



PROGRAM STUDIÓW

Dyscyplina: Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Kierunek: Grafika projektowa

Poziom (stopień): studia I stopnia

Profil: ogólnoakademicki

Forma kształcenia: studia stacjonarne

Rok akademicki: 2026/2027

SPIS TREŚCI

1. Charakterystyka kierunku
2. Nauka, badania, infrastruktura
3. Program
4. Efekty uczenia się, załącznik nr 5

ZAŁĄCZNIKI

1. Plan studiów, załącznik nr 2 lub 2a,
2. Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do bloków i modułów uczenia się,
Załącznik nr 3,
3. Sylabusy, Załącznik nr 4.

1. CHARAKTERYSTYKA KIERUNKU

1.1 Informacje podstawowe

Nazwa dyscypliny: Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Nazwa kierunku: Grafika projektowa

Stopień/poziom: studia I stopnia

Profil: ogólnoakademicki

Forma: studia stacjonarne

Język studiów: polski

1.2 Charakterystyka kierunku

Utworzenie kierunku grafika projektowa na studiach I stopnia, opartego na funkcjonującej od 2010 roku specjalności, było naturalnym krokiem w rozwoju Akademii Sztuki w Szczecinie, związanym z wyodrębnieniem jej z dotychczasowego kierunku grafika, wynikającym z rosnącej autonomii projektowania graficznego jako obszaru działalności twórczej oraz jego istotnej roli w dynamicznie zmieniającym się otoczeniu społecznym, kulturowym i gospodarczym – zarówno w regionie, jak i w całej Polsce, gdzie stanowi ono jeden z filarów działalności biznesowej i społecznej, wpływając na jakość i skuteczność komunikacji oraz organizację codziennego funkcjonowania w tych obszarach; wydzielenie kierunku w ramach Wydziału Grafiki pozwoliło uściślić program studiów pod kątem zakładanych efektów uczenia się, łączących praktykę projektową z refleksją teoretyczną nad jej kontekstami.

W ostatnich latach nastąpiła intensyfikacja zainteresowania grafiką projektową – powstaje wiele publikacji naukowych w języku polskim poświęconych jej historii i teorii, organizowane są liczne konferencje, sympozja i panele dyskusyjne, co pozostaje w ścisłym związku z rosnącą świadomością społeczną potrzeby funkcjonowania w estetycznym i zarazem funkcjonalnym otoczeniu oraz znaczenia komunikacji wizualnej jako narzędzia porządkującego codzienne życie, odpowiadającego na współczesne wymogi cywilizacyjne. Wpływ na rozwój grafiki projektowej mają również nowe technologie, które odgrywają istotną rolę zarówno w codziennym środowisku użytkowników, jak i jako narzędzia pracy projektantów graficznych, poszerzające ich możliwości twórcze, warsztatowe i metodologiczne.

Studia przygotowują zarówno do podjęcia samodzielnej pracy projektowej i artystycznej, jak i pracy w studiach czy agencjach projektowych, a także w szeroko rozumianym sektorze

promocji kultury, instytucjach publicznych oraz organizacjach społecznych, jak również do podejmowania indywidualnych form wypowiedzi twórczej, w tym związanych z prezentacją własnych postaw i przekonań. Zdobyte kompetencje w zakresie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych umożliwią absolwentowi również podjęcie studiów II stopnia na kierunku Grafika Projektowa w Akademii Sztuki w Szczecinie lub w innych uczelniach artystycznych.

1.3 Koncepcja kształcenia

Akademia Sztuki w Szczecinie dynamicznie rozwija swoją działalność artystyczną (w tym projektową), naukową i edukacyjną w dyscyplinach sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki oraz sztuki muzyczne. Realizuje swoją misję prowadząc kształcenie w oparciu o tradycję kultury krajowej i szeroko pojętej kultury światowej przy współpracy z uczelniami artystycznymi oraz instytucjami kultury w Polsce i poza jej granicami, promując talenty i chroniąc swobody artystyczne oraz integrując i pobudzając środowisko twórcze do kreacji we wszystkich obszarach życia społecznego.

Grafika projektowa jest jednym z kierunków realizowanym w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, zgodnie z systemem ewaluacji jakości działalności naukowej, prowadzonym na Wydziale Grafiki. Koncepcja działań w tym zakresie jest zgodna ze Strategią Wydziału Grafiki oraz Statutem i Misją Akademii Sztuki w Szczecinie, która od początku jej istnienia opiera się na wszechstronnym kształceniu artystów w dziedzinie sztuki.

Koncepcja kierunku Grafika Projektowa wiąże się z prowadzeniem działalności badawczo-artystycznej w powiązanej dyscyplinie, realizowanej poprzez projekty w obszarze kultury i sztuki, działalności komercyjnej oraz działania o charakterze społecznym, a także poprzez twórczość własną i refleksję twórczą w zakresie grafiki projektowej i obszarów jej pokrewnych.

1.4 Cele kształcenia

Celem studiów jest profesjonalne wykształcenie przygotowujące do zawodu grafika-projektanta:

- sprawnie operującego warsztatem twórczym, środkami ekspresji wizualnej; procesem projektowym oraz kreacją artystyczną w zakresie projektowania graficznego w komunikacji wizualnej;
- zdolnego do podejmowania własnych decyzji projektowych oraz świadomej i profesjonalnej prezentacji własnej działalności twórczej;
- zaznajomionego z teoretycznymi i historycznymi aspektami dziedziny;
- rozumiejącego współczesne zagadnienia kultury, sztuki, zagadnień prawnych i innych kompetencji społecznych składających się na świadome funkcjonowanie na rynku projektowania graficznego;
- nabycie umiejętności w zakresie języka obcego zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego systemu opisu kształcenia językowego

1.5 Potrzeby społeczno-gospodarcze

(wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku)

Potrzeby społeczno-gospodarcze obejmują budowanie, wspieranie i rozwijanie bazy kulturalnej regionu w dziedzinie sztuki oraz budowanie tożsamości kulturalnej społeczności regionu, a także oferty kulturalnej będącej przedmiotem wymiany między regionami partnerskimi w tym zakresie (cele rozwojowe Strategii Rozwoju Województwa Zachodniopomorskiego do roku 2030). Projektowanie w zakresie komunikacji wizualnej stanowi ważny element działalności biznesowej i społecznej, wpływając na jakość i skuteczność komunikacji oraz organizację codziennego funkcjonowania w tych obszarach.

- działalność w szeroko pojętej kulturze i sztuce w sferze artystycznej w obszarze lokalnym, krajowym i zagranicznym;
- współpraca z instytucjami kultury - m.in. z galeriami, muzeami, instytucjami kultury drukarniami, otoczeniem społeczno-gospodarczym i biznesem;

- tworzenie w zakresie szeroko pojętej komunikacji wizualnej, a także przekazów artystycznych;
- współpraca lub własna działalność w studiach graficznych, w tym w zakresie szeroko pojętego projektowania komunikacji wizualnej, obejmującego media drukowane i cyfrowe;
- działalność w przemyśle poligraficznym i wydawnictwach ;
- kreowanie indywidualnych i zespołowych działań artystycznych;

2. NAUKA, BADANIA, INFRASTRUKTURA

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Działalność obejmuje:

- wystawy indywidualne i zbiorowe – organizacja i udział;
- udział w publikacjach o znaczącej randze dokumentujących osiągnięcia współczesnej sztuki, w tym grafiki projektowej;
- projekty realizowane z interesariuszami zewnętrznymi;
- prowadzenie badań naukowo-artystycznych w zakresie metodyki, efektów i zjawisk związanych z grafiką projektową, realizowanych w procesie dydaktycznym, twórczym i projektowym, w tym w działalności twórczej kadry dydaktycznej;
- uczestnictwo w ogólnopolskich i międzynarodowych przeglądach sztuki, w tym grafiki projektowej;
- rozpowszechnianie i popularyzacja sztuk graficznych

Aktywna kadra dydaktyczna to jeden z filarów na którym tworzony jest kierunek Grafika Projektowa. Dydaktycy biorą udział w prestiżowych wydarzeniach związanych z projektowaniem graficznym o randze międzynarodowej i krajowej. Oprócz uczestnictwa w wystawach i konkursach – niejednokrotnie zdobywając nagrody i wyróżnienia w ich ramach. Wśród najważniejszych wydarzeń należy wymienić m.in.:

- International Poster Biennale in Warsaw / Międzynarodowe Biennale Plakatu w Warszawie

- International Poster Triennial Toyama / Międzynarodowe Triennale Plakatu w Toyamie (Japonia),
- Lahti International Poster Triennial / Międzynarodowe Triennale Plakatu w Lahti (Finlandia),
- Trnava Poster Triennial / Międzynarodowe Triennale Plakatu Plakatu w Trnawie (Słowacja),
- International Poster and Graphic Design Festival of Chaumont / Międzynarodowy Festiwal Projektowania Graficznego w Chaumont (Francja),
- Międzynarodowy Festiwal Grafiki Projektowej Plaster w Toruniu / International Festival of Graphic Design, Toruń,
- Biennale Plakatu Polskiego w Katowicach
- Międzynarodowa Wystawa Satyrykon w Legnicy
- Międzynarodowy Festiwal Sztuki na Bilbordach Art Moves w Toruniu
- Lodz Design Festival / Międzynarodowy Festiwal Designu w Łodzi

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Koncepcja kierunku Grafika Projektowa wiąże się z prowadzeniem działalności badawczo-artystycznej w dyscyplinie sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki. Wyraża się ona w realizacjach projektowych powiązanych z interesariuszami zewnętrznymi, takimi jak instytucje kultury, firmy oraz działaniami związanymi z promocją wydarzeń artystycznych i obszarem społecznym. Realizowana jest także w twórczości własnej dydaktyków w zakresie projektów z obszaru grafiki projektowej oraz szeroko pojętej komunikacji wizualnej i sztuki. Istotnym elementem tej działalności są prezentacje, m.in. w prestiżowych instytucjach kultury oraz na wydarzeniach o ugruntowanej renomie w obszarze sztuki i projektowania, w tym podczas cyklicznych przeglądów o zasięgu krajowym i międzynarodowym.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

numer sali	przeznaczenie	wyposażenie potrzebne do prowadzenia zajęć
Pałac pod Globusem		
223	Pracownia Fotografii	Sprzęt studyjny do fotografii
005	Sala wykładowa	- stoły - krzesła - ekran projekcyjny - projektor cyfrowy
006	Sala wykładowa	- stoły - krzesła - ekran projekcyjny - projektor cyfrowy
204	Sala wykładowa	- stoły - krzesła - ekran projekcyjny - projektor cyfrowy
228	Sala wykładowa	- stoły - krzesła - ekran projekcyjny - projektor cyfrowy
Centrum przemysłów kreatywnych		
103	Sala komputerowa	- rozdzielacz hdmi 1:2 - głośnik ścienny x2 - głośnik basowy - wzmacniacze wielokanałowe - nadajnik + odbiornik sygnału hdmi/lan - ekran elektr. z napinaczami - przełącznik/skaler sygnału - monitor 55" full hd samsung - projektor multimedialny sony vpl-fhz55 - krzesło obrotowe x12 - nt szafa s 2/6 - biurko proste 120*80*73-86 x11 - nt szafa s 100*43*220 x2 - krzesło gościnne prino x2 - komputer apple imac 27" x12 + oprogramowanie: corel draw adobe creative ed - skaner epson perfection v600 photo tablet vacom lcd cintiq 27qhd x4 - tablet graficzny do modelowania w 3d vacom

104	Pomieszczenie robocze	- stół warsztatowy - szafa metalowa 100*50*200 4 szt. - szafa szufladowa 131,5-92 8 szt. - gilotyna - bindownica
007	Laboratorium form przestrzennych 1	- 3 stoły warsztatowe, - stół warsztatowy wysoki, metalowy; - zlewy techniczne metalowe - szafa metalowa - regały metalowe 6 szt. - kawalety rzeźbiarskie – 6 szt.,
113	Pracownia grafiki	- komputer apple imac 27' - krzesło gościnne prino, 13 szt - nt szafa s 100*43*220 - nt stół konferencyjny 234*120 - szafa metalowa 100*50*200 - szafa szufladowa 131,5-92 - szafa szufladowa 131,5-92 - monitor 55' full hd Samsung - zestaw soundbar wersja 2+1
114	Pracownia grafiki	- komputer apple imac 27' - krzesło gościnne prino, 13 szt - nt szafa s 100*43*220 - nt stół konferencyjny 234*120 - szafa metalowa 100*50*200 - szafa szufladowa 131,5-92 - szafa szufladowa 131,5-92 - monitor 55' full hd Samsung - zestaw soundbar wersja 2+1
115	Pracownia grafiki	- komputer apple imac 27' - krzesło gościnne prino, 13 szt - nt szafa s 100*43*220 - nt stół konferencyjny 234*120 - szafa metalowa 100*50*200 - szafa szufladowa 131,5-92 - szafa szufladowa 131,5-92 - monitor 55' full hd Samsung - zestaw soundbar wersja 2+1
budynek ul. Kolumba 61		
magazyn P04	Pomieszczenie techniczne i archiwum	- Gilotyna - szafy szufladowe 131,5-92 - archiwum prac studenckich
Magazyn P05	Pomieszczenie techniczne	- regały metalowe 4 szt
Magazyn P06	Magazyn chemii	- szafy metalowe

Magazyn P07	Pomieszczenie techniczne	
Sala 003,004	Laboratorium serigrafii	- komputer stac. Apple iMac 27' - skaner EPSON GT 20000 - szafy metalowe - szafa do rysunków, 5 szt -stoły -krzesła - stół sito ze wspomaganie rakla, 3 szt - płuczka do wyławiania sit z podświetl., 2 szt -suszarki sito, 2 szt
Sala 005	Laboratorium serigrafii - naświetlarnia	- kopiorama - lampa do naświetlania matryc sitodr. - szafy - regały - sprężarka
Sala 006	Laboratorium serigrafii - suszarnia	- termowentylator - sita - regał na sita
Sala 007	Magazyn	- szafy metalowe
Sala 008	Laboratorium wklęsłodruku	- digestorium - zlew techniczny - stoły warsztatowe - kuweta stołowa
Sala 009	Laboratorium wklęsłodruku	- szafa do napyłania 900x1200mm - prasa walcowa - stoły warsztatowe metalowe 3szt. - regał metalowy - szafy szufladowe
Sala 010	Pomieszczenie dydaktyczne	- komputer stacjonarny – 3 szt. - skaner EPSON GT 20000 - drukarka laserowa - regały drewniane - szafy szufladowe 2 szt. - stoły - biurko - szafy drewniane
Sala 102	Pracownia Rysunku i Malarstwa	- sztalugi
Sala 103	Pracownia Rysunku i Malarstwa	- sztalugi stołowe madrit 15szt - szafa skrytkowa 4 szt - sztalugi
Sala 201	Sala dydaktyczna	- stoły - suszarka - biurko

		- szafy szufladowe 2 szt. - regały metalowe - szafa metalowe
Sala 203	Laboratorium wkłęsłodruku i wypukłodruku	- stoły warsztatowe - suszarki - szafy szufladowe 2 szt. - regały metalowe - szafy metalowe - prasa walcowa
Sala 204	Laboratorium litografii	- szafa do rysunków - szafa metalowa - stoły - duży stół - regały - kamienie litograficzne 30szt
Sala 205	Laboratorium litografii	- stół warsztatowy - stół do szlifowania kamieni - prasa litograficzna z kpl. kamieni litograficznych - metalowa szafa - regał metalowy
Sala 207	Laboratorium litografii	- stół warsztatowy - prasa litograficzna - metalowa szafa - regał metalowy - prasa walcowa
Sala 208	Pomieszczenie socjalne	- komputer stac. Apple iMac 27' - skaner EPSON GT 20000 - kopiarka CANON IR2018 - szafa metalowa - szafy szufladowe 2 szt. - stoły - biurko - szafy drewniane

3. PROGRAM

3.1 Podstawowe informacje

Dokładny przebieg programu studiów 1 st. na kierunku Grafika Projektowa określa plan studiów. Treści dydaktyczne zostały tam podzielone na bloki:

- ogólnoakademicki
- podstawowy
- artystyczny
- technik wspomagających warsztat
- kierunkowy
- praktyk
- interdyscyplinarny blok przedmiotów do wyboru

3.2 Opis realizacji programu

Plan studiów określa ilości godzin poszczególnych przedmiotów, treści obowiązkowe i obieralne, punkty ECTS oraz rodzaj zajęć. Studia trwają 3 lata (6 semestrów), najważniejsze treści prowadzone są w bloku kierunkowym, który zawiera podstawy poszczególnych obszarów projektowania graficznego prowadzone na pierwszym roku studiów oraz obieralne pracownie kierunkowe pojawiające się od roku drugiego. Na trzecim roku student realizuje licencjacką pracę dyplomową pod opieką promotora w wybranej pracowni kierunkowej. Studia prowadzone są w języku polskim.

Program studiów obejmuje 60 godzin praktyk zawodowych w wymiarze 3 punktów ECTS, podejmowane w wybranych instytucjach i podmiotach.

Studentów obowiązuje semestralny system zaliczeń i egzaminów. Ocena przedmiotów z bloku kierunkowego, artystycznego oraz bloku technik wspomagających warsztat dokonywana w sposób ciągły poprzez przeglądy i prezentacje końcowo-roczne. Przedmioty z bloku ogólnoakademickiego oceniane są na podstawie egzaminów ustnych i pisemnych. Wyniki

zaliczeń i egzaminów wpisywane są do systemu informatycznego APR zawierającego okresowe osiągnięcia studenta oraz protokoły zaliczeń przedmiotu.

3.3 Liczba punktów ECTS

konieczna do ukończenia studiów:	181
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	101
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	8
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	3
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	24

3.4 Liczba godzin zajęć

Łączna liczba godzin zajęć: 2400

3.5 Praktyki zawodowe (wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych)

Praktyka jest realizowana w wymiarze 60 godzin i 3 punktów ECTS u jednego pracodawcy i nie może kolidować z obowiązkowymi zajęciami dydaktycznymi. Praktyki na kierunku Grafika Projektowa realizowane są w pracowniach projektowych, studiach reklamowych, drukarniach, instytucjach kultury czy wydawnictwach. Praktyki realizowane są na podstawie umowy zawartej pomiędzy Akademią a Organizatorem praktyki, która zawiera podstawę odbywania praktyki, jej program, warunki oraz czas trwania. Nadzór dydaktyczno-wychowawczy nad praktykami sprawuje Dziekan Wydziału Grafiki lub Pełnomocnik ds. warsztatów, praktyk i plenerów.

3.6 Sylwetka absolwenta

Absolwent posiada interdyscyplinarną wiedzę z zakresu historii sztuki, kultury, estetyki, filozofii, psychofizjologii widzenia, marketingu oraz prawa własności intelektualnej. Posiada zaawansowane umiejętności warsztatowe i projektowe w obszarze grafiki projektowej oraz komunikacji wizualnej, umożliwiające realizację projektów zarówno indywidualnych, jak

i zespołowych. W zależności od wybranej ścieżki kształcenia i rozwijanych w jej ramach kompetencji absolwent posiada umiejętności w zakresie:

- projektowania typografii i wydawnictw drukowanych;
- projektowania publikacji cyfrowych, stron internetowych i aplikacji mobilnych;
- projektowania znaków graficznych, systemów identyfikacji oraz systemów informacji wizualnej;
- zespołowego projektowania kampanii promocyjnych, informacyjnych i społecznych;
- projektowania plakatów i ilustracji;
- multimedialnego projektowania graficznego, w tym grafiki kinetycznej

Absolwent posiada podstawowe kompetencje w zakresie analizy problemów projektowych oraz uwzględniania potrzeb użytkownika w procesie projektowym. Zgodnie z wybraną ścieżką kształcenia, może znaleźć zatrudnienie w:

- studiach graficznych;
- wydawnictwach;
- zakładach poligraficznych w zakresie grafiki edytorskiej oraz usług DTP;
- agencjach interaktywnych oraz studiach projektowania produktów cyfrowych (UX/UI);
- agencjach reklamowych;
- instytucjach kultury w zakresie projektowania systemów identyfikacji wizualnej, opraw graficznych wydarzeń oraz wydawnictw

Niezależnie od wybranego obszaru projektowania graficznego absolwent jest przygotowany do realizacji procesów projektowych obejmujących analizę problemu, opracowanie koncepcji oraz wdrażanie rozwiązań z zakresu grafiki projektowej i komunikacji wizualnej w środowisku mediów drukowanych, cyfrowych i interaktywnych. Absolwent ma świadomość społecznej, kulturowej i etycznej odpowiedzialności projektowej oraz zna język obcy na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy. Jest przygotowany do podjęcia studiów drugiego stopnia (magisterskich).

3.7 Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin dyplomowy/inne)

Kierunkowa praca dyplomowa jest zwieńczeniem zdobytych umiejętności, wiedzy i kompetencji projektowych pozwalających na samodzielne realizacje dzieł z zakresu grafiki projektowej. Przedstawiając dyplomową pracę praktyczną wraz z opisem dzieła dyplomant dowodzi, że potrafi samodzielnie podjąć wybrany problem projektowy, przedstawić go za pomocą środków wizualnych, adekwatnych metod graficznych oraz języka z zakresu sztuk graficznych, w sposób odzwierciedlający proces projektowy, obejmujący analizę problemu, opracowanie koncepcji oraz realizację rozwiązania. Egzamin dyplomowy składa się z otwartej obrony kierunkowej pracy dyplomowej oraz ustnego egzaminu z zakresu programu studiów. Oceny egzaminu dokonuje powołana przez Dziekana Wydziału komisja dyplomowa. Szczegółowe zasady dyplomowania reguluje osobny dokument.

4. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Tabela odniesień kierunkowych efektów uczenia się (EKU) do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki, tabela według wzoru Załącznik nr 5

Kierunkowe efekty uczenia się (EKU)		
Wiedza:		
EKK	Wiedza w zakresie realizacji prac projektowych i warsztatu twórczego:	Odniesienie do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki
GP1_W01	Dysponuje podstawową wiedzą dotyczącą środków ekspresji artystycznej w pracy projektanta	P6S_WG
GP1_W02	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie dotyczącym grafiki projektowej	P6S_WG
GP1_W03	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą budowy własnego warsztatu artystycznego	P6S_WG
GP1_W04	Posiada wiedzę dotyczącą procesu projektowego	P6S_WG
	Wiedza w zakresie rozumienia kontekstu kierunku grafika projektowa:	
GP1_W05	Posiada ogólną znajomość rozwoju sztuk wizualnych z podziałem na epoki oraz ogólną znajomość podstawowych publikacji z zakresu sztuk pięknych i projektowych	P6S_WG
GP1_W06	Posiada wiedzę dotyczącą historii i wynikających z niej linii rozwojowych z zakresu sztuki i dizajnu	P6S_WG
GP1_W07	Posiada wiedzę dotyczącą stylów w sztuce oraz związanych z nimi tradycji twórczych	P6S_WG
GP1_W08	Rozpoznaje i definiuje wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami pracy projektowej	P6S_WG

GP1_W09	Orientuje się w tradycyjnych i współczesnych technologiach stosowanych w grafice projektowej oraz ma świadomość ich rozwoju	P6S_WG
GP1_W10	Posiada ogólną wiedzę dotyczącą socjologicznych aspektów sztuki i dizajnu	P6S_WG
P1_W11	Posiada wiedzę z zakresu środków komunikacji wizualnej	P6S_WG
P1_W12	Posiada ogólną wiedzę dotyczącą filozofii oraz estetyki	P6S_WG
GP1_W13	Posiada podstawową wiedzę z zakresu psychologii zmysłów	P6S_WG
GP1_W14	Posiada podstawowy zakres wiedzy dotyczący marketingowych, finansowych i prawnych aspektów zawodu projektanta, w tym ochrony własności intelektualnej, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim	P6S_WG
Umiejętności:		
	Umiejętności w zakresie ekspresji twórczej:	
GP1_U01	Dysponuje manualnymi i technologicznymi umiejętnościami potrzebnymi do tworzenia i realizowania własnych koncepcji projektowych	P6S_UW
	Umiejętności w zakresie realizacji prac projektowych:	
GP1_U02	Posiada umiejętność obsługi sprzętów i urządzeń wykorzystywanych w szerokim zakresie projektowania graficznego	P6S_UW
GP1_U03	Posiada umiejętność obsługi podstawowego oprogramowania do edycji i obróbki graficznej	P6S_UW
GP1_U04	Umie podejmować samodzielne decyzje w zakresie koncepcji i realizacji własnych prac projektowych i artystycznych	P6S_UW
	Umiejętności w zakresie pracy w zespole:	
GP1_U04	potrafi 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 projektowego	P6S_UO

	Umiejętności w zakresie warsztatu:	
GP1_U05	Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiające realizację własnych koncepcji projektowych oraz potrafi doskonalić ich rozwój	P6S_UW P6S_UU
	Umiejętności w zakresie kreacji projektowej:	
GP1_U06	potrafi swobodnie i niezależnie korzystać z wyobraźni, intuicji i emocjonalności w tworzeniu zróżnicowanych stylistycznie koncepcji twórczych	P6S_UW
GP1_U07	Wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji twórczej a niesionym przez dzieło komunikatem	P6S_UW
GP1_U08	Posiada zdolność obserwowania świata ożywionego i nieożywionego jako inspiracji do zadań twórczych	P6S_UW
GP1_U09	Zna i stosuje efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	P6S_UW P6S_UU
	Umiejętności werbalne:	
GP1_U10	Posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych i wystąpień ustnych dotyczących szczegółowych zagadnień związanych z różnymi dziedzinami twórczości projektowej, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnorodnych źródeł	P6S_UK
GP1_U11	Posiada umiejętności językowe (język obcy nowożytny) w zakresie sztuk wizualnych zgodnie z wymaganiami europejskiego poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu kształcenia Języków	P6S_UK
	Umiejętności w zakresie publicznych prezentacji:	
GP1_U12	Zna formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań	P6S_UK
Kompetencje społeczne:		
	W aspekcie niezależności:	

GP1_K01	Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doskazywania się, podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	P6S_UU P6S_KR
GP1_K02	Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizy świadomego interpretowania potrzebnych informacji	P6S_UU P6S_KR
GP1_K03	Właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, nagrania, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezy tychże informacji we właściwy sposób	P6S_KR
GP1_K04	Przestrzega zasad etyki zawodowej projektanta	P6S_KR P6S_KO
	W aspekcie uwarunkowań psychologicznych:	
GP1_K05	W sposób zorganizowany podchodzi do rozwiązywania problemów dotyczących własnej pracy	P6S_KR P6S_KK
GP1_K06	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy projektowej	P6S_KR P6S_KK
GP1_K07	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu realizacji własnych koncepcji projektowych lub artystycznych	P6S_KR P6S_KK
	W aspekcie uwarunkowań fizycznych:	
GP1_K08	Umie zadbać o prawidłową kondycję fizyczną, niezbędną do prawidłowego funkcjonowania; potrafi wykonać podstawowe elementy ćwiczeń fizycznych	P6S_KR P6S_KK
	W zakresie komunikacji społecznej:	
GP1_K09	Posiada umiejętności współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowych oraz przy pracach organizacyjnych związanych z różnymi przedsięwzięciami	P6S_KO P6S_KR
GP1_K10	W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własną działalność twórczą	P6S_KO P6S_KR
GP1_K11	Umie posługiwać się fachową terminologią z zakresu sztuk projektowych i wizualnych	P6S_KO P6S_KR

GP1_K12	Uznaje znaczenie wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz korzysta z pomocy ekspertów z danej dziedziny w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązaniu problemu	P6S_KO P6S_KR
---------	---	------------------

objaśnienia oznaczeń: kierunkowe efekty

uczenia się (GP1):

kształcenie dla kierunku grafika projektowa,

studia I stopnia - kategoria efektów:

W – wiedza,

U – umiejętności,

K – kompetencje społeczne;

numer efektu kierunkowego w obrębie danej kategorii, zapisany w postaci dwóch cyfr arabskich (numery 1-9 są poprzedzone cyfrą 0)

- P6S_WG – kod składnika opisu kwalifikacji dla poziomu 6 w charakterystykach drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji

ZAŁĄCZNIKI

- 1. Plan studiów** - dodać jako załącznik, tabela według wzoru Załącznik nr 2 lub 2a,
- 2. Matryca** kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do bloków i modułów uczenia się, (dodać jako załącznik), tabela według wzoru Załącznik nr 3,
- 3. Sylabusy** - dodać jako załącznik, według wzoru Załącznik nr 4.