

Akademia WSB

★★★★☆ 4,4 / 5

1 193 oceny

## Grafika komputerowa i multimedia - studia podyplomowe online

Numer usługi 2025/12/17/8729/3217590

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

📚 Studia podyplomowe

🕒 168 h

📅 11.04.2026 do 28.02.2027

5 600,00 PLN brutto

5 600,00 PLN netto

33,33 PLN brutto/h

33,33 PLN netto/h

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
<b>Grupa docelowa usługi</b>	<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> <p>Usługa również adresowana dla Uczestników Projektu Nowy start w Małopolsce z EURESEM</p> <p>Usługa rozwojowa adresowana również dla Uczestników projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe.</p>
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	10
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	30
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	25-03-2026
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	zdalna w czasie rzeczywistym
<b>Liczba godzin usługi</b>	168
<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 2024 r. poz. 1571, z późn. zm.)
<b>Zakres uprawnień</b>	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>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</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> <p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>W zakresie kompetencji społecznych:</p> <p>Absolwent uzasadnia potrzebę ciągłego dokształcania 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> <p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</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 zajęć teoretycznych	Liczba godzin zajęć praktycznych	Liczba godzin zajęć ONLINE	Liczba punktów ECTS

1.	Zasady projektowania graficznego i typografii	16	-	16	3
2.	Grafika rastrowa	-	16	16	3
3.	Grafika wektorowa	-	8	8	2
4.	Obróbka fotografii reklamowej	8	8	16	3
5.	Kreowanie elementów identyfikacji wizualnej	8	8	16	3
6.	Projektowanie grafiki internetowej	-	24	24	5
7.	Animacja i interakcja w grafice komputerowej	8	16	24	4
8.	Tworzenie multimedialnego przekazu reklamowego	-	24	24	4
9.	Modelowanie 3D i wizualizacja	-	8	8	1
10.	Desktop Publishing	8	8	16	2
	Razem:	48	120	168	30

- Kandydaci powinni posiadać co najmniej wyższe wykształcenie.
- **Czas trwania:** 2 semestry
- **Podstawa zaliczenia:** studia kończą się 2 egzaminami po każdym semestrze studiów
- **Dni odbywania się zajęć:** dwa razy w miesiącu: soboty, niedziele, w godz. 8.00 – 14:35
- Zajęcia w formule Online

**Organizator studiów zastrzega sobie możliwość wprowadzenia zmian w programie studiów.**

**Rodzaj dokumentu potwierdzającego ukończenie studiów podyplomowych:** Świadectwo ukończenia studiów podyplomowych zgodnie z Rozporządzeniem 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

**Łączna liczba punktów ECTS: 30**

Zajęcia realizowane weekendowo w wybrane soboty i niedziele. Przerwy nie wliczają się w czas usługi.

**Sposób walidacji:** studia kończą się 2 egzaminami w formie testów pisemnych realizowanych zdalnie, po każdym semestrze studiów.

# 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: 7



1 z 7

### mgr Emanuela Sutyla

Absolwentka Wyższej Szkoły Technicznej w Katowicach, magister sztuki. Dwukrotna stypendystka Rektora za wyniki w nauce. Ukończyła studia na kierunku grafika, specjalność grafika reklamowa. Pracę dyplomową wraz z aneksem z grafiki warsztatowej obroniła w 2019 roku. Doświadczenie zawodowe zdobywa od 2020 roku pracując w Studiu Tecken, gdzie zajmuje się projektowaniem graficznym realizując projekty na potrzeby otoczenia społeczno-gospodarczego. W macierzystej uczelni od 2019 roku do 2023 roku pełniła funkcję asystentki w pracowni dr. hab. Tomasza Kipki, prof. uczelni – współprowadziła zajęcia z przedmiotów: grafika wektorowa, grafika wydawnicza, projektowanie opakowań, podstawy poligrafii, podstawy grafiki projektowej oraz aktywnie uczestniczyła w prowadzeniu zajęć w pracowni dyplomowej. Doświadczenie dydaktyczne pogłębia prowadząc od 2020 roku zajęcia z grafiki wektorowej w Akademii WSB w Dąbrowie Górniczej oraz od 2023 roku zajęcia z grafiki rastrowej na WSTI w Katowicach.. Dorobek artystyczny z zakresu plakatu, ilustracji, projektowania opakowań i znaków prezentuje na wystawach o randze ogólnopolskiej i międzynarodowej w kraju oraz na wystawach za granicą, m.in. w: Chinach, Kolumbii, Korei Płd., Macedonii, Meksyku, Turcji, na Słowacji i Węgrzech.

2 z 7

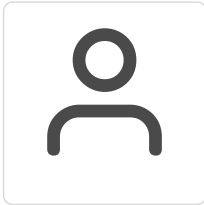


### **mgr Krzysztof Popławski**

od kilku lat związany jest z Akademią WSB, gdzie prowadzi zajęcia na kierunku Grafika restartowa. Specjalizuje się w obszarze projektowania graficznego, obróbki obrazu oraz tworzenia materiałów wizualnych do mediów cyfrowych i druku.

W pracy dydaktycznej łączy solidne przygotowanie techniczne z kreatywnym podejściem do projektowania. Posiada wieloletnie doświadczenie zawodowe w branży graficznej – współpracował z agencjami reklamowymi, wydawnictwami i firmami produkcyjnymi, realizując projekty komercyjne i artystyczne.

Od ponad pięciu lat aktywnie uczestniczy w projektach szkoleniowych, gdzie prowadzi warsztaty i szkolenia z zakresu grafiki komputerowej. Jego zajęcia charakteryzują się praktycznym podejściem, przyjazną atmosferą i naciskiem na rozwój kreatywności uczestników.



3 z 7

### **dr Anna Wójcicka**

jest wykładowczynią w Akademii WSB, posiadającą ponad pięcioletnie doświadczenie zawodowe w obszarze projektowania graficznego. Specjalizuje się w projektowaniu graficznym, łącząc wiedzę teoretyczną z praktycznymi umiejętnościami tworzenia nowoczesnych projektów wizualnych wykorzystywanych w mediach cyfrowych i drukowanych.



4 z 7

### **dr Marek Czerwiec**

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.



5 z 7

### **mgr Krzysztof Świerc**

Specjalista w zakresie grafiki komputerowej, projektowania i wykonywania stron internetowych z ponad 5-letnim doświadczeniem w branży. Nauczyciel akademicki oraz nauczyciel przedmiotów zawodowych prowadzący zajęcia, szkolenia i kursy z zakresu grafiki komputerowej, obsługi programów graficznych, psychologii reklamy oraz marketingu.



6 z 7

### **mgr Marta Zawadzka**

Absolwentka Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, dyplom z grafiki u prof. Romana Staraka oraz projektowania graficznego u prof. Mariana Oslislo.

Od wielu lat zajmuje się nauczaniem projektowania graficznego, w tym prowadzi zajęcia specjalizacyjne z projektowania książki, a także innowację, dotyczącą animacji 3D.

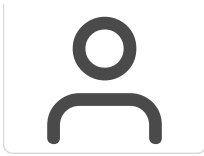
W swojej pracy korzysta głównie z takich programów, jak Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign oraz Blender.

Wykorzystuje także techniki grafiki tradycyjnej, głównie linoryt, suchą igłę i inne, a także malarstwo i rysunek.

Grafiką 3D zajmuje się od 10 lat, projektując modele do druku 3D oraz wizualizacje przestrzenne.



7 z 7



## Marek Demko

Senior UX/UI Designer w Instytucie Badań Edukacyjnych i freelancer. Od ponad 10 lat zajmuje się projektowaniem doświadczeń użytkownika, strategią produktów internetowych, aplikacji i tworzeniem innowacji cyfrowych. Implementuje, edukuje i promuje strategie User Experience w biznesie z wielką empatią do użytkownika. Od ponad 15 lat związany z branżą wydawniczą. Były Dyrektor Artystyczny i Szef Studia Graficznego dwutygodnika Gala. Projektant aplikacji wydawniczych dla National Geographic, Gala, Traveler, Moje Gotowanie, Focus. W swojej karierze realizował projekty cyfrowe i wydawnicze dla: Polsat Café, TVP2, TVN, Biedronka, OBI, Castorama, wydawnictwo Burda International Polska, Wydawnictwo Edipresse Polska, Sinfonia Varsovia, Narodowe Centrum Kultury, Poczta Polska, Ministerstwo Rozwoju, Multikino, Narodowe Centrum Kultury, Instytut Badań Edukacyjnych, Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, Klinika Okulistyczna OPTEGRA.

## 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 oraz Nowy Start w Małopolsce z EURESEM**

Usługi zwolnione na podstawie art.43 ust.1 pkt 26b Ustawy o VAT

Zawarto umowę z Wojewódzkim Urzędem Pracy w Szczecinie na świadczenie usług rozwojowych z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe

# 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



**Marta Pycia**

**E-mail** [marta.pycia@wsb.edu.pl](mailto:marta.pycia@wsb.edu.pl)

**Telefon** (+48) 32 2959 311