

Grafika komputerowa i multimedia

- Kierunek - studia podyplomowe

Hybrydowe 2 semestry OD PAŹDZIERNIKA

Opis kierunku

Studia w formule hybrydowej.

Nową wiedzę i umiejętności zdobywasz, dzięki zajęciom realizowanym w formie hybrydowej. Część zajęć będzie odbywać się w formie tradycyjnej w salach wykładowych, a część w formie online na platformie MS Teams. W zajęciach uczestniczysz zgodnie z ustalonym harmonogramem zjazdów.

Poleć znajomemu studia na Uniwersytecie WSB Merito w Toruniu, **zyskaj 10% zniżki w czesnym**. Szczegóły, **BON do pobrania:**

BON



Dla budowania pozycji marki obecnie mocno wykorzystuje się Internet, w tym kanały social mediów. W nich pierwszeństwo mają treści multimedialne, od video, przez fotografię do grafiki. Tworzenie poprawnych i przyciągających uwagę plików multimedialnych daje możliwość budowania marki, promocji, docierania do odbiorców i sprzedaży. Dlatego niezwykle ważna jest dziś umiejętność tworzenia i wykorzystywania video, grafiki i fotografii do promocji w sieci.

Na zajęciach skupiamy się na praktyce. Nasi trenerzy są ekspertami, którzy działają na rynku zawodowym korzystając z najbardziej znanego oprogramowania - Adobe. Dzięki temu słuchacze otrzymują wiedzę i umiejętności tworzenia filmów (video promocyjne, rolki), grafiki (ulotki, wizytówki, logo), animacji (promocyjne animacje 2D) oraz zdjęć na potrzeby publikacji w Internecie. Studenci będą mogli pracować nad własną marką lub zatrudnić się w firmie, gdzie takie oprogramowanie jest często wykorzystywane.

Studia na tym kierunku pozwolą rozwinąć się pracownikom firm, działom marketingowym w budowaniu kampanii reklamowych, a także osobom, które zechcą budować własną markę w Internecie. Nasi dotychczasowi słuchacze to osoby wyrabiający i sprzedający w sieci własne produkty, osoby pracujące w drukarni i w marketingu, które przygotowują foto i video-relacje dla publikacji na stronach www.

Jesteś zainteresowany/zainteresowana dofinansowaniem do studiów podyplomowych?

Sprawdź dofinansowania dla klienta indywidualnego:

[WIĘCEJ INFORMACJI DLA KLIENTA INDYWIDUALNEGO](#)

Sprawdź dofinansowanie dla firm:

[WIĘCEJ INFORMACJI DLA FIRM](#)

Jeśli jesteś zainteresowany studiami podyplomowymi i chcesz dowiedzieć się więcej zostaw do siebie kontakt! Wypełnij formularz, a my skontaktujemy się z Tobą.

[ZOSTAW KONTAKT](#)

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 torun a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

Cel studiów

- Praktyczne ćwiczenia w studiu foto-video oraz przy komputerach pozwolą szybko wejść w techniki tworzenia multimediiów na potrzeby social mediów.
- Przygotowujesz projekty samodzielnie na zajęciach pod nadzorem trenera, a także w grupie co pozwoli prawidłowo wykonać projekt i nabyć umiejętności pracy w grupie.
- Poznasz budowę studia foto-video, dowiesz się jaki sprzęt warto nabyć na początek lub na późniejszym etapie pracy przy multimediami. Będziesz miał okazję pracować na aparatach i kamerach przy tworzeniu zdjęć i filmów.
- Poznasz także najpopularniejsze oprogramowanie do tworzenia grafiki, animacji, edycji filmów i retuszu zdjęć. Takie oprogramowanie jest najczęściej wykorzystywane przez twórców oraz duże marki.
- Przygotujesz jeden duży projekt pod okiem opiekuna na podstawie wiedzy i umiejętności, które zdobędziesz. Projekt ten posłuży na zaliczenie studiów i będzie projektem praktycznym, który będzie mógł wejść w życie.
- Minimum teorii, maksimum praktyki. Zajęcia to duża dawka wiedzy i umiejętności zebrana przez praktyków pod kątem aktualnych trendów i wymagań rynku zawodowego.
- Twoim opiekunem będzie osoba czynna zawodowo pod swoją marką od 2008r. i budująca swoją markę w sieci, w tym kanał Youtube. To także szkoleniowiec, który przeprowadził szkolenia w wielu instytucjach, firmach czy nawet dla Telewizji Polskiej.

Korzyści

Studia obejmują naukę w zakresie tworzenia cyfrowych: wideo i grafiki, zdjęć i elementów animacji na potrzeby reklamy w internecie. W programie przewidziane są takie zagadnienia jak: fotografia cyfrowa, film i animacja 2D, grafika użytkowa oraz promocja i wykorzystanie multimediiów przy promocji w social mediach. Słuchacze zdobędą praktyczne umiejętności twórcze przy wykorzystaniu najpopularniejszego oprogramowania marki Adobe znanego kreatywnym agencjom i przy wykorzystaniu sprzętu multimedialnego (aparaty, kamery, komputery).

Dla kogo

Kierunek studiów jest kierowany do osób, które chcą nabyć lub pogłębić swoją wiedzę z zakresu multimediiów przeznaczonych do promocji w internecie. Zdobyte praktyczne umiejętności przydadzą się osobom chcącym zaistnieć w sieci, wypromować własną markę lub osobom pracującym w działach marketingu danej firmy. Studia są ciekawą ofertą dla wszystkich, których celem jest zdobycie wiedzy i umiejętności pozwalających na pełniejsze wykorzystanie współczesnych narzędzi multimedialnych w pracy zawodowej.

Opinie

"

Kierunek stworzyłem wraz z zespołem ludzi czynnych zawodowo. Każdy jest ekspertem w swojej dziedzinie i działa na rynku. Na zajęciach najwięcej uwagi poświęcamy najpopularniejszemu oprogramowaniu do tworzenia grafiki, filmu, animacji 2D i zdjęć. Skupiamy się na projektach przeznaczonych do internetu i social mediów, które najbardziej dziś wykorzystuje się w promocji marki.

"

Szymon Kołodziejczyk

Opiekun merytoryczny kierunku

Program studiów

Program studiów podyplomowych na kierunku **Grafika komputerowa i multimedia**.



Liczba miesięcy nauki:
10



Liczba godzin: **185**



Liczba zjazdów: **11**



Liczba semestrów: **2**

Multimedia (100 godz.)

- Fotografia cyfrowa (20 godz.)
- Edycja i retusz zdjęć (10 godz.)
- Produkcja cyfrowego filmu (25 godz.)
- Montaż video dla Social Media (20 godz.)
- Animacja w Social Media (25 godz.)

Śluchacz zdobędzie umiejętności tworzenia cyfrowej fotografii i obróbki na potrzeby internetu, tworzenia cyfrowego wideo (vlogów, rolek), a także tworzenia elementów animacji 2D wykorzystywanych w social mediach. Nauczy się obsługi najpopularniejszego na rynku oprogramowania multimedialnego.

Grafika (45 godz.)

- Projektowanie graficzne (30 godz.)
- Typografia (15 godz.)

Słuchacz zdobędzie wiedzę i umiejętności w zakresie komponowania obrazów graficznych wykorzystywanych w reklamie, szczególnie na potrzeby internetu i social mediów. Nauczy się obsługi najpopularniejszego oprogramowania graficznego.

Okolomultimedia (32 godz.)

- E-marketing (7 godz.)
- Studio foto-video (6 godz.)
- Streaming na żywo (6 godz.)
- Prawo w internecie (5 godz.)
- Youtubing (8 godz.)

Słuchacz zdobędzie wiedzę i umiejętności w zakresie tworzenia treści na żywo (streaming), a także w promowaniu marki w mediach społecznościowych. Będzie potrafił przygotować kanał YouTube na potrzeby promocji marki.

Seminarium dyplomowe (8 godz.)

- Słuchacz będzie miał możliwość konsultacji przy pracy nad własnym projektem dyplomowym.

FORMA ZALICZENIA

- Test sprawdzający wiedzę teoretyczną
- Stworzenie rolki video
- Egzamin końcowy - wykonanie i obrona projektu multimedialnego

Wykładowcy

Szymon Kołodziejczyk

Miłośnik Kina Domowego i technologii nowych mediów. Kolekcjoner filmów na nośnikach fizycznych, których posiada więcej niż Netflix w swojej ofercie VOD. Jest fascynatem technologii HDR. Wciąż zgłębia wiedzę na temat obrazu HDR w kontekście filmów. Już podczas studiów tworzył kino niezależne, o którym mówiły media. Doświadczenie zdobywał na planach filmów oraz praktycznie, m.in. Pełną Parą (reż. Leszek Wosiewicz). Swoje prace konsultował z Jadwigą

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 torun a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

Zajceek, polską montażystką (Kiler, Hydrozagadka, Janosik), od której dostał solidne lekcje tworzenia filmów. Twórca kilkudziesięciu wideoklipów, w tym największej polskiej produkcji zbiorowej z udziałem 40 artystów (2011).

Stworzył wiele teledysków, w tym największą polską produkcję zbiorową z udziałem 40 artystów (2011). Jest autorem dwóch filmów animowanych dla Muzeum Gdańska, które wykonał jako jeden z kilku artystów w Polsce zaproszonych do współpracy. Jego prace emitowane były na łamach różnych telewizji, a także na portalach internetowych.

Obecnie skupia się na klientach biznesowych świadcząc usługi tworzenia filmów i animacji oraz przy obsłudze profili biznesowych mediów społecznościowych.

Chęć zarzania wiedzą na temat tego jak działa język wizualny poprowadził go do stworzenia kanału Youtube: Język Filmu. W swoich materiałach zdradza sztuczki i techniki pracy reżyserów, operatorów i ludzi od postprodukcji.

Przybliża młodym widzom stare techniki tworzenia efektów specjalnych w kinie i konfrontuje je z nowymi. Stara się opowiadać jak działają światło, kolor czy montaż na odbiorcę. Mówi językiem zrozumiałym dla każdego widza, bo chce, by każdy zakochał się w języku filmowym tak jak on kiedyś.

Anna Szmichel

Designerka, Ilustratorka. W 2012r. obroniła z wyróżnieniem dyplom z Mediów Rysunkowych na Wydziale Sztuk Pięknych Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu.

Współpracuje z instytucjami kultury, wydawnictwami, firmami i klientami indywidualnymi w Polsce i za granicą. Projektuje logotypy, opracowuje plastycznie przestrzenie wystawowe, rysuje ekrany e-learningowe, tworzy plakaty, ilustracje i inne komercyjne projekty. Właścicielka studia projektowego MRUFF DESIGN.

W pracy projektowej uwielbia tworzyć identyfikację wizualną. W pracy twórczej poszukuje piękna w brzydocie, nadzwyczajności w przeciętnych, codziennych obrazkach i chwilach.

Nieustannie śledzi trendy. Kocha edukować, zarażać kreatywnością i pozytywnym twórczym patrzaniem na świat.

Partnerzy kierunku



Special promotion for candidates.

Nie czekaj, zapisz się online. Pierwsi korzystają najczęściej!

Zapisując się do 29 listopada, zyskujesz 800 zł, dzięki:

- 400 zł zniżki w czesnym rozliczanej przez cały okres studiów,

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 torun a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

- proporcjonalnie do wybranego systemu ratalnego,
- 400 zł dzięki zwolnieniu z opłaty wpisowej.

do 29 listopada
czesne już od
254 zł ~~271 zł~~
miesięcznie

Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 254 zł/mies.

Ceny dla kandydatów

Studia to inwestycja, która się zwraca

Na Uniwersytecie WSB Merito w Toruniu szanujemy Twój czas i pieniądze, dlatego o finansach mówimy otwarcie. Nie mnożymy dodatkowych opłat, nie przemycamy małym druczkiem ukrytych kosztów. U nas wiesz dokładnie, za co płacisz.

Studia podyplomowe to inwestycja, która zwraca się już w ich trakcie w postaci nowych umiejętności i kontaktów, które zaowocują w biznesie. Wybierz studia podyplomowe na Uniwersytecie WSB Merito w Toruniu i przekonaj się na własnym przykładzie, jak inwestować w siebie, aby czerpać z tego korzyści teraz i w przyszłości.

Niestacjonarne - Gwarantowane czesne stałe

	Rok nauki	Czesne
1 rata	1 rok	5700 zł 6100 zł

	Rok nauki	Czesne
2 raty	1 rok	2850 zł 3050 zł

	Rok nauki	Czesne
10 rat	1 rok	570 zł 610 zł

	Rok nauki	Czesne

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 torun a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

12 rat

1 rok

475 zł 509-zł

Ceny dla absolwentów WSB i WSB Merito

Niestacjonarne - Gwarantowane czesne stałe

	Rok nauki	Czesne
1 rata	1 rok	5700 zł 6100 zł

	Rok nauki	Czesne
2 raty	1 rok	2850 zł 3050 zł

	Rok nauki	Czesne
10 rat	1 rok	570 zł 610 zł

	Rok nauki	Czesne
12 rat	1 rok	475 zł 509 zł