



Uczelnia WSB MERITO w Warszawie
Wydział Przedsiębiorczości i Innowacji

Program studiów
Dla kierunku
„Multimedia i grafika komputerowa”
Studia I Stopnia

Studia: stacjonarne i niestacjonarne

Profil: praktyczny

Rok akademicki 2023/2024

I. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA KIERUNKU STUDIÓW

Nazwa kierunku studiów	Multimedia i grafika komputerowa	
Poziom kształcenia	Studia pierwszego stopnia	
Profil kształcenia	Praktyczny	
Forma studiów	Stacjonarne i niestacjonarne	
Czas trwania studiów (w semestrach)	Sześć semestrów	
Łączna liczba punktów ECTS dla danej formy studiów.	180	
Łączna liczba godzin określona w programie studiów	Studia stacjonarne 2380 h	Studia niestacjonarne 1877 h
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat	
Wymiar praktyk zawodowych.	960 h	
Język prowadzenia studiów	polski	
Rok rozpoczęcia cyklu kształcenia	2023/2024	

II. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Opis efektów uczenia się	Kod uniwersalnej charakterystyki
Wiedza absolwent zna i rozumie		
MG_W01	w zaawansowanym stopniu tradycyjne i cyfrowe techniki graficzne stosowane w procesie kreacji wizualnej oraz zasady dotyczące realizacji prac artystycznych i wykorzystania środków ekspresji za pomocą narzędzi informatycznych	P6S_WG
MG_W02	zaawansowaną wiedzę z dyscypliny nauk o komunikacji społecznej i mediów, ze szczególnym uwzględnieniem wiedzy ze sztuk plastycznych, narzędzi informatycznych oraz relacji między nimi	P6S_WG
MG_W03	kulturowe znaczenie przekazu medialnego	P6S_WG
MG_W04	w zaawansowanym stopniu techniczne i społeczne aspekty przygotowania multimedialnego materiału cyfrowego	P6S_WG
MG_W05	w zaawansowanym stopniu zasady budowania i zarządzania wizerunkiem	P6S_WG
MG_W06	rolę człowieka i komunikacji międzyludzkiej w społeczeństwie	P6S_WG
MG_W07	ogólne zasady tworzenia i rozwoju różnych form indywidualnej przedsiębiorczości	P6S_WG P6S_WK
MG_W08	w stopniu zaawansowanym najważniejsze aspekty współczesnego życia gospodarczego, w tym możliwości wynikające z transformacji cyfrowej procesów społecznych, komunikacyjnych i gospodarczych oraz wyzwania cywilizacyjne	P6S_WG P6S_WK
MG_W09	uwarunkowania ekonomiczne, prawne i etyczne działalności zawodowej, w tym zasady ochrony praw własności intelektualnej	P6S_WK
MG_W10	zasady posługiwania się jednym z nowożytnych języków obcych na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_WG

Umiejętności absolwent potrafi		
MG_U01	użyć fotografii cyfrowej jako medium przekazu wizualnego, w tym do tworzenia komunikatu społecznie istotnego	P6S_UW
MG_U02	używać narzędzi informatycznych do pozyskiwania i przetwarzania wiedzy	P6S_UW
MG_U03	zaprojektować komunikat wizualny, dobierając właściwe środki wyrazu do założonego rezultatu	P6S_UW
MG_U04	używać profesjonalnego oprogramowania graficznego do stworzenia przekazu wizualnego, szczególnie na potrzeby biznesu	P6S_UW
MG_U05	stworzyć komunikat wizualny za pomocą tradycyjnych technik warsztatowych, w tym plastycznych	P6S_UW
MG_U06	przygotować materiał multimedialny do reprodukcji poligraficznej lub cyfrowej	P6S_UW
MG_U07	efektywnie komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców, przedstawiać i oceniać różne opinie oraz dyskutować o nich, brać udział w debacie	P6S_UW P6S_UK
MG_U08	zaprojektować komunikację, przede wszystkim na potrzeby biznesu z użyciem technik warsztatowych w środowisku programów komputerowych oraz urządzeń peryferyjnych	P6S_UK
MG_U09	dobrać właściwą metodę oraz technikę graficzną do pracy projektowej w zakresie grafiki użytkowej i artystycznej w tym zaprojektować elementy wizualne z obszaru rozrywki elektronicznej (np. gry wideo, aplikacje mobilne)	P6S_UW
MG_U10	świadomie rozwijać się w zakresie technik budowy przekazu wizualnego, korzystać z umiejętności warsztatowych w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych, stosować techniki ćwiczenia umiejętności oraz dokształcać się we własnym zakresie	P6S_UW P6S_UU
MG_U11	opracować wypowiedź pisemną i wystąpienie ustne stanowiące rozwinięcie i analizę komunikatu multimedialnego, z wykorzystaniem ujęć teoretycznych i źródeł związanych z kierunkiem studiów oraz prezentować własne dokonania artystyczne	P6S_UK
MG_U12	przygotować i przeprowadzić wypowiedź na tematy związane z obszarem studiów w języku obcym	P6S_UW P6S_UK
MG_U13	umiejętnie organizować pracę własną i trafnie ustalać priorytety na drodze do wytyczonego celu zawodowego	P6S_UO, P6S_UU
MG_U14	wydajnie pracować w zespole i przyjmować w nim różne role wykazując się posiadaniem umiejętności organizacyjnych	P6S_UO
MG_U15	formułować problemy, dobierać metody i narzędzia ich rozwiązywania z wykorzystaniem wiedzy z dyscyplin nauki właściwych dla kierunku studiów	P6S_UW

MG_U16	projektować i zarządzać projektami związanymi z kreowaniem marki, tworzeniem strategii marketingowych i kampanii medialnych	P6S_UW P6S_UK P6S_UO
MG_U17	formułować indywidualne problemy oraz zagadnienia będące pretekstem w działaniach artystyczno-projektowych i odzwierciedleniem stosunku studenta do wybranych zjawisk społecznych, kulturowych, artystycznych	P6S_UW P6S_UK
MG_U18	formułować problemy wdrożeniowe, zastosować narzędzia informatyczne do innowacyjnych przedsięwzięć komunikacyjnych	P6S_UW P6S_UK
MG_U19	posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK

Kompetencje społeczne absolwent jest gotów do		
MG_K01	dostrzeżenia ograniczonego zakresu własnej wiedzy i umiejętności, a także refleksyjnego stosowania wiedzy oraz umiejętności	P6S_KK
MG_K02	prawidłowego identyfikowania i rozstrzygnięcia dylematów związanych z wykonywaniem zawodu, w tym do świadomego przestrzegania zasad etyki zawodowej i poszanowania różnorodności poglądów i kultur, kontrolowania własnych zachowań, np. podczas prezentacji swoich prac	P6S_KR P6S_KK
MG_K03	brania odpowiedzialności za powierzone mu zadania, a także samodzielnego podejmowania się niezależnych prac, przestrzegania zasad etyki zawodowej oraz wymagania przestrzegania jej przez innych, dbanie o etos zawodowy	P6S_KR
MG_K04	działania w sposób przedsiębiorczy tworząc wartości społeczne oraz inicjując działania na rzecz interesu społecznego	P6S_KO
MG_K05	wykorzystania wiedzy, wyobraźni i twórczego myślenia do rozwiązywania problemów praktycznych, adaptowania się do nowych okoliczności oraz korzystania z wiedzy eksperckiej w przypadku trudności ze znalezieniem rozwiązania	P6S_KK
MG_K06	czynnego uczestnictwa w komunikowaniu z wykorzystaniem technologii informacyjnych i przygotowaniu projektów społecznych i gospodarczych, uwzględniając ich aspekty prawne, ekonomiczne i polityczne	P6S_KO

III. PROGRAM STUDIÓW

Specjalności kształcenia dla rocznika 2023/2024

Komunikacja cyfrowa w biznesie
Grafika w usługach internetowych
Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna

A) PRZYPORZĄDKOWANIE KIERUNKU STUDIÓW DO DYSCYPLIN NAUKOWYCH

L.p.	Dziedziny nauki	Dyscypliny naukowe	Punkty ECTS	
			Liczba pkt ECTS	% pkt ECTS
1.	Dziedzina nauk społecznych	Nauki o komunikacji społecznej i mediach (wiodąca)	97	54%
2.	Dziedzina nauk ścisłych i przyrodniczych	Informatyka	58	32%
3.	Dziedzina sztuki	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	25	14%

B) PODSTAWOWE WSKAŹNIKI ECTS OKREŚLONE DLA PROGRAMU STUDIÓW

Nazwa wskaźnika	Liczba punktów ECTS
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	STUDIA STACJONARNE 92 ECTS/2300h
	STUDIA NIESTACJONARNE 87,9 ECTS
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	120 ECTS/67 % ECTS studia stacjonarne 120ECTS/67% studia niestacjonarne
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych ☑ w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	5 ECTS
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	80 ECTS/ 44%

Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym	39 ECTS
---	---------

C) WYMIAR, ZASADY I FORMY ODBYWANIA PRAKTYK ZAWODOWYCH

Praktyki zawodowe są obowiązkowe i każdy student jest zobowiązany do ich zaliczenia w trakcie trwania nauki. Na studiach pierwszego stopnia praktyki mają wymiar 6 miesięcy, tj. 960 godzin, co odpowiada 39 ECTS. Podstawą organizacji praktyk zawodowych jest modułowy program praktyk zawodowych zdefiniowany dla kierunku studiów i specjalności. Za jego zorganizowanie i przebieg odpowiedzialny jest zakładowy opiekun praktykanta, zgodnie z zawartym porozumieniem z uczelnią.

Głównym celem praktyki zawodowej jest nabycie umiejętności praktycznych, uzupełniających i pogłębiających wiedzę uzyskaną przez studenta w toku zajęć dydaktycznych na uczelni, wykształcenie umiejętności i kompetencji społecznych oraz zastosowanie ich w praktyce w przedsiębiorstwach, organizacjach, urzędach oraz innych instytucjach, stanowiących dla studenta potencjalne miejsce pracy.

Miejsca praktyk są dobierane przez uczelnię. Możliwe jest także – na wniosek studenta – odbywanie praktyki indywidualnej w miejscu wybranym przez studenta, po uprzednim uzyskaniu zgody uczelni. Efekty uczenia się dla praktyk są weryfikowane przed potwierdzeniem ich zaliczenia.

D) SPOSOBY WERYFIKACJI OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGANÝCH PRZEZ STUDENTA W TRAKCIE CAŁEGO CYKLU KSZTAŁCENIA

Każdy przedmiot został zdefiniowany na kartach przedmiotów pod kątem efektów uczenia się, treści programowych, w ramach których osiągnany jest dany efekt, oraz metod weryfikacji osiągnięcia przez studentów poszczególnych efektów uczenia się. W ramach każdej z metod weryfikacji nauczyciel akademicki ustala kryteria i sposób oceny czy dany efekt został osiągnięty przez studenta.

Tabela nr 1. Zalecane sposoby weryfikacji efektów uczenia się w obszarach wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych zawarte w Wewnętrznym Systemie Zapewniania Jakości Kształcenia Uczelni WSB Merito w Warszawie.

Weryfikacja wiedzy	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Egzamin pisemny: test, dłuższa wypowiedź pisemna ✓ Egzamin ustny ✓ Praca zaliczeniowa (kolokwium, interpretacja tekstu źródłowego, opis przypadku, esej, zadanie problemowe itp.)
Weryfikacja umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ocena wykonania zadania, pokazu lub symulacji ✓ Ocena realizacji i prezentacji projektu ✓ Obserwacja studentów w trakcie wykonywania zadań
Weryfikacja kompetencji społecznych	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Prezentacja projektu ✓ Obserwacja studenta w trakcie wykonywania zadań ✓ Autoprezentacja dokonywana przez studenta ✓ Ocena umiejętności pracy w grupie ✓ Ocena wykonania ćwiczenia warsztatowego ✓ Ocena stopnia zaangażowania studenta w działania na rzecz środowiska

W przypadku praktyk zawodowych weryfikacja osiągnięcia efektów uczenia się będzie realizowana na podstawie dziennika praktyk.

Szczególnym elementem w systemie pomiaru efektów uczenia się osiągniętych przez studentów jest seminarium dyplomowe i praca dyplomowa o charakterze praktycznym oraz jej obrona. Na podstawie udziału studentów w seminarium trwającym dwa semestry oraz opracowania pracy dyplomowej według standardów przyjętych przez uczelnię, jej pozytywnej oceny przez promotora i recenzenta i obrony pracy dyplomowej na egzaminie dyplomowym dokonywany jest bowiem pomiar szerokiego spectrum efektów z obszaru wiedzy i umiejętności kierunkowych oraz kompetencji społecznych absolwentów Uczelni WSB Merito w Warszawie. Pomiar ten dokonywany jest według jednolitych zasad i kryteriów.

E) WYKAZ ZAJĘĆ LUB GRUPY ZAJĘĆ Z PRZYPISANIEM PUNKTÓW ECTS

STUDIA I STOPNIA KIERUNEK MULTIMEDIA I GRAFIKA KOMPUTEROWA

LP	SEM	Nazwa zajęć	MOD		STUDIA STACJONARNE					GODZ	STUDIA NIESTACJONARNE					GODZ	ECTS					SUM		
					W	K	Ćw.	P	E-L		W	K	Ćw.	P	E-L		W	K	Ćw.	P	E-L			
					1.	1.	Studiowanie w WSB Merito	O	Zbo		3		3		2		8	3		3			2	8
2.	1.	Uczenie się	O	Zbo					10	10					10	10					1	1		
3.	1.	Kompetencje przyszłości	O	Zbo		14				14					7	7		1			1N	1		
4.	1.	Etyka i społeczna odpowiedzialność biznesu	O	Z		14				14					10	10		2			2N	2		
5.	1.	Ochrona własności intelektualnej	O	Zbo					8	8					8	8					1	1		
6.	1.	Technologie informacyjne	O	Zbo					12	12					12	12					1	1		
7.	1.	Przedsiębiorczość i współpraca w zespole	O	Z			14		16	30			10		16	26			1		1	2		
8.	1.	Praca projektowa 1	O	Z			14			14					16	16			1		1N	1		
9.	1.	Wyzwania przyszłości - do wyboru	O	Z	14					14	7					7	1					1		
10.	1.	Wprowadzenie do informatyki	K	E	14					14	7					7	1					1		
11.	1.	Języki i paradygmaty programowania	K	E/Z	21		21			42	14		14			28	2		2			4		
12.	1.	Warsztaty rysunku tradycyjnego	K	Z			14			14			7			7			1			1		
13.	1.	Podstawy projektowania graficznego	K	Z			21			21			14			14			2			2		
14.	1.	Grafika bitmapowa (rastrowa)	K	Z			21			21			14			14			2			2		
15.	1.	Projekt semestralny	K	Z					21	21				14		14				5		5		
16.	1.	Wykład do wyboru humanistyczny	O	Z	10					10	7					7	1					1		
17.	1.	BHP	O	Zbo					4	4					4	4						0		
18.	1.	Język obcy	O	Z			30			30			14		16	30			3/2N		1N	3		
Razem							62	28	138	21	52	301	38	0	76	14	101	229	5,5	3	12,5	5	4	30
1.	2.	Przedsiębiorczość i twórcze rozwiązywanie problemów	O	Z			20		16	36			12		16	12			2		1	3		
2.	2.	Praca projektowa 2	O	Z			15			15			10			10			3			3		
3.	2.	Wyzwania przyszłości - do wyboru	O	Z	15					15	8					8	1					1		
4.	2.	Psychologia komunikacji i marketingu	K	E	30					30	16					16	2					2		
5.	2.	User experience od podstaw	K	Z			30			30			16			16			2			2		

6.	2.	Typografia i kaligrafia	K	Z			15			15			8			8			1			1		
7.	2.	Grafika wektorowa 2D	K	Z			20			20			12			12			2			2		
8.	2.	Grafika 3D	K	Z			20			20			12			12			2			2		
9.	2.	Animacja klasyczna i cyfrowa	K	Z			30			30			16			16			2			2		
10.	2.	Projektowanie stron internetowych	K	Z			30			30			16			16			2			2		
11.	2.	IT tools (w j.angielskim)	K	Z	20					20	10					16	1					1		
12.	2.	Projekt semestralny	K	Z				20						14						5		5		
13.	2.	Wykład do wyboru humanistyczny	O	Z	10					10				8	8	1						1		
14.	2.	Język obcy	O	Z			30			30			16	14	30				3/2N		1N	3		
15.	2.	Wychowanie fizyczne	O	Zbo			30			30												0		
Razem							75	0	240	20	16	351	34	0	118	14	38	204	5	0	19	5	1	30
1.	3.	Umiejętności menedżerskie	O	Z			20			20			14			14			2			2		
2.	3.	Wyzwania przyszłości - do wyboru	O	Z	15					15	8					8	1					1		
3.	3.	Historia sztuki	K	E	20					20	12					12	1					1		
4.	3.	Design współczesny i architektura	K	E	20					20	12					12	1					1		
5.	3.	Fotografia	K	Z			20			20			14			14			2			2		
6.	3.	Poligrafia i DTP	K	Z			15			15			8			8			1			1		
7.	3.	Zasady kompozycji	K	Z			20			20			12			12			2			2		
8.	3.	Reklama, plakat	K	Z			20			20			14			14			2			2		
9.	3.	Badania UX	K	Z			30			30			16			16			4			4		
10.	3.	Komputerowa analiza danych	K	E/Z	15		20			35	8		12			20	2		3			5		
11.	3.	Projekt semestralny	K	Z				20						14						5		5		
12.	3.	Wykład do wyboru w j.obcym	O	Z	10					10	8					8	1					1		
13.	3.	Język obcy	O	Z			30			30			16	14	30				3/2N		1N	3		
14.	3.	Wychowanie fizyczne	O	Zbo			30			30						0						0		
15.	3.	Wprowadzenie do specjalności	O	Zbo					1	1				1	1							0		
Razem							80	0	205	20	1	306	48	0	106	14	15	183	6	0	19	5	0	30
1.	4.	Wyzwania przyszłości - do wyboru	O	Z	15					15	8					8	1					1		
2.	4.	Projektowanie interfejsów użytkownika	K	Z			30			30			16			16			2			2		
3.	4.	Sieci komputerowa i usługi internetowe	K	E	20					20	10					10	2					2		
4.	4.	Zajęcia specjalnościowe	S	Z			20			20			12			12			1			1		
5.	4.	Zajęcia specjalnościowe	S	Z			20			20			14			14			1			1		
6.	4.	Projekt międzykierunkowy	O	Z				20						14		14				5		5		
7.	4.	Wykład do wyboru w j.obcym (humanistyczny)	O	Z	10					10					8	8	1					1		

8.	4.	Proseminarium	O	Z			10			10			8			8			1			1		
9.	4.	Język obcy	O	E			30			30			16	14	30				3/2N		1N	3		
10.	4.	Praktyka zawodowa	K	Zbo			320			320			320			320			13			13		
Razem							45	0	430	20	0	495	18	0	386	14	22	440	4	0	21	5	0	30
1.	5.	Umiejętności przywódcze	O	Z			15			15			10			10			1			1		
2.	5.	Wyzwania przyszłości - do wyboru	O	Z	15					15	8					8	1					1		
3.	5.	Nowoczesne media	K	E	15					15	10					10	1					1		
4.	5.	Studio filmowe i montaż wideo	K	Z			20			20			12			12			2			2		
5.	5.	Studio dźwiękowe i montaż audio	K	Z			20			20			12			12			2			2		
6.	5.	Zajęcia specjalnościowe	S	Z			20			20			12			12			2			2		
7.	5.	Zajęcia specjalnościowe	S	Z			30			30			16			16			3			3		
8.	5.	Seminarium dyplomowe	S	Zbo			20			20			14			14			5			5		
9.	5.	Praktyka zawodowa	K	Zbo			320			320			320			320			13			13		
Razem							30	0	445	0	0	475	18	0	396	0	0	414	2	0	28	0	0	30
1.	6.	Wyzwania przyszłości - do wyboru	O	Z	14					14	7					7	1					1		
2.	6.	Tworzenie marki. Branding	K	Z			14			14			10			10			2			2		
3.	6.	Podstawy cyberbezpieczeństwa	K	E/Z	14		14			28	10		10			20	1		2			3		
4.	6.	Zajęcia specjalnościowe	S	Z			14			14			10			10			2			2		
5.	6.	Zajęcia specjalnościowe	S	Z			28			28			16			16			3			3		
6.	6.	Zajęcia specjalnościowe	S	Z			14			14			10			8			1			1		
7.	6.	Seminarium dyplomowe	S	Zbo			20			20			14			14			5			5		
8.	6.	Praktyka zawodowa	K	Zbo			320			320			320			320			13			13		
Razem							28	0	424	0	0	452	17	0	390	0	0	407	2	0	28	0	0	30
Suma							320	28	1882	81	69	2380	173	0	1472	56	176	1877	24,5	3,0	127,5	20,0	5,0	180,0