

**PROGRAM STUDIÓW WYŻSZYCH
ROZPOCZYNAJĄCYCH SIĘ W ROKU AKADEMICKIM
2023/2024**

data przyjęcia przez Radę Instytutu

pieczęć i podpis Dyrektora

Studia wyższe na kierunku	Komunikacja Wizualna
Dziedzina/y	Dziedzina sztuki, nauki humanistyczne
Dyscyplina wiodąca (% udział)	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (95%)
Pozostałe dyscypliny (% udział)	Nauki o sztuce (5%)
Poziom	Studia pierwszego stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma prowadzenia	Studia stacjonarne
Specjalności	
Punkty ECTS	180
Czas realizacji (liczba semestrów)	6 semestrów
Uzyskiwany tytuł zawodowy	licencjat

Warunki przyjęcia na studia	<p>Warunkiem przyjęcia na studia jest posiadanie świadectwa dojrzałości oraz pozytywny wynik postępowania kwalifikacyjnego.</p> <p>Dodatkowy egzamin wstępny (uzdolnień)</p> <p>Etap I – egzamin praktyczny:</p> <p>Zestaw zadań rysunkowo-projektowych (wykonanych ręcznie lub cyfrowo na formatach A3) wymagających kreatywnego rozwiązania. Doceniana będzie pomysłowość, oryginalność koncepcji, wnikliwość opracowania, komunikatywność, walory estetyczne. Celem jest sprawdzenie twórczych predyspozycji Kandydata/Kandydatki do podjęcia studiów na kierunku Komunikacja wizualna.</p> <p>Pozytywna ocena z etapu I egzaminu wstępnego kwalifikuje do etapu II.</p> <p>Etap II – rozmowa kwalifikacyjna:</p> <p>Rozmowa z Kandydatami/Kandydatkami na temat ich zainteresowań twórczych na podstawie portfolio załączonego do systemu w trakcie procesu rejestracji oraz wykonanego na etapie I zadania rysunkowo-projektowego.</p> <p><u>Portfolio:</u></p> <p>prezentacja ekranowa w postaci kilkustronicowego dokumentu PDF w formacie A4 obejmująca różnorodne dotychczasowe twórcze działania Kandydata/Kandydatki. Prace prezentowane w portfolio mogą być wykonane w dowolnych technikach: zrobione ręcznie lub zrealizowane cyfrowo (np. z pomocą komputera w dowolnych programach, aparatu fotograficznego, itp.) Do portfolio szczególnie warto dołączyć prace plastyczne związane z projektowaniem. Prace można uzupełnić krótkimi opisami. Zakres prac i ich liczba stanowią indywidualny wybór Kandydatów/Kandydatek. Do prezentacji można dołączyć przykłady prac innych Autorów (np. grafiki, ilustracje, fotografie, itp.) aby pokazać źródła własnych inspiracji twórczych. W przypadku dołączenia takich prac należy wyraźnie opisać, czyjego są autorstwa.</p>

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	Symbol charakterystyk II stopnia
WIEDZA			
K_W01	Posiada wiedzę o aktualnym projektowaniu wizualnym (2D) zorientowanym na przekaz treści, w szczególności o mediach wykorzystujących pismo, obraz, znak.	P6U_W	P6S_WG
K_W02	Posiada wiedzę o historycznym projektowaniu wizualnym oraz historię sztuk projektowych i designu.	P6U_W	P6S_WG
K_W03	Zna teorię i estetykę kultury, również w odniesieniu do człowieka jego otoczenia i środowiska w powiązaniu z praktykę twórczą.	P6U_W	P6S_WG

K_W04	Zna zagadnienia związane z komunikacją, informacją i ich mediami i formami w kontekście praktyki projektowej.	P6U_W	P6S_WG
K_W05	Posiada wiedzę o formalnych, estetycznych, strukturalnych i znaczeniowych elementach wizualnego utworu projektowego.	P6U_W	P6S_WG
K_W06	Posiada wiedzę niezbędną do projektowania: tożsamości wizualnej marek, projektowania publikacji drukowanych i interfejsów ekranowych, wizualizowania informacji, projektowania dla branży produktów, sprzedaży i reklamy.	P6U_W	P6S_WG
K_W07	Posiada wiedzę o procesie projektowym, narzędziach i metodach i sposobach pracy oraz o organizacji twórczej pracy projektowej.	P6U_W	P6S_WG
K_W08	Zna współczesne technologie i narzędzia do 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_W09	Zna zagadnienia działalności projektowej w jej rynkowych, finansowych i prawnych aspektach.	P6U_W	P6S_WG
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, w dyskursie estetycznym, społecznym i zawodowym.	P6U_K	P6S_KO P6S_KR 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

<p>Sylwetka absolwenta</p>	<p>Absolwent potrafi projektować formy użytkowe w obszarach: projektowania identyfikacji wizualnych (logo, wizerunki 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. Przygotowany jest do podjęcia praktyki zawodowej jako samodzielny projektant oraz pracując w zespole, między innymi w: studiu projektowym, agencji reklamowej, agencji interaktywnej, wydawnictwie, w działach graficznych, kreatywnych lub projektowych przedsiębiorstw i instytucji. Absolwent może pracować jako projektant komunikacji wizualnej, projektant grafiki, projektant grafiki stron internetowych, designer 2D, visual designer i na stanowiskach pokrewnych.</p> <p>Absolwent zna język obcy na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy. Absolwent jest przygotowany do podjęcia studiów drugiego stopnia.</p>
<p>Uzyskiwane kwalifikacje oraz uprawnienia zawodowe</p>	<p>Absolwent posiada wiedzę, umiejętności i kompetencje z zakresu komunikacji wizualnej, przygotowanie do praktyki twórczego projektowania zorientowanego na przekaz treści w obszarach: projektowanie identyfikacji wizualnych, projektowanie publikacji, projektowanie informacji, projektowanie interfejsów ekranowych, projektowanie opakowań i prezentacji produktów. Absolwent może podjąć praktykę zawodową jako samodzielny projektant lub w zespole, między innymi w: studiu projektowym, agencji reklamowej, agencji interaktywnej, wydawnictwie, w działach graficznych, kreatywnych lub projektowych przedsiębiorstw i instytucji. Absolwent może pracować jako projektant komunikacji wizualnej, projektant grafiki, projektant grafiki stron internetowych, designer 2D, visual designer i na stanowiskach pokrewnych.</p>
<p>Dostęp do dalszych studiów</p>	<p>Absolwenci studiów I stopnia mogą ubiegać się o przyjęcie na studia II stopnia i studia podyplomowe.</p>

<p>Jednostka badawczo-dydaktyczna właściwa merytorycznie dla tych studiów</p>	<p>Instytut Sztuki i Designu</p>
--	----------------------------------

PLAN STUDIÓW
KOMUNIKACJA WIZUALNA, STUDIA I STOPNIA 2023/24

Semestr I

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO / Z	pun kty EC TS	
	W	zajęć w grupach					E - l e a r n i n g			R A Z E M
		A	K	L	S	P				
Narracje wizualne				45				45	ZO	4
Obrazowanie bitmapowe I				45				45	ZO	4
Obrazowanie wektorowe				45				45	ZO	5
Struktury graficzne				45				45	ZO	4
Typografia I				45				45	ZO	5
Warsztaty działań twórczych				25				25	Z	3
Historia projektowania I	25							25	ZO	2
Ochrona własności intelektualnej							15	15	Z	1
Teoria komunikacji wizualnej	15							15	Z	2
	40			250			15	305		30

Pozostałe zajęcia

rodzaje zajęć	godziny	Punkty ECTS
Szkolenie w zakresie techniki korzystania z biblioteki	2	0
Szkolenie w zakresie BHK	4	0

Semestr II

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO / Z	pun kty EC TS	
	W	zajęć w grupach					E - l e a r n i n g			ra ze m
		A	K	L	S	P				
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	15							15	ZO	2
	40			210				250	1	23

Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO/ Z	punkt y ECTS	
	W	zajęć w grupach					E - l e a r n i n g			ra ze m
		A	K	L	S	P				
Obrazowanie bitmapowe II (ścieżka tematyczna A, ścieżka tematyczna B)				45				45	ZO	4
Język obcy (angielski, francuski, niemiecki, rosyjski) poziom B2			40					40	Z	3
			40	45				85		7

Semestr III

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ Z O/ Z	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E- l e a r n i n g r a z e m			
		A	K	L	S	P				
DTP				30				30	Z O	2
Identyfikacja wizualna I				45				45	Z O	4
Interface ekranowy I				45				45	Z O	4
Info design I				45				45	Z O	4
Opakowanie i POS I				45				45	Z O	4
Projektowanie publikacji I				45				45	Z O	4
Badania użytkowników	15							15	Z	1
Edytorstwo	15							15	Z	2
Historia projektowania III	25							25	Z O	2
	55			25 5				31 0		27

Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ Z O/ Z	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E- l e a r n i n g r a z e m			
		A	K	L	S	P				
Język obcy (angielski, francuski, niemiecki, rosyjski) poziom B2			40					4 0	Z	3
Kultura fizyczna		30						3 0	Z	0
		30	40					7 0		3

Semestr IV

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO/ Z	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E- l-e-a-r-n-i-n-g r-a-z-e-m			
		A	K	L	S	P				
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 audiowizualna	25							25	E	2
Metodologia teorii sztuki			15					15	Z	1
	25		15	225				265	1	23

Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO/ Z	punkt y ECTS	
	W	zajęć w grupach					E- l-e-a-r-n-i-n-g r-a-z-e-m			
		A	K	L	S	P				
Grafika eksperymentalna (ścieżka tematyczna A, ścieżka tematyczna B, ścieżka tematyczna C)				45				45	ZO	3
Język obcy (angielski, francuski, niemiecki, rosyjski) poziom B2			30					30	E	4
Kultura fizyczna		30						30	Z	0
		30	30	45				105	1	7

Semestr V

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ Z O/ Z	punkty ECTS	
	W	zajęc w grupach					E- l e a r n i n g raz em			
		A	K	L	S	P				
Przekaz i komunikacja				30				30	Z O	3
Warsztaty typograficzne				30				30	Z	2
Analiza i interpretacja			15					15	Z O	2
Kultura audiowizualna	25							25	Z O	2
	25		15	60				100		9

Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ Z O/ Z	punkt y ECTS	
	W	zajęc w grupach					E- l e a r n i n g raz em			
		A	K	L	S	P				
Ilustracja informacji i procesów				60				60	Z O	6
Interface ekranowy III										
Identyfikacja wizualna III				60				60	Z O	6
Projektowanie publikacji III										
Zespołowe projekty badawcze (ścieżka tematyczna A, ścieżka tematyczna B, ścieżka tematyczna C)				45				45	Z O	6
Seminarium dyplomowe I					20			20	Z	2
Moduł science	15							15	Z	1
	15			16 5	20			20 0		21

Semestr VI

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ Z O/ Z	punkty ECTS	
	W	zajęc w grupach					E- l e a r n i n g			r a z e m
		A	K	L	S	P				
Design management	25							25	Z	2
Współczesne projektowanie	25							25	Z	2
	50							50		4

Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ Z O/ Z	punkt y ECTS	
	W	zajęc w grupach					E- l e a r n i n g			r a z e m
		A	K	L	S	P				
Marka własna (ścieżka tematyczna A, ścieżka tematyczna B)				30				30	ZO	6
Licencyjcka pracownia dyplomowa				60				60	ZO	8
Seminarium dyplomowe II					25			25	Z	2
				90	25			115		16

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