



Zachodniopomorska  
Szkoła Biznesu -  
Akademia Nauk  
Stosowanych



## Produkcja multimedialna - studia podyplomowe

Numer usługi 2024/04/04/12874/2113202

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

📄 Studia podyplomowe

🕒 150 h

📅 18.10.2024 do 12.07.2025

6 960,00 PLN brutto

6 960,00 PLN netto

46,40 PLN brutto/h

46,40 PLN netto/h

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
<b>Sposób dofinansowania</b>	wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
<b>Grupa docelowa usługi</b>	<p>Adresatami studiów podyplomowych na kierunku "Produkcja Multimedialna" są osoby:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>zainteresowane karierą w branży multimedialnej oraz posiadające podstawową wiedzę na temat multimedii i technologii komputerowych.</li><li>mogą to być absolwenci kierunków związanych z informatyką, grafiką komputerową, dźwiękiem, filmem lub pokrewnymi dziedzinami.</li><li>pracownicy już aktywni zawodowo w obszarze produkcji multimedialnej, którzy chcą poszerzyć swoje umiejętności lub przekwalifikować się w nowych obszarach zawodowych.</li><li>studia te są skierowane zarówno do osób poszukujących pracy w firmach zajmujących się produkcją treści multimedialnych, jak również do tych, którzy planują rozpoczęcie własnego przedsiębiorstwa w tej dziedzinie.</li></ul> <p>Istotne jest, aby adresaci mieli zdolności kreatywne, umiejętność pracy w zespole oraz chęć ciągłego poszerzania wiedzy i umiejętności związanych z szybko rozwijającym się sektorem multimedialnym.</p>
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	6
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	25
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	17-10-2024
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

<b>Liczba godzin usługi</b>	150
<b>Podstawa uzyskania wpisu do BUR</b>	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.)
<b>Zakres uprawnień</b>	studia podyplomowe

## Cel

### Cel edukacyjny

Studia uczą praktycznego wykorzystania narzędzi i technik tworzenia multimedialnych treści wizualnych i dźwiękowych. Studenci zdobywają umiejętności programowania multimedialnego oraz projektowania interaktywnych multimedii. Zarządzanie projektem multimedialnym jest kluczowym elementem programu, obejmującym metodyki zarządzania projektem oraz planowanie i alokację zasobów. Studia te skupiają się na praktycznym doświadczeniu, umożliwiając zdobycie niezbędnych umiejętności do efektywnej pracy.

### Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Zrozumienie podstawowych koncepcji i technologii multimedialnych: Absolwent będzie posiadał wiedzę na temat istotnych pojęć związanych z produkcją multimedialną, takich jak grafika komputerowa, dźwięk, wideo, oraz podstawowe zasady programowania multimedialnego.	Zgodnie z regulaminem studiów	Prezentacja
Świadomość trendów i nowości w branży multimedialnej: Absolwent będzie zaznajomiony z najnowszymi technologiami, trendami oraz narzędziami stosowanymi w produkcji multimedialnej, co pozwoli mu na efektywne funkcjonowanie w dynamicznym środowisku pracy.	Zgodnie z regulaminem studiów	Prezentacja
Zrozumienie kwestii etycznych i prawnych związanych z produkcją multimedialną: Absolwent będzie miał świadomość podstawowych aspektów prawnych i etycznych, takich jak prawa autorskie, prawa konsumenta oraz zasady ochrony danych osobowych, które mają znaczenie w pracy w branży multimedialnej.	Zgodnie z regulaminem studiów	Prezentacja

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Zdolność do projektowania i tworzenia multimedialnych treści wizualnych i dźwiękowych: Absolwent będzie potrafił samodzielnie projektować i tworzyć treści multimedialne, wykorzystując różnorodne narzędzia i techniki graficzne, dźwiękowe oraz wideo.	Zgodnie z regulaminem studiów	Prezentacja
Umiejętność programowania i tworzenia interaktywnych aplikacji: Absolwent będzie posiadał podstawowe umiejętności programowania i tworzenia interaktywnych aplikacji oraz gier, co umożliwi mu projektowanie i rozwijanie multimedialnych projektów.	Zgodnie z regulaminem studiów	Prezentacja
Umiejętność efektywnej komunikacji i współpracy w zespole: Absolwent będzie potrafił skutecznie komunikować się z innymi członkami zespołu, wyrażać swoje pomysły oraz współpracować w celu osiągnięcia wspólnego celu projektowego.	Zgodnie z regulaminem studiów	Prezentacja
Umiejętność rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji w grupie: Absolwent będzie potrafił efektywnie rozpoznawać i rozwiązywać problemy oraz podejmować decyzje w kontekście projektów multimedialnych, wykorzystując zdolności analityczne i kreatywne podejście.	Zgodnie z regulaminem studiów	Prezentacja
Zdolność do adaptacji do zmieniających się warunków pracy: Absolwent będzie potrafił elastycznie reagować na zmiany w otoczeniu pracy, dostosowując się do nowych technologii, narzędzi i wymagań projektowych, co pozwoli mu na skuteczne działanie w różnych sytuacjach zawodowych.	Zgodnie z regulaminem studiów	Prezentacja

## Kwalifikacje

### Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

### Warunki uznania kompetencji

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

Nie zawiera opisu uzyskanych kompetencji. Zawiera wykaz przedmiotów, punkty ECTS oraz liczbę godzin - zgodnie z ustawowym wzorem świadectwa studiów podyplomowych. Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 12 września 2018 r.

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

Wydanie dokumentu potwierdza zaliczenie wszystkich modułów oraz egzaminu dyplomowego przed komisją egzaminacyjną.

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

Nie, dokument jest zgodny z wzorem wymienionym w: Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 12 września 2018 r. w sprawie dokumentów wydawanych w związku z przebiegiem lub ukończeniem studiów podyplomowych i kształcenia specjalistycznego.

## Program

### **Moduł 1: Podstawy Multimedialności - 15 godzin**

- Wprowadzenie do praktycznych narzędzi multimedialnych
- Ćwiczenia projektowe związane z interfejsami użytkownika

### **Moduł 2: Grafika Komputerowa - 20 godzin**

- Praktyczne ćwiczenia w projektowaniu grafiki 2D i 3D
- Zastosowanie narzędzi graficznych w praktyce

### **Moduł 3: Dźwięk w Multmediach - 15 godzin**

- Nagrywanie i edycja dźwięku - praktyczne przypadki
- Projektowanie dźwięku w projekcie multimedialnym

### **Moduł 4: Tworzenie Treści Wideo - 20 godzin**

- Ćwiczenia praktyczne w planowaniu, nagrywaniu i montażu wideo
- Zastosowanie technik narracyjnych w praktyce

### **Moduł 5: Programowanie Multimedialne - 25 godzin**

- Praktyczne projekty programowania multimedialnego
- Tworzenie interaktywnych aplikacji i gier

### **Moduł 6: Projektowanie Interaktywnych Multimediiów - 15 godzin**

- Projektowanie interfejsów użytkownika w praktyce
- Testowanie i optymalizacja interakcji użytkownika

### **Moduł 7: Zarządzanie Projektem Multimedialnym - 20 godzin**

- Praktyczne aspekty zarządzania projektem
- Korzystanie z narzędzi do zarządzania projektami w praktyce

### **Moduł 8: Etyka i Prawo w Produkcji Multimedialnej - 20 godzin**

- Praktyczne przypadki etyczne w produkcji multimedialnej
- Analiza konkretnych sytuacji prawnych związanych z produkcją multimedialną

**Łączna liczba godzin: 150 godz.**

Uczelnia zastrzega prawo do możliwości wprowadzenia do 15% zmian w programie kierunku.

Harmonogram zajęć zostanie opublikowany w październiku.

W razie braku możliwości organizowania zajęć stacjonarnych z powodów niezależnych od Szkoły, wszystkie kierunki studiów podyplomowych w Zachodniopomorskiej Szkole Biznesu mogą być realizowane w całości w formie online.

## Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
Brak wyników.					

## Cennik

### Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt usługi brutto	6 960,00 PLN
Koszt usługi netto	6 960,00 PLN
Koszt godziny brutto	46,40 PLN
Koszt godziny netto	46,40 PLN

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

### Dorota Dżega-Pietruszkiewicz

Prorektor ds. rozwoju, nauczyciel akademicki, trener i praktyk z doświadczeniem projektowym i procesowym. W codziennej pracy łączy zwinność z klasyką. Autorka kilkudziesięciu publikacji z zakresu zarządzania projektami, uczenia maszynowego i zarządzania zespołami rozproszonymi. Ekspert i metodyk zdalnego nauczania. Specjalizuje się w analizie wymagań, projektowaniu systemów informatycznych i zarządzaniu ryzykiem w projektach.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Studia w Zachodniopomorskiej Szkole Biznesu niosą za sobą wiele korzyści dla słuchaczy:

- Bezpłatny dostęp do bibliotek cyfrowych ibuk Libra oraz Biblio Ebookpoint (dawniej NASBI).
- Stały dostęp do materiałów szkoleniowych na platformie e-learningowej Uczelni oraz platformie z kursami otwartymi Navoica.pl.
- Możliwość nawiązania wartościowych kontaktów ze specjalistami dzięki uczestnictwu w licznych spotkaniach branżowych.
- Bezpłatny dostęp do pełnego pakietu Microsoft Office 365 (dostęp do skrzynki pocztowej o pojemności 100 GB, najnowsze wersje programów z pakietu MS Office: Word, Excel, PowerPoint, OneNote, Outlook, Teams, Forms itp., możliwość instalacji na 5 komputerach PC lub Mac, 5 tabletach lub smartfonach, edycję i współdzielenie dokumentów dzięki aplikacjom Office Online oraz Microsoft SharePoint, przechowywanie i udostępnianie plików dzięki nieograniczonej przestrzeni dyskowej usługi OneDrive).
- Wygodny plan zajęć, który pozwala na swobodne łączenie nauki z życiem prywatnym i zawodowym.

## Warunki uczestnictwa

Warunki przyjęcia na studia podyplomowe

Potrzebne dokumenty:

- pobrany ze strony formularz zgłoszeniowy na studia podyplomowe
- umowa edukacyjna na studia podyplomowe
- odpis dyplomu potwierdzającego ukończenia studiów wyższych
- 1 fotografie
- potwierdzenie uiszczenia opłaty wpisowej (jeżeli opłata wpisowa ma zastosowanie)

W razie braku możliwości organizowania zajęć stacjonarnych z powodów niezależnych od Szkoły, wszystkie kierunki studiów podyplomowych w Zachodniopomorskiej Szkole Biznesu mogą być realizowane w całości w formie online.

## Informacje dodatkowe

Więcej informacji o studiach podyplomowych na stronie [www.zpsb.pl/studia-podyplomowe](http://www.zpsb.pl/studia-podyplomowe)

Chcesz z nami porozmawiać o studiach, dopytać się o szczegóły skontaktuj się z nami:

Centrum Studiów Podyplomowych i Szkoleń

Zachodniopomorska Szkoła Biznesu

ul. Żołnierska 53

71-210 Szczecin

e-mail: [podyplomowe@zpsb.pl](mailto:podyplomowe@zpsb.pl)

tel. (91) 814 94 81, 814 94 86

## Warunki techniczne

Wybrane zajęcia realizowane w trybie online (do 40% liczby godzin) będą realizowane za pośrednictwem MS Teams. Słuchacz dostaje dostęp do platformy wraz z uzyskaniem statusu słuchacza i otrzymaniem adresu mailowego uczelnianego.

## Adres

ul. Żołnierska 53

71-210 Szczecin

woj. zachodniopomorskie

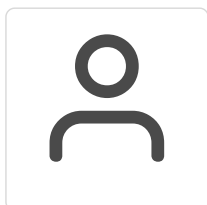
Bezpłatny parking

Dojazd liniami tramwajowymi 4, 5 i 7 oraz liniami autobusowymi 60, 74, 75 i 105

## Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

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

## Kontakt



**Katarzyna Jakuszewska**

**E-mail** [podyplomowe@zpsb.pl](mailto:podyplomowe@zpsb.pl)

**Telefon** (+48) 91 8149 481