



Studia podyplomowe "Grafika komputerowa"

Numer usługi 2025/05/19/14073/2755503

5 400,00 PLN brutto

5 400,00 PLN netto

28,72 PLN brutto/h

28,72 PLN netto/h

WYŻSZA SZKOŁA
INFORMATYKI I
ZARZĄDZANIA Z
SIEDZIBĄ W
RZESZOWIE

📍 Rzeszów

🏠 Studia podyplomowe

📖 mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

🕒 188:00 h

📅 24.10.2026 do 30.06.2027

★★★★★ 4,6 / 5

683 oceny

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Identyfikatory projektów	Małopolski Pociąg do kariery
Grupa docelowa usługi	<p>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.</p> <p>Usługa również adresowana dla Uczestników Projektu MP.</p>
Minimalna liczba uczestników	16
Maksymalna liczba uczestników	18
Data zakończenia rekrutacji	22-10-2026
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 2024 r. poz. 1571, z późn. zm.)

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
<p>Wykorzystuje narzędzia i metody komputerowej obróbki grafiki 2D oraz 3D.</p> <p>Projektuje grafiki na potrzeby druku, projektowania serwisów internetowych, grafiki reklamowej, modelowania grafiki 3D, a także tworzenia multimedialnych i interaktywnych prezentacji komputerowych</p>	<p>Tworzy projekty z wykorzystaniem programów graficznych</p> <p>Tworzy modele i projekty do wydruku, zamieszczania na stronach internetowych.</p>	<p>Obserwacja w warunkach rzeczywistych</p> <p>Prezentacja</p>
<p>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</p>	<p>Analizuje i wybiera najbardziej optymalne rozwiązanie dostosowane do potrzeb konkretnej sytuacji</p>	<p>Prezentacja</p>
<p>Komunikuje wyniki swoich działań stosując różne metody i techniki komunikowania się.</p>	<p>Zarządza zespołem komunikując zadania do wykonania z wykorzystaniem dostępnych metod i technik.</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
<p>Współpracuje z ekspertami zewnętrznymi w celu rozwiązania problemów wynikających ze specyfiki zawodu.</p>	<p>Analizuje podobne rozwiązania celem podjęcia najbardziej optymalnych decyzji.</p>	<p>Wywiad swobodny</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

Szczegółowy program studiów:

1. Podstawy grafiki komputerowej

1. teoria grafiki, hierarchia informacji i czytelność graficzna,
2. anatomia systemu wizualnego człowieka - budowa oka i mózgu człowieka,
3. teoria kolorów (dobór kolorów, właściwości koloru),
4. postrzeganie barw, postrzeganie perspektywy, złudzenia optyczne.
5. formaty graficzne (rozdzielczość, różnica między PPI a DPI, metody kompresji)
6. kompozycja i podstawowe zasady budowania przekazu wizualnego.

2. Fotografia i fotoedycja

1. podstawowe pojęcia z zakresu fotografii (trójkąt ekspozycji, zasady kompozycji, rodzaje fotografii)
2. obsługa aparatu, dobór obiektywów, praca w warunkach studyjnych,
3. ćwiczenia praktyczne z wykorzystaniem różnych rodzajów fotografii,
4. zapoznanie z oprogramowaniem wykorzystywanym do przetwarzania i edycji zdjęć, np. Adobe Photoshop,
5. podstawy retuszu, korekty poprawy jakości fotografii, praca z maskami
6. praca z fotografią - od pomysłu do publikacji.

3. Grafika rastrowa

1. definicja, istota i wykorzystanie grafiki rastrowej,
2. zapoznanie z oprogramowaniem wykorzystywanym do grafiki rastrowej, np. Adobe Photoshop,
3. operacje na obrazach - użycie warstw, pędzli, zaznaczania, przekształcania, filtry, tryby mieszania i efekty specjalne,
4. Fotomontaż i łączenie obrazów,
5. przetwarzanie grafiki rastrowej, przygotowanie do specyfikacji mediów.

4. Grafika wektorowa

1. definicja, istota i wykorzystanie grafiki wektorowej,
2. zapoznanie z oprogramowaniem wykorzystywanym do grafiki wektorowej, np. Adobe Illustrator,
3. operacje graficzne – techniki łączenia, określenia i modyfikacji kształtów, transformacje.
4. obiekty i narzędzia wektorowe (praca na krzywych, piórko, kształty),
5. elementy składu graficznego – praca z tekstem,
6. Ćwiczenia praktyczne z wykorzystania grafiki wektorowej.

5. Interaktywne media i UX/UI Design

1. definicja interaktywnych mediów i ich rola w komunikacji wizualnej, przykłady zastosowania
2. Podstawy UI – zasady projektowania interfejsów, stosowane formaty graficzne, responsywność
3. zapoznanie z oprogramowaniem wykorzystywanym do tworzenia interfejsów, np. Adobe XD, Figma
4. ćwiczenia wykorzystujące metodologię Design Thinking, np. stworzenie person, map doświadczeń, scenariuszy ruchów użytkownika
5. wstęp do prototypowania.
6. analizowanie studium przypadku.

6. Typografia i podstawy DTP (Desktop Publishing)

1. elementy i pojęcia DTP,
2. formaty i standardy stosowane w DTP,
3. typografia i rodzaje krojów pisma – praktyczne wykorzystanie w projektowaniu graficznym,
4. zapoznanie z oprogramowaniem wykorzystywanym do DTP, np. Adobe InDesign,
5. skład i formatowanie publikacji,
6. przygotowanie materiałów do wydruku.

7. Identyfikacja wizualna i branding

1. Podstawy brandingu i identyfikacji wizualnej, kluczowe elementy, przykłady dobrze zaprojektowanych systemów identyfikacji wizualnej,
2. tworzenie strategii wizualnej marki
3. projektowanie znaku, logo i specyfikacja projektu,
4. Projektowanie elementów identyfikacji wizualnej,
5. brandbook i key visual marki.

8. Animacja i motion graphics

1. formaty i rodzaje animacji,
2. zapoznanie z oprogramowaniem wykorzystywanym do pracy z animacją, np. Adobe After Effects, Canva
3. ćwiczenia praktyczne związane z pracą z animacją komputerową, definiowanie klatek kluczowych, transformacje,
4. praca z podstawowymi efektami wizualnymi, np. Greenscreen, trackowanie obiektów,
5. Rendering.

9. Projektowanie na potrzeby internetu i social media

1. omówienie platform mediów społecznościowych i zamieszczanych tam treści,
2. zapoznanie z narzędziami wykorzystywanym do pracy z projektowaniem na potrzeby internetu i social media, np. CapCut, Captions, Canva,
3. rozmiary wykorzystywanych treści na social media,
4. wykorzystanie typografii i łączenie obrazu z tekstem w social mediach,
5. psychologia kolorów w grafice w kontekście marketingowym,
6. ćwiczenia praktyczne związane z tworzeniem materiałów do internetu i social media, np. posty, banery na stronę www,
7. optymalizacja plików i zapis do internetu.

10. Wideo i postprodukcja

1. podstawowe pojęcia z zakresu wideo oraz ustawienia wykorzystywane przy realizacjach,
2. praca z kamerą - ruchy, techniki nagrywania, sprzęt i akcesoria wykorzystywane do realizacji materiałów wideo,
3. zapoznanie z oprogramowaniem wykorzystywanym do pracy z wideo, np. Adobe Premiere Pro,
4. korekcja i gradacja kolorów w filmie,
5. ćwiczenia praktyczne związane z pracą z montażem wideo, np. krótkie formy audiowizualne.

11. 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.

12. Podstawy grafiki trójwymiarowej

1. definicja grafiki 3D i jej wykorzystanie,
2. tworzenie prostych i złożonych obiektów geometrycznych,
3. modelowanie z użyciem spline i mesh,
4. zastosowanie modyfikatorów, stosowanie tekstur,
5. techniki oświetlenia obiektów 3D.

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).

Walidacja: słuchacz studiów po uzyskaniu zaliczeń i zdaniu egzaminów przedmiotowych przystępuje do egzaminu końcowego. Po zdaniu egzaminu końcowego uzyskuje świadectwo ukończenia studiów podyplomowych.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 5

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
1 z 5 Podstawy grafiki komputerowej , 4 godz. dydaktyczne	Aleksandra Skura	24-10-2026	08:55	12:30	03:35	Tak
2 z 5 Fotografia i fotoedycja, 4 godz. dydaktyczne	Gabriela Piechnik-Czyż	24-10-2026	12:40	16:10	03:30	Tak
3 z 5 Podstawy grafiki komputerowej , 4 godz. dydaktyczne	Aleksandra Skura	25-10-2026	08:55	12:30	03:35	Tak
4 z 5 Fotografia i fotoedycja, 4 godz. dydaktyczne	Gabriela Piechnik-Czyż	25-10-2026	12:40	16:10	03:30	Tak
5 z 5 Walidacja, egzamin końcowy	-	30-06-2027	09:00	09:45	00:45	Tak

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 400,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 400,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	28,72 PLN
Koszt osobogodziny netto	28,72 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 6

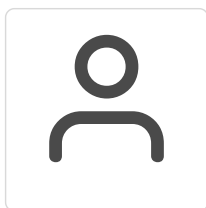


1 z 6

Jakub Głogowski

Projektant z 6-letnim doświadczeniem w projektowaniu na użytek cyfrowy oraz DTP. Jestem pasjonatem projektowania UX/UI, moim głównym narzędziem jest Figma. Pracuje komercyjnie, współpracując z klientami z różnych sektorów. Uwielbiam rozwiązywać wyzwania projektowe oraz tworzyć uszyte na miarę identyfikacje wizualne.

W wolnym czasie organizuje Hackathony oraz zajmuję się fotografią.



2 z 6

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.



3 z 6

Aleksandra Skura

Artystka wizualna, wykładowczyni i specjalistka w dziedzinie mediów cyfrowych, grafiki komputerowej oraz content marketingu. Na co dzień związana jest z Kolegium Mediów i Komunikacji Społecznej Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie. Jest asystentką merytoryczną prodziekana na kierunkach Grafika Komputerowa i Produkcja Multimedialna oraz Digital Marketing. Pełni również funkcję opiekuna merytorycznego na Centrum Studiów Podyplomowych na kierunku Grafika Komputerowa.

Aktywnie angażuje się w życie uczelni jako opiekunka studentów kierunku Grafika Komputerowa i Produkcja Multimedialna, inspirując i wspierając ich rozwój artystyczny i zawodowy.

Posiada prestiżowy certyfikat DIMAQ Professional, który potwierdza jej umiejętności w marketingu cyfrowym. Występuje także jako prelegentka na branżowych konferencjach marketingowych, dzieląc się wiedzą i doświadczeniem z zakresu produkcji multimedialnej oraz strategii wizualnych.

W swojej pracy łączy zamiłowanie do fotografii, filmu oraz nowoczesnych technologii wizualnych.

Koncentruje się na tworzeniu innowacyjnych treści wizualnych, zarówno artystycznych, jak i komercyjnych. Specjalizuje się w nagrywaniu i edycji materiałów wideo oraz fotografii, ze szczególnym naciskiem na fotografię produktową.



4 z 6

Małgorzata Domiszewska

Asystentka w Zakładzie Grafiki Komputerowej WSliZ.

Zatrudniona w Wyższej Szkole Informatyki i Zarządzania od 2021 roku.

Magister (Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie, 2013 r.), ukończony kierunek studiów: Dziennikarstwo i komunikacja społeczna; Licencjat (Uniwersytet Rzeszowski), ukończony kierunek studiów: edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych. Specjalizacja: grafika warsztatowa.

Prowadzi działalność artystyczną w zakresie fotografii, grafiki komputerowej (ilustracje, tworzenie gier komputerowych) oraz malarstwa olejnego (tradycyjne techniki). Jest laureatką Międzynarodowych Biennali Młodej Grafiki (Izrael, Niemcy, Polska i Rosja) „PRIMA SEPTEMBRIS. Przeciw nienawiści” jako reprezentantka Polski.



5 z 6

Izabela Lenczowska

Magister Dziennikarstwa i komunikacji społecznej, ze specjalnością Grafika komputerowa w mediach (Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania z siedzibą w Rzeszowie, rok 2023). Studia licencjackie ukończyła na kierunku Grafika komputerowa i produkcja multimedialna ze specjalnościami Komunikacja wizualna w marketingu oraz Grafika multimedialna (Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania z siedzibą w Rzeszowie, rok 2021).

Jej zainteresowania naukowe jak i hobbystyczne koncentrują się wokół komiksu, grafiki 2D, ilustracji oraz malarstwa cyfrowego.



6 z 6

Mariusz Chorąży

Wykładowca WSiIZ, Katedra Projektowania Graficznego. Prowadzi zajęcia dydaktyczne z zakresu: Podstawy grafiki trójwymiarowej, Animacja i techniki chwytania ruchu, Ruch i animacja, Ruch i techniki chwytania ruchu, Video Mapping, Modelowanie 3D, Animacja 3D, Grafika komputerowa.

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 i będzie aktywna od 1 kwietnia 2026 r. 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.

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 - kampus WSliZ, Kielnarowa 386 A. 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