



WYŻSZA SZKOŁA
INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA Z
SIEDZIBĄ W
RZESZOWIE



Studia podyplomowe "Grafika komputerowa"

Numer usługi 2024/05/15/14073/2150361

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

📚 Studia podyplomowe

🕒 188 h

📅 08.03.2025 do 28.02.2026

4 800,00 PLN brutto

4 800,00 PLN netto

25,53 PLN brutto/h

25,53 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Identyfikator projektu	Małopolski Pociąg do kariery
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. Usługa również adresowana dla Uczestników Projektu MP.
Minimalna liczba uczestników	16
Maksymalna liczba uczestników	18
Data zakończenia rekrutacji	06-03-2025
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 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	Tworzy modele i projekty do wydruku, zamieszczania na stronach internetowych. Analizuje i wybiera najbardziej optymalne rozwiązanie dostosowane do potrzeb konkretnej sytuacji	Prezentacja Prezentacja
Komunikuje wyniki swoich działań stosując różne metody i techniki komunikowania się. Współpracuje z ekspertami zewnętrznymi w celu rozwiązania problemów wynikających ze specyfiki zawodu.	Zarządza zespołem komunikując zadania do wykonania z wykorzystaniem dostępnych metod i technik. Analizuje podobne rozwiązania celem podjęcia najbardziej optymalnych decyzji.	Obserwacja w warunkach symulowanych Wywiad swobodny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

Tak. 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?

Tak. 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?

Tak. 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.					

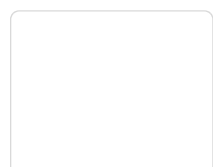
Cennik

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.

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.

Informacje dodatkowe

Zajęcia dydaktyczne realizowane są średnio co 2 tygodnie w trybie weekendowym po 6-8 godz. zajęć. Zajęcia realizowane w formie stacjonarnej i zdalnej w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem platformy Cisco Webex. Sporadycznie zajęcia w formie zdalnej mogą być realizowane w ciągu tygodnia w godzinach wieczornych (2 godziny od 18.10 do 19.50). Zajęcia dydaktyczne realizowane są najczęściej w blokach obejmujących wskazaną liczbę godzin dydaktycznych (45 minut) i przerwę. Przerwy nie są wliczane do czasu zajęć.

Wykładowcy posiadają wymagane wykształcenie i doświadczenie.

Szczegółowy harmonogram zajęć dydaktycznych oraz kadra realizująca zajęcia będzie wprowadzona do Bazy Usług Rozwojowych na co najmniej 6 dni przed rozpoczęciem każdego semestru.

Usługa skierowana do Uczestników Projektu MP.

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 WSiIZ w Kielnarowej. Organizator: Centrum Studiów Podyplomowych parter, pok. 48

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe

Kontakt



Marta Cisek-Babiarz

E-mail csp@wsiz.edu.pl

Telefon (+48) 17 8661 517