



Studia podyplomowe "Grafika komputerowa"

Numer usługi 2023/12/06/14073/2031357

4 800,00 PLN brutto

4 800,00 PLN netto

25,53 PLN brutto/h

25,53 PLN netto/h

WYŻSZA SZKOŁA
INFORMATYKI I
ZARZĄDZANIA Z
SIEDZIBĄ W
RZESZOWIE



📍 Rzeszów / mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

🏠 Studia podyplomowe

🕒 188 h

📅 16.03.2024 do 28.02.2025

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	Studia Grafika komputerowa kierowane są do osób chcących nabyć nowe umiejętności na rynku pracy z perspektywą prowadzenia agencji reklamowych, a także pracujących lub zamierzających podjąć pracę w działach odpowiadających za promocję firm oraz wszystkich zainteresowanych poszerzeniem wiedzy o dodatkowe umiejętności w dziedzinie grafiki użytkowej.
Minimalna liczba uczestników	16
Maksymalna liczba uczestników	18
Data zakończenia rekrutacji	14-03-2024
Forma prowadzenia usługi	mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)
Liczba godzin usługi	188
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	art. 163 ust. 1 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (t.j. Dz. U. z 2023 r. poz. 742, z późn. zm.)
Zakres uprawnień	Studia podyplomowe

Cel

Cel edukacyjny

Studia podyplomowe Grafika komputerowa wraz z egzaminem potwierdzają przygotowanie do tworzenia grafiki na potrzeby druku, projektowania serwisów internetowych, grafiki reklamowej, modelowania grafiki 3D, a także tworzenia multimedialnych i interaktywnych prezentacji komputerowych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wykorzystuje narzędzia i metody komputerowej obróbki grafiki 2D oraz 3D.	Tworzy projekty z wykorzystaniem programów graficznych	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Projektuje grafiki na potrzeby druku, projektowania serwisów internetowych, grafiki reklamowej, modelowania grafiki 3D, a także tworzenia multimedialnych i interaktywnych prezentacji komputerowych	Przygotowuje modele i projekty do wydruku, zamieszczania na stronach internetowych.	Prezentacja
Proponuje rozwiązanie postawionego zadania praktycznego porównując istniejące rozwiązania, określić jego specyfikację, zgodność z istniejącymi standardami, ocenić pozytywne i negatywne aspekty proponowanego rozwiązania, wykonać projekt zgodny ze specyfikacją i przeprowadzić weryfikację uzyskanych wyników oraz zaprezentować rozwiązanie	Analizuje i wybiera najbardziej optymalne rozwiązanie dostosowane do potrzeb klienta, tworzy projekt zgodny z oczekiwaniami i wymaganiami klienta.	Obserwacja w warunkach symulowanych
Komunikuje wyniki swoich działań stosując różne metody i techniki komunikowania się.	Zarządza zespołem komunikując zadania do wykonania z wykorzystaniem dostępnych metod i technik.	Obserwacja w warunkach symulowanych
Współpracuje z ekspertami zewnętrznymi w celu rozwiązania problemów wynikających ze specyfiki zawodu.	Analizuje podobne rozwiązania celem podjęcia najbardziej optymalnych decyzji	Wywiad swobodny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

Absolwent uzyskuje zaświadczenie potwierdzające uzyskane efekty uczenia się.

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

Każdy przedmiot kończy się zaliczeniem, zaliczeniem na ocenę lub egzaminem.

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Celem ukończenia studiów podyplomowych słuchacz zdaje egzamin końcowy.

Program

Program studiów podyplomowych obejmuje następujące zagadnienia:

Wstęp do grafiki komputerowej

1. teoria grafiki,
2. anatomia systemu wizualnego człowieka,
3. teoria kolorów,
4. przestrzeń barw,
5. formaty graficzne,
6. grafika rastrowa i wektorowa,
7. metody kompresji,
8. podstawy kompozycji,
9. multimedia.

Fotografia i fotoedycja

1. podstawowe pojęcia z zakresu fotografii,
2. obsługa aparatu,
3. ustawianie parametrów związanych z naświetlaniem,
4. podstawy fotografii portretowej,
5. podstawy fotografii studyjnej,
6. podstawy retuszu,
7. podstawy fotomontażu.

Grafika rastrowa

1. kompozycja,
2. operacje na obrazach,
3. użycie warstw,
4. filtry,
5. metody retuszowania,
6. urządzenia służące rejestracji grafiki rastrowej,
7. przetwarzanie grafiki rastrowej.

Grafika wektorowa

1. formaty grafiki wektorowej,
2. operacje graficzne,
3. obiekty i narzędzia wektorowe,
4. elementy składu graficznego,
5. eksport,
6. narzędzia i zastosowanie grafiki wektorowej.

Projektowanie cyfrowe

1. podstawowe zagadnienia grafiki internetowej,
2. stosowane formaty graficzne,
3. podstawy obsługi narzędzia Figma,

4. projektowanie produktów cyfrowych (aplikacje, strony www),
5. podstawy UX,
6. wstęp do prototypowania.

Podstawy DTP (Desktop Publishing)

1. elementy i pojęcia DTP,
2. formaty i standardy stosowane w DTP,
3. narzędzia DTP,
4. skład i formatowanie publikacji,
5. przygotowanie materiałów do wydruku.

Identyfikacja wizualna

1. projektowanie znaku,
2. elementy identyfikacji wizualnej,
3. logo i specyfikacja projektowa,
4. proporcje,
5. format i kompozycja,
6. wizytówki,
7. foldery,
8. publikacje.

Motion Graphic

1. formaty i rodzaje animacji,
2. montaż animacji,
3. animacja poklatkowa,
4. podstawy pracy w AfterEffects.

Podstawy grafiki trójwymiarowej z elementami druku 3d

1. definicja grafiki 3D,
2. tworzenie prostych i złożonych obiektów geometrycznych,
3. modelowanie z użyciem spline i mesh,
4. zastosowanie modyfikatorów,
5. stosowanie tekstur,
6. techniki oświetlenia,
7. przygotowanie modelu do druku 3d,
8. wydruk 3D.

Kreacja video

1. tworzenie sceny,
2. definiowanie klatek kluczowych animacji,
3. definiowanie toru ruchu,
4. ruch postaci,
5. efekty animacji,
6. rendering.

Nowe technologie w grafice komputerowej

1. omówienie nowych narzędzi stosowanych w grafice komputerowej,
2. generatywna sztuczna inteligencja i jej wykorzystanie w grafice komputerowej,
3. wykorzystanie AR, MR, VR w grafice komputerowej.

Psychofizjologia widzenia

1. budowa oka i mózgu człowieka,
2. postrzeganie barw,
3. postrzeganie perspektywy,
4. złudzenia optyczne.

Studia trwają 2 semestry, umożliwiają uzyskanie 30 punktów ECTS. Zajęcia realizowane są w formie mieszanej, około 70% zajęć prowadzonych jest w formie zdalnej. Zajęcia odbywają się średnio co 2 tygodnie w soboty i niedziele, średnio 6 - 8 godzin dziennie (godzina dydaktyczna - 45 minut).

Absolwent studiów podyplomowych uzyskuje świadectwo ukończenie studiów podyplomowych.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 23

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
1 z 23 Wstęp do grafiki komputerowej	16-03-2024	10:45	14:20	03:35	Tak
2 z 23 Wstęp do grafiki komputerowej	17-03-2024	08:55	16:10	07:15	Tak
3 z 23 Grafika wektorowa	06-04-2024	08:00	11:30	03:30	Nie
4 z 23 Projektowanie cyfrowe (Figma)	06-04-2024	12:40	16:10	03:30	Nie
5 z 23 Grafika wektorowa	07-04-2024	08:00	11:30	03:30	Nie
6 z 23 Grafika rastrowa	20-04-2024	08:55	12:30	03:35	Tak
7 z 23 Fotografia i fotoedycja	20-04-2024	12:40	17:05	04:25	Tak
8 z 23 Grafika rastrowa	21-04-2024	08:55	12:30	03:35	Tak
9 z 23 Fotografia i fotorelacja	21-04-2024	12:40	16:10	03:30	Tak
10 z 23 Grafika rastrowa	18-05-2024	08:00	11:30	03:30	Nie
11 z 23 Grafika rastrowa	19-05-2024	08:00	11:30	03:30	Nie
12 z 23 Podstawy DTP	01-06-2024	08:55	12:30	03:35	Tak
13 z 23 Fotografia i fotoedycja	01-06-2024	12:40	17:05	04:25	Tak

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
14 z 23 Podstawy DTP	02-06-2024	08:55	12:30	03:35	Tak
15 z 23 Grafika rastrowa	02-06-2024	12:40	14:20	01:40	Tak
16 z 23 Grafika wektorowa	15-06-2024	08:00	11:30	03:30	Nie
17 z 23 Projektowanie cyfrowe (Figma)	15-06-2024	12:40	16:10	03:30	Nie
18 z 23 Projektowanie cyfrowe (Figma)	16-06-2024	08:00	11:30	03:30	Nie
19 z 23 Podstawy DTP	16-06-2024	12:40	16:10	03:30	Nie
20 z 23 Projektowanie cyfrowe (Figma)	29-06-2024	08:00	11:30	03:30	Nie
21 z 23 Grafika wektorowa	29-06-2024	12:40	16:10	03:30	Nie
22 z 23 Podstawy DTP	30-06-2024	08:00	11:30	03:30	Nie
23 z 23 Grafika wektorowa	30-06-2024	12:40	14:20	01:40	Nie

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	4 800,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	4 800,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	25,53 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Gabriela Piechnik-Czyż

Doktor nauk społecznych w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach (Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie).

Jej zainteresowania naukowe koncentrują się wokół komunikacji wizualnej. Specjalizuje się w grafice 2D (zwłaszcza związanej z DTP, grafiką informacyjną) oraz video i fotografii. Rozwijając swoje zainteresowania oraz umiejętności w latach 2019-2020 uczestniczyła w wielu kursach, m.in. gamifikacja w edukacji wyższej, nowoczesne technologie w edukacji, tworzenie infografik, project manager, specjalista ds. marketingu, czy też komunikacja w dydaktyce. Prowadzi zajęcia na studiach pierwszego i drugiego stopnia oraz na studiach podyplomowych.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Zapewniamy uczestnikom studiów dostęp do materiałów przekazywanych przez wykładowców poszczególnych przedmiotów drogą elektroniczną oraz na platformie Moodle. Słuchacze otrzymują: prezentacje przygotowane przez wykładowców, skrypty, kodeks pracy w formie wydrukowanej, inne materiały opisowe przygotowane przez wykładowców, zestawy ćwiczeń.

Warunki uczestnictwa

Osoby z wykształceniem wyższym (I lub II stopnia). Rejestracja <https://podyplomowe.wsiz.pl/rekrutacja/>

Rejestracja na studia podyplomowe odbywa się w formie elektronicznej. Aby zarezerwować miejsce na studiach podyplomowych konieczne jest złożenie kompletu wymaganych dokumentów rekrutacyjnych. Zgłoszenie na studia tylko przez Bazę Usług Rozwojowych nie gwarantuje miejsca w grupie.

Informacje dodatkowe

Zajęcia odbywają się w soboty-niedziele co 2 tygodnie po około 6-8h lekcyjnych każdego dnia oraz w ciągu tygodnia w godzinach wieczornych. Zajęcia stacjonarne prowadzone w siedzibie uczelni w Rzeszowie przy ul. Sucharskiego 2 oraz w Kampusie uczelni w Kielnarowej. Zajęcia prowadzą: dr Gabriela Piechnik-Czyż, Patrycja Wilczyńska, Małgorzata Domiszewska, Aleksandra Skura.

Zajęcia stacjonarne prowadzone w Kampusie uczelni w Kielnarowej.

Harmonogram zajęć drugiego semestru zostanie zamieszczony w BUR na przełomie sierpnia i września 2024 r.

Warunki techniczne

Zajęcia zdalne prowadzone są z użyciem platformy Cisco Webex. Słuchacz loguje się do platformy Cisco Webex ze swojego konta w Wirtualnej Uczelni. Słuchacz, aby skorzystać z zajęć online musi posiadać stanowisko pracy spełniające poniższe minimalne wymagania:

Komputer/laptop/ z zainstalowanym systemem:

Windows

- Windows 10 lub nowszym

Mac OS

- 10.15 lub nowszym

Urządzenia mobilne:

iOS

- 16 i nowsze

iPadOS

- 16 i nowsze

Android

- 10 i nowsze

Minimalna przepustowość połączenia internetowego:

- Download 4 Mb/s
- Upload 4 MB/s

Niezbędne oprogramowanie umożliwiające uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów

- Przeglądarka internetowa (według wyboru słuchacza)

Adres

ul. mjr. Henryka Sucharskiego 2

35-225 Rzeszów

woj. podkarpackie

Budynek Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie oraz Centrum Edukacji Międzynarodowej WSliZ w Kielnarowej. Organizator: Centrum Studiów Podyplomowych parter, pok. 48

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Wi-fi
- Udogodnienia dla osób ze szczególnymi potrzebami
- Laboratorium komputerowe

Kontakt



Marta Cisek-Babiarz

E-mail csp@wsiz.edu.pl

Telefon (+48) 17 8661 517