

Grafika komputerowa i technologie wizualne z elementami sztucznej inteligencji

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?

- Odkryjesz, **jak tworzyć grafiki, które przyciągają uwagę** – poznasz kompozycję obrazu, typografię i zasady projektowania wizualnego.
- Nauczysz się **projektować grafikę 2D oraz modele 3D**, a następnie zamienisz swoje pomysły w realne obiekty dzięki technologii druku 3D.
- Zbudujesz **własne portfolio** i zdobędziesz pierwsze doświadczenie zawodowe podczas praktyk i pracy nad realnymi projektami.
- Opanujesz **popularne programy graficzne** używane przez profesjonalnych projektantów w branży kreatywnej. · Stworzysz własne projekty stron internetowych i aplikacji, poznając podstawy UX i UI oraz projektowanie nowoczesnych interfejsów.
- Wykorzystasz **sztuczną inteligencję do generowania pomysłów**, grafik i koncepcji, przyspieszając swoją pracę projektową.

Praca dla Ciebie

- Możesz pracować jako **grafik komputerowy** i tworzyć projekty wizualne dla firm, marek i kampanii reklamowych.
- Możesz zostać **projektantem UX/UI** i współtworzyć strony internetowe oraz aplikacje używane przez tysiące użytkowników.
- Znajdziesz pracę **w studiach kreatywnych** zajmujących się animacją, grafiką 3D i produkcją multimedialną.
- Możesz rozwijać się **w branży marketingowej**, projektując grafiki do kampanii reklamowych i mediów społecznościowych.
- Zdobędziesz zatrudnienie **w firmach technologicznych** i startupach jako projektant produktów cyfrowych.
- Możesz pracować jako **freelancer** i realizować kreatywne projekty dla klientów z całego świata.

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:

- Narzędzia do automatyzacji budowy oprogramowania
- Podstawy przetwarzania dużych zbiorów danych/BigData
- Systemy baz danych
- Innowacje w ICT
- Zarządzanie projektami informatycznymi
- Prompt Engineering z AI
- Wizualizacja danych
- Wprowadzenie do Data Science i metod uczenia maszynowego
- Zarządzanie karierą w branży IT
- Zintegrowane systemy informatyczne klasy ERP - SAP S/4HANA

Wybrane zajęcia specjalnościowe:

- Sztuczna Inteligencja jako wsparcie pracy projektanta
- Kompozycja obrazu i typografia
- Modelowanie i druk obiektów trójwymiarowych
- Obsługa programów graficznych
- Projektowanie 2d
- Projektowanie graficzne na potrzeby przemysłu
- Projektowanie stron internetowych i aplikacji (Podstawy UX i UI)

Nauka języka obcego

Na studiach stacjonarnych:

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

M

Na studiach niestacjonarnych:

- 160 godziny nauki jednego języka obcego (po 80 godzin 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 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. To Ty wyznaczasz kierunek swojego projektu!

Partnerzy kierunku



Zasady rekrutacji

Aby zostać studentem studiów I stopnia (licencjackich lub inżynierskich) na

Stypendia i zniżki

- Na studiach I stopnia i jednolitych



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](#)

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 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

dr inż. Tomasz Długosz

- Zajmuje się sieciami komputerowymi, telekomunikacją, pomiarami pola elektromagnetycznego oraz badaniami bioelektromagnetycznymi, łącząc wiedzę techniczną z doświadczeniem badawczym.
- Posiada ponad 20-letnie doświadczenie dydaktyczne z szeroko pojętej telekomunikacji, w tym przede wszystkim sieci komputerowych, sieci teleinformatycznych i bezpieczeństwa sieci, elektrotechniki.
- Autor ponad stu publikacji naukowych, skryptów i manuali, obejmujących zagadnienia z zakresu jego specjalizacji oraz praktyczne materiały dydaktyczne dla studentów i specjalistów.
- Doktor nauk technicznych w dyscyplinie telekomunikacja (obecnie informatyka techniczna i telekomunikacja), specjalizujący się w nowoczesnych technologiach i systemach komunikacyjnych.