

Projektowanie interfejsów graficznych

- Kierunek - studia podyplomowe

Online 2 semestry OD MARCA

Opis kierunku

Gwarantujemy pełną zgodność z przepisami prawa i najwyższe standardy edukacyjne.

Studia w formule online (synchronicznie).

Nową wiedzę i umiejętności zdobywasz, dzięki zajęciom realizowanym na platformie MS Teams. Z wykładowcami i uczestnikami studiów kontaktujesz się przez internet, w czasie rzeczywistym (synchronicznie). W zajęciach uczestniczysz w weekendy, zgodnie z ustalonym harmonogramem zjazdów.

Kierunek, który Cię interesuje jest efektem współpracy **Uniwersytetów WSB Merito z całej Polski oraz Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW**.

Studia kierowane są do osób, początkujących oraz tych chcących pogłębić swoją znajomość tematyki. Prowadzone są przez wykwalifikowanych i doświadczonych wykładowców, którzy pracowali między innymi dla tak renomowanych marek jak Disney, Samsung czy Microsoft. Pracowali zarówno w kraju, jak i za granicą zdobywając odpowiednie umiejętności. Wieloletnie doświadczenie w pracy zawodowej i akademickiej daje im możliwość przekazywania wiedzy w sposób przystępny i praktyczny.

Celem studiów jest kształcenie przyszłych grafików, chcących rozpocząć pracę jako twórcy interfejsów. Kształcenie rozpoczyna się od poziomu podstawowego, tak więc nawet osoby nieposiadające wstępnej wiedzy, nauczą się jak obsługiwać programy graficzne, dowiedzą się, jak tworzyć prototypy interfejsów oraz, jak implementować je w projektach informatycznych. Studia mają charakter praktyczny.

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 warszawa a studentem zawierana jest w formie pisemnej.



Większość zajęć to ćwiczenia prowadzone przez zawodowych grafików, posiadających duże doświadczenie w pracy w przemyśle oraz odpowiednie przygotowanie merytoryczne. Słuchacze zdobywają również wiedzę, z zakresu kompozycji obrazu, projektowania elementów graficznych oraz podstaw tworzenia stron internetowych. Dowiedzą się również, jak współpracować z klientem. Poznają także etyczne aspekty pracy projektanta.

Chcesz skorzystać z dofinansowania Bazy Usług Rozwojowych?

Sprawdź nasze usługi w BUR: [Wyszukiwarka usług - Baza Usług Rozwojowych - PARP](#)

Jeśli nie możesz znaleźć usługi, która Cię interesuje, skontaktuj się z nami, a wprowadzimy ją specjalnie dla Ciebie!

Napisz: dsp@warszawa.merito.pl

DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ O BUR

Jeśli zainteresował Cię ten kierunek i chcesz dowiedzieć się więcej w kwestiach rekrutacji (np. ilość dostępnych miejsc czy terminy składania dokumentów) skontaktuj się z naszym Działem Studiów Podyplomowych.

ZOSTAW KONTAKT

Co zyskujesz?

- Zdobędziesz wiedzę z zakresu obsługi programów do grafiki wektorowej i rastrowej
- Zdobędziesz wiedzę z zakresu obsługi programów przeznaczonych do projektowania i prototypowania interfejsów
- Nabędziesz umiejętności komponowania obrazu i projektowania interfejsów
- Zdobędziesz wiedzę na temat UX i UI
- Nabędziesz umiejętność tworzenia stron internetowych.
- Poznasz wiedzę na temat etyki pracy projektanta oraz współpracy z klientem.

Dla kogo?

- osób, które chcą pogłębić wiedzę na temat grafiki komputerowej i próbujące swoich sił w projektowaniu interfejsów,
- osób, które chcą zmienić kierunek kariery zawodowej
- pracowników firm, w których zaistniała potrzeba zatrudnienia grafika.

Program studiów

Program studiów na kierunku **Projektowanie interfejsów graficznych:**



Liczba miesięcy nauki:
9



Liczba godzin: **176**



Liczba zjazdów: **11**



Liczba semestrów: **2**

Obsługa programów graficznych (32 godz.)

- Nauka obsługi programów do edycji grafiki rastrowej (Adobe Photoshop)
- Nauka obsługi programów do edycji grafiki wektorowej (Adobe Illustrator, Corel Draw)
- Wprowadzenie do grafiki 3D

Elementy graficzne interfejsów (16 godz.)

- Nauka tworzenia elementów wykorzystywanych do obsługi interfejsów
- Kreowanie ikon, przycisków oraz innych elementów interakcji
- Projektowanie linii narzędziowych

Prototypownie interfejsów (16 godz.)

- Nauka obsługi programu (Adobe XD)
- Przegląd pozostałych programów do prototypowania interfejsów
- Kreowanie symulacji interakcji interfejsów

Kompozycja obrazu i rysunek odręczny (16 godz.)

- Zasady szkicowania Perspektywa jedno i dwuzbieżna
- Zasady kompozycji obrazu (trójpodział, złoty podział, podziały ukośne, ciągi Fibbonaciego)
- Zasady kadrowania i balansu

Projektowanie graficzne interfejsów (32 godz.)

- Projektowanie graficzne stron internetowych
- Projektowanie graficzne aplikacji mobilnych
- Zasada responsywności
- Projektowanie Landing Page

Podstawy tworzenia stron internetowych (HTML+CSS) (24 godz.)

- Wprowadzenie do języka HTML
- Wprowadzenie do stylów CSS
- Implementacja wcześniej wykonanych projektów

Obsługa klienta i etyka zawodowa (8 godz.)

- Zasady współpracy ze zleceniodawcą
- Pozyskiwanie materiałów
- Etyka zawodowa pracowników branży IT
- Wprowadzenie do prawa autorskiego
- Elementy umowy zlecenia projektowego

Wprowadzenie do UX i UI (16 godz.)

- Budowanie architektury informacji
- User Experience
- User Interface
- User Center Design
- Wezwanie do działania
- Użyteczność interfejsów
- Zasady dostępności
- Testowanie użyteczności
- Projektowanie zgodne z zasadą Design Thinking

Projekt (16 godz.)

- Seminarium projektowe

Konsultacje do wybranych zagadnień w projektach końcowych

Omówienie i przedstawienie przygotowanych projektów zaliczeniowych

Forma zaliczenia



praca projektowa
przygotowana osobno
lub w grupach

Wykładowcy

dr Marek Miedziński

Od ponad 15 lat pracuje zawodowo jako nauczyciel akademicki, ucząc studentów grafiki komputerowej, typografii oraz tworzenia stron internetowych. Powadzi także zajęcia z filozofii wschodniej i zachodniej, etyki, bioetyki i etyki biznesu, a także przedmioty ogólnorozwojowe i dotyczące z szeroko rozumianej turystyki. Związany zawodowo z czterema uczelniami. Posiada dwudziestoletnie doświadczenie pracy jako projektant wzorów przemysłowych i opakowań, a także jako grafik komputerowy i twórca stron internetowych. Kilka lat pracował za granicą, zdobywając tam wiedzę i umiejętności w dziedzinie reklamy i kompozycji obrazu. Przez pewien czas pełnił funkcję Asystenta Rektora do Sprawy Kontaktów z Przemysłem.

mgr Leszek Kostulski

Absolwent Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu. Artysta malarz, grafik. Projektant modeli trójwymiarowych, grafik komputerowy, fotograf. Od wielu lat pracujący jako grafik i fotograf. Nauczyciel akademicki. Wykłada przedmioty związane głównie z grafiką komputerową. Uczy również technik malarstwa i grafiki. Współpracuje z kilkoma uczelniami na Dolnym Śląsku.

Maria Czarnecka

Od ponad dwudziestu lat pracuje jako grafik komputerowy, projektant, edytor i redaktor. Od 2007 roku prowadzi zajęcia jako wykładowca dla uczestników studiów różnych grup wiekowych. Uczy przedmiotów z zakresu projektowania graficznego, projektowania publikacji oraz druku cyfrowego. Dodatkowo pracuje jako trener wykładowca na kursach z zakresu zagadnień dotyczących szeroko pojętej grafiki komputerowej. Jej pasją jest grafika komputerowa - obróbka zdjęć, rysunek wektorowy i digital painting (malowanie cyfrowe). Lubi jasno postawione cele. Wieloletnie doświadczenie dydaktyczne pozwala jej na samodzielnie opracowywanie planu zajęć oraz poruszanych tam zagadnień. Wprowadzanie słuchaczy w tajniki obsługi programów graficznych przynosi jej ogromną satysfakcję. Cały czas stara się rozwijać wiedzę i umiejętności, poznaje nowe aktualne wersje programów graficznych, by wykorzystać je w nowatorskich sposobach nauczania.

Maciej Kazmierczak

Od blisko 20 lat pracuje jako grafik i fotograf oraz specjalista od komunikacji wizualnej. Prowadzi swoje własne studio komunikacji wizualnej. Ukończył Wyższe Studium Fotografii oraz Uniwersytet Zielonogórski, gdzie uzyskał dyplom magistra sztuki – specjalność fotografia. Wieloletni wykładowca akademicki w zakresie projektowania graficznego. Ciągłe poszukiwanie nowych form zarówno projektowych, jak i dydaktycznych. W znaczeniu słowa design – w jego mniemaniu – zawarte jest hasło: funkcjonalność. Design musi być przydatny i tego uczy swoich podopiecznych. Studenci zdobywają wiedzę na temat klasycznych podstaw kompozycji i projektowania, ale dynamiczne tempo współczesnego świata wymusza na nich, aby mogli ją (najlepiej szybko) przekuć w sukces zawodowy. Podczas przygotowania zajęć dydaktycznych kieruje nim ta właśnie dewiza.

Ceny dla kandydatów

Studia to inwestycja, która się zwraca

Na Uniwersytecie WSB Merito 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 owocują w biznesie. Wybierz studia podyplomowe na naszej uczelni 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	5900 zł 6700 zł

	Rok nauki	Czesne
2 raty	1 rok	2950 zł 3350 zł

	Rok nauki	Czesne
10 rat	1 rok	590 zł 670 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 warszawa a studentem zawierana jest w formie pisemnej.



12 rat

1 rok

538 zł 605-zł

Ceny dla absolwentów WSB i WSB Merito

Niestacjonarne - Gwarantowane czesne stałe

	Rok nauki	Czesne
1 rata	1 rok	5700 zł 6700 zł

	Rok nauki	Czesne
2 raty	1 rok	2850 zł 3350 zł

	Rok nauki	Czesne
10 rat	1 rok	570 zł 670 zł

	Rok nauki	Czesne
12 rat	1 rok	521 zł 605 zł