

Program studiów

cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2025/2026

Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok					
		1			2			3			4		
		godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.
Moduł kształcenia ogólnego													
Zagadnienia sztuki aktualnej	w	30	2	z	30	3	z/o						
Język obcy	I	30	2	z/o	30	2	z						
Język obcy- egzamin B2+					2	1	e						
Ochrona własności intelektualnej	w				8	1	z						
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego													
Obraz cyfrowy	ć	60	4	z/o	60	4	e	60	6	e			
Obraz w przestrzeni	ć	60	4	z/o	60	4	e	60	6	e			
Formy audiowizualne	ć	60	4	z/o	60	4	e	60	6	e			
Obraz cyfrowy	s										90	13	z
Obraz w przestrzeni	s												
Formy audiowizualne	s												
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego													
Sztuka generatywna	w	30	2	e									
Sztuka danych	w				30	2	e						
Sztuka AI	w							30	2	e			
Proseminarium pracy teoretycznej	ć							30	4	z			
Seminarium pracy teoretycznej	ć										30	8	z
Moduł kształcenia uzupełniającego													
Projektowanie Grafiki Multimedialnej i Gier*	ć	45	4	z/o	45	4	z/o	45	4	z/o			
Malarstwo*	ć	45	4	z/o	45	4	z/o	45	4	z/o			
Grafika*	ć	45	4	z/o	45	4	z/o	45	4	z/o			
Rzeźba*	ć	45	4	z/o	45	4	z/o	45	4	z/o			
szkolenie BHP	ć	4	0	z									
szkolenie informatyczne	ć	1	0	z									
szkolenie biblioteczne	ć	2	0	z									
SUMA		412	30		415	33		375	36		120	21	
		godz. / sem	ECTS		godz. / sem	ECTS		godz. / sem	ECTS		godz. / sem	ECTS	

Legenda:

musi być minimum 120 punktów ECTS w tym minimum 36 punktów z modułu przedmiotów wybieranych przez studentów
seminarium dyplomowe do wyboru z jednego z trzech przedmiotów kierunkowych
*do wyboru 3 z 4 przedmiotów modułu kształcenia uzupełniającego

łącznie w toku studiów

1322	godzin
120	ECTS