

PROGRAM STUDIÓW

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA:

nazwa kierunku studiów	sztuka cyfrowa
poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
profil kształcenia	praktyczny
tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
forma lub formy studiów	studia stacjonarne
liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów	7 semestrów
liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów	210 punktów ECTS
łącznie liczba godzin zajęć w programie studiów (największa dla całego programu, bez praktyk)	1862 godziny
wymiar praktyk	960 godzin (720 godzin zegarowych), 24 punkty ECTS
liczba godzin w programie studiów – łącznie (zajęcia i praktyki)	2822 godziny
język wykładowy	język polski
rok rozpoczęcia cyklu kształcenia	2024/2025

I. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Absolwent(ka) studiów uzyskuje kwalifikację pełną na poziomie 6 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Efekty uczenia się odnoszą się do następujących dyscyplin:

Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	100%
--	------

Symbol efektu	Absolwent(ka):
	Wiedza:
SC1_W01	zna i rozumie specyfikę sztuki cyfrowej jako autonomicznej dyscypliny sztuki i posiada przy tym wiedzę zarówno o właściwych dla niej narzędziach, technikach i technologii, jak i o artystach i dziełach tworzących jej historię;
SC1_W02	zna warsztat artystyczny właściwy dla sztuki cyfrowej oraz warsztat sztuk pokrewnych, a także zna zasady dotyczące metod i środków ekspresji właściwych dla wybranych dyscyplin sztuki;
SC1_W03	zna i rozumie w stopniu zaawansowanym współczesne trendy technologiczne w tworzeniu dzieł sztuki cyfrowej, w tym wpływ nieustannego rozwoju nowoczesnych technologii na przebieg procesu twórczego, możliwości interakcji z odbiorcą oraz sposób prezentacji i promocji dzieł;
SC1_W04	zna i rozumie w stopniu zaawansowanym wybrane zagadnienia z historii sztuki, historii architektury, historii wzornictwa, w tym linie rozwojowe wybranych dyscyplin artystycznych i związane z nimi tradycje twórcze i odtwórcze, oraz reprezentatywne dla nich dzieła sztuki;
SC1_W05	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie zasady i sposoby praktycznego zastosowania wiedzy o narzędziach, technikach i technologiach w działalności zawodowej artysty cyfrowego oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych;
SC1_W06	zna i rozumie w stopniu zaawansowanym zasady oraz metodologię procesów projektowych w zawodzie artysty cyfrowego, zorientowanych na użytkownika w tym również metody, techniki i narzędzia prowadzenia badań dla projektowania;
SC1_W07	zna i rozumie ekonomiczne, społeczne i kulturowe uwarunkowania globalnego i lokalnego świata sztuki, w tym zwłaszcza środowiska artystów cyfrowych, a także rozumie dynamikę jego przemian oraz dylematy i wyzwania, przed jakimi stoi;
SC1_W08	zna i rozumie ekonomiczne, prawne, etyczne i społeczne uwarunkowania zawodu artysty cyfrowego w Polsce i na świecie; rozumie reguły działania rynku sztuki, ograniczenia legislacyjne, jak również społeczną odpowiedzialność prowadzonej przez siebie działalności zawodowej;
SC1_W09	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego w zawodzie artysty cyfrowego, a także przepisy odnoszące się do bezpieczeństwa i ochrony danych wykorzystywanych w celach komercyjnych w Polsce i na świecie;
SC1_W10	zna i rozumie podstawowe zasady rozwoju różnych form przedsiębiorczości właściwych dla zawodu artysty cyfrowego, w tym zasady legislacyjne, aspekty finansowe i marketingowe obranej przez siebie profesji;
	Umiejętności:
SC1_U01	potrafi tworzyć koncepcje dzieł sztuki cyfrowej, kierując się przy tym swobodą i niezależnością artystyczną oraz podążając za wyobraźnią, intuicją i emocjonalnością;
SC1_U02	potrafi tworzyć dzieła sztuki cyfrowej oraz inne wytwory cyfrowe, wykorzystując odpowiednie umiejętności warsztatowe, a także świadomie dobierając i stosując odpowiednie narzędzia, techniki oraz technologie właściwe dla działalności artysty cyfrowego;

Symbol efektu	Absolwent(ka):
SC1_U03	potrafi wyszukiwać, weryfikować i krytycznie analizować informacje z różnych źródeł i w oparciu o nie rozwiązywać złożone i nietypowe problemy projektowe i warsztatowe właściwe dla działalności zawodowej artysty cyfrowego;
SC1_U04	wykorzystując wiedzę z obszaru sztuki cyfrowej oraz stosując metody badań dla projektowania, potrafi diagnozować, definiować i rozwiązywać nietypowe problemy projektowe;
SC1_U05	potrafi zaplanować, przeprowadzić oraz na bieżąco ewaluować proces projektowy, również w warunkach nie w pełni przewidywalnych, a w przypadku trudności, kreatywnie go modyfikować;
SC1_U06	potrafi efektywnie komunikować się z przedstawicielami świata sztuki, wykorzystując do tego specjalistyczną terminologię oraz adekwatne do sytuacji techniki informacyjno-komunikacyjne;
SC1_U07	potrafi napisać i opracować graficznie typowe teksty branżowe z wykorzystaniem wiedzy z zakresu sztuki cyfrowej, posługując się przy tym językiem rzeczowym, klarownym, ustrukturyzowanym i dostosowanym do kompetencji odbiorcy;
SC1_U08	potrafi posługiwać się językiem angielskim na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;
SC1_U09	potrafi publicznie prezentować zarówno własną twórczość, jak i założenia oraz efekty pracy projektowej na różnych jej etapach, dostosowując treść, styl i formę wystąpienia do okoliczności prezentacji;
SC1_U10	potrafi organizować pracę własną oraz pracę zespołu projektowego, w tym określać priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych celu, zarządzać czasem i zasobami oraz utrzymywać jakość pracy i przybierać odpowiednie role w zespole, w tym również różnorodnym społecznie lub interdyscyplinarnym;
SC1_U11	potrafi brać udział w debacie, powołując się na aktualną wiedzę w zakresie sztuki cyfrowej w sposób konstruktywny i polemiczny, szanując odmiennosć poglądów i perspektyw innych uczestników, a także zachowując gotowość do zmiany własnego zdania;
SC1_U12	potrafi planować i realizować rozwój artystyczny i zawodowy, również przez efektywne ćwiczenie warsztatu artysty cyfrowego i jego dostosowywanie do zmieniających się technik i technologii oraz trendów artystycznych i estetycznych;
	Kompetencje społeczne:
SC1_K01	jest gotów(-owa) do realizacji autorskich wytworów cyfrowych wykazując się przy tym umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji, a także wewnętrzną motywacją;
SC1_K02	jest gotów(-owa) do samodzielnego podejmowania decyzji projektowych w oparciu o aktualną wiedzę z obszaru sztuki cyfrowej, a w przypadku napotkania trudności z rozwiązaniem problemu projektowego do zasięgnięcia opinii ekspertów;
SC1_K03	jest gotów(-owa) do krytycznej analizy własnej twórczości i oceny osiągnięcia zakładanych efektów procesu projektowego w oparciu o rzetelne źródła wiedzy i opinie eksperckie;
SC1_K04	jest gotów(-owa) do publicznego prezentowania swojej twórczości oraz brania udziału w publicznej dyskusji na jej temat;
SC1_K05	jest gotów(-owa) do efektywnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy zarówno w trakcie tworzenia wytworów cyfrowych, jak również podczas realizacji pozostałych etapów procesu projektowego;
SC1_K06	jest gotów(-owa) do projektowania i realizacji inicjatyw na rzecz otoczenia społecznego z wykorzystaniem narzędzi i praktyk artystycznych właściwych dla sztuki cyfrowej;

Symbol efektu	Absolwent(ka):
SC1_K07	jest gotów(-owa) do uznania społecznego znaczenia komunikacji inkluzywnej w zespołowej pracy projektowej oraz w treści i formie projektowanych wytworów cyfrowych;
SC1_K08	jest gotów(-owa) do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy oraz proaktywny, wykazując się przy tym wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy własnej;
SC1_K09	jest gotów(-owa) przestrzegać zasad etyki zawodowej artysty cyfrowego oraz stosować i popularyzować zasady projektowania uniwersalnego;
SC1_K10	jest gotów(-owa) do dbania o polskie i światowe dziedzictwo artystyczne, w tym zwłaszcza o dorobek artystów cyfrowych;
SC1_K11	jest gotów(-owa) do wzięcia odpowiedzialności za efekty własnych decyzji projektowych oraz treść i formę stworzonych przez siebie dzieł sztuki cyfrowej.

II. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

1. WSKAŹNIKI

	STUDIA STACJONARNE
łączna liczba punktów ECTS, jaką student(ka) uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	ponad 90 punktów ECTS
łączna liczba punktów ECTS, jaką student(ka) musi uzyskać w ramach zajęć z <u>dziedziny nauk humanistycznych</u> lub nauk społecznych - w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	5 punktów ECTS
wymiar praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS	6 miesięcy, 24 punkty ECTS, 960 godzin (720 godzin zegarowych)
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	172 punkty ECTS
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru (min. 30%)	106 punktów ECTS
łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów	1862 godziny
udział godzin zajęć prowadzonych przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w uczelni jako podstawowym miejscu pracy	co najmniej 50% godzin zajęć
liczba godzin w programie studiów – łącznie (zajęcia i praktyki)	2822 godziny
łączna liczba punktów ECTS uzyskiwana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nie przekracza 90 punktów ECTS
liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego na studiach stacjonarnych	60 godzin, 0 punktów ECTS

2. ZAJĘCIA

Wymiar zajęć

Studenci(-tki) realizują zajęcia zgodnie z poniższymi wymiarami:

Nazwa przedmiotu	punkty ECTS
Design i technologia 1	3
Design i technologia 2	5
Fakultet projektowy	2
International Art Workshop	2
Fotografia 1	5
Fotografia 2	3
Grafika rastrowa 1	3
Grafika rastrowa 2	3
Grafika wektorowa	3
Historia sztuki 1	3
Historia sztuki 2	2
Historia sztuki 3	3
Historia techniki i rzemiosła	3
Język angielski 1	3
Język angielski 2	3
Język angielski 3	3
Język angielski 4	3
Język angielski specjalistyczny – kultura	3
Kompetencje społeczne i akademickie	2
Kultura wizualna XX i XXI wieku	3
Podstawy 3D 1	3
Podstawy 3D 2	3
Podstawy animacji i postprodukcji 1	4
Podstawy animacji i postprodukcji 2	3
Podstawy krytycznego myślenia	2
Podstawy typografii	3
Podstawy warsztatu artysty cyfrowego 1	5
Podstawy warsztatu artysty cyfrowego 2	5
Praktyka zawodowa 1	8
Praktyka zawodowa 2	8
Praktyka zawodowa 3	8
Projektowanie uniwersalne	2
Proseminarium	2
Przedsiębiorczość	5

Rysunek i kompozycja 1	4
Rysunek i kompozycja 2	5
Seminarium dyplomowe 1	8
Seminarium dyplomowe 2	15
Wybrane metody i narzędzia badawcze w naukach społecznych i humanistycznych	3
Przedmioty specjalnościowe	54
RAZEM:	210

Wychowanie fizyczne

Na studiach stacjonarnych studenci(-tki) realizują wychowanie fizyczne w wymiarze łącznie 60 godzin, 2 przedmioty po 30 godzin po 0 ECTS, zaplanowane w dwóch kolejnych semestrach.

Zajęcia do wyboru

Studenci(-tki) realizują zajęcia do wyboru w łącznym wymiarze 106 punktów ECTS.

Nazwa przedmiotu	punkty ECTS
Fakultet projektowy	2
Historia techniki i rzemiosła	3
Praktyka zawodowa 1	8
Praktyka zawodowa 2	8
Praktyka zawodowa 3	8
Seminarium dyplomowe 1	8
Seminarium dyplomowe 2	15
Przedmioty specjalnościowe	54
RAZEM:	106

Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne

W programie studiów 172 punkty ECTS przeznaczone są na kształtowanie umiejętności praktycznych, na co składają się następujące przedmioty (w przypadkach, gdy zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne stanowią część przedmiotu, to podany wymiar ECTS odpowiada tej części):

Nazwa przedmiotu	punkty ECTS
Design i technologia 1	3
Design i technologia 2	5
Fotografia 1	5
Fotografia 2	3
Grafika rastrowa 1	3
Grafika rastrowa 2	3
Grafika wektorowa	3
Podstawy 3D 1	3
Podstawy 3D 2	3
Podstawy animacji i postprodukcji 1	4
Podstawy animacji i postprodukcji 2	3

Podstawy typografii	3
Podstawy warsztatu artysty cyfrowego 1	5
Podstawy warsztatu artysty cyfrowego 2	5
Praktyka zawodowa 1	8
Praktyka zawodowa 2	8
Praktyka zawodowa 3	8
Projektowanie uniwersalne	2
Proseminarium	2
Przedsiębiorczość	5
Rysunek i kompozycja 1	4
Rysunek i kompozycja 2	5
Seminarium dyplomowe 1	8
Seminarium dyplomowe 2	15
Wybrane metody i narzędzia badawcze w naukach społecznych i humanistycznych	2
Przedmioty specjalnościowe	54
RAZEM:	172

Przedmioty specjalnościowe

Studenci(-tki) realizują zajęcia w ramach specjalności w kolejnych semestrach, w wymiarze:

	Łączny wymiar punktów ECTS
semestr 3	9
semestr 4	19
semestr 5	12
semestr 6	14
RAZEM:	54

Specjalności na kierunku studiów:

- specjalność 2D
- specjalność 3D

Studenci(-tki) realizują zajęcia specjalnościowe zgodnie z poniższymi wymiarami:

Nazwa specjalności	Nazwa przedmiotu	punkty ECTS
Specjalność 2D	Flat design	3
	Motion graphic	3
	Projektowanie postaci 2D 1	5
	Projektowanie postaci 2D 2	3
	Projektowanie postaci 2D 3	5
	Projektowanie sceny 2D 1	3
	Projektowanie sceny 2D 2	6
	Projektowanie sceny 2D 3	6
	Projektowanie sceny 2D 4	3
	Rysunek anatomiczny 1	3
	Rysunek anatomiczny 2	5
	Rysunek studyjny 1	3
	Rysunek studyjny 2	3
	Warsztat cyfrowego artysty 2D	3
	RAZEM:	54
Specjalność 3D	Cyfrowa rzeźba kompozycji	3
	Cyfrowa rzeźba postaci 1	5
	Cyfrowa rzeźba postaci 2	3
	Cyfrowa rzeźba postaci 3	5
	Digitalizacja obiektów 1	6
	Digitalizacja obiektów 2	6
	Projektowanie sceny 3D 1	3
	Projektowanie sceny 3D 2	6
	Projektowanie sceny 3D 3	3
	Projektowanie sceny 3D 4	3
	Rzeźba analogowa kompozycji i postaci 1	3
	Rzeźba analogowa kompozycji i postaci 2	5
	Warsztat cyfrowego artysty 3D	3
	RAZEM:	54

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;
 - sprawdzian pisemny, także w formie testu z wyborem odpowiedzi;
 - sprawdzian ustny;
 - przygotowanie i przedstawienie prezentacji.
- Do oceny umiejętności:
 - przygotowanie i przedstawienie prezentacji;
 - przygotowanie i przeprowadzenie ćwiczenia/zadania w charakterze praktycznym;
 - projekt indywidualny, także w połączeniu z jego krytycznym omówieniem;
 - projekt grupowy, także w połączeniu z jego krytycznym omówieniem.
- Do oceny kompetencji społecznych:
 - praca w grupie w różnych rolach i z zastosowaniem różnych technik komunikacji;
 - projekt indywidualny, także w połączeniu z jego krytycznym omówieniem;
 - projekt grupowy, także w połączeniu z jego krytycznym omówieniem;
 - rozwiązywanie problemów projektowych;
 - dyskusje.

3. PRAKTYKI

Studenci(-tki) realizują praktyki w wymiarze 6. miesięcy, łącznie 24 punktów ECTS i 960 godzin dydaktycznych (720 zegarowych) praktyk. Praktyki mogą być realizowane w częściach.

Praktyki studenckie mają na celu uzyskanie przez studenta(-kę) umiejętności i kompetencji pod opieką osoby zajmującej się wykonywaniem pracy związanej z efektami uczenia się oraz w realnych warunkach wykonywania takiej pracy. Miejsca praktyk są dobierane przez uczelnię, możliwe jest także – na wniosek studenta(-ki) – odbywanie praktyki indywidualnej w miejscu wybranym przez studenta(-kę), po uprzednim uzyskaniu zgody uczelni. Zgodność charakteru wykonywanej tam 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.

4. PRACA DYPLMOWA

Student(ka) wykonuje pracę dyplomową, która ma zaprezentować praktyczne umiejętności studenta(-ki) w zdefiniowaniu problemu, a następnie jego opisaniu i analizie oraz rozwiązaniu za pomocą poprawnie dobranych kompetencji badawczych, komunikacyjnych i interdyscyplinarnych. Praca powinna mieć kształt projektu odpowiadającego formułą danej specjalności studiów wraz z jego pisemnym, krytycznym omówieniem wspartym literaturą przedmiotu i zawierającą aspekt praktyczno-wdrożeniowy. Projekt musi powstać przy wykorzystaniu odpowiednich narzędzi i aplikacji komputerowych oraz pozwalać na wykorzystanie wniosków w praktyce projektowej.

5. EGZAMIN DYPLOMOWY

Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego. Egzamin dyplomowy jest egzaminem ustnym, na który składają się: prezentacja projektu, przedstawienie przez promotora i recenzenta krótkich opinii o pracy oraz odpowiedź studenta(-ki) na pytania: dwa pytania dotyczące pracy dyplomowej (jedno zadane przez promotora(-rki) i jedno zadane przez recenzenta(-tki) i dwa pytania z listy pytań dyplomowych kierunkowych i specjalności kształcenia, których lista jest udostępniana studentom(-kom) wraz z instrukcją dyplomowania. Ocena z egzaminu stanowi średnią ocen przyznanych za odpowiedzi na zadane pytania. Egzamin kończy się wynikiem pozytywnym, jeśli średnia ocen za odpowiedzi na pytania wynosi przynajmniej 3,0.