



Akademia WSB

★★★★☆ 4,4 / 5

1 048 ocen

Grafika komputerowa i multimedia - studia podyplomowe online

Numer usługi 2025/05/07/8729/2729734

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Studia podyplomowe

🕒 168 h

📅 15.11.2025 do 07.06.2026

5 600,00 PLN brutto

5 600,00 PLN netto

33,33 PLN brutto/h

33,33 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Identyfikatory projektów	Małopolski Pociąg do kariery
Grupa docelowa usługi	<p>Studia adresowane są do osób zainteresowanych zdobyciem kompetencji niezbędnych w pracy grafika kreatywnego, rozwinięciem wyobraźni plastycznej i umiejętności projektowania graficznego, w szczególności do pracowników działów PR i reklamy, uczestniczących w tworzeniu wizerunku organizacji.</p> <p>Usługa adresowana również dla Uczestników Projektu Małopolski Pociąg do Kariery</p>
Minimalna liczba uczestników	10
Maksymalna liczba uczestników	30
Data zakończenia rekrutacji	18-10-2025
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	168
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

Usługa przygotowuje do samodzielnego i profesjonalnego wykonywania zadań z zakresu grafiki komputerowej i multimediiów, w tym: obsługi specjalistycznych programów graficznych, projektowania graficznego 2D i 3D, cyfrowej obróbki obrazu, projektowania stron internetowych, fotografii reklamowej, komputerowego przygotowania materiałów do druku oraz tworzenia elementów systemu identyfikacji wizualnej firmy (leksykalnych, semantycznych i graficznych).

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>W zakresie wiedzy:</p> <p>Absolwent rozróżnia specjalistyczne programy graficzne oraz charakteryzuje podstawowe funkcjonalności</p> <p>Absolwent definiuje zasady projektowania graficznego 3D</p> <p>Absolwent charakteryzuje funkcjonalności i obsługuje oprogramowanie stosując podstawowe techniki cyfrowe i cyfrową obróbkę obrazu</p> <p>Absolwent definiuje elementy systemu identyfikacji wizualnej firmy w zakresach: leksykalnych, semantycznych, graficznych.</p> <p>Absolwent charakteryzuje algorytmy wykorzystywane w grafice rastrowej i wektorowej zarówno 2D jak i 3D</p>	<p>W zakresie wiedzy:</p> <p>Uczestnik poprawnie identyfikuje i opisuje funkcje co najmniej trzech najważniejszych i popularnych programów graficznych, wskazując ich główne zastosowania.</p> <p>Uczestnik poprawnie opisuje podstawowe zasady tworzenia obiektów 3D</p> <p>Uczestnik prawidłowo opisuje kluczowe funkcje programu graficznego oraz wskazuje obszary ich wykorzystania w praktyce.</p> <p>Uczestnik precyzyjnie opisuje leksykalne, semantyczne i graficzne elementy identyfikacji wizualnej.</p> <p>Uczestnik poprawnie opisuje i porównuje algorytmy stosowane w grafice rastrowej i wektorowej, zarówno 2D, jak i 3D</p>	<p>Test teoretyczny</p>
<p>W zakresie umiejętności:</p> <p>Absolwent Projektuje, tworzy i przygotowuje do druku graficzne elementy identyfikacji wizualnej: logo, wizytówka, papier firmowy, layout firmowej strony WWW, materiały reklamowe</p> <p>Absolwent przygotowuje cyfrowe materiały graficzne zgodnie z wymaganiami drukarni</p>	<p>W zakresie umiejętności:</p> <p>Uczestnik ocenia kompletny zestaw graficznych elementów identyfikacji wizualnej (logo, wizytówka, layout strony WWW), zgodnie z wymaganiami dotyczącymi druku.</p> <p>Uczestnik ocenia dostarczone materiały graficzne w odpowiednich formatach, spełniające wymogi techniczne drukarni (np. rozdzielczość, profil kolorów).</p>	<p>Test teoretyczny</p>

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>W zakresie kompetencji społecznych:</p> <p>Absolwent uzasadnia potrzebę ciągłego doksztalcania się, podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych.</p> <p>Absolwent planuje proces samokształcenia się.</p> <p>Absolwent prezentuje graficzne projekty w sposób zrozumiały dla specjalistów innych dziedzin z uwzględnieniem różnych punktów widzenia</p>	<p>W zakresie kompetencji społecznych:</p> <p>Uczestnik przedstawia konkretne argumenty na rzecz podnoszenia swoich kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych</p> <p>Uczestnik opracowuje i przedstawia plan swojego dalszego rozwoju zawodowego i edukacyjnego, obejmujący konkretne działania.</p> <p>Uczestnik przedstawia zasady prezentacji projektów graficznych, tłumacząc zastosowane rozwiązania osobom spoza branży, z uwzględnieniem ich potrzeb i perspektyw.</p>	<p>Test teoretyczny</p>

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

TAK

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

TAK

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

TAK

Program

Lp.	Nazwa przedmiotu	Liczba godzin	Liczba godzin	ECTS
		zajęć teoretycznych	zajęć praktycznych	
1.	Zasady projektowania graficznego i typografii	16	-	3

2.	Grafika rastrowa	-	16	3
3.	Grafika wektorowa	-	8	2
4.	Obróbka fotografii reklamowej	8	8	3
5.	Kreowanie elementów identyfikacji wizualnej	8	8	3
6.	Projektowanie grafiki internetowej	-	24	5
7.	Animacja i interakcja w grafice komputerowej	8	16	4
8.	Tworzenie multimedialnego przekazu reklamowego	-	24	4
9.	Modelowanie 3D i wizualizacja	-	8	1
10.	Desktop Publishing	8	8	2
	Razem:	48	120	30

W trakcie realizacji usługi będą wykorzystywane metody interaktywne i aktywizujące, takie jak:

- ćwiczenia praktyczne z wykorzystaniem programów graficznych,
- analiza case studies (przypadków projektowych),
- praca w zespołach projektowych,
- konsultacje indywidualne z prowadzącym,
- burze mózgów i dyskusje moderowane,
- realizacja zadań projektowych z bieżącą informacją zwrotną.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

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

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 600,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 600,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	33,33 PLN
Koszt osobogodziny netto	33,33 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 2



1 z 2

mgr Krzysztof Świerc

specjalista w zakresie grafiki komputerowej oraz projektowania i tworzenia stron internetowych. Posiada aktualne, udokumentowane doświadczenie zawodowe zdobyte w ciągu ostatnich 5 lat w branży grafiki komputerowej i multimediiów. Od kilku lat prowadzi zajęcia, szkolenia oraz kursy z zakresu grafiki komputerowej, obsługi specjalistycznych programów graficznych, psychologii reklamy i marketingu.

Jest czynnym nauczycielem akademickim oraz nauczycielem przedmiotów zawodowych, aktywnie współpracującym z sektorem edukacyjnym i kreatywnym.



2 z 2

dr Marek Czerwec

doktor nauk technicznych, projektant graficzny, fotograf, webdesigner oraz typograf z wieloletnim doświadczeniem.

Od ponad 15 lat zajmuje się projektowaniem graficznym oraz tworzeniem identyfikacji wizualnej firm.

W ciągu ostatnich 5 lat aktywnie realizował projekty z zakresu grafiki użytkowej, projektowania stron internetowych oraz typografii.

Jego doświadczenie zawodowe i kompetencje są stale rozwijane i potwierdzone praktyką w branży kreatywnej i edukacyjnej.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują materiały z wytypowanych zajęć po ich realizacji.

Selekcja materiałów odbywa się na podstawie złożoności omawianych zagadnień, zgłaszanego zapotrzebowania uczestników, charakteru zajęć (teoretyczne/warsztatowe) oraz możliwości wynikających z praw autorskich i licencyjnych.

Warunki uczestnictwa

Kandydaci powinni posiadać co najmniej wyższe wykształcenie.

Warunkiem uczestnictwa w usłudze jest dokonanie wpłaty opłaty wpisowej w kwocie 300 zł, która jest dodatkową opłatą poza kosztem wskazanym w usłudze.

Zapis w BUR nie jest równoznaczny z przyjęciem na studia na Uczelni. Warunkiem przyjęcia na studia na Uczelni jest dokonanie rejestracji w internetowym systemie rekrutacji oraz złożenie kompletu dokumentów.

Informacje dodatkowe

Dni odbywania się zajęć: dwa razy w miesiącu: soboty, niedziele.

Uczestnik ma obowiązek: regularnego, zgodnego z planem zajęć uczestniczenia w zajęciach dydaktycznych

(minimalny procent frekwencji 80%).

Obecność uczestników będzie potwierdzana na podstawie logów systemowych i raportów aktywności w platformie e-learningowej (w przypadku formy online).

Organizator studiów zastrzega sobie możliwość wprowadzenia zmian w programie studiów.

Zawarto umowę z WUP Kraków w ramach projektu Małopolski Pociąg do Kariery

Warunki techniczne

Warunki techniczne

Usługa realizowana zdalnie poprzez platformy ClickMeeting, Zoom oraz Microsoft Teams

Minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika lub inne urządzenie do zdalnej komunikacji: •Komputer stacjonarny/laptop z dostępem do Internetu

•Sprawny mikrofon i kamera internetowa (lub zintegrowane z laptopem)

Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik: download 8 mb/s, upload 8 mb/s, ping 15 ms

Niezbędne oprogramowanie umożliwiające Uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów: Zalecamy wykorzystanie aktualnej wersji przeglądarki CHROME (zarówno na komputerach z systemem operacyjnym Windows jak i Apple

Okres ważności linku umożliwiającego uczestnictwo w spotkaniu on-line: 7,5 h

Kontakt



Sandra Szczygieł

E-mail krakow@wsb.edu.pl

Telefon (+48) 887 722 303