



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 i studia niestacjonarne |
| liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów | 6 semestrów |
| liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów | 180 punktów ECTS |
| liczba godzin w programie studiów – łącznie za zajęcia i praktyki (największa) | 2809 godzin |
| liczba godzin zajęć w programie studiów – tylko zajęcia, bez praktyk (największa) | 1999 godzin |
| wymiar praktyk zawodowych | 810 godzin, 26 punktów ECTS |
| język wykładowy | język polski |
| rok rozpoczęcia cyklu kształcenia | 2025/2026 |

SPIS TREŚCI

| | |
|--|-----------|
| OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA | 1 |
| 1. EFEKTY UCZENIA SIĘ | 3 |
| 2. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ | 6 |
| 2.1. WSKAŹNIKI | 6 |
| 2.1.1. LICZBA GODZIN I WSKAŹNIKI ZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW | 6 |
| 2.1.2. WSKAŹNIKI NIEZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW | 6 |
| 3. WYKAZ ZAJĘĆ | 7 |
| 3.1. ZAJĘCIA DO WYBORU | 8 |
| 3.2. ZAJĘCIA SPECJALNOŚCIOWE | 9 |
| 4. OPIS SPOSOBÓW WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ | 10 |
| 5. PRAKTYKI ZAWODOWE | 11 |
| 6. PRACA DYPLOMOWA | 11 |
| 7. EGZAMIN DYPLOMOWY | 11 |



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 | 60% punktów ECTS |
| nauki o komunikacji społecznej i mediach (dziedzina nauki społeczne) | 40% punktów ECTS |

| Symbol efektu | ABSOLWENT: |
|---------------|--|
| | Wiedza: |
| 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 oddziaływania pomiędzy strukturami i instytucjami społecznymi a działalnością twórczą; |



| Symbol efektu | ABSOLWENT: |
|---------------|---|
| 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. |
| | Umiejętności: |
| 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; |



| Symbol efektu | ABSOLWENT: |
|--|--|
| 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. |
| | Kompetencje społeczne: |
| 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. | |



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 | 2809 godzin | 2056 godzin |
| liczba godzin zajęć w programie studiów – tylko zajęcia, bez praktyk | 1999 godzin | 1246 godzin |
| wymiar praktyk zawodowych | 6 miesięcy, 26 punktów ECTS, 810 godzin | 6 miesięcy, 26 punktów ECTS, 810 godzin |
| 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 | min. 5 punktów ECTS |
| łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne | 156 punktów ECTS |
| łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru | 101 punktów ECTS |
| udział godzin zajęć prowadzonych przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w uczelni jako podstawowym miejscu pracy | co najmniej 50% godzin zajęć |



3. WYKAZ ZAJĘĆ

W programie studiów 156 punktów ECTS przeznaczonych jest na kształtowanie umiejętności praktycznych, zgodnie z praktycznym profilem studiów. Studenci realizują zajęcia zgodnie z poniższymi wymiarami.

| Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej | Punkty ECTS | Punkty ECTS odp. profilowi studiów |
|---|-------------|------------------------------------|
| Artificial Intelligence | 2 | 2 |
| Działania artystyczne i projektowe | 2 | 2 |
| Działania artystyczne i projektowe - praktyka | 4 | 4 |
| Działania kreatywne | 4 | 4 |
| Estetyka | 2 | |
| Historia sztuki i projektowania 1 | 2 | |
| Historia sztuki i projektowania 2 | 2 | |
| Język angielski 1 | 3 | |
| Język angielski 2 | 3 | |
| Język angielski 3 | 3 | |
| Język angielski 4 | 3 | |
| Komercjalizacja | 2 | |
| Kompetencje społeczne | 4 | 4 |
| Komunikacja społeczna | 4 | 4 |
| Kreacja wizualna 1 | 5 | 5 |
| Kreacja wizualna 2 | 5 | 5 |
| Kreacja wizualna 3 | 5 | 5 |
| Media i komunikacja | 4 | 4 |
| Plener | 2 | 2 |
| Podstawy fotografii i filmu | 4 | 4 |
| Podstawy projektowania wizualnego | 6 | 6 |
| Postprodukcja | 3 | 3 |
| Praktyka zawodowa 1 | 6 | 6 |
| Praktyka zawodowa 2 | 16 | 16 |
| Prawo autorskie | 1 | |



| | | |
|--------------------------------------|------------|------------|
| Proces projektowy | 6 | 6 |
| Proseminarium | 3 | |
| Seminarium dyplomowe 1 | 10 | 10 |
| Seminarium dyplomowe 2 | 9 | 9 |
| Studio fotografii i filmu | 4 | 4 |
| Techniki prezentacji | 3 | 3 |
| Warsztat animacyjny | 5 | 5 |
| Zajęcia specjalnościowe | 43 | 43 |
| RAZEM (łącznie punktów ECTS): | 180 | 156 |

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).

3.1. ZAJĘCIA DO WYBORU

Za zajęcia wybieralne uznaje się zajęcia, co do których uczelnia prowadzi zapisy przed ich rozpoczęciem oraz praktykę zawodową i seminarium dyplomowe

| Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej | Punkty ECTS |
|--|--------------------|
| Działania artystyczne i projektowe | 2 |
| Działania artystyczne i projektowe - praktyka | 4 |
| Plener | 2 |
| Praktyka zawodowa 1 | 6 |
| Praktyka zawodowa 2 | 16 |
| Proces projektowy | 6 |
| Proseminarium | 3 |
| Seminarium dyplomowe 1 | 10 |
| Seminarium dyplomowe 2 | 9 |
| Zajęcia specjalnościowe | 43 |
| RAZEM (łącznie punktów ECTS): | 101 |



3.2. ZAJĘCIA SPECJALNOŚCIOWE

Studenci realizują zajęcia specjalnościowe w kolejnych semestrach, w wymiarze:

| Semestr realizacji | łączy wymiar punktów ECTS | |
|--------------------------------------|---------------------------|-----------|
| semestr 2 | 4 | |
| semestr 3 | 5 | |
| semestr 4 | 18 | |
| semestr 5 | 14 | |
| semestr 6 | 2 | |
| RAZEM (łącznie punktów ECTS): | | 43 |

Specjalności na kierunku studiów:

- Grafika użytkowa
- Digital Product Design

Studenci realizują zajęcia specjalnościowe zgodnie z poniższymi wymiarami:

| Specjalność | Nazwa przedmiotu | punkty ECTS |
|------------------------|--------------------------|-------------|
| Grafika użytkowa | Grafika warsztatowa | 4 |
| | Identyfikacja wizualna | 7 |
| | Informacja wizualna | 7 |
| | Portfolio | 2 |
| | Projektowanie graficzne | 4 |
| | Projektowanie opakowań | 7 |
| | Projektowanie publikacji | 7 |
| | Warsztat typograficzny | 5 |
| | RAZEM: | 43 |
| Digital Product Design | Creative Coding | 4 |
| | Digital Device | 7 |
| | Digital portfolio | 2 |
| | Digital Workshop | 5 |
| | Immersive Multimedia | 7 |
| | Multimedia Design | 7 |
| | User Interface | 4 |
| | Web/App Design | 7 |
| | RAZEM: | 43 |

4. 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:
 - praca pisemna;
 - prezentacja multimedialna połączona z prezentacją publiczną;
 - opis projektu i procesu projektowania przedstawiający cel, zastosowane techniki i metody projektowania.
- Do oceny umiejętności:
 - przygotowanie i przedstawienie prezentacji;
 - przygotowanie i przeprowadzenie ćwiczenia/zadania;
 - projekt indywidualny;
 - projekt grupowy;
 - realizacja zadań w trakcie zajęć;
 - realizacja zadań w ramach pracy własnej;
 - realizacja zadań w trakcie praktyki zawodowej.
- Do oceny kompetencji społecznych:
 - praca w grupie w różnych rolach i komunikacji w grupie;
 - umiejętność prezentacji i omówienia projektu i jego jakość;
 - prace pisemne i wystąpienia ustne;
 - umiejętność pracy indywidualnej;
 - kreatywne rozwiązywanie problemów.

5. PRAKTYKI ZAWODOWE

Program studiów przewiduje praktyki zawodowe w wymiarze 6 miesięcy, w ramach kursów Działania artystyczne i projektowe - praktyka (4 punkty ECTS, 90 godzin dydaktycznych) oraz Praktyka zawodowa 1 (6 punktów ECTS, 240 godzin dydaktycznych) i Praktyka zawodowa 2 (16 punktów ECTS, 480 godzin dydaktycznych), łącznie w wymiarze 26 punktów ECTS i 810 godzin dydaktycznych. Praktyki mogą być realizowane w częściach.

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. Zgodność charakteru wykonywanej 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.

Miejsca praktyk są dobierane przez uczelnię. Na wniosek studenta możliwe jest odbywanie praktyki indywidualnej w miejscu wybranym przez studenta, po uprzednim uzyskaniu zgody uczelni.

6. PRACA DYPLOMOWA

Student wykonuje pracę dyplomową, która jest samodzielną pracą o charakterze artystyczno-projektowym powiązaną z dyscypliną sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki jako dyscypliną wiodącą oraz nauki o komunikacji społecznej i mediach jako dyscypliną uzupełniającą.

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.

7. 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.