

PROGRAM STUDIÓW

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA:

nazwa kierunku studiów	grafika
poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
profil kształcenia	praktyczny
prowadzone w siedzibie czy filii	w filii we Wrocławiu
tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
forma lub formy studiów	studia stacjonarne oraz studia niestacjonarne
liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów	6 semestrów
liczba ECTS konieczna do ukończenia studiów	180 ECTS
łącznie liczba godzin zajęć w programie studiów (największa dla całego programu, bez praktyk)	2420 godzin
wymiar praktyk	480 godzin, 16 ECTS
liczba godzin w programie studiów – łącznie (zajęcia i praktyki)	2900 godzin
rok rozpoczęcia cyklu kształcenia	2020/2021

I. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Absolwent studiów uzyskuje kwalifikację pełną na poziomie 6 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Efekty uczenia się odnoszą się do następujących dyscyplin:

sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki) – dyscyplina wiodąca	75% ECTS
nauki o komunikacji społecznej i mediach (dziedzina n. społecznych)	25% ECTS

Symbol efektu	ABSOLWENT:
	Wiedza:
GRF1_W01	ma pogłębioną wiedzę o grafice jako dyscyplinie sztuki oraz o jej przedmiocie i metodologicznych powiązaniach z dyscyplinami naukowymi, w szczególności z dyscyplinami nauk społecznych i humanistycznych
GRF1_W02	ma pogłębioną wiedzę na temat znaczenia grafiki i designu dla specyfiki procesu wychowania, uczenia się i nauczania w różnych środowiskach i różnych przestrzeniach estetyczno-kulturowych
GRF1_W03	ma rozszerzoną wiedzę o różnych nurtach w historii sztuki i designu, w szczególności graphic design i communication design oraz zna publikacje związane z tymi zagadnieniami
GRF1_W04	ma pogłębioną wiedzę o współczesnych trendach w projektowaniu komunikacji wizualnej, designu i reklamy
GRF1_W05	ma rozszerzoną wiedzę w zakresie metodologii pracy projektowej i artystycznej, ze szczególnym uwzględnieniem pracy kreatywnej w obszarze designu i reklamy
GRF1_W06	ma pogłębioną wiedzę w zakresie współczesnych stylów w sztuce i designie
GRF1_W07	ma pogłębioną wiedzę w zakresie stosowanych technologii warsztatowych w danej dyscyplinie projektowej
GRF1_W08	ma pogłębioną wiedzę z zakresu technologii pracy projektowej
GRF1_W09	ma pogłębioną wiedzę na temat podstaw funkcjonowania designu w kontekście systemu rynku i zna podstawowe zagadnienia z zakresu marketingu i zarządzania komunikacją
GRF1_W10	ma poszerzoną wiedzę na temat współczesnych technik negocjacji i promocji
GRF1_W11	ma pogłębioną wiedzę na temat tworzenia, weryfikowania i stosowania narzędzi pozyskiwania danych dotyczących jednostek i struktur społecznych, prawidłowości nimi rządzących oraz procesów w nich zachodzących
GRF1_W12	ma pogłębioną wiedzę na temat współczesnych teorii społeczeństwa i ich implikacji dla komunikacji wizualnej
GRF1_W13	posiada pogłębioną wiedzę na temat społecznych interakcji w dziedzinie projektowania komunikacji ze szczególnym uwzględnieniem edukacji, designu, reklamy i komunikacji wizualnej
GRF1_W14	posiada pogłębioną wiedzę na temat zachowań użytkowników designu w przestrzeni offline (reklama komercyjna, reklama społeczna, reklama ambientowa) oraz w przestrzeni online (user experience, user interface, usability)

GRF1_W15	ma podstawową wiedzę z zakresu teorii komunikacji i teorii społeczeństwa, ich miejsca w relacji do procesów projektowych i procesów wytwórczych, a także metodologii badań społecznych i badań komunikacji, w tym technik i narzędzi analizy
GRF1_W16	zna różne sposoby opisu społeczeństwa ze względu na styl życia, zmienne demograficzne i psychograficzne oraz rozumie zależność między opisem społeczeństwa a procesami projektowymi; zna koncepcję ukierunkowania procesu projektowego na człowieka i jego potrzeby (human centered design)
GRF1_W17	ma podstawową wiedzę w zakresie technik wpływu społecznego z wykorzystaniem zróżnicowanych narzędzi projektowych, ma pogłębioną wiedzę o roli designu i innowacyjności we współczesnej gospodarce rynkowej
	Umiejętności:
GRF1_U01	posiada pogłębioną umiejętność realizacji pracy projektowej z zakresu designu i komunikacji wizualnej w kontekście współczesnych metodologii pracy projektowej
GRF1_U02	posiada umiejętność wykorzystywania zaawansowanych narzędzi warsztatu artystycznego i graficznego, w tym nowoczesnych technologii informatycznych
GRF1_U03	posiada umiejętność wykorzystywania zróżnicowanych technik kreatywnych do realizacji procesu projektowego, zarządzania zespołem kreatywnym i uczestnictwa w sesji kreatywnej
GRF1_U04	posiada umiejętność samodzielnego analizowania i weryfikowania wybranych etapów realizacji i projektowania własnych oraz zespołowych prac artystycznych i użytkowych
GRF1_U05	posiada pogłębioną umiejętność funkcjonowania w zespole kreatywnym oraz zarządzania zespołem kreatywnym w poszczególnych fazach procesu projektowania z zakresu komunikacji wizualnej, designu i reklamy
GRF1_U06	posiada umiejętność realizacji procesu projektowego z zastosowaniem współczesnych metodologii pracy projektowej
GRF1_U07	potrafi wykorzystać posiadaną wiedzę teoretyczną do projektowania i prowadzenia działań praktycznych w obrębie wybranej specjalności
GRF1_U08	posiada umiejętność budowania własnego portfolio prac o zróżnicowanym spektrum stylistycznym, funkcjonalnym i emocjonalnym
GRF1_U10	posiada umiejętność wykorzystywania kompetencji językowych w realizacji programu studiów w oparciu o anglojęzyczne publikacje z zakresu teorii designu i komunikacji wizualnej
GRF1_U11	posiada pogłębioną umiejętność prezentacji własnej twórczości z wykorzystaniem zróżnicowanych narzędzi prezentacyjnych, tradycyjnych i nowoczesnych (nowe media), a także prowadzenia argumentacji w zakresie prowadzonego projektu kreatywnego, ze szczególnym uwzględnieniem werbalizacji krytycznej analizy oferty wizualnej oraz argumentacji na okoliczność zrealizowanego projektu z dziedziny designu i komunikacji wizualnej
GRF1_U12	posiada pogłębioną umiejętność wykorzystywania dotychczasowej wiedzy z zakresu teorii komunikacji, teorii społeczeństwa i teorii designu do realizacji projektu z zakresu designu, komunikacji, reklamy i rozwiązywania problemów o charakterze społecznym (human centered design)
GRF1_U13	potrafi zaplanować, zrealizować i ewaluować proces badawczy w zakresie diagnostyki komunikacji, wizerunku dla jednostki, grupy, instytucji; potrafi obserwować procesy społeczne i komunikacyjne oraz wykorzystać poczynione obserwacje do diagnozy i rozwiązywania problemów projektowych

GRF1_U14	posiada pogłębioną umiejętność analizy problemów projektowych i konstituowania kreatywnych rozwiązań w obszarze komunikacji społecznej, designu i reklamy
GRF1_U15	potrafi zrealizować proces projektowy, którego celem jest rozwiązanie społecznego problemu z wykorzystaniem aparatury badawczej, strategicznej i kreacyjnej; potrafi strategicznie planować komunikację dla wybranych grup społecznych oraz instytucji społecznych
	Kompetencje społeczne:
GRF1_K01	ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, doskonali się zawodowo
GRF1_K02	jest gotowy do podejmowania wyzwań zawodowych i osobistych, wykazuje aktywność i jest wytrwały w podejmowaniu indywidualnych i zespołowych działań w zakresie komunikacji wizualnej, designu i reklamy
GRF1_K03	potrafi pracować w zespole, przyjmować w nim różne role, przyjmować i realizować powierzone zadania
GRF1_K05	odznacza się odpowiedzialnością za własne przygotowanie do pracy, podejmowane decyzje i prowadzone działania oraz ich skutki, czuje się odpowiedzialny wobec ludzi, dla których dobra stara się działać, wyraża taką postawę w środowisku specjalistów i pośrednio modeluje to podejście wśród innych
GRF1_K06	postępuje zgodnie z zasadami z zakresu ochrony własności i prawa autorskiego; respektuje i szanuje godność każdego człowieka
GRF1_K07	przyjmuje postawę kreatywną w przestrzeniach działalności zawodowej i społecznej; wykorzystując postawę kreatywną w pracy projektowej zachowuje się odpowiedzialnie społecznie

Symbol efektu kierunkowego tworzą:

- literowy skrót oznaczenia kierunku studiów i podkreślnik – oznaczenie kierunku studiów,
- litera W, U lub K – kategoria, odpowiednio: wiedza, umiejętności, kompetencje społeczne,
- numer porządkowy nadawany w ramach kategorii.

Efekty uczenia się zostały przyjęte *Uchwałą nr 29/2017 Senatu SWPS Uniwersytetu Humanistycznospołecznego w Warszawie z dnia 29 września 2017 roku w sprawie zmiany Uchwały nr 30/2012 Senatu Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej z dnia 18 maja 2012 roku w sprawie przyjęcia efektów kształcenia dla kierunku grafika, prowadzonego na Wydziale Zamiejscowym we Wrocławiu.*

II. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

1. WSKAŹNIKI

	STUDIA STACJONARNE	STUDIA NIESTACJONARNE
łączna liczba punktów ECTS, jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	ponad 90 ECTS	nie określa się
łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z <u>dziedziny nauk humanistycznych</u> lub nauk społecznych – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	min. 5 ECTS	min. 5 ECTS
wymiar praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS	6 miesięcy, 16 ECTS, 480 godzin	6 miesięcy, 16 ECTS, 480 godzin
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	ponad 90 ECTS	ponad 90 ECTS
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru [min. 30%]	co najmniej 54 ECTS	co najmniej 54 ECTS
łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów	2420	1466
liczba godzin w programie studiów – łącznie (zajęcia i praktyki)	2900	1946
łączna liczba punktów ECTS uzyskiwana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nie przekracza 90 ECTS	nie przekracza 90 ECTS
liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego na studiach stacjonarnych	60 godzin, 0 ECTS	nie dotyczy

2. ZAJĘCIA

Zajęcia obowiązkowe

Studenci realizują zajęcia obowiązkowe zgodnie z poniższymi wymiarami.

Nazwa przedmiotu	ECTS
Moduł propedeutyczny	7
Moduł komunikacyjny	6
Moduł graficzny 1	4
Moduł typograficzny	4
Język angielski 1	3
Moduł communication design	6
Moduł techniczny	4
Moduł corporate identity	6

Moduł fotograficzny	7
Moduł marketingowy	6
Język angielski 2	3
Moduł graficzny 2	5
Moduł fotograficzny 2	5
Moduł reklamowy	4
Moduł tekstów kreatywnych	4
Język angielski 3	3
Moduł przygotowania i prezentacja	6
Moduł web design	5
Moduł dydaktyczny	2
Moduł publikacyjny	6
Moduł prezentacyjny	4
Język angielski 4	3
Moduł prawno-ekonomiczny	4
Moduł design informacji	4
Moduł design opakowań	4
Moduł portfolio	2
Przygotowanie do egzaminu dyplomowego I	6
Moduł autoprezentacyjny	7
Moduł Digital skills	4
Przygotowanie do egzaminu dyplomowego II	7
razem	141

Wychowanie fizyczne

Na studiach stacjonarnych studenci realizują wychowanie fizyczne w wymiarze łącznie 60 godzin, 2 przedmioty po 30 godzin po 0 ECTS, zaplanowane w dwóch kolejnych semestrach.

Moduły do wyboru

Studenci realizują moduły do wyboru w kolejnych semestrach, w wymiarze:

	łączy wymiar ECTS
Semestr 3, 1 moduł	5
Semestr 5, 1 moduł designowy A lub B	6
Semestr 6, 1 moduł + 1 moduł designowy C lub D	12
razem	23

Studenci realizują moduły do wyboru zgodnie z poniższymi wymiarami:

Specjalność	Nazwa przedmiotu	ECTS
Moduły do wyboru – semestr 3	Moduł estetyka i przestrzeń	5
	Moduł psychologiczny	5
Blok designowy (semestry 5 i 6) – para modułów A+C lub B+D	Moduł designowy A	6
	Moduł designowy B	6
	Moduł designowy C	6
	Moduł designowy D	6
Moduły do wyboru – semestr 6	Moduł produkcja animacji	6
	Moduł grafiki 3D	6

Opis sposobów weryfikacji efektów uczenia się

Osiągnięcie efektów uczenia się weryfikowane jest w procesie zaliczania poszczególnych zajęć na podstawie zadań określonych w sylabusach zajęć. Metody weryfikacji efektów uczenia się przewidują ocenę zdolności zastosowania wiedzy i umiejętności w projektach praktycznych oraz ocenę kompetencji społecznych w trakcie procesu pracy projektowej. W szczególności stosowane są następujące metody:

- Do oceny wiedzy:
 - o praca pisemna;
 - o sprawdzian pisemny, także w formie testu z wyborem odpowiedzi;
 - o sprawdzian ustny;
 - o przygotowanie i przedstawienie prezentacji.
- Do oceny umiejętności:
 - o przygotowanie i przedstawienie prezentacji;
 - o przygotowanie i przeprowadzenie ćwiczenia/zadania;
 - o projekt indywidualny;
 - o projekt grupowy.
- Do oceny kompetencji społecznych:
 - o praca w grupie w różnych rolach i komunikacji w grupie;
 - o omówienie projektu i jego jakości;
 - o rozwiązywanie problemów;
 - o dyskusje.

3. PRAKTYKI

Studenci realizują praktyki w wymiarze 6 miesięcy, łącznie 16 punktów ECTS i 480 godzin praktyk.

Praktyki mogą być realizowane w częściach.

Praktyki studenckie mają na celu uzyskanie przez studenta umiejętności i kompetencji pod opieką osoby zajmującej się wykonywaniem pracy związanej z efektami uczenia się oraz w realnych warunkach wykonywania takiej pracy. Miejsca praktyk są dobierane przez uczelnię, możliwe jest także – na wniosek studenta – odbywanie praktyki indywidualnej w miejscu wybranym przez studenta, po uprzednim uzyskaniu zgody uczelni. Efekty uczenia się dla praktyk są weryfikowane przed potwierdzeniem ich zaliczenia.

Możliwe jest indywidualne uznanie studentowi zaliczenia praktyk na podstawie doświadczenia zawodowego, jeśli wykonywana praca realizuje efekty uczenia się określone dla praktyk. Tryb postępowania w takich przypadkach uregulowany jest odrębnie.

4. PRACA DYPLOMOWA

Student wykonuje pracę dyplomową, która jest autorskim opracowaniem przeprowadzonych badań, studium przypadku lub zagadnienia na podstawie literatury.

Proces przygotowania pracy dyplomowej trwa 2 semestry.

5. EGZAMIN DYPLOMOWY

Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego.