



PROGRAM STUDIÓW

Dyscyplina: Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Kierunek: Grafika projektowa

Poziom (stopień): studia II 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 II stopnia

Profil: ogólnoakademicki

Forma: studia stacjonarne

Język studiów: polski

1.2 Charakterystyka kierunku

Utworzenie kierunku grafika projektowa na studiach II 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.

Studia II stopnia umożliwiają absolwentom studiów I stopnia kierunku Grafika projektowa oraz kierunków pokrewnych kontynuację kształcenia poprzez pogłębianie wiedzy oraz rozwijanie umiejętności analitycznych, badawczych, projektowych i artystycznych, właściwych dla profilu akademickiego.

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 wymagania 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 II stopnia przygotowują zarówno do podjęcia samodzielnej pracy projektowej i artystycznej, jak i pracy w studiach oraz 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 umożliwiają absolwentowi dalszy rozwój zawodowy, w tym podjęcie kształcenia w szkole doktorskiej oraz prowadzenie działalności badawczej i artystycznej o charakterze pogłębionym, z wykorzystaniem metod właściwych dla dyscypliny.

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 dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, realizowanej poprzez projekty w obszarze kultury i sztuki, działalność komercyjną oraz działania o charakterze

społecznym, a także poprzez twórczość własną i refleksję twórczą w zakresie grafiki projektowej i obszarów pokrewnych.

Studia zapewniają profesjonalne wykształcenie przygotowujące do zawodu grafika-projektanta oraz do pracy artystyczno-badawczej w zakresie grafiki projektowej. Program studiów zakłada pogłębienie i rozszerzenie treści kształcenia w stosunku do studiów I stopnia oraz oferuje elastyczny system przedmiotów kierunkowych, wybieranych przez studenta zgodnie z jego zainteresowaniami i predyspozycjami. Koncepcja kształcenia uwzględnia dynamiczny rozwój dziedziny oraz umożliwia włączenie studentów w działalność badawczo-artystyczną, w tym udział w projektach i badaniach prowadzonych przez kadrę dydaktyczną. Istotnym elementem procesu kształcenia jest również prezentacja własnych realizacji w przestrzeni publicznej i galeriach, a także udział w projektach, warsztatach oraz przeglądach krajowych i międzynarodowych. Przygotowuje to absolwentów do funkcjonowania w profesjonalnym środowisku związanym z kulturą i sztuką, a także do prowadzenia działalności badawczej oraz podjęcia kształcenia w szkole doktorskiej.

1.4 Cele kształcenia

Celem studiów II stopnia jest pogłębienie i rozwinięcie kompetencji projektowych, artystycznych i badawczych w obszarze grafiki projektowej oraz przygotowanie do samodzielnej działalności twórczej i artystyczno-badawczej:

- Zdolnego do podejmowania decyzji projektowych opartych na badaniach i pogłębionej analizie problemu;
- Zdolnego do samodzielnego definiowania problemów projektowych oraz ich rozwiązywania;
- Wykorzystującego warsztat twórczy, środki ekspresji wizualnej, proces projektowy oraz kreację artystyczną w kształtowaniu i budowaniu jakości funkcji i estetyki otoczenia;
- Rozumiejącego współczesne zagadnienia kultury, sztuki, zagadnień prawnych i ekonomicznych oraz innych kompetencji społecznych składających się na świadome realizowanie zadań designu w kulturze;
- Przygotowanego do pracy naukowo-badawczej w zakresie obranego kierunku

- osiągającego znajomość języka obcego na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego

1.5 Potrzeby społeczno-gospodarcze

(wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku)

Budowanie, wspieranie i rozwijanie bazy kulturalnej regionu w dziedzinie sztuki, budowanie tożsamości kulturalnej społeczności regionu oraz 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, stanowiąc o jakości i skuteczności komunikacji i organizacji codziennego funkcjonowania w tych obszarach.

- prowadzenie działalności artystyczno-badawczej oraz projektowej w obszarze grafiki projektowej i komunikacji wizualnej;
- współpraca lub prowadzenie własnej działalności w studiach graficznych, wydawnictwach, drukarniach oraz instytucjach kultury, w tym galeriach i muzeach;
- realizacja projektów w obszarze szeroko pojętej komunikacji wizualnej obejmującej media drukowane i cyfrowe;
- tworzenie przekazów wizualnych o charakterze społecznym, artystycznym i użytkowym;
- uczestnictwo w działalności w sektorze kultury i sztuki w wymiarze lokalnym, krajowym i międzynarodowym;
- kreowanie indywidualnych i zespołowych działań projektowych oraz artystycznych;
- kształtowanie świadomości społecznej poprzez działania projektowe, artystyczne i komunikacyjne;
- współpraca z otoczeniem społeczno-gospodarczym, w tym z sektorem biznesu i przemysłem kreatywnym;
- prowadzenie działalności badawczej w obszarze sztuk projektowych i wizualnych oraz współpraca z ośrodkami naukowo-badawczymi

2. NAUKA, BADANIA, INFRASTRUKTURA

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Działalność naukowo-artystyczna obejmuje przede wszystkim:

- 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 na studiach II stopnia wiąże się z prowadzeniem działalności badawczo-artystycznej w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, realizowanej poprzez pogłębione działania projektowe w obszarze praktyki projektowej, społecznej i kultury wizualnej oraz twórczość własną w zakresie grafiki projektowej i dziedzin pokrewnych. Istotnym elementem tej działalności jest jej prezentacja w instytucjach kultury, galeriach oraz podczas krajowych i międzynarodowych wydarzeń o charakterze przeglądów i wystaw. Działalność badawczo-artystyczna na kierunku jest ściśle powiązana z procesem dydaktycznym i wpisuje się w koncepcję kształcenia o profilu ogólnoakademickim. Realizowana jest poprzez indywidualną działalność twórczą kadry dydaktycznej, udział studentów w projektach badawczo-projektowych oraz współpracę z innymi ośrodkami akademickimi, a także z otoczeniem społeczno-gospodarczym, sektorem kultury i biznesem.

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
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.,
114	Pracownia grafiki Eksperymentalnej	- 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 wklęsłodruku 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 studiów II stopnia na kierunku Grafika Projektowa określa plan studiów.

Treści dydaktyczne zostały tam podzielone na bloki:

- podstawowy
- kursów obieralnych
- technik wspomagających warsztat
- kierunkowy dyplomowy
- 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 2 lata (4 semestry), najważniejsze treści prowadzone są w bloku kierunkowym, który zawiera obieralne pracownie dyplomujące i uzupełniające. Na drugim roku student realizuje magisterską pracę dyplomową, realizowany pod opieką promotora. Studia prowadzone są w języku polskim. Studentów obowiązuje semestralny system rozliczania zaliczeń i egzaminów. Ocena przedmiotów kierunkowych jest dokonywana w sposób ciągły poprzez przeglądy semestralne i końcowo-roczne. Przedmioty z bloku ogólnoakadmicznego 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	120
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	60
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	2
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	-
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	22

3.4 Liczba punktów ECTS

Łączna liczba godzin zajęć: 1500

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

Nie dotyczy.

3.6 Sylwetka absolwenta

Absolwent studiów II stopnia kierunku Grafika Projektowa posiada rozszerzoną i pogłębioną wiedzę z zakresu sztuk wizualnych, w szczególności w obszarze projektowania graficznego, umożliwiającą podejmowanie samodzielnych, świadomych i twórczych działań projektowych o charakterze artystyczno-badawczym. Posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą historii i teorii sztuki współczesnej oraz zaawansowane rozumienie wybranych zagadnień szeroko pojętej komunikacji wizualnej, marketingu oraz prawa własności intelektualnej. Potrafi analizować zjawiska artystyczne i projektowe w ujęciu historycznym i współczesnym, integrując perspektywę teoretyczną z praktyką projektową. Jest przygotowany do posługiwania się zarówno tradycyjnymi, jak i nowoczesnymi środkami przekazu artystycznego oraz narzędziami cyfrowymi wykorzystywanymi w procesie projektowym. Posiada zaawansowaną wiedzę i umiejętności w zakresie warsztatu oraz technologii graficznych, umożliwiające realizację złożonych projektów w obszarze grafiki projektowej i komunikacji wizualnej. W swoich działaniach wykazuje się inwencją, kreatywnością oraz zdolnością do krytycznej refleksji nad procesem projektowym. W zależności od wybranej ścieżki kształcenia i rozwijanych w jej ramach kompetencji absolwent posiada umiejętności w zakresie:

- projektowania złożonych systemów typografii i publikacji drukowanych;
- projektowania zaawansowanych publikacji cyfrowych, stron internetowych i aplikacji mobilnych;
- projektowania rozbudowanych systemów znaków graficznych, identyfikacji wizualnej oraz systemów informacji wizualnej;
- zespołowego projektowania wieloetapowych kampanii promocyjnych, informacyjnych i społecznych;

- projektowania autorskich plakatów i ilustracji o charakterze eksperymentalnym i koncepcyjnym;
- multimedialnego projektowania graficznego, w tym grafiki kinetycznej

Absolwent posiada pogłębione kompetencje w zakresie analizy i interpretacji problemów projektowych oraz ich samodzielnego definiowania i rozwiązywania z uwzględnieniem potrzeb użytkownika w zaawansowanym procesie projektowym. Zgodnie z rozwijaną ścieżką kształcenia, może podejmować działalność w:

- studiach graficznych przy projektach autorskich i specjalistycznych;
- wydawnictwach przy projektach złożonych i wieloetapowych publikacji;
- zakładach poligraficznych w zakresie grafiki edytorskiej oraz usług DTP;
- agencjach interaktywnych oraz studiach projektowania produktów cyfrowych (UX/UI);
- agencjach reklamowych i kreatywnych;
- instytucjach kultury w zakresie projektowania złożonych i wieloelementowych systemów identyfikacji i opraw graficznych wydarzeń, oraz publikacji

Niezależnie od wybranego obszaru projektowania graficznego absolwent jest przygotowany do samodzielnego prowadzenia zaawansowanych procesów projektowych obejmujących analizę problemu, opracowanie koncepcji oraz wdrażanie złożonych rozwiązań z zakresu grafiki projektowej i komunikacji wizualnej w środowisku mediów drukowanych, cyfrowych i interaktywnych. Absolwent posiada 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 kształcenia w szkole doktorskiej oraz prowadzenia działalności badawczej i artystycznej.

3.7 Ukończenie studiów

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

Kierunkowa praca dyplomowa praktyczna oraz pisemna praca dyplomowa stanowią zwieńczenie pogłębionych kompetencji projektowych, artystycznych i teoretycznych zdobytych w toku studiów II stopnia, umożliwiających samodzielne prowadzenie złożonych

procesów twórczych w obszarze grafiki projektowej. Przedstawiając dyplomową pracę praktyczną wraz z opisem jej założeń oraz dyplomową pracę pisemną, dyplomant wykazuje zdolność do samodzielnego zdefiniowania i opracowania problemu projektowego o charakterze artystyczno-badawczym, jego analizy oraz realizacji z wykorzystaniem adekwatnych środków wizualnych, metod projektowych oraz języka właściwego dla sztuk graficznych sztuk projektowych. Egzamin dyplomowy obejmuje publiczną obronę kierunkowej pracy dyplomowej oraz ustny egzamin z zakresu programu studiów. Oceny egzaminu dokonuje komisja dyplomowa powołana przez Dziekana Wydziału. Szczegółowe zasady procesu dyplomowania określa odrębny dokument.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

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

II. Efekty uczenia się – tabele wzoru Załącznik nr 1

Kierunkowe efekty uczenia się (EKU)		
Wiedza:		
EKK	Wiedza w zakresie realizacji prac projektowych:	Odniesienie do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki
GP2_W01	Dysponuje pogłębioną wiedzą dotyczącą środków ekspresji twórczej pokrewnych dyscyplin z zakresu sztuk wizualnych	P7S_WG
GP2_W02	Posiada zaawansowaną wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie dotyczącym grafiki i szerzej pojętych sztuk wizualnych	P7S_WG
GP2_W03	Posiada wiedzę, dotyczącą swobodnego korzystania z różnorodnych mediów oraz umiejętność samodzielnego poszerzania i rozwijania wiedzy, dotyczącej obranego kierunku	P7S_WG
GP2_W04	Dysponuje wiedzą potrzebną do tworzenia i realizowania własnych, oryginalnych koncepcji projektowych	P7S_WG
	Wiedza w zakresie rozumienia kontekstu kierunku grafika projektowa	
GP2_W05	Posiada gruntowną wiedzę z zakresu sztuk wizualnych i projektowych	P7S_WG
GP2_W06	Zna i rozumie źródła i formy inspiracji leżących w obszarach kultury, sztuki i dizajnu umożliwiające swobodę rozwiązań projektowych	P7S_WG
GP2_W07	Definiuje i interpretuje wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami grafiki projektowej	P7S_WG
GP2_W08	Dysponuje poszerzoną wiedzą z zakresu dyscyplin pokrewnych, pozwalającą na realizację zadań o charakterze interdyscyplinarnym	P7S_WG
GP2_W09	Posiada poszerzoną wiedzę dotyczącą historii i teorii sztuki oraz sztuki współczesnej i projektowej oraz wynikających z nich linii rozwojowych	P7S_WG
GP2_W10	Posiada wiedzę dotyczącą ochrony własności intelektualnej oraz szeroko pojętej kultury projektowania	P7S_WG P7S_WK

GP2_W11	Posiada poszerzoną wiedzę dotyczącą publikacji z zakresu sztuk pięknych i projektowych	P7S_WG
GP2_W12	Zna i rozumie procesy zachodzące w ramach komunikacji społecznej	P7S_WG
GP2_W13	Posiada ogólną wiedzę z zakresu socjologii sztuki i dizajnu	P7S_WG
Umiejętności:		
	Umiejętności w zakresie realizacji pracy twórczej:	
GP2_U01	Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami w posługiwaniu się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji projektów graficznych	P7S_UW
GP2_U02	Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami pozwalającymi w sposób kreatywny i swobodny skonstruować własny, niezależny język wypowiedzi projektowej lub artystycznej	P7S_UW
GP2_U03	Posiada umiejętności przygotowania i realizacji prac projektowych z uwzględnieniem czynników estetycznych, społecznych i prawnych	P7S_UW
	Umiejętności w zakresie warsztatu:	
GP2_U04	Kontynuując i rozwijając umiejętności zdobyte na studiach I stopnia, poprzez indywidualną pracę, utrzymuje i poszerza swoje zdolności do tworzenia, realizowania i prezentowania własnych koncepcji projektowych lub artystycznych	P7S_UW P7S_UU
GP2_U05	Posiada zaawansowane umiejętności obsługi programów i sprzętu/urządzeń do obróbki grafiki	P7S_UW P7S_UU
	Umiejętności w zakresie kreacji twórczej:	
GP2_U06	Posiada świadomość niezbędną do uzasadnienia własnych twórczych motywacji, otwartą na odmienne widzenie świata i subiektywne percepcje	P7S_UW P7S_UU
	Umiejętności werbalne:	
GP2_U07	Posiada umiejętność tworzenia opracowań pisemnych i wystąpień ustnych na tematy związane z wybranym kierunkiem, jak i szeroką problematyką z obszaru dizajnu i sztuki, wykazując zdolność formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków	P7S_UK
GP2_U08	Ma umiejętności językowe w zakresie sztuk wizualnych, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7S_UK
	Umiejętności w zakresie publicznych prezentacji:	
GP2_U09	W sposób odpowiedzialny przygotowuje i realizuje publiczne prezentacje dokonań własnych i innych artystów	P7S_UK
Kompetencje społeczne:		

	W aspekcie niezależności:	
GP2_K01	Ma świadomość wagi nieustającego kształcenia się	P7S_KR P7S_UU
GP2_K02	Jest w pełni kompetentnym i samodzielny projektantem, zdolnym do świadomego używania zdobytej wiedzy w obrębie kierunku oraz szeroko pojętych działań kulturowych	P7S_KR P7S_UU P7S_KK
GP2_K03	W warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji, w ramach zdobytej wiedzy, wykazuje się kreatywnością i samodzielnością w działaniach na polu twórczym i zawodowym	P7S_KR
	W aspekcie uwarunkowań psychologicznych:	
GP2_K04	Wykorzystując mechanizmy psychologiczne, wykazuje się umiejętnością funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie wykonywania własnej działalności i dostosowywania się do współczesnego rynku pracy	P7S_KK P7S_KR
GP2_K05	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin działalności twórczej	P7S_KK
	W zakresie komunikacji społecznej:	
GP2_K06	Inicjuje działania twórcze w zakresie szeroko pojętej kultury lub biznesu (podejmowanie projektów o charakterze interdyscyplinarnym lub też wymagającym współpracy z przedstawicielami innych dziedzin sztuki i nauki)	P7S_KO P7S_KR
GP2_K07	Prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznym	P7S_KO P7S_KR

objaśnienia oznaczeń:

kierunkowe efekty uczenia się (GP2):

kształcenie dla kierunku grafika, studia II 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)

- P7S_WG – kod składnika opisu kwalifikacji dla poziomu 7 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.