

**PROGRAM STUDIÓW WYŻSZYCH
ROZPOCZYNAJĄCYCH SIĘ W ROKU AKADEMICKIM
2022/2023**

*data zatwierdzenia przez Radę Instytutu Sztuki i Designu
27.05.2022 r.*

pieczęć i podpis dyrektora

.....

Studia wyższe na kierunku	Digital Design
Dziedzina/y	Dziedzina sztuki Dziedzina nauk humanistycznych Dziedzina nauk ścisłych i przyrodniczych
Dyscyplina wiodąca (% udział)	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki 81%
Pozostałe dyscypliny (% udział)	Nauki o sztuce 10% Informatyka 9%
Poziom	Studia I stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma prowadzenia	Stacjonarna
Specjalności	brak
Punkty ECTS	180
Czas realizacji (liczba semestrów)	6
Uzyskiwany tytuł zawodowy	licencjat
Warunki przyjęcia na studia	Wynik postępowania kwalifikacyjnego.

Symbol efektu kierunkowego	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do efektów kształcenia zgodnych z Polską Ramą Kwalifikacji		
		Symbol charakterystyk uniwersalnych I stopnia	Symbol charakterystyk II stopnia	Symbol charakterystyk II stopnia dla obszaru/ów kształcenia
WIEDZA				
K_W01	Zna zaawansowane zagadnienia sztuki współczesnej, kultury i historii rozwoju mediów cyfrowych.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
K_W02	Zna główne strategie w zakresie projektowania mediów cyfrowych.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
K_W03	Dysponuje zaawansowaną wiedzą na temat projektowania cyfrowych aplikacji i utworów multimedialnych.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
K_W04	Posiada zaawansowaną wiedzę dotyczącą technik i technologii stosowanych w realizacjach wykorzystujących grafikę wektorową, rastrową, grafikę 2d i 3d, animację, fotografię i wideo cyfrowe.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
K_W05	Orientuje się w zakresie problematyki związanej z technologiami IT stosowanymi w projektowaniu aplikacji cyfrowych i utworów multimedialnych.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
K_W06	Posiada wiedzę w zakresie zaawansowanym dotyczącą technologii informacyjnej (IT) i jest świadomy jej związków z kulturą.	P6U_W	P6S_WK	P6S_WG
K_W07	Zna publikacje dotyczące obszaru sztuk wizualnych: pięknych i projektowych, oraz obszaru technologii informacyjnych.	P6U_W	P6S_WK	P6S_WG
K_W08	Zna prawne aspekty związane z wykonywaniem zawodu wynikające ze specyfiki kierunku studiów.	P6U_W	P6S_WK	P6S_WG
K_W09	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat wykorzystania metodologii projektowo-artystycznych w realizacjach o charakterze dzieła w kontekście historii rozwoju mediów.	P6U_W	P6S_WK	P6S_WG
K_W10	Posiada zaawansowaną wiedzę o roli i strategii mediów w cyberkulturze.	P6U_W	P6S_WK	P6S_WG
K_W11	Posiada wiedzę na poziomie zaawansowanym nt. wykorzystywania technologii informacyjnych w celu realizacji projektów interaktywnych.	P6U_W	P6U_W	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI				

K_U01	Umiejętnie wykorzystuje różnorodne metodologie twórcze we własnych realizacjach o charakterze dzieła. Potrafi wyrażać idee poprzez formę i treść w różnych mediach cyberkultury.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
K_U02	Posiada umiejętność kreatywnego poszukiwania rozwiązań projektowych o charakterze interaktywnym.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
K_U03	Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych w dziełach funkcjonujących w środowisku Internetu, urządzeń elektronicznych (stacjonarnych i mobilnych) lub w przestrzeni fizycznej (np. instalacje i obiekty interaktywne).	P6U_U	P6S_UK	P6S_UK
K_U04	Posługuje się językiem obcym na poziomie B2 w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin związanych z kierunkiem studiów.	P6U_U	P6S_UK	P6S_UK
K_U05	Sprawnie wykorzystuje aktualne technologie informacyjne i osiągnięcia nauki do planowania, realizacji zaawansowanych projektów.	P6U_U	P6S_UK	P6S_UK
K_U06	Posiada rozwiniętą zdolność realizacji własnych, oryginalnych koncepcji artystycznych w pracy indywidualnej i zespołowej.	P6U_U	P6S_UO	P6S_UO
K_U07	Opanował i twórczo wykorzystuje narzędzia i warsztat grafiki wektorowej i rastrowej, wizualizacji 3d, fotografii i animacji cyfrowej. Samodzielnie aktualizuje wiedzę oraz doskonali niezbędne umiejętności warsztatowe.	P6U_U	P6S_UU	P6S_UW P6S_UU
K_U08	Potrafi poszukiwać indywidualnych rozwiązań projektowych uwzględniających estetyczne i użytkowe funkcje projektu. Ma umiejętność twórczej, samodzielnej pracy projektowej.	P6U_U	P6S_UU	P6S_UW
K_U09	Posiada umiejętność kreatywnego stosowania różnych metod cyfrowej rejestracji i przetwarzania obrazu, i dźwięku.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
K_U10	Planuje, projektuje i przeprowadza analizę jakości i użyteczności tworzonych projektów.	P6U_U	P6S_UO	P6S_UO
K_U11	Integruje zdobytą wiedzę informatyczną, estetyczną, komunikacyjną, użytkową w koncepcji artystycznej.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE				
K_K01	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych oraz potrafi ocenić inne przedsięwzięcia z zakresu kultury i nowych mediów.	P6U_K	P6S_KO	P6S_KO
K_K02	Wykazuje się umiejętnością funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie wykonywania własnych działań twórczych i dostosowywania się do współczesnego rynku pracy.	P6U_K	P6S_KK	P6S_KK

K_K03	Prezentuje własne projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi.	P6U_K	P6S_KO	P6S_KO
K_K04	Świadomie umie zaplanować swoją ścieżkę kariery zawodowej na podstawie zdobytych na studiach umiejętności i wiedzy, wykorzystując również wiedzę zdobytą w procesie ustawicznego samokształcenia.	P6U_K	P6S_KR	P6S_KR
K_K05	Rozumie podstawowe aspekty prawa funkcjonujące w obszarze kultury i sztuki.	P6U_K	P6U_KO	P6U_KO P6S_KR
K_K06	Uczy się z wykorzystaniem technik kształcenia zdalnego oraz dostępnej literatury branżowej.	P6U_K	P6S_KR	P6S_KR P6S_UU
K_K07	Wykorzystuje umiejętności samodzielnego uczenia się oraz dzielenia się wiedzą w pracy zespołowej.	P6U_K	P6S_KR	P6S_UU P6S_KR

Sylwetka absolwenta	Absolwent posiada zaawansowaną wiedzę i umiejętności projektowania aplikacji cyfrowych i utworów o charakterze samodzielnego dzieła, funkcjonujących w środowisku: Internetu, urządzeń elektronicznych (stacjonarnych i mobilnych) lub w przestrzeni fizycznej (np. instalacje i obiekty interaktywne). Jest przygotowany do samodzielnej pracy projektowej w zakresie tworzenia multimedialnego przekazu, we własnych realizacjach wykorzystuje język i narzędzia nowych mediów w aspektach: estetycznym, informacyjnym, komunikacyjnym, użytkowym i kreatywnym. Absolwent jest autorem utworów o charakterze interaktywnym. Absolwent jest zdolny do stworzenia koncepcji i wykonania działających aplikacji i utworów. Zna wybrane tendencje rozwoju technik komputerowych i informacyjnych oraz nowych form edycji i prezentacji obrazów elektronicznych i wykorzystuje je w swoich realizacjach. Absolwent świadomie wykorzystuje w swojej pracy grafikę wektorową, rastrową, grafikę 2D i 3D, animację, fotografię i wideo cyfrowe. Absolwent jest przygotowany do projektowania aplikacji i utworów o charakterze użytkowym, naukowym, edukacyjnym, informacyjnym, lub będących eksperymentem artystycznym. W swych działaniach wykazuje się inwencją i kreatywnością. Absolwent posiada wiedzę w zakresie sztuk wizualnych, obszaru wiedzy o sztuce i kulturze, ze szczególnym uwzględnieniem sztuki najnowszej i wiedzy o projektowaniu. Absolwent posiada wiedzę i umiejętności łączące zakres sztuk wizualnych: pięknych i projektowych oraz obszar technologii informacyjnych. Po ukończeniu studiów I stopnia absolwent jest przygotowany do podjęcia studiów II stopnia. Absolwent zna język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy.
----------------------------	--

Uzyskiwane kwalifikacje oraz uprawnienia zawodowe	Absolwent jest przygotowany do tworzenia koncepcji oraz projektowania aplikacji i utworów o charakterze użytkowym, naukowym, edukacyjnym, informacyjnym, lub będących eksperymentem artystycznym. Absolwent jest przygotowany do podjęcia pracy w szerokich obszarach rynku koncentrujących się na mediach cyfrowych, nowych mediach interaktywnych, np. wydarzenia multimedialne, gry komputerowe; oraz pokrewnych, np. reklama, prasa, marketing, public relations, media społecznościowe, produkcja medialna, projektowanie treści internetowych.
Dostęp do dalszych studiów	Możliwość kontynuacji – studia magisterskie II stopnia i podyplomowe

Jednostka badawczo-dydaktyczna właściwa merytorycznie dla tych studiów	Instytut Sztuki i Designu
--	---------------------------

PLAN STUDIÓW

DIGITAL DESIGN, STUDIA STACJONARNE I STOPNIA 2022/2023

Semestr I

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					E-learning	Razem		
		A	K	L	S	P				
Edytory graficzne				50				50	ZO	4
Psychofizjologia widzenia	30							30	ZO	2
Rejestracja i montaż wideo A				50				50	ZO	4
Fotografia cyfrowa A				50				50	ZO	4
Typografia A				50				50	ZO	4
Rysunek A				50				50	ZO	4
Podstawy programowania A				40				40	ZO	3

Kultura audiowizualna A	25							25	ZO	2
Historia sztuki A	25							25	ZO	2
Ochrona własności intelektualnej							15	15	Z	1
	80			290			15	385		30

Pozostałe zajęcia

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-le ar ni ng			raz em
		A	K	L	S	P				
Szkolenie w zakresie techniki korzystania z biblioteki							2	2	Z	—
Szkolenie w zakresie BHK							4	4	Z	—
							6	6		

Semestr II

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					E-le ar ni ng	Raze m		
		A	K	L	S	P				
Rejestracja i montaż wideo B				40				40	ZO	3
Fotografia cyfrowa B				50				50	ZO	4
Typografia B				40				40	ZO	3
Podstawy animacji cyfrowej				40				40	ZO	3
Rysunek B				50				50	ZO	4
Interfejs graficzny				40				40	ZO	3

Podstawy programowania B				40				40	ZO	3
Kultura audiowizualna B	25							25	E	2
Historia sztuki B	25							25	E	2
	50			300				350		27

Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					E-le ar ni ng	raz em		
		A	K	L	S	P				
Język obcy B2 (angielski, francuski, niemiecki, rosyjski)			40					40	Z	3
			40					40	Z	3

Semestr III

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-le ar ni ng			Raze m
		A	K	L	S	P				
Modelowanie i animacja 3D A				50				50	ZO	4
Projektowanie graficzne A				50				50	ZO	4
Programowanie A				50				50	ZO	4

Wybrane zagadnienia z historii dizajnu	15							15	E	1
Cyberkultura A	25							25	ZO	2
	40			150				190		15

Kursy do wyboru (3 z 6)

nazwa kursu		godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS		
		W	zajęć w grupach					E-lea rning				Raz em
			A	K	L	S	P					
Język obcy B2 (angielski, francuski, niemiecki, rosyjski)				40					40	Z	3	
Moduł kultura fizyczna			30						30	Z	-	
Wybór 1 kursu	Interfejs graficzny - Projektowanie aplikacji A				50				50	ZO	4	4
	Interfejs graficzny - Projektowanie stron A				50						4	
Wybór 2 kursów	Fotografia A				50				100	ZO	4	8
	Concept art A				50						4	
	Wideo A				50						4	
	Motion Graphic A				50						4	
			30	40	150				220		15	

Semestr IV

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-learn ing			Raze m
		A	K	L	S	P				
Modelowanie i animacja 3D B				50				50	ZO	4

Projektowanie graficzne B				50				50	ZO	4
Programowanie B				40				40	ZO	3
Metodologia teorii sztuki	15							15	Z	1
Cyberkultura B	25							25	E	2
	40			140				180		14

Kursy do wyboru (3 z 6)

Wybór 1 kursu

nazwa kursu		godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS		
		W	zajęć w grupach					E-lea rning				Raz em
			A	K	L	S	P					
Język obcy B2 (angielski, francuski, niemiecki, rosyjski)				30					30	E	4	
Moduł kultura fizyczna			30						30	Z	-	
Wybór 1 kursu	Interfejs graficzny - Projektowanie aplikacji B				50				50	ZO	4	4
	Interfejs graficzny - Projektowanie stron B				50						4	
Wybór 2 kursów	Fotografia B				50				100	ZO	4	8
	Concept art B				50						4	
	Wideo B				50						4	
	Motion Graphic B				50						4	
			30	30	150				210		16	

Semestr V

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe				E/-	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach		E- Raze		

		A	K	L	S	P	le ar ni ng	m		
Projektowanie rozszerzonej rzeczywistości XR A				60				60	ZO	5
Pracownia transmediów A				60				60	ZO	5
				120				120		10

Kursy do wyboru (3 z 6)

nazwa kursu		godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS		
		W	zajęć w grupach					E-le ar ni ng				Raz em
			A	K	L	S	P					
Wybór 1 kursu	Interfejs graficzny - Projektowanie aplikacji C				60				60	ZO	5	5
	Interfejs graficzny - Projektowanie stron C				60						5	
Wybór 2 kursów	Fotografia C				50				100	ZO	4	8
	Concept art C				50						4	
	Wideo C				50						4	
	Animacja i VFX A				50						4	
					160				160		13	

Moduł pracy dyplomowej

nazwa kursu	godziny kontaktowe	E/-	punkty ECTS
-------------	--------------------	-----	-------------

	W	zajęc w grupach					E-le ar ni ng	Raze m		
		A	K	L	S	P				
Licencjacka pracownia dyplomowa				60				60	Z	5
Seminarium dyplomowe					20			20	Z	2
				60	20			80		7

Semestr VI

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-le ar ni ng			Raze m
		A	K	L	S	P				
Projektowanie rozszerzonej rzeczywistości XR B				50				50	ZO	4
Pracownia transmediów B				50				50	ZO	4
				100				100		8

Kursy do wyboru (3 z 6)

nazwa kursu		godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS		
		W	zajęć w grupach					E-le ar ni ng				Raz em
			A	K	L	S	P					
Wybór 1 kursu	Interfejs graficzny - Projektowanie aplikacji D				50				50	ZO	4	4
	Interfejs graficzny - Projektowanie stron D				50						4	

Wybór 2 kursów	Fotografia D				50				100	ZO	4	8
	Concept art D				50						4	
	Wideo D				50						4	
	Animacja i VFX B				50						4	
					150				150		12	

Moduł pracy dyplomowej

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-learning			Razem
		A	K	L	S	P				
Licencjacka pracownia dyplomowa				60				60	Z	5
Seminarium dyplomowe					25			25	Z	2
				60	25			85		7

Egzamin dyplomowy

Tematyka	punkty ECTS
Pracą praktyczną powinny być utwory interaktywne o charakterze autorskiego dzieła. Część praktyczna pracy dyplomowej może mieć wymiar: użytkowy, naukowy, edukacyjny, informacyjny, eksperymentalny lub autoekspresyjny. Praca teoretyczna jest pracą pisemną podejmującą tematy związane z kierunkiem studiów. Zagadnienia podjęte w pracy teoretycznej powinny mieć związek z realizacją praktyczną. Temat i zakres obu części pracy uzgadniana jest indywidualnie z promotorami.	3

Kraków, 27.05.2022

Uchwała Rady Instytutu Sztuki i Designu

z dnia 27 maja 2022 roku,

w sprawie zatwierdzenia planu studiów

kierunku Digital Design I stopnia

rozpoczynających się w r.a. 2022/23

Rada Instytutu Sztuki i Designu zatwierdziła jednogłośnie, w głosowaniu tajnym, plany studiów stacjonarnych kierunku Digital Design I stopnia, rozpoczynających się w r.a. 2022/23.
Protokół z głosowania w załączeniu.

DYREKTOR
Instytutu Sztuki i Designu
Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie

dr hab. Agnieszka Łukaszewska, prof. UP