



PROGRAM STUDIÓW

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA	
nazwa kierunku studiów	Digital Product Design
poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
profil kształcenia	praktyczny
prowadzone w siedzibie czy filii	w filii we Wrocławiu
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
liczba godzin w programie studiów – łącznie za zajęcia i praktyki (największa)	2685 godzin
liczba godzin zajęć w programie studiów – tylko zajęcia, bez praktyk (największa)	1965 godzin
wymiar praktyk zawodowych	720 godzin, 28 punktów ECTS
język wykładowy	język polski
rok rozpoczęcia pierwszego cyklu kształcenia	2026/2027

SPIS TREŚCI

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA	1
1. EFEKTY UCZENIA SIĘ	3
2. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	7
2.1. WSKAŹNIKI	7
2.1.1. LICZBA GODZIN I WSKAŹNIKI ZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	7
2.1.2. WSKAŹNIKI NIEZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	7
3. ZAJĘCIA	8
3.1. WYKAZ ZAJĘĆ	8
3.2. ZAJĘCIA Z DZIEDZIN NAUK HUMANISTYCZNYCH	10
3.3. ZAJĘCIA DO WYBORU	10
4. OPIS SPOSOBÓW WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	11
5. PRAKTYKI ZAWODOWE	12
6. PRACA DYPLOMOWA	12
7. EGZAMIN DYPLOMOWY	12

1. 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 (dziedzina sztuki) – dyscyplina wiodąca	60% punktów ECTS
nauki o komunikacji społecznej i mediach (dziedzina nauki społeczne)	40% punktów ECTS

Symbol efektu	ABSOLWENT(KA):
	Wiedza:
DPD_W01	ma zaawansowaną wiedzę o projektowaniu produktu cyfrowego jako obszarze sztuki i komunikacji społecznej, w kontekście współczesnych kierunków, teorii i kontekstów społecznych projektowania;
DPD_W02	zna w stopniu zaawansowanym zasady projektowania interfejsów graficznych (UI) dla mediów webowych, mobilnych i urządzeń cyfrowych oraz interfejsów immersyjnych;
DPD_W03	ma zaawansowaną wiedzę o wybranych metodach badań nauk o komunikacji społecznej i mediach, szczególnie w zakresie relacji człowiek-technologia, kreowanie treści, nadawanie i odbiór;
DPD_W04	zna w stopniu zaawansowanym działania systemów cyfrowych, struktur kodu i zależności między projektowaniem wizualnym a programowaniem (low-code);
DPD_W05	zna w stopniu zaawansowanym zasady kompozycji, koloru, typografii i animacji w środowisku cyfrowym, rozumiejąc ich znaczenie dla procesów kulturotwórczych;
DPD_W06	ma zaawansowaną wiedzę o zasadach prototypowania, testowania i wdrażania produktów cyfrowych, kreowania kontentu medialnego, działań twórczych i projektowych;
DPD_W07	zna w stopniu zaawansowanym zasady projektowania doświadczeń immersyjnych (AR, VR) oraz sposoby integracji obrazu 3D i ruchu w komunikacji cyfrowej;



Symbol efektu	ABSOLWENT(KA):
DPD_W08	ma zaawansowaną wiedzę o stylach w sztuce, ich tradycjach twórczych i odtwórczych właściwych dla działań projektanta graficznego oraz twórcy mediów;
DPD_W09	zna teorie komunikacji, w tym szczególnie komunikacji wizualnej oraz jej znaczenie w projektowaniu interfejsów cyfrowych, zasadach zrównoważonego i inkluzywnego projektowania interfejsów, w tym o zasadach dostępności (accessibility);
DPD_W10	zna w stopniu zaawansowanym podstawy estetyki, historii designu i sztuki cyfrowej oraz rozumie ich wpływ na współczesne praktyki projektowe;
DPD_W11	ma wiedzę o procesach tworzenia treści cyfrowych, przepływie informacji i strukturach interfejsu użytkownika w kontekście projektowym oraz nauk o komunikacji społecznej i mediach;
DPD_W12	zna etyczne, ekonomiczne i marketingowe aspekty projektowania, ze szczególnym uwzględnieniem projektowania produktów cyfrowych;
DPD_W13	rozumie zasady przedsiębiorczości, współpracy z klientem i zarządzania projektami w sektorze kreatywnym w kontekście regulacji prawa autorskiego, mediów, ochrony danych i własności intelektualnej.
	Umiejętności:
DPD_U01	potrafi samodzielnie przeprowadzić proces projektowania produktu cyfrowego, stosując odpowiednie procedury badawcze właściwe dla nauk społecznych, szczególnie nauk o komunikacji społecznej i mediach, przeprowadzając ideację, prototypowanie i testy użytkownika;
DPD_U02	umie projektować interfejsy graficzne dla stron www, aplikacji mobilnych i urządzeń cyfrowych, stosując zasady UX/UI i stosować narzędzia do prototypowania oraz techniki rapid prototyping;
DPD_U03	umie działać w warunkach nie w pełni przewidywalnych, szczególnie w kontekście działań projektowych, artystycznych i relacji z klientem;
DPD_U04	umie planować architekturę informacji i projektować ścieżki użytkownika w złożonych systemach cyfrowych zgodnie z aktualną wiedzą medjoznawczą;
DPD_U05	potrafi wykorzystać technologię low-code i no-code do tworzenia interaktywnych produktów i instalacji cyfrowych;
DPD_U06	umie przygotować projekty interaktywnych wizualizacji, animacji i środowisk immersyjnych (VR/AR);



Symbol efektu	ABSOLWENT(KA):
DPD_U07	potrafi analizować potrzeby użytkowników, interpretować dane z testów i wdrażać poprawki projektowe, wykorzystując przy tym krytycznie weryfikowane źródła;
DPD_U08	umie łączyć aspekty estetyczne, funkcjonalne i technologiczne w spójnym projekcie produktu cyfrowego oraz produkcji medialnej i treści;
DPD_U09	potrafi prezentować i argumentować rozwiązania projektowe w sposób profesjonalny, zrozumiały dla różnych grup odbiorców;
DPD_U10	umie przygotować dokumentację projektową, portfolio i autoprezentację w środowisku zawodowym;
DPD_U11	potrafi współpracować w interdyscyplinarnym zespole projektowym, w tym z programistami, badaczami i strategami, przyjmując w nim różne role;
DPD_U12	potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;
DPD_U13	potrafi wykorzystywać sztuczną inteligencję i algorytmy generatywne w procesie kreatywnym, odpowiednio je wartościując etycznie;
DPD_U14	potrafi samodzielnie planować rozwój zawodowy i doskonalić kompetencje w dynamicznie zmieniającym się środowisku technologicznym, projektowym i medialnym.
	Kompetencje społeczne:
DPD_K01	jest gotów(-owa) do odpowiedzialnego działania w zespole projektowym, przyjmując różne role i zadania;
DPD_K02	wykazuje świadomość społeczną i etyczną w projektowaniu produktów cyfrowych, uwzględniając kwestie dostępności, włączenia grup defaworyzowanych, kluczowych problemów i wyzwań społecznych;
DPD_K03	jest gotowy(-owa) do wzięcia odpowiedzialności za wpływ swoich decyzji projektowych na użytkowników, środowisko i kulturę;
DPD_K04	jest otwarty(-ta) na współpracę, krytykę i informację zwrotną, traktując je jako element procesu twórczego i samorozwoju;
DPD_K05	jest gotów(-owa) do rozwijania warsztatu zawodowego projektanta i twórcy mediów z wykorzystaniem nowoczesnych technologii informacyjnych;
DPD_K06	jest gotów(-owa) do działania przedsiębiorczego, planowania i wdrażania projektów w realnych kontekstach rynkowych i społecznych;



Symbol efektu	ABSOLWENT(KA):
DPD_K07	wykazuje kreatywność, innowacyjność i odporność w pracy zespołowej i indywidualnej;
DPD_K08	jest gotów(-owa) do prowadzenia dialogu między twórczością artystyczną, technologią i potrzebami społecznymi, wymaganiami rynku komercyjnego, mediów, przemysłów kreatywnych i innych;
DPD_K09	jest gotów(-owa) do przestrzegania zasad prawa autorskiego, własności intelektualnej i etyki zawodowej projektanta i twórcy treści cyfrowych.

Symbol efektu kierunkowego tworzą:

- literowy skrót oznaczenia kierunku studiów i podkreślnik – oznaczenie kierunku studiów,
- litera W, U lub K – kategoria, odpowiednio: wiedza, umiejętności, kompetencje społeczne,
- numer porządkowy nadawany w ramach kategorii.



2. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

2.1. WSKAŹNIKI

2.1.1. LICZBA GODZIN I WSKAŹNIKI ZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	STUDIA STACJONARNE
liczba godzin w programie studiów – łącznie zajęcia i praktyki	2685 godzin
liczba godzin zajęć w programie studiów – tylko zajęcia, bez praktyk	1965 godzin
wymiar praktyk zawodowych	6 miesięcy, 28 punktów ECTS, 720 godzin
liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego na studiach stacjonarnych	60 godzin, 0 punktów ECTS
liczba punktów ECTS, jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	ponad 50% punktów ECTS
liczba punktów ECTS uzyskiwana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	1 punkt ECTS

2.1.2. WSKAŹNIKI NIEZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	WSZYSTKIE STUDIA
łącna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z <u>dziedziny nauk humanistycznych</u> – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	9 punktów ECTS
łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	138 punktów ECTS
łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	74 punkty ECTS
udział godzin zajęć prowadzonych przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w uczelni jako podstawowym miejscu pracy	co najmniej 50% godzin zajęć



3. ZAJĘCIA

3.1. WYKAZ ZAJĘĆ

W programie studiów 138 punktów ECTS przeznaczonych są na kształtowanie umiejętności praktycznych, zgodnie z praktycznym profilem studiów. Studenci realizują zajęcia zgodnie z poniższymi wymiarami.

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS	Punkty ECTS odp. profilowi studiów
3D Blender	2	2
AI – konteksty społeczne	3	
Animacja graficzna	2	2
Brand behaviour	3	3
Brand communication	3	3
Brand design	3	3
Communication design	3	3
Creative writing	1	1
Design współczesny	3	
Dyskursy wizualne	3	
Fakultet pracownia	6	6
Figma	2	2
Film	2	2
Fotografia	3	3
Historia designu	3	
Insight	3	3
Interaction Design (HCI)	3	3
Intermedia	3	
Język angielski 1	3	
Język angielski 2	3	
Język angielski 3	3	
Język angielski 4	3	
Komunikacja z klientem	3	3
Kultura popularna	3	
Media studies	3	
Metody badań	3	
Narzędzia fakultatywne 1	2	2
Narzędzia fakultatywne 2	2	2



Narzędzia fakultatywne 3	2	2
Onboarding	2	
Plener	3	3
Podstawy obrazowania	1	
Portfolio	3	3
Pracownia: Digital Device	6	6
Pracownia: Immersive multimedia	6	6
Pracownia: Web/App Design	6	6
Praktyka zawodowa 1	12	12
Praktyka zawodowa 2	16	16
Prawo w sektorach kreatywnych	2	
Proces projektowy	3	3
Rysunek 1	3	3
Rysunek 2	3	3
Sektory kreatywne	3	
Seminarium dyplomowe 1	8	
Seminarium dyplomowe 2	8	
Struktury wizualne	1	
Studio filmowe	2	2
Sustainable development	3	3
Teoria komunikacji	3	
Trening komunikacji i asertywności	2	
Trening kreatywności i krytycznego myślenia	2	
Trening współpracy zespołowej	2	
Trening wzmacniania odporności psychicznej	2	
User Experience	3	3
User Interface	3	3
Web typography	3	3
Zajęcia fakultatywne 1	3	3
Zajęcia fakultatywne 2	3	3
Zajęcia fakultatywne 3	3	3
Zajęcia fakultatywne 4	3	3
Zajęcia fakultatywne 5	3	3
Zajęcia fakultatywne 6	3	3
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	210	138



3.2. ZAJĘCIA Z DZIEDZIN NAUK HUMANISTYCZNYCH

Studenci realizują zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych w wymiarze 9 punktów ECTS:

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS
Design współczesny	3
Historia designu	3
Kultura popularna	3
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	9

3.3. ZAJĘCIA DO WYBORU

Za zajęcia wybieralne uznaje się:

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS
Fakultet pracownia	6
Narzędzia fakultatywne 1	2
Narzędzia fakultatywne 2	2
Narzędzia fakultatywne 3	2
Praktyka zawodowa 1	12
Praktyka zawodowa 2	16
Seminarium dyplomowe 1	8
Seminarium dyplomowe 2	8
Zajęcia fakultatywne 1	3
Zajęcia fakultatywne 2	3
Zajęcia fakultatywne 3	3
Zajęcia fakultatywne 4	3
Zajęcia fakultatywne 5	3
Zajęcia fakultatywne 6	3
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	74



4. 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:

- praca pisemna;
- sprawdzian pisemny z pytaniami zamkniętymi;
- sprawdzian pisemny z pytaniami otwartymi;
- sprawdzian pisemny z pytaniami otwartymi i zamkniętymi;
- egzamin ustny;
- raport badawczy lub ekspercki;
- przygotowanie i przedstawienie prezentacji;
- przygotowanie i przeprowadzenie ćwiczenia/zadania;
- autorefleksja;
- projekt indywidualny;
- projekt zespołowy;
- praca zespołowa;
- zadanie problemowe;
- raport badawczy lub ekspercki;
- portfolio;
- praca w grupie w różnych rolach i komunikacji w grupie;
- omówienie projektu i jego jakości;
- prezentacja publiczna;
- rozwiązywanie problemów;
- dyskusje lub debaty.

5. PRAKTYKI ZAWODOWE

Program studiów przewiduje praktyki zawodowe w wymiarze 6 miesięcy, łącznie 28 punktów ECTS i 720 godzin. Praktyki mogą być realizowane w częściach.

Praktyki zawodowe mają na celu uzyskanie przez studenta umiejętności i kompetencji pod opieką osoby zajmującej się wykonywaniem pracy związanej z efektami uczenia się oraz w realnych warunkach wykonywania takiej pracy. Zgodność charakteru wykonywanej 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.

Miejsca praktyk są dobierane przez uczelnię. Na wniosek studenta możliwe jest odbywanie praktyki indywidualnej w miejscu wybranym przez studenta, po uprzednim uzyskaniu zgody uczelni.

6. PRACA DYPLOMOWA

Student wykonuje pracę dyplomową, która jest samodzielną pracą o charakterze artystyczno-projektowym powiązanym z dyscypliną sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki jako dyscypliną wiodącą oraz nauki o komunikacji społecznej i mediach jako dyscypliną uzupełniającą.

Student wykonuje pracę dyplomową składającą się z dwóch części:

- projekt/dzieło, z opracowaną dokumentacją techniczną i koncepcyjną,
- praca pisemna opisująca i dokumentująca założenia, kontekst, badania i proces projektowy/twórczy.

Proces przygotowania pracy dyplomowej trwa 2 semestry.

7. EGZAMIN DYPLOMOWY

Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego. W trakcie egzaminu student prezentuje zrealizowany projekt dyplomowy, omawia jego założenia i odpowiada na trzy pytania zadane przez komisję.