



PROGRAM STUDIÓW

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA	
nazwa kierunku studiów	Visual 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:
VD_W01	ma uporządkowaną i zaawansowaną wiedzę o projektowaniu wizualnym jako subdyscyplinie sztuk plastycznych oraz nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz zna jej współczesne nurty, tradycje i kierunki rozwoju;
VD_W02	zna w stopniu zaawansowanym teoretyczne podstawy kompozycji wizualnej, typografii, koloru, formy i narracji wizualnej, a także rozumie ich znaczenie dla procesu projektowego;
VD_W03	ma zaawansowaną wiedzę o metodach i technikach pracy projektowej, w tym badaniach wizualnych, analizie kontekstu, ideacji, prototypowaniu i ewaluacji rozwiązań;
VD_W04	zna w stopniu zaawansowanym zasady projektowania systemów wizualnych, informacji, identyfikacji i opakowań, rozumiejąc ich funkcję społeczną, kulturową i użytkową;
VD_W05	ma uporządkowaną wiedzę na temat relacji między sztukami wizualnymi, technologiami cyfrowymi i mediami interaktywnymi;
VD_W06	zna w stopniu zaawansowanym zasady human-centered i system thinking design oraz rozumie rolę projektowania w rozwiązywaniu złożonych problemów społecznych i komunikacyjnych;
VD_W07	ma zaawansowaną wiedzę o wybranych metodach badawczych właściwych dla nauk społecznych, w szczególności nauk o komunikacji społecznej i mediach w zakresie komunikacji wizualnej;



Symbol efektu	ABSOLWENT(KA):
VD_W08	zna w stopniu zaawansowanym kluczowe pojęcia i procesy z zakresu kultury wizualnej, estetyki, semiotyki i teorii obrazu;
VD_W09	ma wiedzę o etycznych, prawnych, finansowych i marketingowych uwarunkowaniach pracy projektanta, w tym zasadach prawa autorskiego i własności intelektualnej;
VD_W10	zna w stopniu zaawansowanym zasady funkcjonowania sektora kreatywnego i współczesnego rynku medialnego, w tym modele współpracy z klientem i interesariuszami;
VD_W11	zna teorie i modele wizualności jako narzędzia poznania i komunikacji w kulturze współczesnej oraz jej wpływu na postawy i zachowania społeczne;
VD_W12	ma zaawansowaną wiedzę o technologiach wytwarzania, przetwarzania i prezentacji obrazu w mediach analogowych i cyfrowych;
VD_W13	zna w stopniu zaawansowanym podstawowe metody badań i analizy danych odnośnie do użytkowników w projektowaniu komunikacji wizualnej i doświadczenia (UX research).
	Umiejętności:
VD_U01	potrafi samodzielnie przeprowadzić proces projektowy – od analizy problemu po prototyp i ewaluację efektu;
VD_U02	umie stosować zasady kompozycji, typografii, koloru i proporcji w projektowaniu form wizualnych;
VD_U03	wykorzystuje zarówno tradycyjne techniki plastyczne, świadomość, intuicję i wyobraźnię, jak i narzędzia cyfrowe w realizacji projektów wizualnych;
VD_U04	umie analizować potrzeby użytkowników, krytycznie interpretować dane ze źródeł i badań w kontekście kluczowych problemów społecznych, instytucji życia społecznego, kultury, gospodarki i polityki;
VD_U05	umie tworzyć komunikaty wizualne o wysokim poziomie estetycznym i funkcjonalnym, dostosowane do kontekstu społeczno-kulturowego i technologii upowszechniania;
VD_U06	potrafi współpracować w interdyscyplinarnym zespole projektowym, pełniąc różne role, planując pracę własną i zespołu oraz przyjmując odpowiedzialność za efekty pracy;



Symbol efektu	ABSOLWENT(KA):
VD_U07	umie prezentować i argumentować własne rozwiązania projektowe, przygotować prace pisemne, audialne i audiowizualne oraz prezentować je przed różnymi grupami odbiorców;
VD_U08	potrafi przygotować profesjonalne portfolio projektowe i autoprezentację zawodową;
VD_U09	umie adaptować swój warsztat kreatywny do nowych technologii i trendów w projektowaniu i produkcji kontentu, potrafi samodzielnie doskonalić warsztat;
VD_U10	potrafi stosować zasady ergonomii, dostępności i inkluzywności w projektowaniu efektywnej komunikacji wizualnej;
VD_U11	potrafi korzystać z narzędzi cyfrowych do prototypowania, animacji, systemów wizualnych i grafiki 3D;
VD_U12	umie stosować zasady projektowania informacji, wizualizacji danych i identyfikacji wizualnej w kontekście praktyki komunikacji społecznej;
VD_U13	potrafi uczyć się przez całe życie i doskonalić swój warsztat projektowy oraz rozwijać postawy twórcze, empatyzacyjne i wrażliwość społeczną;
VD_U14	potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.
	Kompetencje społeczne:
VD_K01	jest gotów(-owa) do pracy w zespole projektowym, wykazując odpowiedzialność, otwartość i umiejętność współpracy;
VD_K02	wykazuje postawę odpowiedzialności społecznej, etycznej i środowiskowej w działalności projektowej, empatii i kreatywnego myślenia;
VD_K03	jest gotów(-owa) pełnić rolę projektanta wizualnego jako samodzielnego twórcy oraz uczestnika procesów społecznych i kulturowych;
VD_K04	jest gotów(-owa) do respektowania zasad prawa autorskiego, ochrony własności intelektualnej i etyki zawodowej;
VD_K05	jest gotów(-owa) do samodzielnego i twórczego myślenia w kontekście efektywnej komunikacji z różnymi grupami odbiorców, w tym za pośrednictwem wyspecjalizowanych technologii informacyjnych;
VD_K06	jest gotów(-owa) do przyjmowania i udzielania konstruktywnej informacji zwrotnej, rozumiejąc znaczenie krytyki w procesie twórczym;



Symbol efektu	ABSOLWENT(KA):
VD_K07	jest gotów(-owa) do inicjowania własnych działań twórczych i projektowych w odpowiedzi na potrzeby społeczne, kulturowe i gospodarcze;
VD_K08	jest gotów(-owa) do odpowiedzialnego uczestnictwa w życiu zawodowym i społecznym, promując wartości etyczne, humanistyczne i estetyczne;
VD_K09	jest gotów(-owa) do podejmowania działań przedsiębiorczych w planowaniu i realizacji projektów artystycznych, społecznych i komercyjnych w sektorze kreatywnym.

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	79 punktów 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 jest 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
Film	2	2
Fotografia	3	3
Historia designu	3	
Ilustracja	3	3
Insight	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	
Layout i typografia	3	3
Media studies	3	
Metody badań	3	
Narzędzia fakultatywne 1	2	2
Narzędzia fakultatywne 2	2	2
Narzędzia fakultatywne 3	2	2



Narzędzia fakultatywne 4	2	2
Onboarding	2	
Plener	3	3
Podstawy obrazowania	1	
Portfolio	3	3
Pracownia: Editorial i publishing	6	6
Pracownia: Identyfikacja i informacja	6	6
Pracownia: Ilustracja i animacja	6	6
Praktyka zawodowa 1	12	12
Praktyka zawodowa 2	16	16
Prawo w sektorach kreatywnych	2	
Proces projektowy	3	3
Projektowanie znaku	3	3
Rysunek 1	3	3
Rysunek 2	3	3
Sektory kreatywne	3	
Seminarium dyplomowe 1	8	
Seminarium dyplomowe 2	8	
Skład tekstu	2	2
Struktury wizualne	1	
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	
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
Zajęcia fakultatywne 7	3	3
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	210	138
<u>Wychowanie fizyczne</u> Na studiach stacjonarnych studenci realizują wychowanie fizyczne w wymiarze łącznym 60 godzin; 2 przedmioty zaplanowane są w dwóch kolejnych semestrach – po 30 godzin, po 0 punktów ECTS (zajęciom z wychowania fizycznego nie przypisuje się punktów ECTS).		



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
Narzędzia fakultatywne 4	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
Zajęcia fakultatywne 7	3
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	79



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 plastyczne 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.