



**POLITECHNIKA
BYDGOSKA**
im. Jana i Jędrzeja Śniadeckich

Załącznik nr 2 do uchwały nr 7/504
Senatu PBS z dnia 16 kwietnia 2025 r.

Program studiów

komunikacja wizualna i media cyfrowe

Wydział: Wydział Sztuk Projektowych
Poziom studiów: drugiego stopnia (mgr)
Forma studiów: studia stacjonarne
Cykl dydaktyczny: 2025/26

Informacje podstawowe o programie studiów

Nazwa wydziału:	Wydział Sztuk Projektowych
Nazwa kierunku:	komunikacja wizualna i media cyfrowe
Poziom studiów:	drugiego stopnia (mgr)
Profil studiów:	Profil praktyczny
Forma studiów:	studia stacjonarne
Czas trwania studiów (liczba semestrów):	4
Liczba ECTS konieczna do ukończenia studiów:	120
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:	Magister
Kod ISCED:	211
Język studiów:	polski

Efekty uczenia się

Przyporządkowanie kierunku do dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się

Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

100%

Efekty uczenia się dla kierunku

Wiedza

Kod	Treść	PRK
KMC_P2_K_W01	Ma uporządkowaną i pogłębioną wiedzę teoretyczną dotyczącą komunikacji wizualnej, a także rozumie kontekst społeczny i kulturowy tej dziedziny.	P7S_WG
KMC_P2_K_W02	Posiada wiedzę praktyczną opartą na znajomości i doświadczeniu różnorodnych środków wizualnych umożliwiających stworzenie komunikatu.	P7S_WG
KMC_P2_K_W03	Posiada rozszerzoną wiedzę z zakresu historii projektowania graficznego, przez co rozumie odniesienia do przeszłości i potrafi czerpać z niej inspirację.	P7S_WG
KMC_P2_K_W04	Poznał tendencje i rozumie założenia oraz cele sztuki współczesnej, co zwiększa jego swobodę twórczą i uaktywnia kreatywne myślenie.	P7S_WK
KMC_P2_K_W05	Ma wiedzę dotyczącą prawa autorskiego i etyki pracy projektanta, która pozwala na świadome stosowanie tej nauki we własnej pracy twórczej.	P7S_WK
KMC_P2_K_W06	Zna i rozumie specjalistyczną terminologię z zakresu komunikacji wizualnej.	P7S_WG
KMC_P2_K_W07	Zna technologie związane z wytwarzaniem produktów komunikacji wizualnej i ma aktualną wiedzę dotyczącą rozwoju technologicznego w tej dziedzinie.	P7S_WG

Umiejętności

Kod	Treść	PRK
KMC_P2_K_U01	Wykorzystuje zdobytą wiedzę w praktyce, umiejętnie formułując i rozwiązując problemy z zakresu komunikacji wizualnej.	P7S_UW
KMC_P2_K_U02	Jest zdolny do kreowania własnej koncepcji twórczej. Potrafi myśleć nieszablonowo i realizować projekty z zakresu komunikacji wizualnej w oryginalny sposób.	P7S_UW
KMC_P2_K_U03	Potrafi dobrać właściwe narzędzia i środki wyrazu, a także zastosować odpowiednie technologie do realizacji swoich pomysłów	P7S_UW
KMC_P2_K_U04	Potrafi wypowiadać się w sposób specjalistyczny i prowadzić profesjonalną dyskusję o tematyce komunikacji wizualnej w obrębie zróżnicowanego grona odbiorców.	P7S_UK
KMC_P2_K_U05	Jest zdolny do publicznej prezentacji własnej twórczości.	P7S_UK
KMC_P2_K_U06	Zna język obcy na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy, rozumie i potrafi posługiwać się słownictwem specjalistycznym.	P7S_UK
KMC_P2_K_U07	Potrafi współdziałać w zespole, a także nim kierować. Rozumie specyfikę organizacji pracy w grupie i podział obowiązków.	P7S_UO
KMC_P2_K_U08	Rozumie potrzebę kształcenia się przez całe życie, potrafi samodzielnie realizować własne uczenie się i planować swój rozwój.	P7S_UU

Kod	Treść	PRK
KMC_P2_K_U09	W oparciu o posiadane umiejętności i wiedzę potrafi samodzielnie podejmować decyzje umożliwiające swobodną i niezależną kreację projektową.	P7S_UW
KMC_P2_K_U10	Potrafi przygotowywać prace pisemne, dotyczące tematów związanych z zakresem studiów z wykorzystaniem różnych źródeł teoretycznych	P7S_UK

Kompetencje społeczne

Kod	Treść	PRK
KMC_P2_K_K01	Interesuje się środowiskiem społecznym i kulturalnym, zjawiskami w sztuce projektowej, technologiami cyfrowymi.	P7S_KO, P7S_KR
KMC_P2_K_K02	Jest gotów do wypełniania roli społecznej projektanta, bierze odpowiedzialność za własną pracę i podejmowane działania.	P7S_KO
KMC_P2_K_K03	Posiada umiejętność krytycznej oceny prac własnych i prac innych projektantów. Potrafi zasięgać opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	P7S_KK

Wskaźniki programu

Nazwa	
Liczba punktów ECTS w programie	120
Łączna liczba pkt. ECTS jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	82
Liczba pkt. ECTS jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	7
Liczba pkt. ECTS za zajęcia do wyboru	37
Liczba pkt. ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	103
Łączna liczba godzin zajęć dydaktycznych	1260
Łączna liczba godzin zajęć dydaktycznych - wykłady	330
Łączna liczba godzin zajęć dydaktycznych - ćwiczenia audytoryjne	0
Łączna liczba godzin zajęć dydaktycznych - ćwiczenia laboratoryjne / lektorat języków obcych	0
Łączna liczba godzin zajęć dydaktycznych - ćwiczenia projektowe	840
Łączna liczba godzin zajęć dydaktycznych - pozostałe formy zajęć	90

Plan studiów

Semestr 1

Na wszystkich semestrach studiów drugiego stopnia obowiązkowe są wszystkie formy zajęć z wyjątkiem wykładów.

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	Obligatoryjność	Blok
Historia projektowania graficznego	Wykład: 30	1	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	HS
Sztuka współczesna	Wykład: 30	1	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	HS
Narzędzia AI w pracy projektanta	Wykład: 15	1	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	B
Dostępność cyfrowa	Wykład: 15	1	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	B
Psychofizjologia widzenia	Wykład: 30	3	Egzamin	Obowiązkowy	B
Teoria dizajnu		1	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	B
Zasady wyboru: Należy wybrać jeden przedmiot z dwóch.					
Design thinking	Wykład: 15	1	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	B
Design management	Wykład: 15	1	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	B
Produkty cyfrowe / WWW	Ćwiczenia projektowe: 45	3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Projektowanie gier	Wykład: 30 Ćwiczenia projektowe: 45	4	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
ilustracja wydawnicza		3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	C
Zasady wyboru: Należy wybrać jeden przedmiot z dwóch.					
Ilustracja prasowa	Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Ilustracja książkowa	Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	Obligatoryjność	Blok
Typografia 1		3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	C
Zasady wyboru: Należy wybrać jeden przedmiot z dwóch.					
Typografia eksperymentalna	Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Edytorstwo	Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Projektowanie graficzne		4	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	C
Zasady wyboru: Należy wybrać jeden przedmiot z dwóch.					
Plakat	Ćwiczenia projektowe: 30	4	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Infografika	Ćwiczenia projektowe: 30	4	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Fotografia cyfrowa		3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	B
Zasady wyboru: Należy wybrać jeden przedmiot z dwóch.					
Fotografia produktowa	Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	B
Fotografia kreatywna	Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	B
Suma	375	28	Egzaminy: 1		

Semestr 2

Paktyka zawodowa obowiązuje studentów na semestrze II (8 pkt. ECTS / 6 tygodni) oraz na semestrze III (8 pkt. ECTS / 6 tygodni). Praktyki wliczone są do semestru.

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	Obligatoryjność	Blok
Historia projektowania graficznego	Wykład: 30	2	Egzamin	Obowiązkowy	HS
Sztuka współczesna	Wykład: 30	2	Egzamin	Obowiązkowy	HS

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	Obligatoryjność	Blok
Produkty cyfrowe / WWW	Ćwiczenia projektowe: 45	3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Projektowanie gier	Ćwiczenia projektowe: 45	3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Praktyki zawodowe 1	Praktyka zawodowa: 0	8	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Produkty cyfrowe/aplikacje	Ćwiczenia projektowe: 45	3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Technologie cyfrowe		3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	C
Zasady wyboru: Należy wybrać jeden przedmiot z dwóch.					
Projektowanie VR	Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Projekty AR	Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Typografia 2		3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	C
Zasady wyboru: Należy wybrać jeden przedmiot z dwóch.					
Wydawnictwa/layout	Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Książka artystyczna	Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Identyfikacja 1		3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	C
Zasady wyboru: Należy wybrać jeden przedmiot z dwóch.					
System identyfikacji	Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
System informacji	Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Projektowanie grafiki ruchomej		2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	C
Zasady wyboru: Należy wybrać jeden przedmiot z dwóch.					
Motion design	Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Animacja	Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Suma	345	32	Egzaminy: 2		

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	Obligatoryjność	Blok
Projektowanie gier	Ćwiczenia projektowe: 45	3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Produkty cyfrowe/aplikacje	Ćwiczenia projektowe: 45	3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Projektowanie grafiki ruchomej		2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	C
Zasady wyboru: Należy wybrać jeden przedmiot z dwóch.					
Motion design	Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Animacja	Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Praktyki zawodowe 2	Praktyka zawodowa: 0	8	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Seminarium dyplomowe	Seminarium: 45	2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Komunikacja interkulturowa	Wykład: 30	1	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	HS
Przedmiot w języku angielskim do wyboru/Course in English to choose from		2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	JO
Zasady wyboru: Należy wybrać jeden przedmiot z dwóch.					
Semiotyka w komunikacji wizualnej/Semiotics in Visual Communication	Wykład: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	JO
Znaki i obrazy w komunikacji/Signs and images in Communication	Wykład: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	JO
Ilustracja 2		2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	C
Zasady wyboru: Należy wybrać jeden przedmiot z dwóch.					
Komiks	Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Storyboard	Ćwiczenia projektowe: 30	2	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Krótkie formy filmowe		3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	B
Zasady wyboru: Należy wybrać jeden przedmiot z dwóch.					

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	Obligatoryjność	Blok
Teledysk	Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	B
Reklama	Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	B
Identyfikacja 2		3	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowa grupa	C
Zasady wyboru: Należy wybrać jeden przedmiot z dwóch.					
Kreowanie marki produktu	Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Kreowanie marki miejsca	Ćwiczenia projektowe: 30	3	Zaliczenie na ocenę	Fakultatywny	C
Suma	345	29	Egzaminy: 0		

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	Obligatoryjność	Blok
Seminarium dyplomowe	Seminarium: 45	2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Przygotowanie i złożenie pracy dyplomowej oraz przygotowanie do egzaminu dyplomowego	Praca dyplomowa: 0	20	Zaliczenie	Obowiązkowy	C
Kreowanie marki osobistej	Wykład: 15	1	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	B
Prawo autorskie i etyka w projektowaniu	Wykład: 15	1	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	B
Pracownia dyplomowa	Ćwiczenia projektowe: 90	5	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	C
Arteterapia	Wykład: 15 Ćwiczenia projektowe: 15	2	Zaliczenie na ocenę	Obowiązkowy	B
Suma	195	31	Egzaminy: 0		