

## PROGRAM STUDIÓW

### OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA:

nazwa kierunku studiów	<b>komunikacja wizualna</b>
poziom kształcenia	<b>studia drugiego stopnia</b>
profil kształcenia	<b>praktyczny</b>
prowadzone w siedzibie czy filii	<b>w filii we Wrocławiu</b>
tytuł zawodowy nadawany absolwentom	magister
forma lub formy studiów	studia stacjonarne oraz studia niestacjonarne
liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów	4 semestry
liczba ECTS konieczna do ukończenia studiów	120 ECTS
łącznie liczba godzin zajęć w programie studiów (największa dla całego programu, bez praktyk)	1025 godzin
wymiar praktyk	480 godzin, 16 punktów ECTS
liczba godzin w programie studiów – łącznie (zajęcia i praktyki)	1505 godzin
<b>rok rozpoczęcia cyklu kształcenia</b>	<b>2021/2022</b>

## I. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Absolwent studiów uzyskuje kwalifikację pełną na poziomie 7 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Efekty uczenia się odnoszą się do następujących dyscyplin:

sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki) – dyscyplina wiodąca	56% ECTS
nauki o komunikacji społecznej i mediach (dziedzina nauk społecznych)	44% ECTS

Symbol efektu	ABSOLWENT
	<b>Wiedza:</b>
KWZ2_W01	w pogłębionym stopniu zna i rozumie szczegółowe zasady dotyczące dziedziny sztuki, niezbędne do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień w zakresie grafiki użytkowej
KWZ2_W02	w pogłębionym stopniu zna i rozumie historyczne i aktualne zastosowania grafiki artystycznej i użytkowej, rozumie wzorce warunkujące te zastosowania
KWZ2_W03	ma pogłębioną wiedzę o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjach twórczych i odtwórczych
KWZ2_W04	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie znaczenie potrzeby estetyzacji życia społecznego oraz jej wpływ na rozwój grafiki użytkowej
KWZ2_W05	zna i rozumie wzajemne oddziaływania pomiędzy strukturami i instytucjami społecznymi a działalnością twórczą
KWZ2_W06	zna i rozumie znaczenie wolności twórczości w podejmowaniu/negocjowaniu/animowaniu fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji
KWZ2_W07	w pogłębionym stopniu zna i rozumie doktryny projektowe dotyczące projektowania uniwersalnego, partycypacyjnego i zrównoważonego oraz rozumie potrzebę ich stosowania w kreacji i projektowaniu
KWZ2_W08	w pogłębionym stopniu zna i rozumie wiodące metody projektowe, techniki twórcze i wytwórcze, w zakresie grafiki użytkowej, ma wiedzę o ich ewolucji i praktycznych zastosowaniach
KWZ2_W09	ma pogłębioną wiedzę o procesie twórczym i projektowym w obszarze grafiki użytkowej
KWZ2_W10	zna i rozumie zasady kreowania i realizacji oryginalnych prac i działań artystycznych oraz projektowych o wysokim potencjale innowacyjności
KWZ2_W11	zna i rozumie wzajemne relacje między teoretycznymi i praktycznymi aspektami grafiki artystycznej i użytkowej, zna możliwości wykorzystania zdobytej wiedzy w pracy projektanta graficznego
KWZ2_W12	zna i rozumie ogólne zasady tworzenia i rozwoju indywidualnej przedsiębiorczości i jej uwarunkowań finansowych i marketingowych w obszarze przemysłów kreatywnych

KWZ2_W13	w pogłębionym stopniu zna i rozumie etyczne i prawne uwarunkowania wykonywania zawodu projektanta graficznego i zawodów pokrewnych, w szczególności zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego
	<b>Umiejętności:</b>
KWZ2_U01	potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do formułowania i rozwiązywania złożonych i nietypowych problemów w sferze grafiki użytkowej
KWZ2_U02	potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do szczegółowego opisu i analizowania wpływu grafiki użytkowej na zjawiska społeczne oraz do prognozowania i modelowania tego wpływu
KWZ2_U03	potrafi znaleźć, poddać krytycznej analizie i wykorzystać wiarygodne i adekwatne zasoby w postaci: literatury naukowej, branżowej, zapisu dorobku twórczego oraz najnowszych trendów w wybranych obszarach przemysłów kreatywnych
KWZ2_U04	potrafi wykorzystywać wzorce wypracowane w dziedzinie grafiki użytkowej
KWZ2_U05	potrafi samodzielnie definiować problem projektowy w sferze grafiki użytkowej, formułować i testować hipotezy związane z wdrożeniem zaproponowanego rozwiązania
KWZ2_U06	potrafi rozwijać swoją wrażliwość artystyczną i społeczną, umożliwiającą kreowanie własnych koncepcji w zakresie grafiki użytkowej, a także inspirować innych w tym zakresie
KWZ2_U07	potrafi samodzielnie rozwijać swoje umiejętności warsztatowe w sferze grafiki, potrzebne do realizacji własnych koncepcji artystycznych i projektowych, a także ukierunkowywać innych w tym zakresie
KWZ2_U08	potrafi podejmować i komunikować specjalistyczne problemy i zagadnienia z zakresu grafiki użytkowej, animować publiczną dyskusję, za pomocą różnych formatów z różnymi kręgami odbiorców
KWZ2_U09	potrafi realizować złożone projekty za pomocą wybranych metod pracy projektowej oraz w wybranych technikach (w tym za pomocą programów komputerowych oraz urządzeń peryferyjnych) w sferze grafiki użytkowej
KWZ2_U10	potrafi łączyć klasyczne i nowoczesne techniki warsztatowe, z zakresu grafiki użytkowej, z adekwatnymi metodami projektowymi w celu projektowania i wdrażania złożonych projektów do społecznych i rynkowych
KWZ2_U11	potrafi kierować pracą zespołu oraz współdziałać w ramach jego pracy, przy planowaniu i realizacji prac artystycznych i projektowych
KWZ2_U12	potrafi planować rozwój swojej kariery zawodowej na polu grafiki użytkowej oraz ukierunkowywać innych w tym zakresie
KWZ2_U13	potrafi dokumentować własny dorobek oraz w sposób komunikatywny i odpowiedzialny prezentować go na forum publicznym i przed różnymi grupami odbiorców, posługując się adekwatną terminologią
KWZ2_U14	potrafi posługiwać się specjalistyczną terminologią dotyczącą grafiki użytkowej w języku obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego

	<b>Kompetencje społeczne:</b>
KWZ2_K01	jest gotów do krytycznej oceny odbieranych treści oraz ich integrowania i odpowiedzialnego wykorzystania w pracy twórczej
KWZ2_K02	jest gotów do samodzielnej i krytycznej oceny poziomu własnej wiedzy i umiejętności oraz do ich samodzielnego rozwijania
KWZ2_K03	jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych powstających w procesie wykonywania zawodu grafika i projektanta, inspirowania i organizowania działalności na rzecz interesu społecznego
KWZ2_K04	jest gotów do identyfikowania, weryfikowania i definiowania problemów społecznych i etycznych oraz wykorzystania form komunikacji wizualnej do prezentowania oraz krytycznej oceny tych problemów
KWZ2_K05	jest gotów do dzielenia się umiejętnościami i wiedzą oraz do inspirowania innych osób w sferze rozwoju kompetencji artystycznych, warsztatowych i projektowych
KWZ2_K06	jest gotów do identyfikowania i rozstrzygania w sposób refleksyjny dylematów związanych z wykonywaniem zawodu grafika i projektanta
KWZ2_K07	jest gotów do odpowiedzialnego rozwijania dorobku grafiki użytkowej oraz do podtrzymania etosu zawodu grafika i projektanta
KWZ2_K08	jest gotów do myślenia i działania w sposób kreatywny i przedsiębiorczy

**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.

## II. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

### 1. WSKAŹNIKI

	STUDIA STACJONARNE	STUDIA NIESTACJONARNE
łącna liczba punktów ECTS, jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	104 ECTS	104 ECTS
łącna 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
<b>wymiar praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS</b>	<b>3 miesiące, 16 ECTS, 480 godzin</b>	<b>3 miesiące, 16 ECTS, 480 godzin</b>
łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	101 ECTS	101 ECTS
łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru [min. 30%]	48 ECTS	48 ECTS
<b>łącna liczba godzin zajęć określona w programie studiów</b>	<b>1025</b>	<b>649</b>
udział godzin zajęć prowadzonych przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w uczelni jako podstawowym miejscu pracy	co najmniej 50%	co najmniej 50%
<b>liczba godzin w programie studiów – łącznie (zajęcia i praktyki)</b>	<b>1505</b>	<b>1129</b>
łącna liczba punktów ECTS uzyskiwana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	0 ECTS	0 ECTS

### 2. ZAJĘCIA

#### Koncepcja programu

##### Idea i cel

Program studiów drugiego stopnia kierunku komunikacja wizualna jest syntezą dorobku merytorycznego i dydaktycznego kluczowych szkół projektowych. Układ przedmiotów teoretycznych i praktycznych jest odwzorowaniem procesu projektowego wg tzw. modelu Double Diamond, w 4 etapach: diagnoza problemów, definicja problemów, kreacja rozwiązań, prototypowanie i rozwój. Centralnym punktem studiów jest projekt dyplomowy. Kandydaci na studia przedstawiają koncepcje projektów dyplomowych, które stanowią kluczowy instrument selekcji na etapie rekrutacji i służą do weryfikacji samodzielności,

dojrzałości i poziomu merytorycznego autorów. Projekt dyplomowy realizowany jest przez wszystkie cztery semestry stanowiąc oś, wokół której zbudowana jest reszta programu studiów.

**Pierwszy semestr** poszerza znajomość teorii oraz wprowadza w aktualne zastosowania projektowania graficznego. Studentki i studenci poszerzają warsztat projektowania graficznego w dwóch obszarach: grafiki użytkowej i projektowania produktu cyfrowego. Prezentują pierwszą propozycję projektu dyplomowego. Wybór seminarium dyplomowego już na pierwszym semestrze jest podyktowany ideą szkoły mistrzowskiej, w której mistrz i uczeń pracują ze sobą na przestrzeni trzech kolejnych semestrów, realizując dyplom.

**Drugi semestr** jest w głównej mierze poświęcony warsztatowi empirycznemu. Przedmiot design research dotyczy zagadnień związanych z metodologią badań, na co dzień wykorzystywanych w procesie twórczym/wytwórczym. Określenie problemów i celów projektowania to wstęp do zagadnień związanych z planowaniem strategicznym, realizowany w przedmiotach: wzornictwo interkulturowe, polityka komunikacyjna i planowanie strategiczne.

Ewaluacja pierwszej części projektu dyplomowego jest przeprowadzona w ramach pleneru naukowo-projektowego, podczas którego studenci prezentują dokonania całego roku pracy i poddają dyskusji swoje plany na forum grupy z udziałem wszystkich promotorów.

**Trzeci semestr** studiów dotyczy pracy ideacyjno-kreacyjnej. Na tym etapie kształcenia dużego znaczenia nabiera współpraca studenta z promotorem w zakresie budowania i testowania potencjalnych rozwiązań oraz rozwijania zaawansowanych umiejętności graficznych.

W zakresie projektu dyplomowego celem stawianym studentom jest wypracowanie rozwiązań na podstawie zdefiniowanych w drugim semestrze celów strategicznych.

**Czwarty semestr** studiów dedykowany jest rozwijaniu umiejętności w zakresie stylizacji i prototypizacji projektu. Ważnym elementem programu kształcenia jest również umiejętność prezentacji projektu, jako istotnej kompetencji pracy grafika. W zakresie całościowego ujęcia praktyki projektowania graficznego, dla studentów dodatkowym wsparciem są zajęcia z projektowania interakcji (interaction design), które dotyczą całego cyklu życia projektu i gotowej realizacji. Główną osią tematyczną tych zajęć jest zarządzanie i rozwój realizowanego projektu w kontekście społecznym i rynkowym.

W ostatnim semestrze studiów celem zajęć, w zakresie przygotowania projektu dyplomowego, jest przygotowanie techniczne (wizualizacje, prototypy, plansze do prezentacji itp.).

Wszystkie zajęcia prowadzone są z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia.

## Zajęcia obowiązkowe

Studenci realizują zajęcia zgodnie z poniższymi wymiarami.

Semestr	Nazwa przedmiotu	ECTS
semestr 1 – wprowadzenie	Teoria i praktyka projektowania	5
	Alternatywne doktryny projektowe	4
	Dyskurs wizualny	3
	Design thinking: narzędzia	2
	Proseminarium	2
	Język angielski w zastosowaniu zawodowym 1	3

semestr 2 – diagnoza i definicja problemu	Diagnostyka	6
	Wzornictwo interkulturowe	4
	Polityka komunikacyjna i planowanie strategiczne	4
	Design thinking: metody	2
	Projekt dyplomowy 1	3
	Plener naukowy	4
	Język angielski w zastosowaniu zawodowym 2	3
semestr 3 – rozwiązanie problemu	Kreacja	5
	Visual Communication	3
	Projekt dyplomowy 2	5
	Język angielski w zastosowaniu zawodowym 3	3
semestr 4 – propozycja rozwiązania	Prototypowanie	12
	Projektowanie interakcji (Interaction design)	6
	Projekt dyplomowy 3	5
	Język angielski w zastosowaniu zawodowym 4	3
<b>RAZEM</b>		<b>87</b>

### Zakres wyboru w ramach programu studiów

W programie studiów studenci dokonują wyboru łącznie 48 ECTS, na co składają się:

Nazwa przedmiotu / element programu	ECTS
Przedmioty do wyboru, łącznie	17
Proseminarium	2
Projekt dyplomowy 1	3
Projekt dyplomowy 2	5
Projekt dyplomowy 3	5
Praktyki, łącznie	16
<b>RAZEM</b>	<b>48</b>

Studenci realizują przedmioty do wyboru zgodnie z poniższymi wymiarami:

moduł do wyboru	Nazwa przedmiotu	ECTS
Przedmiot do wyboru 1	Grafika użytkowa	7
	Projektowanie produktu cyfrowego	7
Przedmiot do wyboru 2 (specjalistyczny graficzny)	Projektowanie informacji	5
	Pracownia typograficzna	5
Przedmiot do wyboru 3 (specjalistyczny projektowy)	Projektowanie produktu	5
	Sztuki wizualne	5

### Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne

W programie studiów 101 ECTS przeznaczony jest na kształtowanie umiejętności praktycznych, na co składają się następujące przedmioty lub elementy programu studiów:

Nazwa przedmiotu / element programu	ECTS
Teoria i praktyka projektowania	5
Dyskurs wizualny	3
Przedmiot do wyboru 1	7
Design thinking: narzędzia	2
Diagnostyka	6
Wzornictwo interkulturowe	4
Polityka komunikacyjna i planowanie strategiczne	4
Design thinking: metody	2
Kreacja	5
Przedmiot do wyboru 2 (specjalistyczny graficzny)	5
Przedmiot do wyboru 3 (specjalistyczny projektowy)	5
Prototypowanie	12
Projektowanie interakcji (Interaction design)	6
Praktyka zawodowa	16
Proseminarium	2
Projekt dyplomowy – 1	3
Projekt dyplomowy – 2	5
Projekt dyplomowy – 3	5
Plener naukowy	4
<b>RAZEM</b>	<b>101</b>

### Opis sposobów weryfikacji efektów uczenia się

Osiągnięcie efektów uczenia się weryfikowane jest w procesie zaliczania poszczególnych zajęć na podstawie zadań określonych w sylabusach zajęć. Przewidziane zadania pozwalające na ocenę stopnia realizacji zakładanych efektów uczenia się to:

- Weryfikacja wiedzy:
  - o domowe prace pisemne;
  - o uczestniczenie w dyskusjach dotyczących m.in. rozwiązywania problemów projektowych, zadań praktycznych i teoretycznych, a także dyskusjach na tematy społeczne;
  - o egzaminy pisemne: testy lub zadania złożone;
  - o przedstawienie opracowanych przez studenta treści w formie prezentacji;
  - o wykonanie zadań praktycznych, w szczególności: realizacja projektów graficznych z uwzględnieniem dostępnej aparatury i oprogramowania.
- Weryfikacja umiejętności:
  - o rozwiązywanie zadań teoretycznych i praktycznych;
  - o tworzenie opracowań dotyczących wybranych technik projektowania graficznego;
  - o wykonanie zadań praktycznych, w szczególności realizacja projektów graficznych z uwzględnieniem dostępnej aparatury i oprogramowania;
  - o wykonanie projektu z zakresu komunikacji wizualnej indywidualnie;
  - o wykonanie projektu z zakresu komunikacji wizualnej w zespole;
  - o symulacja procesu tworzenia projektu z uwzględnieniem kompleksowego procesu projektowego w logice strategii-kreacji-doradztwa;
  - o uczestniczenie w dyskusjach dotyczących m.in. rozwiązywania problemów projektowych, zadań praktycznych i teoretycznych, a także dyskusjach na tematy społeczne;



- egzaminy pisemne: testy lub zadania złożone;
- przedstawienie opracowanych przez studenta treści w formie prezentacji;
- wykonanie zadań praktycznych, w szczególności: realizacja projektów graficznych z uwzględnieniem dostępnej aparatury i oprogramowania.
- Weryfikacja kompetencji społecznych:
  - ocena standardów współpracy studenta przy tworzeniu projektów, w ramach zespołu i pomiędzy zespołami, jak też w projektach indywidualnych – pomiędzy studentami;
  - ocena sposobu realizacji poszczególnych zadań w zakresie weryfikacji i krytycznej oceny własnych kompetencji;
  - ocena sposobu realizacji projektów oraz udziału w praktykach w zakresie stosunku do wartości społecznych, etycznego podejścia do klienta oraz przedsiębiorczego działania.

### **3. PRAKTYKI**

Studenci komunikacji wizualnej realizują praktykę zawodową w wymiarze **480 godzin, 16 punktów ECTS**. 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.

### **4. PRACA DYPLOMOWA**

Student wykonuje projekt dyplomowy pod opieką promotora. Projekt dyplomowy jest autorskim opracowaniem projektu o charakterze graficzno-komunikacyjnym. Praca dyplomowa składa się z dwóch części: pisemnej (część teoretyczno-badawcza) i artystycznej/projektowej – graficznej (część realizacyjna). Proces przygotowania pracy dyplomowej trwa 4 semestry.

### **5. EGZAMIN DYPLOMOWY**

Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie pracy dyplomowej i złożenie egzaminu dyplomowego, w ramach którego student prezentuje i broni swój projekt dyplomowy.