



PROGRAM STUDIÓW

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA	
nazwa kierunku studiów	grafika reklamowa i multimedia
poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
profil kształcenia	praktyczny
prowadzone w siedzibie czy filii	w filii w Krakowie
tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
forma lub formy studiów	studia stacjonarne i studia niestacjonarne
liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów	6 semestrów dla formy stacjonarnej 7 semestrów dla formy niestacjonarnej
liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów	180 punktów ECTS
liczba godzin w programie studiów – łącznie za zajęcia i praktyki (największa)	2938 godzin
liczba godzin zajęć w programie studiów – tylko zajęcia, bez praktyk (największa)	1978 godzin
wymiar praktyk zawodowych	960 godzin, 34 punkty ECTS
język wykładowy	język polski
rok rozpoczęcia pierwszego cyklu kształcenia	2025/2026

SPIS TREŚCI

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA	1
1. EFEKTY UCZENIA SIĘ	3
2. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	7
2.1. WSKAŹNIKI	7
2.1.1. LICZBA GODZIN I WSKAŹNIKI ZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	7
2.1.2. WSKAŹNIKI NIEZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	7
3. ZAJĘCIA	8
3.1. WYKAZ ZAJĘĆ	8
3.2. ZAJĘCIA Z DZIEDZIN NAUK HUMANISTYCZNYCH	9
3.3. ZAJĘCIA DO WYBORU	10
3.4. ZAJĘCIA SPECJALNOŚCIOWE	10
4. OPIS SPOSOBÓW WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	13
5. PRAKTYKI ZAWODOWE	13
6. PRACA DYPLOMOWA	14
7. EGZAMIN DYPLOMOWY	14



1. 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	85% punktów ECTS
nauki o komunikacji społecznej i mediach (dziedzina nauk społecznych)	15% punktów ECTS

Symbol efektu	ABSOLWENT:
	Wiedza:
GRM1_W01	zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia zróżnicowanych form komunikacji wizualnej i sposoby ich oddziaływania w kontekście wiedzy z zakresu sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki oraz pokrewnych dyscyplin, w szczególności nauk o komunikacji społecznej i mediach, oraz rozumie wpływ osiągnięć tych nauk na praktykę projektowania grafiki użytkowej, interakcji i multimediiów;
GRM1_W02	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie znaczenie, zasady i metodologię projektowania uniwersalnego dla różnych grup odbiorców w zakresie grafiki cyfrowej, interaktywnej i multimediiów;
GRM1_W03	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie zasady oraz przebieg procesów projektowych typowych dla wybranych specjalności zawodowych projektanta(-ki) grafiki użytkowej, interaktywnej i multimediiów, w tym niezbędną metodologię badań projektowych;
GRM1_W04	w zaawansowanym stopniu zna zasady posługiwania się ekspresją artystyczną oraz umiejętnościami warsztatowymi właściwymi dla wybranych pokrewnych grafice aktywności artystycznych, w tym fotografii, rysunku, filmu i edycji dźwięku, a także rozumie, jak zastosować te zasady w kreacji projektów dla branży reklamowej i medialnej;
GRM1_W05	zna i rozumie ekonomiczne oraz prawne uwarunkowania tworzenia i implementacji projektów z zakresu grafiki reklamowej, interaktywnej i multimedialnej;
GRM1_W06	zna i rozumie etyczny charakter decyzji projektowych oraz rozpoznaje skalę społecznego i przyrodniczego oddziaływania pracy projektanta(-ki) grafiki użytkowej, interaktywnej i multimediiów;



Symbol efektu	ABSOLWENT:
GRM1_W07	zna i rozumie pojęcia z zakresu ochrony własności intelektualnej i praw autorskich w zakresie niezbędnym do przestrzegania cudzych praw oraz ochrony własnych;
GRM1_W08	zna i rozumie zasady bezpieczeństwa i higieny pracy mające zastosowanie w pracy projektanta(-ki) grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnej;
GRM1_W09	zna i rozumie ekonomiczne, prawne i marketingowe uwarunkowania rozpoczynania i prowadzenia działalności zawodowej w formach typowych dla zawodu projektanta(-ki) grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnej w branży reklamowej i medialnej;
GRM1_W10	zna podstawowe linie rozwojowe sztuk wizualnych i ich tło społeczne oraz rozumie w stopniu zaawansowanym wpływ reprezentatywnych dzieł sztuki i kultury popularnej na historię i współczesność projektowania graficznego i multimedialnego;
GRM1_W11	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie współczesne trendy technologiczne w tworzeniu grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnej, w tym wpływ ciągłego rozwoju technologii na przebieg procesu projektowego, metody interakcji z odbiorcą oraz wyświetlania i powielania dzieł;
GRM1_W12	w zaawansowanym stopniu zna szeroki kontekst społeczny, rynkowy i polityczny funkcjonowania dzieł z zakresu projektowania graficznego, multimedialnego i interaktywnego, a także rozumie relacje i zależności między procesem projektowym a teoriami właściwymi dla dizajnu oraz nauk o komunikacji społecznej i mediach.
	Umiejętności:
GRM1_U01	potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę z zakresu teorii i praktyki sztuki i projektowania do zaplanowania i poprowadzenia procesu projektowego w zakresie grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnej;
GRM1_U02	potrafi dokonać selekcji, analizy i krytycznej oceny informacji na potrzeby realizacji zadań z obszaru grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnej;
GRM1_U03	potrafi ocenić dobór narzędzi badawczych i analitycznych do formułowania założeń, realizacji i ewaluacji projektów z zakresu grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnej;
GRM1_U04	potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach do efektywnego komunikowania się z odbiorcą projektów z zakresu grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnej, a także stosować adekwatne, zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne podczas pracy zespołowej;
GRM1_U05	potrafi formułować problemy projektowe w oparciu o wiedzę na temat potrzeb rynku i użytkownika, a także w zakresie grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnej generować rozwiązania o potencjale wdrożeniowym;



Symbol efektu	ABSOLWENT:
GRM1_U06	potrafi posługiwać się własną ekspresją artystyczną w celu konstruowania dzieł z zakresu projektowania graficznego i multimedialnych w oparciu o własne koncepcje projektowe i posiadane umiejętności;
GRM1_U07	potrafi dobrać odpowiednie narzędzia warsztatu artystycznego, w tym cyfrowe techniki i technologie, do realizacji projektów z zakresu grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnych;
GRM1_U08	potrafi za pomocą wyobraźni, intuicji i emocjonalności proponować różnorodne i nawiązujące do odmiennych stylów rozwiązania problemu projektowego z zakresu grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnych;
GRM1_U09	potrafi rozwijać własny warsztat artystyczny poprzez ciągłe samodoskonalenie za pomocą różnych technik oraz w celu realizacji zróżnicowanych koncepcji;
GRM1_U10	potrafi efektywnie komunikować się z wykorzystaniem terminologii z zakresu historii sztuki, grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnych oraz z zakresu komunikacji społecznej i mediów;
GRM1_U11	potrafi brać udział w dyskusji na temat projektów z zakresu grafiki użytkowej i multimedialnych oraz przedstawiać zarówno ustnie, jak i pisemnie różne opinie za pomocą logicznych argumentów opartych o wiedzę z dyscypliny sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki;
GRM1_U12	potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;
GRM1_U13	potrafi w sposób efektywny oraz z zachowaniem zasad adekwatnych do okoliczności publicznie prezentować własne projekty i dokonania z zakresu grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnych
GRM1_U14	potrafi planować i organizować indywidualny proces projektowy z zakresu grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnych, a także jako projektant(ka) grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnych współdziałać w zespole interdyscyplinarnym;
GRM1_U15	potrafi realizować potrzebę uczenia się przez całe życie poprzez nieustanne podnoszenie kompetencji zawodowych w obszarze projektowania graficznego i multimedialnych, także poprzez uczestnictwo w życiu kulturalnym.
	Kompetencje społeczne:
GRM1_K01	jest gotów(-owa) do świadomej oraz krytycznej oceny pozyskanych informacji i na tej podstawie dokonuje świadomych wyborów projektowych w procesie tworzenia dzieła graficznego, interaktywnego i multimedialnego z zakresu sztuki użytkowej;
GRM1_K02	jest gotów(-owa) do umiejętnego korzystania z własnej wiedzy i doświadczenia oraz konstruktywnej współpracy ze specjalistami również z dyscyplin innych niż sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki oraz nauki o komunikacji społecznej i mediach;



Symbol efektu	ABSOLWENT:
GRM1_K03	jest gotów(-owa) do celowego i świadomego korzystania z własnej wyobraźni, intuicji, emocjonalności i zdolności do twórczego myślenia w trakcie pracy projektowej, również w warunkach zmiennych, a także w trakcie prezentowania efektów własnej pracy;
GRM1_K04	jest gotów(-owa) do podejmowania działań na rzecz środowiska społecznego, w którym funkcjonuje, oraz do przyjęcia odpowiedzialności za oddziaływanie własnej pracy na to środowisko;
GRM1_K05	jest gotów(-owa) do tworzenia perswazyjnego i informacyjnego przekazu wizualnego lub audiowizualnego na potrzeby ważnych społecznie tematów;
GRM1_K06	jest gotów(-owa) do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy w obszarze grafiki użytkowej i multimediiów oraz komunikacji społecznej
GRM1_K07	jest gotów(-owa) do tworzenia społecznie odpowiedzialnej, zrozumiałej i przystępnej w formie komunikacji wizualnej;
GRM1_K08	jest gotów(-owa) do analizowania wpływu realizowanych przez siebie projektów z zakresu grafiki użytkowej, interaktywnej i multimediiów na środowisko społeczne i przyrodnicze oraz dokonywania samooceny w zakresie etycznego wymiaru swojej pracy;
GRM1_K09	jest gotów(-owa) do przestrzegania zasad etyki zawodowej projektanta(-ki), które są zawarte w publikacjach branżowych stowarzyszeń, oraz do klarownego komunikowania tych zasad otoczeniu;
GRM1_K10	jest gotów(-owa) do podejmowania odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego w zakresie sztuk wizualnych oraz dbałości o przestrzeganie i propagowanie dobrych praktyk zawodowych obowiązujących w obszarze projektowania graficznego, i multimediiów;
GRM1_K11	jest gotów(-owa) do samodzielnej realizacji niezależnych projektów z zakresu grafiki użytkowej, interaktywnej i multimediiów w oparciu o poprawnie przeprowadzony proces projektowy.
Symbol efektu kierunkowego tworzą: <ul style="list-style-type: none">– 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.	



2. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

2.1. WSKAŹNIKI

2.1.1. LICZBA GODZIN I WSKAŹNIKI ZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	STUDIA STACJONARNE	STUDIA NIESTACJONARNE
liczba godzin w programie studiów – łącznie zajęcia i praktyki	2938 godzin	2390 godzin
liczba godzin zajęć w programie studiów – tylko zajęcia, bez praktyk	1978 godzin	1430 godzin
wymiar praktyk zawodowych	6 miesięcy, 34 punkty ECTS, 960 godzin (720 godzin zegarowych)	6 miesięcy, 34 punkty ECTS, 960 godzin (720 godzin zegarowych)
liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego na studiach stacjonarnych	60 godzin, 0 punktów ECTS	nie dotyczy
liczba punktów ECTS, jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	ponad 90 punktów ECTS	nie określa się
liczba punktów ECTS uzyskiwana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	do 90 punktów ECTS	do 90 punktów ECTS

2.1.2. WSKAŹNIKI NIEZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	WSZYSTKIE STUDIA
łącna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z <u>dziedziny nauk humanistycznych</u> – dla kierunku studiów przyporządkowanego do dyscyplin w ramach dziedzin nauk społeczne	6 punktów ECTS
łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	135 punktów ECTS
łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	57 punktów ECTS
udział godzin zajęć prowadzonych przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w uczelni jako podstawowym miejscu pracy	co najmniej 50% godzin zajęć

3. ZAJĘCIA

3.1. WYKAZ ZAJĘĆ

W programie studiów 135 punktów ECTS przeznaczonych jest na kształtowanie umiejętności praktycznych, zgodnie z praktycznym profilem studiów (w przypadkach, gdy zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne stanowią część przedmiotu, to podany wymiar ECTS odpowiada tej części).

Studenci realizują zajęcia zgodnie z poniższymi wymiarami:

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS	Punkty ECTS odp. profilowi studiów
Analiza semiotyczna przekazu wizualnego	1	
Architektura informacji i narzędzia w procesie projektowym	3	2
Badania jakościowe w procesie projektowym	2	2
Badania w procesie projektowym	3	2
Fakultet projektowy	2	
Fotografia 1	2	2
Fotografia 2	2	2
Historia sztuki i projektowania	3	
International Workshop	1	1
Język angielski 1	3	
Język angielski 2	3	
Język angielski 3	3	
Język angielski 4	3	
Język angielski specjalistyczny	2	
Kompetencje społeczne i akademickie	3	
Kompetencje zawodowe	2	2
Komunikacja wizualna 1	2	1
Komunikacja wizualna 2	2	2
Podstawy krytycznego myślenia	2	
Praktyka zawodowa 1	12	12
Praktyka zawodowa 2	11	11
Praktyka zawodowa 3	11	11
Prawo i etyka w projektowaniu	2	



Projektowanie grafiki rastrowej 1	2	2
Projektowanie grafiki rastrowej 2	2	2
Projektowanie grafiki wektorowej	2	2
Projektowanie uniwersalne 1	3	2
Projektowanie uniwersalne 2	2	2
Proseminarium	1	
Reklama i branding	5	
Rysunek	4	4
Rysunek i kompozycja	4	4
Seminarium dyplomowe 1	6	6
Seminarium dyplomowe 2	10	10
Socjologia sztuki i projektowania	3	
Typografia	5	4
Wstęp do animacji i postprodukcji 1	4	2
Wstęp do animacji i postprodukcji 2	4	2
Wstęp do produkcji filmowej	2	2
Wstęp do projektowania grafiki edytorskiej	2	2
Zajęcia specjalnościowe	39	39
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	180	135

Wychowanie fizyczne

Na studiach stacjonarnych studenci realizują wychowanie fizyczne w wymiarze łącznym 60 godzin; 2 przedmioty zaplanowane są w dwóch kolejnych semestrach – po 30 godzin, po 0 punktów ECTS (zajęciom z wychowania fizycznego nie przypisuje się punktów ECTS).

3.2 ZAJĘCIA Z DZIEDZIN NAUK HUMANISTYCZNYCH

Studenci realizują zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych w wymiarze 6 punktów ECTS:

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS
Analiza semiotyczna przekazu wizualnego	1
Historia sztuki i projektowania	3
Podstawy krytycznego myślenia	2



3.3. ZAJĘCIA DO WYBORU

Za zajęcia wybieralne uznaje się zajęcia realizowane w wymiarze 57 punktów ECTS:

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS
Fakultet projektowy	2
Seminarium dyplomowe 1	6
Seminarium dyplomowe 2	10
Zajęcia specjalnościowe	39
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	57

3.4. ZAJĘCIA SPECJALNOŚCIOWE

Studenci realizują zajęcia specjalnościowe w kolejnych semestrach, w wymiarze:

Semestr realizacji	Łączny wymiar punktów ECTS stacjonarne	Łączny wymiar punktów ECTS niestacjonarne
semestr 3	14	14
semestr 4	11	11
semestr 5	8	8
semestr 6	6	4
semestr 7	-	2
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	39	39

Specjalności na kierunku studiów:

- Projektowanie graficzne
- Projektowanie doświadczeń użytkownika (UX)
- Multimedia

Studenci realizują zajęcia specjalnościowe zgodnie z poniższymi wymiarami:

Specjalność	Nazwa przedmiotu	punkty ECTS
Projektowanie graficzne	Grafika informacyjna 1	2
	Grafika informacyjna 2	2
	Grafika informacyjna 3	2
	Projektowanie dla społecznej innowacji	2
	Projektowanie graficzne – warsztaty projektowe 1	2
	Projektowanie graficzne – warsztaty projektowe 2	2
	Projektowanie opakowań 1	2
	Projektowanie opakowań 2	2
	Projektowanie przekazu reklamowego 1	3
	Projektowanie przekazu reklamowego 2	2
	Projektowanie przekazu reklamowego 3	2
	Struktury wizualne	2
	Systemy identyfikacji wizualnej	2
	Techniki edytorskie 1	4
	Techniki edytorskie 2	4
	Techniki edytorskie 3	2
	Technologie i podłoża drukarskie	2
		RAZEM:
Projektowanie doświadczeń użytkownika (UX)	Analityka internetowa	2
	Badania w projektowaniu UX 1	2
	Badania w projektowaniu UX 2	2
	Modelowanie i architektura produktu 1	2
	Modelowanie i architektura produktu 2	2
	Narzędzia prowadzenia warsztatów i facylitacji spotkań	4
	Proces projektowy 1	3
	Proces projektowy 2	1
	Projektowanie interfejsów użytkownika 1	2
	Projektowanie interfejsów użytkownika 2	2
	Projektowanie interfejsów użytkownika 3	3
	Projektowanie interfejsów użytkownika 4	2
	Strategia UX	2
	UX – warsztaty projektowe 1	2
	UX – warsztaty projektowe 2	2
	Wizualizacja danych	2
	Wprowadzenie do pracy w zespole	2
	Wstęp do projektowania doświadczeń użytkownika	2
	RAZEM:	39

Multimedia	Animacja 1	2
	Animacja 2	2
	Animacja 3	2
	Edycja dźwięku	2
	Montaż filmowy 1	2
	Montaż filmowy 2	2
	Multimedia – warsztaty projektowe 1	2
	Multimedia – warsztaty projektowe 2	2
	Multimedialny przekaz reklamowy	2
	Narzędzia do pracy w 3D	2
	Postprodukcja filmowa	2
	Praca w środowisku wirtualnym 1	2
	Praca w środowisku wirtualnym 2	2
	Produkcja filmowa 1	4
	Produkcja filmowa 2	3
	Projektowanie interakcji 1	2
	Projektowanie interakcji 2	2
	Scenorys zaawansowany	2
		RAZEM:

4. OPIS SPOSOBÓW WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Osiągnięcie efektów uczenia się weryfikowane jest w procesie zaliczania poszczególnych przedmiotów na podstawie zadań określonych w ich sylabusach. 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:
 - praca pisemna;
 - sprawdzian pisemny, także w formie testu z wyborem odpowiedzi;
 - sprawdzian ustny;
 - przygotowanie i przedstawienie prezentacji.
- Do oceny umiejętności:
 - przygotowanie i przedstawienie prezentacji;
 - przygotowanie i przeprowadzenie ćwiczenia/zadania;
 - projekt indywidualny;
 - projekt grupowy.
- Do oceny kompetencji społecznych:
 - praca w grupie w różnych rolach i komunikacji w grupie;
 - omówienie projektu i jego jakości;
 - rozwiązywanie problemów;
 - dyskusje.

5. PRAKTYKI ZAWODOWE

Studenci(-ki) realizują praktyki w wymiarze 6 miesięcy, łącznie 34 punkty ECTS i 960 godzin (dydaktycznych) praktyk. Praktyki mogą być realizowane w częściach.

Praktyki zawodowe mają na celu uzyskanie przez studenta(-tkę) 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(-tki) – odbywanie praktyki indywidualnej w samodzielnie wskazanym miejscu, po uprzednim uzyskaniu zgody uczelni. Zgodność charakteru wykonywanej tam pracy z założonymi dla praktyk efektami uczenia się jest sprawdzana przed ich realizacją, a osiągnięcie zatwierdzonych w ten sposób efektów jest warunkiem uzyskania zaliczenia przedmiotu.

6. PRACA DYPLOMOWA

Student(ka) wykonuje pracę dyplomową, która składa się z dwóch części: projektu i księgi projektu. Księga ma charakter tekstu akademickiego i prezentuje praktyczne umiejętności studenta(-tki) w zdefiniowaniu problemu projektowego, a następnie analizie jego kontekstu oraz opisanie zaproponowanego rozwiązania. Projekt swoim zakresem odpowiada wybranej specjalności i prezentuje szeroką paletę związanego z nią warsztatu artystycznego, a także umiejętności technicznych. Problem projektowy ma charakter realny i powinien powstawać we współpracy z otoczeniem uczelni – firmami, markami, organizacjami pozarządowymi lub z innymi organizacjami. Ocenie podlegają również prezentacja dyplomowa oraz portfolio dyplomowe, które są prezentowane w czasie egzaminu dyplomowego.

7. EGZAMIN DYPLOMOWY

Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego. Egzamin dyplomowy jest egzaminem ustnym, na który składają się: zaprezentowanie pracy dyplomowej przez studenta(-tkę), przedstawienie przez promotora(-kę) i recenzenta(-kę) krótkich opinii o pracy oraz odpowiedź studenta(-tkę) na pytania: dwa dotyczące pracy dyplomowej (jedno zadane przez promotora(-kę) i jedno zadane przez recenzenta(-tkę)) i trzy z listy pytań dyplomowych, w tym dwa pytania z zakresu kierunkowych efektów uczenia się, a jedno z zakresu specjalności zrealizowanej przez studenta(-tkę). Lista pytań dyplomowych jest udostępniana studentom(-tkom) wraz z instrukcją dyplomowania. Ocena z egzaminu stanowi średnią ocen przyznanych za odpowiedzi na zadane pytania. Egzamin kończy się wynikiem pozytywnym, jeśli za każde z pytań student(ka) otrzymał(a) ocenę przynajmniej 3,0.