

## PROGRAM STUDIÓW

### OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA:

nazwa kierunku studiów	<b>grafika</b>
poziom kształcenia	<b>studia pierwszego stopnia</b>
profil kształcenia	<b>praktyczny</b>
prowadzone w siedzibie czy filii	<b>w filii we Wrocławiu</b>
tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
forma lub formy studiów	studia stacjonarne oraz studia niestacjonarne
liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów	6 semestrów
liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów	180 punktów ECTS
łącznie liczba godzin zajęć w programie studiów (największa dla całego programu, bez praktyk)	2159 godzin
wymiar praktyk	810 godzin, 26 punktów ECTS
liczba godzin w programie studiów – łącznie (zajęcia i praktyki)	2969 godzin
<b>rok rozpoczęcia cyklu kształcenia</b>	<b>2022/2023</b>

## 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)	60% punktów ECTS
Nauka o komunikacji społecznej i mediach (dziedzina nauk społecznych)	40% punktów ECTS

Symbol efektu	ABSOLWENT:
	<b>Wiedza:</b>
GRF1_W01	ma zaawansowaną wiedzę o grafice jako subdyscyplinie sztuki oraz o jej teoretycznych i praktycznych powiązaniach z komunikacją społeczną
GRF1_W02	ma zaawansowaną wiedzę o nurtach i stylach w grafice, jej tradycjach twórczych i odtwórczych, w tym posiada wiedzę o historii sztuki i rozwoju jej nurtów na przestrzeni wieków
GRF1_W03	posiada rozszerzoną wiedzę o różnych nurtach w projektowaniu graficznym i w projektowaniu komunikacji oraz zna i rozumie dorobek związany z tymi zagadnieniami
GRF1_W04	ma zaawansowaną wiedzę o współczesnych trendach w dyscyplinie sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki oraz w dyscyplinie nauk o komunikacji społecznej i mediach w obszarze projektowania graficznego
GRF1_W05	ma zaawansowaną wiedzę w zakresie metodologii i metodyki pracy projektowej i artystycznej, ze szczególnym uwzględnieniem pracy kreatywnej i twórczej w obszarze projektowania graficznego
GRF1_W06	ma zaawansowaną wiedzę w zakresie stosowanych technik warsztatowych w obszarze grafiki w ramach dyscypliny sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki
GRF1_W07	ma zaawansowaną wiedzę w zakresie technologii uzyskiwania, przetwarzania, produkcji i prezentacji obrazu technikami analogowymi i cyfrowymi, a także zna i rozumie kierunki zmian zachodzących w tym obszarze wraz z postępem technologicznym
GRF1_W08	w stopniu zaawansowanym rozumie znaczenie wolności twórczej w podejmowaniu tematów dotyczących wyzwań współczesnego świata
GRF1_W09	w stopniu zaawansowanym zna i rozumie etyczne i prawne uwarunkowania wykonywania zawodu projektanta graficznego i zawodów pokrewnych, w szczególności zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego
GRF1_W10	ma zaawansowaną wiedzę z zakresu teorii komunikacji i teorii społeczeństwa oraz ich znaczenia dla procesów projektowych i procesów wytwórczych
GRF1_W11	w stopniu zaawansowanym zna i rozumie wzajemne oddziaływanie pomiędzy strukturami i instytucjami społecznymi a działalnością twórczą
GRF1_W12	ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą budowy, aplikacji i ewaluacji narzędzi pozyskiwania danych o jednostkach i strukturach społecznych, pozwalającą zrozumieć procesy społeczno-kulturowe
GRF1_W13	w stopniu zaawansowanym zna i rozumie wzajemne relacje między teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania graficznego
GRF1_W14	ma zaawansowaną wiedzę na temat rynku projektowania graficznego, zna podstawowe zagadnienia z zakresu marketingu i zarządzania komunikacją

GRF1_W15	w stopniu zaawansowanym zna i rozumie podstawowe formy przedsiębiorczości właściwie dla sektora kreatywnego, w szczególności w obszarach projektowania graficznego i komunikacji wizualnej
GRF1_W16	ma zaawansowaną wiedzę o roli projektowania graficznego i innowacyjności we współczesnej gospodarce rynkowej
	<b>Umiejętności:</b>
GRF1_U01	potrafi wykorzystać myślenie wizualne oraz kreację wizualną do samodzielnego budowania i wdrażania koncepcji artystycznych
GRF1_U02	potrafi posługiwać się wyobraźnią, intuicją i wrażliwością twórczą oraz umiejętnością samodzielnego i swobodnego kreowania na różnych etapach pracy artystycznej i projektowej
GRF1_U03	wykorzystuje zarówno tradycyjne, jak i nowoczesne narzędzia warsztatu artystycznego, w tym technologie informatyczne, w projektowaniu graficznym
GRF1_U04	posiada zaawansowaną umiejętność analizy problemów projektowych i konstruowania kreatywnych rozwiązań z zastosowaniem adekwatnych metod dla realizacji projektów w obszarach projektowania graficznego i projektowania komunikacji
GRF1_U05	potrafi zrealizować proces projektowy dla wybranych grup społecznych oraz instytucji społecznych, którego celem jest rozwiązanie społecznego problemu z wykorzystaniem aparatury badawczej, strategicznej i kreatywnej
GRF1_U06	posiada umiejętność zarządzania zespołem kreatywnym na wszystkich etapach procesu projektowego
GRF1_U07	umie samodzielnie analizować i weryfikować wszystkie etapy projektowania i realizacji własnych oraz zespołowych prac artystycznych i użytkowych
GRF1_U08	potrafi zaplanować, zrealizować i dokonać ewaluacji procesu badawczego w zakresie diagnostyki komunikacji, wizerunku jednostki, grupy oraz instytucji
GRF1_U09	potrafi obserwować procesy społeczne i komunikacyjne oraz wykorzystać poczynione obserwacje do diagnozy i rozwiązywania problemów projektowych
GRF1_U10	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 projektowania graficznego i komunikacji wizualnej
GRF1_U11	umie wykorzystywać zdobytą wiedzę z zakresu teorii komunikacji, teorii komunikacji wizualnej oraz teorii społeczeństwa do realizacji projektów dla wybranych jednostek, grup oraz instytucji społecznych
GRF1_U12	potrafi — w rozmowie z różnymi kręgami odbiorców — podejmować i komunikować specjalistyczne problemy i zagadnienia z zakresu grafiki użytkowej, animować dyskusję stosując stosowny, specjalistycznego języka oraz i różnorodne formaty
GRF1_U13	posiada zaawansowaną umiejętność prezentacji własnej twórczości z wykorzystaniem zróżnicowanych — tradycyjnych i nowoczesnych (nowe media) — narzędzi prezentacyjnych
GRF1_U14	potrafi brać udział w debacie i dyskutować na temat projektów kreatywnych, uwzględniając przy tym krytyczną informację zwrotną oraz posługując się adekwatną argumentacją
GRF1_U15	posiada umiejętność posługiwania się językiem angielskim na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego
GRF1_U16	potrafi planować i realizować rozwój zawodowy celem efektywnego funkcjonowania w wybranym obszarze projektowania graficznego
GRF1_U17	potrafi budować własne portfolio projektów o zróżnicowanym spektrum stylistycznym, funkcjonalnym i emocjonalnym

GRF1_U18	potrafi pracować w interdyscyplinarnym zespole projektowym, pełniąc w nim różne role, przyjmując i realizując powierzone zadania
	<b>Kompetencje społeczne:</b>
GRF1_K01	jest gotów do podejmowania wyzwań zawodowych i osobistych, wykazując przy tym wytrwałość w podejmowaniu indywidualnych i zespołowych działań w zakresie projektowania graficznego
GRF1_K02	respektuje podmiotowość każdego człowieka w ramach współpracy w działalności społecznej i komercyjnej
GRF1_K03	we własnej pracy, decyzjach i działaniach wykazuje odpowiedzialność społeczną i promuje tę postawę w środowisku zawodowym
GRF1_K04	jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych właściwych dla zawodu grafika i projektanta, zwłaszcza przez inspirowanie i organizowanie działalności na rzecz interesu społecznego
GRF1_K05	postępuje zgodnie z zasadami ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego
GRF1_K06	jest gotów do odpowiedzialnego rozwijania dorobku projektowania graficznego i komunikacji wizualnej oraz do podtrzymania etosu zawodu grafika i projektanta
GRF1_K07	inicjuje dialog i jest otwarty na informację zwrotną ze strony środowiska (w szczególności autorytetów, ekspertów, praktyków, odbiorców) w procesie wykonywania zawodu grafika i projektanta
GRF1_K08	jest gotów do podejmowania działań twórczych i projektowych we współpracy z otoczeniem społecznym i gospodarczym w sposób 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
łączna liczba punktów ECTS, jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	ponad 50% punktów ECTS	ponad 50% punktów ECTS
łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	min. 5 ECTS	min. 5 ECTS
<b>wymiar praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS</b>	<b>6 miesięcy, 26 punktów ECTS, 810 godzin</b>	<b>6 miesięcy, 26 punktów ECTS, 810 godzin</b>
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	144 punktów ECTS	144 punktów ECTS
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru [min. 30%]	co najmniej 54 punkty ECTS	co najmniej 54 punkty ECTS
<b>łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów</b>	<b>2159</b>	<b>1405</b>
<b>liczba godzin w programie studiów – łącznie (zajęcia i praktyki)</b>	<b>2969</b>	<b>2215</b>
łączna liczba punktów ECTS uzyskiwana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nie przekracza 90 punktów ECTS	nie przekracza 90 punktów ECTS
liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego na studiach stacjonarnych	60 godzin, 0 punktów ECTS	nie dotyczy

## 2. ZAJĘCIA

### Opis koncepcji programu

#### Koncepcja kształcenia

Program kierunku grafika jest przyporządkowany merytorycznie do dyscypliny sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki (w 60 procentach, dyscyplina wiodąca) i nauki o komunikacji społecznej i mediach (w 40 procentach), co odzwierciedla realny układ merytoryczny programu i sformułowane dla kierunku efekty uczenia się odnoszące się do poznawanych w zaawansowanym stopniu treści z zakresu wiedzy, rozwijanych umiejętności i nabywanych kompetencji.

Program kierunku grafika oferuje kształcenie w zakresie zawodów związanych z projektowaniem graficznym i projektowaniem komunikacji. Koncepcja studiów zakłada, że studenci realizują czterodzielny jeśli chodzi o typy zajęć, program studiów. Pierwszy blok zajęć ogólnoplastycznych pozwala na osiągnięcie tych efektów uczenia się, które odnoszą się do wiedzy, umiejętności i kompetencji w zakresie współczesnych zastosowań kreacji artystycznej i projektowej, ze szczególnym uwzględnieniem wiedzy o nurtach, stylach i trendach w grafice. Drugi blok zajęć dotyczy zagadnień związanych z warsztatem projektowania graficznego, w ramach którego studenci uczą się metodologii i metodyki pracy projektowej i artystycznej w ramach pracy twórczej w obszarze grafiki użytkowej. Trzeci blok zajęć koncentruje się na zagadnieniach multimediów. W ramach tego bloku studenci zdobywają wiedzę i umiejętności z zakresu technologii uzyskiwania, przetwarzania, produkcji i prezentacji obrazu technikami cyfrowymi. Czwarty blok zajęć, dotyczy komunikacji społecznej i zagadnień z nią związanych oraz teorii społeczeństwa oraz ich znaczenia dla procesów projektowych i procesów twórczych. Program studiów pozwala także na osiągnięcie odpowiedniego poziomu biegłości językowej w zakresie języka angielskiego (B2).

Po ukończeniu studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym z grafiki na Uniwersytecie SWPS absolwenci mogą kontynuować edukację w modelu szkolnictwa wyższego na polskich i zagranicznych akademiach i uniwersytetach artystycznych i projektowych.

#### Przyjęcia na studia, harmonogram realizacji programu studiów

Studia z grafiki są adresowane do kandydatów, których zainteresowania oscylują wokół pomyślanych jako praktyczne, projektowe studia przygotowujące do pracy w roli projektanta graficznego funkcjonującego – samodzielnie lub w zespole – w ramach przemysłów kreatywnych, sektorów związanych z kulturą, projektowania wizualnego, także rozwijania własnej działalności projektowej i/lub artystycznej, proponowania i wdrażania rozwiązań projektowych i/lub artystycznych, także w środowisku międzynarodowym.

#### Sylwetka absolwenta

Absolwent kierunku grafika jest przygotowany do wykonywania samodzielnej i zespołowej pracy w agencjach reklamowych, studiach projektowych, domach wydawniczych i drukarniach w obszarze projektowania graficznego, grafiki użytkowej i komunikacji wizualnej. Absolwent w stopniu zaawansowanym zna i rozumie najnowsze teorie projektowe i ich praktyczne zastosowanie, umie pracować konceptualnie w zakresie wykorzystania warsztatu graficznego w szeroko pojętej grafice użytkowej. Potrafi diagnozować problemy projektowe i proponować rozwiązania wykorzystujące zróżnicowane techniki wizualizacji i prezentacji. Umie myśleć i działać projektowo zarówno jako wykonawca, jak i moderator realizacji projektu. W rezultacie absolwent potrafi planować i realizować rozwój zawodowy w zakresie grafiki użytkowej, posługując się portfolio realizacji o zróżnicowanym spektrum stylistycznym, funkcjonalnym i emocjonalnym.

## Wymiar zajęć

Studenci realizują zajęcia zgodnie z poniższymi wymiarami:

Nazwa przedmiotu	punkty ECTS
Działania artystyczne i projektowe	6
Działania kreatywne	4
Estetyka	2
Grafika warsztatowa	6
Historia sztuki i projektowania 1	2
Historia sztuki i projektowania 2	2
Kampanie reklamowe	5
Kompetencje społeczne	4
Komunikacja społeczna	6
Kreacja wizualna 1	5
Kreacja wizualna 2	5
Kreacja wizualna 3	5
Media i komunikacja	4
Plener	2
Podstawy fotografii i filmu	4
Portfolio	2
Postprodukcja	3
Prawo autorskie	1
Proces projektowy	6
Projektowanie graficzne 1	6
Projektowanie graficzne 2	4
Projektowanie opakowań	5
Projektowanie produktu cyfrowego	5
Projektowanie publikacji	5
Seminarium dyplomowe 1	9
Seminarium dyplomowe 2	9
Studio fotografii i filmu	4
Systemy identyfikacji wizualnej	5
Systemy informacji i orientacji	5
Techniki prezentacji	3
Warsztat animacyjny	5
Warsztat typograficzny	5
<b>RAZEM:</b>	<b>144</b>

### Język angielski

Studenci realizują zajęcia z języka angielskiego w wymiarze łącznie 12 punktów ECTS, rozłożone na 4 semestry, w każdym semestrze 3 punkty ECTS.

### Wychowanie fizyczne

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

### **Zajęcia kształcące umiejętności praktyczne**

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>punkty ECTS</b>
Działania artystyczne i projektowe	6
Działania kreatywne	4
Grafika warsztatowa	6
Kampanie reklamowe	5
Komercjalizacja	2
Kreacja wizualna 1	5
Kreacja wizualna 2	5
Kreacja wizualna 3	5
Podstawy fotografii i filmu	4
Portfolio	2
Postprodukcja	3
Praktyka zawodowa 1 i 2	22
Proces projektowy	6
Projektowanie graficzne 1	6
Projektowanie graficzne 2	4
Projektowanie opakowań	5
Projektowanie produktu cyfrowego	5
Projektowanie publikacji	5
Seminarium dyplomowe 1	9
Seminarium dyplomowe 2	9
Studio fotografii i filmu	4
Systemy identyfikacji wizualnej	5
Systemy informacji i orientacji	5
Techniki prezentacji	3
Warsztat animacyjny	5
Warsztat typograficzny	5
<b>RAZEM:</b>	<b>145</b>



## Zajęcia do wyboru

Studenci realizują zajęcia do wyboru w łącznym wymiarze 54 punktów ECTS. Zajęcia są przewidziane od semestru 2 w wymiarze 2 przedmiotów na semestr.

Nazwa przedmiotu	punkty ECTS
Działania artystyczne i projektowe	6
Grafika warsztatowa	6
Plener	2
Praktyka zawodowa 1	6
Praktyka zawodowa 2	16
Seminarium dyplomowe 1	9
Seminarium dyplomowe 2	9
<b>RAZEM:</b>	<b>54</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. 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 prezentacja multimedialna połączona z prezentacją publiczną;
  - o opis projektu i procesu projektowania przedstawiający cel, zastosowane techniki i metody projektowania.
- Do oceny umiejętności:
  - o przygotowanie i przedstawienie prezentacji;
  - o przygotowanie i przeprowadzenie ćwiczenia/zadania;
  - o projekt indywidualny;
  - o projekt grupowy;
  - o realizacja zadań w trakcie zajęć;
  - o realizacja zadań w ramach pracy własnej;
  - o realizacja zadań w trakcie praktyki zawodowej.
- Do oceny kompetencji społecznych:
  - o praca w grupie w różnych rolach i komunikacji w grupie;
  - o umiejętność prezentacji i omówienia projektu i jego jakość;
  - o prace pisemne i wystąpienia ustne;
  - o umiejętność pracy indywidualnej;
  - o rozwiązywanie problemów.

### **3. PRAKTYKI**

Studenci realizują praktyki w wymiarze 6 miesięcy, łącznie 26 punktów ECTS i 810 godzin praktyk.

Praktyki są realizowane w częściach począwszy od 4 semestru studiów. Praktyki zawodowe 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. Osiągnięcie efektów uczenia się dla praktyk jest weryfikowane przed potwierdzeniem ich zaliczenia.

### **4. PRACA DYPLOMOWA**

Student wykonuje pracę dyplomową składającą się z dwóch części:

- projekt/dzieło, z opracowaną dokumentacją techniczną i wizerunkową,
- praca pisemna opisująca i dokumentująca założenia, kontekst, badania i proces projektowy/twórczy.

Proces przygotowania pracy dyplomowej trwa 2 semestry.

### **5. EGZAMIN DYPLOMOWY**

Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego. W trakcie egzaminu student prezentuje zrealizowany projekt dyplomowy, omawia jego założenia i odpowiada na trzy pytania zadane przez komisję.