

**PROGRAM STUDIÓW WYŻSZYCH  
ROZPOCZYNAJĄCYCH SIĘ W ROKU AKADEMICKIM  
2024/2025**

*data przyjęcia przez Radę Instytutu*

*pieczęć i podpis Dyrektora*

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

<b>Warunki przyjęcia na studia</b>	<p>Warunkiem przyjęcia na studia jest posiadanie świadectwa dojrzałości oraz pozytywny wynik postępowania kwalifikacyjnego.</p> <p>Dodatkowy egzamin wstępny (uzdolnień)</p> <p><b>Etap I – portfolio</b></p> <p>Do I etapu egzaminu zostają zakwalifikowane osoby, które spełniły wymogi formalne w systemie rekrutacyjnym wraz z załączeniem portfolio.</p> <p><u>Portfolio</u> to prezentacja ekranowa w postaci kilkustronicowego dokumentu PDF (np. w formacie A4) obejmującego dotychczasowe twórcze działania kandydata/kandydatki.</p> <p>Prace prezentowane w portfolio mogą być wykonane w dowolnych technikach: odręcznie 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. Kandydat/kandydatka załącza portfolio przed zakończeniem rejestracji w systemie rekrutacyjnym. Maksymalny rozmiar pliku PDF to 100 MB. Portfolio należy podpisać swoim imieniem i nazwiskiem <b>WYŁĄCZNIE</b> na pierwszej stronie.</p> <p>Pozytywna ocena z I etapu egzaminu kwalifikuje do II etapu.</p> <p><b>Etap II – egzamin praktyczny i rozmowa kwalifikacyjna</b></p> <p><u>Egzamin praktyczny</u> to zadanie rysunkowo-projektowe wymagające 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><u>Rozmowa kwalifikacyjna</u> z kandydatami/kandydatkami na temat ich zainteresowań twórczych na podstawie portfolio załączonego do systemu w trakcie procesu rejestracji oraz wykonanego egzaminacyjnego zadania rysunkowo-projektowego.</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
<b>WIEDZA</b>			
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, 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
<b>UMIĘJĘTNOŚCI</b>			
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
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>			
K_K01	Wykazuje się samodzielnością w pracy projektowej i postawą niezależnego twórcy, wykorzystując swój indywidualny potencjał.	P6U_K	P6S_KK
K_K02	Posiada kompetencje umożliwiające pracę 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><b>Sylwetka absolwenta</b></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><b>Uzyskiwane kwalifikacje oraz uprawnienia zawodowe</b></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><b>Dostęp do dalszych studiów</b></p>	<p>Absolwenci studiów I stopnia mogą ubiegać się o przyjęcie na studia II stopnia i studia podyplomowe.</p>

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

**PLAN STUDIÓW**  
**KOMUNIKACJA WIZUALNA, STUDIA I STOPNIA 2024/25**

**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	punkty ECTS	
	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	2
DTP				30				30	ZO	2
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	1
	40			240				280	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 B2 – 1			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				
Identyfikacja wizualna I				45				45	Z O	4
Interface ekranowy I				45				45	Z O	4
Info design I				45				45	Z O	4
Opakowania i POS I				50				50	Z O	5
Projektowanie publikacji I				45				45	Z O	4
Badania użytkowników	15							15	Z	2
Edytorstwo	15							15	Z	2
Historia projektowania III	25							25	Z O	2
	55			23 0				28 5		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 B2 – 2			40					40	Z	3
Kultura fizyczna		30						3	Z	0



## 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			ra- 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			ra- 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 B2 – 3			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	zajęć w grupach					E- l e a r n i n g			raz em
		A	K	L	S	P				
Przekaz i komunikacja				50				50	Z O	5
Analiza i interpretacja			15					15	Z O	2
Kultura audiowizualna	25							25	Z O	2
	25		15	50				90		9

### Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ Z O/ Z	punkt y ECTS	
	W	zajęć w grupach					E- l e a r n i n g			raz em
		A	K	L	S	P				
Grafika informacyjna				50				50	ZO	5
Interface ekranowy III										
Identyfikacja wizualna III				50				50	ZO	5
Projektowanie publikacji III										
Warsztaty typograficzne				30				30	Z	3
Social media i AI										
Zespołowe projekty badawcze (ścieżka tematyczna A, ścieżka tematyczna B, ścieżka tematyczna C)				45				45	ZO	5
Seminarium dyplomowe I					20			20	Z	2
Moduł science	15							15	Z	1
	15			17 5	20			21 0		21

## Semestr VI

### 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				
Design management z elementami przedsiębiorczości	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	zajęć 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
Licencjacka pracownia dyplomowa				60				60	ZO	8
Seminarium dyplomowe II					25			25	Z	2
				90	25			115		16

### Egzamin dyplomowy

Tematyka	Punkty ECTS
----------	----------------

Egzamin dyplomowy obejmuje prezentację licencjackiej pracy dyplomowej oraz egzamin ustny.

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.

10