

Grafika komputerowa w multimediamiach

Forma studiów: Niestacjonarne Stacjonarne

Sposób realizacji studiów: Hybrydowe

CHORZÓW Gwarancja uruchomienia

Program studiów

Przedmioty podstawowe i kierunkowe

- Storytelling
- Budowanie portfolio
- Kompozycja i psychologia widzenia
- Grafika rastrowa
- Grafika wektorowa
- Fotografia
- Przygotowanie projektu do druku
- Typografia
- Podstawy projektowania stron internetowych
- Branding i rebranding
- Podstawy projektowania postaci
- Silniki gier
- Podstawy grafiki 3D
- Technologie VR
- Praca z kamerą, z dźwiękiem i montaż
- Historia gier komputerowych
- Animacja 2D
- Podstawy teksturowania
- Reklama i marketing produktu kreatywnego
- Komunikacja z grupą
- Historia mediów audiowizualnych
- Wprowadzenie do historii sztuki
- Podstawy komunikacji
- Ochrona własności intelektualnej
- Język obcy
- Podstawy zarządzania
- Podstawy ekonomii
- Metodyka pracy projektowej
- Wprowadzenie do pracy dyplomowej
- Wyzwania rynku pracy
- Przedmiot kierunkowy w języku obcym
- BHP

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

- Wychowanie Fizyczne
- Język Polski (tylko dla obcokrajowców)
- Seminarium dyplomowe
- Przedmioty specjalnościowe obowiązkowe (godziny w semestrze w zależności od specjalności)
- Praktyka zawodowa

Oraz przedmioty specjalnościowe, które realizowane są od II roku studiów.

<https://www.merito.pl/chorzow/studia-i-szkolenia/studia-i-stopnia/kierunki-i-specjalnosci/grafika-komputerowa-w-multimediach>