Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do bloków i modułów kształcenia

AKADEMIA SZTUKI W SZCZECINIE
Kierunek: KOMUNIKACJA WIZUALNA I PROJEKTOWANIE INTERAKCJI
STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA
PROFIL OGÓLNOAKADEMICKI
STUDIA STACJONARNE, 6 SEMESTRÓW
ROK AKADEMICKI 2026/2027
LICZBA PUNKTÓW ECTS – 180

Matryca kierunkwych efektów uczenia się
w odniesieniu do bloków i modułów kształcenia

			Blok ogólnoakademicki									Blok artystyczny		Blok kierunkowy														Blok uzupełniający kształcenie kierunkowe					Blok dyplomowy		Blok praktyk
symbol EKU	kierunkowe efekty uczenia się	odniesienie do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki	Psychofizjologia widzenia i kompozycja	Język obcy	Wychowanie fizyczne	Marketing i ochrona własności intelektualnej	Historia sztuki i designu	Antroposfera (antropologia, estetyka i socjologia designu)	Design managment	Metodyka projektowania	Trendy w projektowaniu	Wybrana pracownia artystyczna 1	Wybrana pracownia artystyczna 2	Podstawy projektowania komunikacji	Podstawy projektowania wydawnictw i publikacji multimedialnych	Podstawy projektowania otwartego, projektowania opakowań	Podstawy liternictwa i typografii	Podstawy projektowania UX	**Wybrana pracownia kierunkowa 1**	**Wybrana pracownia kierunkowa 2**	Podstawy ysunku koncepcyjnego i ilustracji	Podstawy brandingu	Podstawy technik animacji 2D i 3D	Podstawy technik projektowania interfejsów i aplikacj i mobilnych	**Wybrany przedmiot kierunkowy 1**	**Wybrany przedmiot kierunkowy 2**	Komputerowe wspomaganie komunikacji wizualnej	Komputerowe wspomaganie komunikacji wizualnej – techniki AI	Przygotowanie do procesów produkcyjnych	Analogowe wspomaganie komunikacji wizualnej	Fotografia reklamowa i wydawnicza	Kierunkowa praca dyplomowa	Pisemna praca dyplomowa	Praktyka projektowa (warsztaty)
	WIEDZA – absolwentka/absolwent:																																	
w zakresie wiedzy o realizacji prac projektowych i artystycznych:																																		
KW/o_W01	w zaawansowanym stopniu zna wybrane metody projektowania komunikacji wizualnej, wydawnictw i publikacji multimedialnych, opakowań, liternictwa i typografii, projektowania doświadczenia użytkownika	P6S-WG								X				X	X	X	X	X	X	X	X					X	X						X		
KW/o_W02	zna i rozumie zagadnienia z zakresu dyscyplin pokrewnych, umożliwiające realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	P6S-WG					X	X				X	X																				X		X
KW/o_W03	w pogłębionym stopniu zna i rozumie zagadnienia dotyczące środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, w tym z zakresu psychofizjologii widzenia i kompozycji	P6S-WG	X									X	X																X						
w zakresie wiedzy i rozumienia kontekstu działalności projektantki/projektanta wzornictwa:																																		
KW/o_W04	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie wybrane zagadnienia z zakresu historii i teorii sztuki, designu, historii i teorii komunikacji wizualnej oraz fachową terminologię związaną z tymi zagadnieniami	P6S-WG					X				X									X	X													X	
KW/o_W05	posiada wiedzę z zakresu wybranych zagadnień socjologii designu, antropologii, ergonomii oraz filozofii, w szczególności estetyki	P6S-WG						X																											
KW/o_W06	zna i rozumie zagadnienia z zakresu budowania marki, technik projektowania interfejsów i aplikacji oraz fakt istnienia trendów i ich wpływ na proces projektowania	P6S-WG, P6S_WK							X		X												X		X										
KW/o_W07	posiada ogólną znajomość literatury na temat sztuk pięknych i sztuk projektowych oraz wiedzę umożliwiającą pozyskiwanie niezbędnych informacji na ich temat (książki, czasopisma, multimedia, Internet), potrafi je konstruktywnie analizować i interpretować	P6S-WG		X			X				X									X	X												X	X	
KW/o_W08	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie zagadnienia z zakresu warsztatu rysunkowego projektantki/projektanta komunikacji wizualnej, szczególnie rysunku koncepcyjnego i ilustracji oraz animacji, także z wykorzystaniem sztucznej inteligencji	P6S-WG																				X		X				X			X				
KW/o_W09	zna materiały i technologie stosowane w realizacji projektów z zakresu komunikacji wizualnej, w tym techniki wspomagania projektowania, w tym techniki AI; ma świadomość ich wpływu na powstawanie koncepcji rozwiązania problemu i proces projektowy	P6S-WG												X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			
KW/o_W10	zna i rozumie wzajemne relacje pomiędzy teorią a praktyką, zachodzące w pracy projektantki/projektanta komunikatów wizualnych oraz ogólną wiedzę na temat związku między teoretycznymi i praktycznymi aspektami własnego warsztatu twórczego	P6S-WG					X			X									X	X	X	X			X	X							X		X
KW/o_W11	zna i rozumie główne zagadnienia z zakresu finansowych i prawnych aspektów zawodu projektantki/projektanta, w szczególności związane z prawem autorskim i ochroną własności intelektualnej	P6S-WG, P6S_WK				X			X																				X				X		
KW/o_W12	w pogłębionym stopniu zna i rozumie zagadnienia dotyczące komunikacji społecznej, roli projektantki / projektanta oraz współpracy w zespole projektowym	P6S-WG							X	X										X	X												X		X
	UMIEJĘTNOŚCI – absolwentka/absolwent:																																	
w zakresie ekspresji twórczej:																																		
KW/o_U01	potrafi wypracować i stale doskonalić indywidualny język wypowiedzi artystycznej projektantki/projektanta komunikacji wizualnej	P6S_UW										X	X							X	X												X		
KW/o_U02	rozumie wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji twórczej a niesionym przez dzieło komunikatem (nie tylko wizualnym)	P6S_UW										X	X							X	X								X				X		
w zakresie realizacji prac projektowych:																																		
KW/o_U03	umie planować realizację procesu projektowego i podejmować samodzielne decyzje przy uwzględnieniu kontekstu doświadczeń użytkownika, specyficznych wymagań zleceniodawcy, ograniczeń materiałowych, technologicznych, ekonomicznych, prawnych czy społecznych, dotyczących realizacji zadania	P6S_UW				X			X	X										X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X		X
w zakresie umiejętność pracy w zespole:																																		
KW/o_U04	potrafi współpracować z innymi członkami zespołu w ramach realizacji wspólnych projektów, także o charakterze interdyscyplinarnym oraz posługiwać się właściwymi metodami organizacji pracy w zespole	P6S_UW								X				X	X	X	X	X	X	X	X														X
KW/o_U05	potrafi rozpoznać i zastosować w swoim projekcie elementy składowe opracowane przez innych członków zespołu oraz przygotować swój zakres pracy w formie gotowej do wykorzystania przez innych członków zespołu twórczego/projektowego	P6S_UW								X				X	X	X	X	X	X	X	X														X
w zakresie umiejętności warsztatowych:																																		
KW/o_U06	umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą techniką, technologią oraz specjalistycznym oprogramowaniem, w tym oprogramowaniem opartym na AI, potrzebnymi do realizacji własnych koncepcji projektowych/artystycznych	P6S_UW												X	X	X	X	X	X	X	X					X	X	X	X	X	X	X			X
KW/o_U07	do koncepcji projektu z zakresu komunikacji wizualnej i projektowania interakcji potrafi dostosować takie metody pracy i techniki warsztatowe, które umożliwiają ciągły rozwój przez samodzielną pracę	P6S_UW, P6S_UU																		X	X									X			X	X	
w zakresie kreacji twórczej:																																		
KW/o_U08	potrafi swobodnie i niezależnie korzystać z zasobów wyobraźni, intuicji i własnej emocjonalności w tworzeniu zróżnicowanych koncepcji realizacji działań twórczych, zwłaszcza działań z zakresu projektowania komunikacji, wydawnictw i publikacji multimedialnych, opakowań, liternictwa i typografii, doświadczeń użytkownika, a także działań z zakresu rysunku koncepcyjnego i ilustracji, brandingu, animacji oraz projektowania interfejsów i aplikacji mobilnych	P6S_UW									X	X	X							X	X	X	X	X	X	X	X		X				X		
KW/o_U09	umie realizować własne koncepcje twórcze w komunikacji wizualnej, wykorzystując zdobytą wiedzę, w tym z zakresu projektowania UX, technik wspomagania projektowania oraz psychofizjologii widzenia	P6S_UW	X																	X	X								X				X		
w zakresie umiejętności werbalnych i komunikowanie się:																																		
KW/o_U10	potrafi przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczące szczegółowych zagadnień związanych z różnymi dziedzinami twórczości, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	P6S_UK					X	X			X																						X	X	
KW/o_U11	umie wykorzystać umiejętności językowe (język obcy nowożytny) w zakresie sztuk wizualnych, w tym projektowania komunikacji wizualnej zgodnie z wymaganiami europejskiego poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Języków	P6S_UK		X																												X	X	
w zakresie publicznych prezentacji:																																		
KW/o_U12	potrafi zastosować się do norm zachowań, związanych z publicznymi prezentacjami włas-nych i cudzych dokonań; posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowa-dzenia publicznych prezentacji z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	P6S_UK																		X	X												X		
w zakresie obsługi programów komputerowych:																																		
KW/o_U13	potrafi obsługiwać podstawowe programy do wykonywania projektów i ich prezentacji w zakresie projektowania komunikacji, wydawnictw i publikacji multimedialnych, opakowań, liternictwa i typografii, *User Experience* oraz rysunku koncepcyjnego, brandingu, technik animacji, interfejsów i aplikacji oraz fotografii	P6S_UW																				X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X			
w zakresie dbałości o kondycję fizyczną:																																		
KW/o_U14	umie zadbać o dobrą kondycję fizyczną, niezbędną dla prawidłowego funkcjonowania w roli projektantki/ /projektanta komunikacji wizualnej; potrafi wykonać podstawowe elementy ćwiczeń fizycznych	P6S_UW			X																														
	KOMPETENCJE SPOŁECZNE – absolwentka/absolwent:																																	
w zakresie niezależności:																																		
KW/o_K01	rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się: podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych, np. poprzez studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, konferencje, sympozja, szkolenia, kursy, tutoriale etc.	P6S_KR	X		X						X	X	X							X	X														
KW/o_K02	samodzielnie podejmuje prace, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji; jest zdolna/zdolny do wzbudzenia wewnętrznej motywacji w zakresie organizacji pracy projektantki/projektanta komunikacji wizualnej	P6S_KR					X	X	X	X										X	X					X	X						X	X	
w zakresie uwarunkowań psychologicznych:																																		
KW/o_K03	posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów twórczych/projektowych oraz efektywnego organizowania pracy, w tym także jako członkini/członek zespołu	P6S_KK								X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X						X			X		X	
KW/o_K04	adaptuje się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania twórczej pracy zawodowej projektantki/projektanta komunikacji wizualnej i interakcji	P6S_KK								X												X		X	X	X	X	X	X	X		X			X
KW/o_K05	w sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowania, zwłaszcza w kontekście wystąpień publicznych; własną i cudzą działalność twórczą prezentuje w sposób świadomy i profesjonalny	P6S_KK P6S_KR																		X	X												X		
w zakresie komunikacji społecznej:																																		
KW/o_K06	komunikuje się w obrębie własnego środowiska projektantek/projektantów oraz szerszej społeczności, także w języku obcym, posługując się fachową terminologią z zakresu komunikacji wizualnej i projektowania interakcji	P6S_KR, P6S_KO		X			X				X									X	X												X		
KW/o_K07	współpracuje i potrafi integrować się podczas realizacji zespołowych zadań twórczych/projektowych, związanych z różnymi przedsięwzięciami o charakterze publicznym i prywatnym	P6S_KO											X	X	X	X	X	X	X																X
KW/o_K08	podejmuje refleksje na temat etycznych aspektów związanych z pracą i jej etosem, potrafi w sposób etyczny korzystać ze wspomagania projektowania technikami opartymi o sztuczną inteligencję; korzysta z pomocy ekspertek/ /ekspertów z danej dziedziny w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	P6S_KR						X																					X				X	X	
KW/o_K09	jest gotowa/gotów do twórczego włączenia się w realizację zadań przedsiębiorstw lub instytucji w zakresie projektowania komunikacji wizualnej oraz projektowania interakcji	P6S_KO							X																										X