

**PROGRAM STUDIÓW WYŻSZYCH  
ROZPOCZYNAJĄCYCH SIĘ W ROKU AKADEMICKIM  
2020/2021**

*data zatwierdzenia przez Radę Instytutu Grafiki i Wzornictwa  
17.06.2020*

*pieczęć i podpis dyrektora*

.....

Studia wyższe na kierunku	Komunikacja Wizualna
Dziedzina/y	Dziedzina sztuki
Dyscyplina wiodąca (% udział)	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki 95%
Pozostałe dyscypliny (% udział)	Nauki o sztuce (5%)
Poziom	Studia I stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma prowadzenia	Stacjonarna
Specjalności	
Punkty ECTS	180
Czas realizacji (liczba semestrów)	6 semestrów
Uzyskiwany tytuł zawodowy	licencjat
Warunki przyjęcia na studia	Dodatkowy egzamin wstępny (uzdolnień)  Etap I – egzamin praktyczny: Zestaw zadań rysunkowo-projektowych (ręcznie na formatach A3) wymagających kreatywnego rozwiązania. Doceniana będzie pomysłowość, oryginalność koncepcji, wnikliwość opracowania, komunikatywność, walory estetyczne. Celem jest sprawdzenie twórczych predyspozycji kandydata do podjęcia studiów na kierunku Komunikacja wizualna. Pozytywna ocena z etapu I egzaminu wstępnego kwalifikuje do etapu II.

**Etap II – rozmowa kwalifikacyjna:**

Rozmowa z kandydatami, którzy pozytywnie zaliczyli etap I, na temat zainteresowań twórczych. W czasie rozmowy kandydat przedstawia przygotowaną własną prezentację, w formie wydruków w formatach A4 lub A3 (maksymalnie 15 wydruków). Dodatkowo można pokazać prace na przyniesionym własnym urządzeniu: laptop, tablet. Zaprezentować można wszelkie dotychczasowe twórcze działania kandydata wykonane w dowolnych technikach: zrobione ręcznie lub zrealizowane z pomocą komputera (w dowolnych programach), aparatu fotograficznego, itp.. Do prezentacji szczególnie warto dołączyć prace plastyczne związane z projektowaniem. Zakres i ilość prezentowanego materiału jest indywidualnym wyborem kandydatów.

**Efekty uczenia się**

Symbol efektu kierunkowego	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się zgodnych z Polską Ramą Kwalifikacji	
		Symbol charakterystyk uniwersalnych I stopnia <sup>1</sup>	Symbol charakterystyk II stopnia <sup>2</sup>
<b>WIEDZA</b>			
K_W01	Posiada wiedzę o przeszłym i aktualnym projektowaniu wizualnym (2D) zorientowanym na przekaz treści, w szczególności o mediach wykorzystujących pismo, obraz, znak.	P6U_W	P6S_WG
K_W02	Zna podstawowe zagadnienia związane z komunikacją, informacją i ich mediami w kontekście praktyki projektowej.	P6U_W	P6S_WG
K_W03	Posiada wiedzę o formalnych, estetycznych, strukturalnych, znaczeniowych i funkcjonalnych elementach wizualnego utworu projektowego.	P6U_W	P6S_WG
K_W04	Zna współczesne narzędzia i technologie tworzenia i przetwarzania obrazu, w szczególności cyfrowe techniki obrazowania wektorowego i bitmapowego, wizualizacji 3D, oraz techniki do efektów kinetycznych i interaktywnych.	P6U_W	P6S_WG
K_W05	Zna teorię i estetykę kultury wizualnej, również w odniesieniu do człowieka, postrzega myśl humanistyczną i społeczną w powiązaniu z praktyką twórczą.	P6U_W	P6S_WG
K_W06	Zna zagadnienia działalności projektowej w jej podstawowych prawnych, finansowych i rynkowych aspektach.	P6U_W	P6S_WG

<sup>1</sup> Zgodnie z załącznikiem do ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (Dz. U. z 2016, poz.64)

<sup>2</sup> Zgodnie z załącznikiem do rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. z 2018 r., poz. 2218).

UMIEJĘTNOŚCI			
K_U01	Posiada i rozwija umiejętności warsztatowe i kompetencje twórcze niezbędne do realizacji różnorodnych, oryginalnych i autorskich utworów o charakterze dzieła plastycznego służących do komunikacji wizualnej.	P6U_U	P6S_UW P6S_UU
K_U02	Potrafi zaprojektować warstwę wizualną w powiązaniu z treścią i funkcją, wizualizuje informacje w formach przeznaczonych do druku i na ekrany.	P6U_U	P6S_UW
K_U03	Potrafi projektować utwory o charakterze dwuwymiarowym (2D) szczególnie w ich aspektach: estetycznym i komunikacyjnym.	P6U_U	P6S_UW
K_U04	Potrafi projektować z wykorzystaniem cyfrowych technik tworzenia i przetwarzania obrazu: wektorowych, bitmapowych, wizualizacji 3D, oraz technik do efektów kinetycznych i interaktywnych.	P6U_U	P6S_UW
K_U05	Potrafi projektować kompleksowe formy użytkowe w obszarach: projektowanie identyfikacji wizualnych, projektowanie publikacji, projektowanie informacji, projektowanie interfejsów ekranowych, projektowanie opakowań i ekspozycji produktów.	P6U_U	P6S_UW
K_U06	Idee i opracowania projektowe potrafi dokumentować i przedstawiać w różnorodnej formie: prezentacji materiału wizualnego, opisu, wystąpienia publicznego.	P6U_U	P6S_UW
K_U07	Posługuje się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy i korzysta w tym języku z terminologii z zakresu sztuki.	P6U_U	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_K01	Cechuje się samodzielnością w pracy projektowej, wykazuje się postawą niezależnego twórcy wykorzystując swój indywidualny potencjał.	P6U_K	P6S_KK
K_K02	Posiada kompetencje umożliwiające pracę jako samodzielny projektant oraz w zespole, we współpracy ze specjalistami z innych dziedzin.	P6U_K	P6S_KR
K_K03	Jest przygotowany do rozwijania swoich kompetencji twórczych, zdobywania i poszerzania wiedzy oraz umiejętności, szczególnie w warunkach zmieniającego się otoczenia, przemian społecznych, kulturowych, estetycznych i technologicznych.	P6U_K	P6S_KK
K_K04	Jest zdolny do krytycznej refleksji na tematy kreacji, projektowania i kultury wizualnej,	P6U_K	P6S_KO P6S_KR

	w dyskursie estetycznym, społecznym i zawodowym.		P6S_KK
K_K05	Posiada kompetencje niezbędne do odpowiedzialnej pracy projektanta we współczesnym społeczeństwie.	P6U_K	P6S_KO P6S_KR
K_K06	Własne idee i opracowania projektowe potrafi komunikować w różnorodnej formie: prezentacji materiału wizualnego, opisu, wystąpienia publicznego.	P6U_K	P6S_KR P6S_KK

Sylwetka absolwenta	<p>Absolwent potrafi projektować formy użytkowe w obszarach: projektowania identyfikacji wizualnych (logo, wizerunek marek), projektowania publikacji (książki, czasopisma, e-booki), projektowania informacji (infografiki, systemy oznaczeń w przestrzeni publicznej), projektowania interfejsów (aplikacje, strony www), projektowania opakowań i prezentacji produktów (reklama). Potrafi projektować z przeznaczeniem do druku i na ekrany.</p> <p>Umiejętności absolwenta koncentrują się wokół projektowania dwuwymiarowego (2D). Projektuje z wykorzystaniem współczesnych cyfrowych narzędzi do tworzenia i przetwarzania obrazu: wektorowych, bitmapowych, wizualizacji 3D. Korzysta z różnorodnych środków wizualnych, z obrazów, liter i znaków. Potrafi projektować również formy ruchome i interaktywne.</p> <p>Absolwent posiada umiejętności twórcze: praktyczne i teoretyczne, niezbędne do realizacji autorskich projektów z zakresu komunikacji wizualnej, w których ważny jest zarówno przekaz treści jak i estetyka.</p> <p>Absolwent posiada wiedzę o przeszłym i aktualnym projektowaniu wizualnym (2D). Zna interdyscyplinarne zagadnienia współczesnej kultury wizualnej związane z praktyką projektową.</p> <p>Absolwent posiada kompetencje umożliwiające pracę jako samodzielny projektant oraz w zespole, w studiu projektowym, agencji reklamowej, wydawnictwie, agencji interaktywnej. Absolwent zna język obcy na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy. Absolwent jest przygotowany do podjęcia studiów drugiego stopnia.</p>
Uzyskiwane kwalifikacje oraz uprawnienia zawodowe	
Dostęp do dalszych studiów	Absolwenci studiów I stopnia mogą ubiegać się o przyjęcie na studia II stopnia.

Jednostka naukowo-dydaktyczna właściwa merytorycznie dla tych studiów

Instytut Grafiki i Wzornictwa

**PLAN STUDIÓW**  
**KOMUNIKACJA WIZUALNA, STUDIA I STOPNIA 2019/20**

**Semestr I**

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO/ Z	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-learning			razem
		A	K	L	S	P				
Narracje wizualne				45				45	ZO	4
Obrazowanie bitmapowe				45				45	ZO	4
Obrazowanie wektorowe				45				45	ZO	4
Struktury graficzne				45				45	ZO	4
Typografia I				45				45	ZO	5
Warsztaty działań twórczych				45				45	Z	4
Historia projektowania I	25							25	ZO	2
Ochrona własności intelektualnej							15	15	Z	1
Teoria komunikacji wizualnej	15							15	Z	2
	40			270			15	325		30

Pozostałe zajęcia

rodzaj zajęć	godziny	punkty ECTS
Szkolenie w zakresie techniki korzystania z biblioteki	2	0
Szkolenie w zakresie BHP	4	0

## Semestr II

### Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO/ Z	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-learning			razem
		A	K	L	S	P				
Digital craft				45				45	ZO	4
Edycja publikacji				45				45	ZO	4
Motion graphic				45				45	ZO	4
Obrazowanie 3D				30				30	ZO	3
Symbole i piktogramy				45				45	ZO	4
Typografia II				45				45	ZO	4
Historia projektowania II	25							25	E	2
Zagadnienia rozwoju komunikacji wizualnej	25							25	ZO	2
	50			255				305		27

### Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO/ Z	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-			razem
		A	K	L	S	P				
Język obcy (angielski, francuski, niemiecki, rosyjski)			40					40	Z	3
			40					40		3

### Semestr III

#### Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO/ Z	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-learning			razem
		A	K	L	S	P				
DTP				30				30	ZO	2
Identyfikacja wizualna I				45				45	ZO	4
Interface ekranowy I				45				45	ZO	4
Info design I				45				45	ZO	4
Opakowanie i POS I				45				45	ZO	4
Projektowanie publikacji I				45				45	ZO	4
Profile użytkownika	15							15	Z	1
Edytorstwo	15							15	Z	2
Historia projektowania III	25							25	ZO	2
	55			255				310		27

#### Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO/ Z	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-			razem
		A	K	L	S	P				
Język obcy (angielski, francuski, niemiecki, rosyjski)			40					40	Z	3
Kultura fizyczna		30						30	Z	0
		30	40					70		3

## Semestr IV

### Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO/ Z	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-learning			razem
		A	K	L	S	P				
Grafika eksperymentalna				45				45	ZO	3
Identyfikacja wizualna II				45				45	ZO	4
Info design II				45				45	ZO	4
Interface ekranowy II				45				45	ZO	4
Opakowania i POS II				45				45	ZO	4
Projektowanie publikacji II				45				45	ZO	4
Kultura wizualna I	25							25	ZO	2
Metodologia teorii sztuki			15					15	Z	1
	25		15	270				310		26

### Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO/ Z	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-			razem
		A	K	L	S	P				
Język obcy (angielski, francuski, niemiecki, rosyjski)			30					30	E	4
Kultura fizyczna		30						30	Z	0
		30	30					60		4

## Semestr V

### Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO/ Z	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-learning			razem
		A	K	L	S	P				
Projekty badawcze (zespołowe)				60				60	ZO	6
Przekaz i komunikacja				45				45	ZO	4
Warsztaty projektowanie krojów pisma				30				30	Z	2
Analiza i interpretacja			25					25	ZO	2
Kultura wizualna II	25							25	ZO	2
	25		25	135				185		16

### Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO/ Z	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-			razem
		A	K	L	S	P				
Info design III				60				60	ZO	6
Interface ekranowy III										
Identyfikacja wizualna III				60				60	ZO	6
Projektowanie publikacji III										
Seminarium dyplomowe I					20			20	Z	2
				120	20			140		14

## Semestr VI

### Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO / Z	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-learning			razem
		A	K	L	S	P				
Marka własna				45				45	ZO	6
Design management	25							25	Z	2
Współczesne projektowanie	25							25	Z	2
	50			45				95		10

### Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO / Z	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-			razem
		A	K	L	S	P				
Licencjacka pracownia dyplomowa				60				60	ZO	8
Seminarium dyplomowe II					25			25	Z	2
				85				85		10

### Egzamin dyplomowy

Tematyka	Punkty ECTS
<p>Egzamin dyplomowy obejmuje prezentację licencjackiej pracy dyplomowej oraz egzamin ustny.</p> <p>Licencjacka praca dyplomowa składa się z części artystycznej i teoretycznej. Częścią artystyczną jest utwór projektowy o charakterze autorskiego dzieła z obszaru projektowania dwuwymiarowego (2D), w szczególności z obszarów: identyfikacja wizualna, projektowanie publikacji, info design, interface ekranowy oraz pokrewnych. Praca powinna być zaprezentowana w formie adekwatnej do podjętego zagadnienia: druki, plansze, makiety, modele, prezentacje ekranowe i multimedialne, opisy, itp. Część teoretyczna podejmuje zagadnienia związane z kierunkiem studiów powiązane merytorycznie z częścią artystyczną.</p>	10