzenie do multimedków i wideo
- Wprowadzenie do tematyki fotografii
- Zarządzanie projektem medialnym

### **Wybrane zajęcia specjalnościowe:**

- Animacja 3D w reklamie
- Efekty wizualne (VFX)
- Modelowanie 3D i rzeźbienie cyfrowe
- Rigging
- Techniki animacji 2D
- Teksturowanie i oświetlenie
- Warsztat dźwięku
- Warsztaty wideo
- Wprowadzenie do grafiki 3D
- Zastosowanie AI w projektowaniu graficznym

### **Nauka języka obcego**

#### **Na studiach stacjonarnych:**



- 240 godzin nauki jednego języka obcego (60 godzin w semestrze, od 1 do 4 semestru).

### Na studiach niestacjonarnych:

- 80 godzin nauki jednego języka obcego w 2 i 3 semestrze.

## 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 ubiegać się o zaliczenie praktyk na podstawie zatrudnienia.

**W trakcie studiów studenci mogą również korzystać z ofert staży**, w tym staży płatnych, przygotowywanych przez pracodawców współpracujących z uczelnią. Programy stażowe są dopasowane do konkretnych stanowisk i pomagają w stawianiu pierwszych kroków zawodowych.

## Sposób zaliczenia studiów

Tworzysz **projekt kierunkowy, 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. Aby 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,

### Stypendia i zniżki

- Na studiach I stopnia i jednolitych magisterskich możesz skorzystać z Programu Very Important Student (VIS) i studiować pierwszy semestr nawet za darmo.
- Możesz otrzymać te same stypendia, co studenci uczelni publicznych, w tym naukowe, sportowe, socjalne i zapomogi.
- Dodatkowo, elastyczny system opłat pozwala



- o przyjęciu decyduje kolejność zgłoszeń oraz kompletność dokumentów.

[Dowiedz się więcej](#)

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.

## Wykładowcy

### mgr Łukasz Gontarski, Menedżer kierunku

- Menedżer kierunku media cyfrowe i grafika komputerowa na Uniwersytecie WSB Merito we Wrocławiu, posiada wieloletnie doświadczenie w marketingu wizualnym.
- Jako pasjonat UX koncentruje się na projektowaniu z myślą o użytkowniku, co odzwierciedla w metodyce pracy oraz realizowanych projektach.
- Prowadzi zajęcia z projektowania grafiki wektorowej, identyfikacji wizualnej oraz stron internetowych, dzieląc się wiedzą i praktycznymi umiejętnościami.
- Filozofię zawodową opiera na przekonaniu, że kluczem do sukcesu jest zrozumienie i spełnienie oczekiwań klienta poprzez badania i testowanie rozwiązań.

### mgr Aleksander Zuchowski

- Specjalizuje się w content marketingu, e-komunikacji w social mediach, zarządzaniu projektami oraz podejściu rozwojowym (growth mindset).
- Przedsiębiorca, właściciel agencji marketingowej time4progress współpracującej z organizatorami targów branżowych w Polsce; wydawca LIFE SCIENCE i Czasu na Farmację, trener biznesu.
- Laureat medalu „Pharmacy Expo – Współtwórca sukcesu targów” w 2025 roku.
- Posiada umiejętności trenera biznesu, wystąpień publicznych na konferencjach i targach, zarządzania projektami medialnymi i wydawniczymi oraz networkingu i budowania relacji branżowych.

### mgr Dorota Jeżewska

- Od 2008 roku tworzy i wdraża strategie marketingowe B2B i B2C, które nie tylko zwiększają rozpoznawalność, ale przede wszystkim przekładają się na realne efekty biznesowe.
- Jest doświadczoną marketerką i zwolenniczką full stack marketingu. Buduje strategie marketingowe i brandingowe oparte na danych i celach biznesowych, a nie na chwilowych trendach.
- Łączy kompetencje analityczne i kreatywne. Dzieli się wiedzą i edukuje – prowadzi wykłady na



uczelni wyższej oraz warsztaty branżowe, łącząc teorię z praktyką.

- Jest inspiratorką zmian i góroholiczką z niesłabnącą pasją do ciągłego rozwoju.

### **mgr Piotr Pokrzywa**

- Specjalizuje się w analityce internetowej dla sklepów e-commerce. Wspiera rozwój sprzedaży online, wykorzystując dane do optymalizacji działań i poprawy doświadczeń klientów.
- Związany z branżą marketingu internetowego od ponad 10 lat. Posiada bogate doświadczenie w prowadzeniu kampanii i analizie danych, wykorzystując je do optymalizacji procesów i podejmowania decyzji.
- Ceni analityczne podejście i konsekwentnie dąży do osiągnięcia mierzalnych rezultatów dla klientów, stawiając na skuteczność działań i realny wpływ na rozwój biznesu.
- Wieloletni praktyk zaznajomiony z tajnikami analityki internetowej, zaawansowany specjalista od Google Analytics, Google Tag Manager, Google Looker Studio i wielu innych narzędzi.

### **dr hab. Agnieszka Dejnaka**

- Naukowiec, dydaktyk oraz praktyk biznesowy. Prowadzi zajęcia z zakresu analityki biznesowej, innowacji w zarządzaniu i marketingu, nowych technologii marketingowych oraz social mediów i Internetu.
- Praktyk z zakresu marketingu i marketingu elektronicznego. Współpracowała w projektach z zakresu marketingu i e-commerce, współpracując z wieloma firmami polskimi i zagranicznymi.
- Uczestniczyła w kilku pobytach naukowo-badawczych we Franklin University, USA. Posiada tytuł MBA, Franklin University, USA.
- Autorka kilkunastu książek naukowych i branżowych oraz kilkuset artykułów naukowych i branżowych.

### **dr Agnieszka Gasiulewicz**

- Jest pasjonatką nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych, które wykorzystuje do wspierania innowacyjnych rozwiązań oraz rozwoju edukacji i biznesu.
- Ekspert ds. badań marketingowych, trener biznesu. Kierownik wielu projektów badawczych z zakresu badań społecznych i marketingowych.
- Współpracowała z firmami działającymi w różnych sektorach gospodarki doradzając i prowadząc badania w obszarach jakości obsługi klienta, satysfakcji klienta, strategii marketingowej, wizerunku marki.
- Dynamiczny wykładowca z pasją do nauczania i inspirowania studentów. Zaangażowana w tworzenie pozytywnego środowiska uczenia się.

### **mgr Magdalena Murzyn**

- Doradca i konsultant marketingowy, specjalizuje się w marketingu strategicznym, zarządzaniu marketingowym i badaniach marketingowych.



- Od ponad 25 lat związana zawodowo z marketingiem; od 10 lat pracuje jako wykładowczyni akademicka.
- Opiekun Marketingowego Koła Naukowego KIWI, kierownik merytoryczny studiów podyplomowych Digital Marketing Masterclass oraz manager kierunku marketing i sprzedaż.
- Posiada certyfikat DIMAQ Professional; członkini Polskiego Naukowego Towarzystwa Marketingu oraz Sektorowej Rady ds. Kompetencji Sektora Komunikacji Marketingowej.