



## Studia podyplomowe "Grafika komputerowa"

Numer usługi 2024/05/15/14073/2150361

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

📅 26.10.2024 do 30.06.2025

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
<b>Sposób dofinansowania</b>	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
<b>Grupa docelowa usługi</b>	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.
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	16
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	18
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	23-10-2024
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)
<b>Liczba godzin usługi</b>	188
<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 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	Tworzy 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 konkretnej sytuacji	Prezentacja
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 studiów podyplomowych uzyskuje świadectwo zgodnie z obowiązującym rozporządzeniem ministerialnym oraz zaświadczenie o osiągniętych efektach 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 zgodnie z wytycznymi zawartymi w kartach przedmiotów.

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

Po uzyskaniu zaliczeń i zdaniu egzaminów przedmiotowych oraz zakończeniu zajęć dydaktycznych słuchacz zdaje egzamin końcowy w formie ustnej wypowiedzi przed powołaną komisją.

# Program

Program studiów podyplomowych obejmuje następujące zagadnienia:

## **Wstęp do grafiki komputerowej**

1. teoria grafiki,
2. anatomia systemu wizualnego człowieka,
3. teoria kolorów,
4. przestrzenie 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 ukończenia studiów podyplomowych.

## 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 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
Koszt osobogodziny netto	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, 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 w formie stacjonarnej i zdalnej. Zajęcia zdalne realizowane są z wykorzystaniem platformy Cisco Webex.

Czesne za studia wpisane w karcie usługi nie obejmuje opłaty rekrutacyjnej w wysokości 50 zł. Opłatę rekrutacyjną należy wnieść w chwili rejestracji na studia przez system rekrutacyjny uczelni.

# 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
- Laboratorium komputerowe
- Udogodnienia dla osób ze szczególnymi potrzebami

## Kontakt



**Marta Cisek-Babiarz**

**E-mail** [csp@wsiz.edu.pl](mailto:csp@wsiz.edu.pl)

**Telefon** (+48) 17 8661 517