

PLAN STUDIÓW – trzyletnie studia stacjonarne I stopnia. Kierunek: **Komunikacja wizualna i projektowanie interakcji**
Wydział Wzornictwa Akademii Sztuki w Szczecinie
Rok akademicki **2026/2027**

Zatwierdzony uchwałą nr 68/2026 Senatu Akademii Sztuki w dniu 28 września 2026 r.

Lp.	nazwa przedmiotu	kod przedm.	suma	ogólna liczba godzin					Rok I										Rok II										Rok III														
				suma	w tym					semestr 1					semestr 2					semestr 3					semestr 4					semestr 5					semestr 6								
					W	Ć	L	P	ind.	ECTS	zal.	W	Ć	L	P	ECTS	zal.	W	Ć	L	P	ECTS	zal.	W	Ć	L	P	ECTS	zal.	W	Ć	L	P	ECTS	zal.	W	Ć	L	P	ind.			
A Blok ogólnoakademicki			29	495	195	300																																					
1.	Psychofizjologia widzenia i kompozycja	KW/o.I.A1	2	30	15	15				2	Zo	15	15																														
2.	Język obcy	KW/o.I.A2	8	120		120				2	Zo		30			2	Zo		30						2	Zo		30															
3.	Wychowanie fizyczne	KW/o.I.A3		60		60					Z		30				Z		30																								
4.	Marketing i ochrona własności intelektualnej	KW/o.I.A4	2	30	30																																						
5.	Historia sztuki i designu	KW/o.I.A5	6	90	90					2	Zo	30				2	Zo	30							2	E	30																
6.	Antroposfera (antropologia, estetyka i socjologia designu)	KW/o.I.A6	2	30	30																					2	Zo	30															
7.	Design Management	KW/o.I.A7	2	30		30																																					
8.	Metodyka projektowania	KW/o.I.A8	4	60		60				2	Zo		30			2	Zo		30																								
9.	Trendy w projektowaniu	KW/o.I.A9	3	45	30	15																																					
B Blok artystyczny (wybór jednej pracowni)*			8	120			120																																				
1.	Wybrana pracownia artystyczna 1	KW/o.I.B1	8	120			120			4	Zo			60		4	Zo			60																							
2.	Wybrana pracownia artystyczna 2	KW/o.I.B2					120			2	Zo			30		2	Zo			30			2	Zo			30																
C Blok kierunkowy			90	1080			780	300		wprowadzający										rozszerzony										zaawansowany – dyplomowy													
1.	Podstawy projektowania komunikacji	KW/o.I.C1	4	60				60		2	Zo				30	2	Zo				30																						
2.	Podstawy projektowania wydawnictw i publikacji multimedialnych	KW/o.I.C2	4	60				60		2	Zo				30	2	Zo				30																						
3.	Podstawy projektowania otwartego, projektowania opakowań	KW/o.I.C3	4	60				60		2	Zo				30	2	Zo				30																						
4.	Podstawy liternictwa i typografii	KW/o.I.C4	4	60				60		2	Zo				30	2	Zo				30																						
5.	Podstawy projektowania UX	KW/o.I.C5	4	60				60		2	Zo				30	2	Zo				30																						
6.	Wybrana pracownia kierunkowa 1**	KW/o.I.C6	18	180			180																		5	Zo			60		6	Zo			60		7	Zo			60		
7.	Wybrana pracownia kierunkowa 2**	KW/o.I.C7	26	240			240																	5	Zo			60		6	Zo			60		7	Zo			60			
8.	Podstawy rysunku koncepcyjnego i ilustracji	KW/o.I.C8	4	60			60																	2	Zo			30		2	Zo			30									
9.	Podstawy brandingu	KW/o.I.C9	4	60			60																	2	Zo			30		2	Zo			30									
10.	Podstawy technik animacji 2D i 3D	KW/o.I.C10	4	60			60																	2	Zo			30		2	Zo			30									
11.	Podstawy technik projektowania interfejsów i aplikacji mobilnych	KW/o.I.C11	4	60			60																	2	Zo			30		2	Zo			30									
12.	Wybrany przedmiot kierunkowy 1 ***	KW/o.I.C12	5	60			60																																				
13.	Wybrany przedmiot kierunkowy 2 ***	KW/o.I.C13	5	60			60																																				
D Blok uzupełniający kształcenie kierunkowe			41	615			615																																				
1.	Komputerowe wspomaganie komunikacji wizualnej	KW/o.I.D1	14	210			210			4	Zo			60		4	Zo			60				4	Zo			60		2	Zo			30									
2.	Komputerowe wspomaganie komunikacji wizualnej – techniki AI	KW/o.I.D2	8	120			120																	4	Zo			60		4	Zo			60									
3.	Przygotowanie do procesów produkcyjnych	KW/o.I.D3	4	60			60																							2	Zo			30		2	Zo			30			
4.	Analogowe wspomaganie komunikacji wizualnej	KW/o.I.D4	8	120			120			2	Zo			30		2	Zo			30				2	Zo			30		2	Zo			30									
5.	Fotografia reklamowa i wydawnicza	KW/o.I.D5	7	105			105			3	Zo			45		4	Zo			60																							
E Blok dyplomowy ****(4)			14	65			60		5																																		
1.	Kierunkowa praca dyplomowa (w wybranej pracowni kierunkowej 1)	KW/o.I.E1	10	60			60																														10	Z			60		
2.	Pisemna praca dyplomowa	KW/o.I.E2	4	5					5																											4	Z				5		
F Blok praktyk***** (5)			2	25			25																																				
1.	Warsztaty projektowe (praktyka)	KW/o.I.F1	2	25			25																							2	Z			25									
G Interdyscyplinarny blok przedmiotów do wyboru***** (6)																																											
1.	Wybrane przedmioty spośród wszystkich kierunków Akademii Sztuki	KW/o.I.G1																																									
suma za cały tok studiów			184	2400	195	300	1600	300	5	31		45	105	195	150	30		30	90	210	150	32		30	30	390		34		30	30	390		29		60	45	235	28		180	5	
sumy kontrolne			184	2400	195	300	1600	300	5	godzin w tyg. / sem:		33	495	32					480	30					450	30					450	23					340	12					185
			punkty ECTS za zajęcia do wybor					76	co stanowi					41,30%	wszystkich punktów ECTS																												

* W 1. semestrze osoba studiująca wybiera: **albo** jedną pracownię spośród pracowni kierunku: Malarstwo, w liczbie 2 semestrów po 4 godziny tygodniowo(dla Pracowni Rysunku i Pracowni Malarstwa zajęcia odbywać się będą w grupach ćwiczeniowych), **albo** jedną pracownię podstaw (sem. 1 i 2) **plus** jedną pracownię kierunkową z kierunków: Sztuka mediów lub Fotografia lub Film eksperymentalny (sem. 3 i 4), w łącznej liczbie 4 semestrów po 2 godziny tygodniowo.
UWAGA: Zajęcia w wybranej pracowni artystycznej 2 nie mogą kolidować z obowiązkowymi zajęciami na studiowanym kierunku. Możliwe pracownie do wyboru są zaznaczone w tygodniowym planie zajęć Komunikacji.

** w 3. semestrze studentka/student wybiera **dwie** spośród pięciu pracowni kierunkowych: 1) Pracownia Projektowania Komunikacji, 2) Pracownia Projektowania Wydawnictw i Publikacji Multimedialnych, 3) Pracownia Projektowania Otwartego, Projektowania Opakowań;

*** w 5. semestrze studentka/student wybiera **dwa** spośród czterech przedmiotów kierunkowych do wyboru: 1) Rysunek koncepcyjny i ilustracja, 2) Branding, 3) Techniki animacji 2D i 3D, 4) Techniki projektowania interfejsów i aplikacji mobilnych.

****(4)

Kierunkowa praca dyplomowa powstaje w **Wybranej pracowni kierunkowej 1** (C6). Do końca 5. semestru (przed przerwą międzysemestralną) studentka/student składa w dziekanacie oświadczenie o wyborze promotora z jego akceptacją.
Dyplomowa praca licencjacka powstaje **przy wsparciu Wybranej pracowni kierunkowej 2** (C7) oraz dwóch **Wybranych przedmiotów kierunkowych 1 i 2** (C12 i C13). Zespołem promotorskim kieruje wybrany promotor z Wybranej pracowni kierunkowej 1.
Promotorą/promotorem **pisemnej pracy dyplomowej** może zostać wybrana nauczycielka/wybrany nauczyciel Wydziału Wzornictwa posiadająca/y co najmniej tytuł zawodowy magistra.

***** (5) W przerwie wolnej od zajęć, najpóźniej przed rozpoczęciem 6. semestru studiów studentka/student **realizuje 50 godzin praktyki projektowej** w wybranej przez siebie firmie z branży przemysłów kreatywnych lub w wybranej instytucji kultury, **albo bierze udział w tygodniowych warsztatach projektowych** (w warsztatach przewidziano 25 godzin kontaktowych z opiekunem warsztatów). Za realizację praktyki lub udział w warsztatach projektowych studentka/student otrzymuje 2 punkty ECTS.

***** (6) W ramach Interdyscyplinarnego bloku przedmiotów do wyboru studentka/student może wybrać przedmioty spośród wszystkich pracowni wszystkich kierunków studiów, funkcjonujących w Akademii Sztuki w Szczecinie. Realizacja przedmiotu z interdyscyplinarnego bloku skutkuje otrzymaniem dodatkowych punktów ECTS, lecz ani punkty, ani godziny zajęć nie są wliczane do łącznej liczby punktów i godzin na kierunku.