



PROGRAM STUDIÓW

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA	
nazwa kierunku studiów	grafika
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 i studia niestacjonarne
liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów	6 semestrów
liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów	180 punktów ECTS
liczba godzin w programie studiów – łącznie za zajęcia i praktyki (największa)	2809 godzin
liczba godzin zajęć w programie studiów – tylko zajęcia, bez praktyk (największa)	1999 godzin
wymiar praktyk zawodowych	810 godzin, 26 punktów ECTS
język wykładowy	język polski
rok rozpoczęcia cyklu kształcenia	2026/2027

SPIS TREŚCI

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA	1
1. EFEKTY UCZENIA SIĘ	3
2. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	6
2.1. WSKAŹNIKI	6
2.1.1. LICZBA GODZIN I WSKAŹNIKI ZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	6
2.1.2. WSKAŹNIKI NIEZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	6
3. WYKAZ ZAJĘĆ	7
3.1. ZAJĘCIA DO WYBORU	8
3.2. ZAJĘCIA SPECJALNOŚCIOWE	9
4. OPIS SPOSOBÓW WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	10
5. PRAKTYKI ZAWODOWE	11
6. PRACA DYPLOMOWA	11
7. EGZAMIN DYPLOMOWY	11

1. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Absolwent 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:
	Wiedza:
GRF1_W01	ma zaawansowaną wiedzę o grafice jako subdyscyplinie sztuki oraz o jej teoretycznych i praktycznych powiązaniach z komunikacją społeczną;
GRF1_W02	ma zaawansowaną wiedzę o nurtach i stylach w grafice, jej tradycjach twórczych i odtwórczych, w tym posiada wiedzę o historii sztuki i rozwoju jej nurtów na przestrzeni wieków;
GRF1_W03	posiada rozszerzoną wiedzę o różnych nurtach w projektowaniu graficznym i w projektowaniu komunikacji oraz zna i rozumie dorobek związany z tymi zagadnieniami;
GRF1_W04	ma zaawansowaną wiedzę o współczesnych trendach w dyscyplinie sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki oraz w dyscyplinie nauk o komunikacji społecznej i mediach w obszarze projektowania graficznego;
GRF1_W05	ma zaawansowaną wiedzę w zakresie metodologii i metodyki pracy projektowej i artystycznej, ze szczególnym uwzględnieniem pracy kreatywnej i twórczej w obszarze projektowania graficznego;
GRF1_W06	ma zaawansowaną wiedzę w zakresie stosowanych technik warsztatowych w obszarze grafiki w ramach dyscypliny sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki;
GRF1_W07	ma zaawansowaną wiedzę w zakresie technologii uzyskiwania, przetwarzania, produkcji i prezentacji obrazu technikami analogowymi i cyfrowymi, a także zna i rozumie kierunki zmian zachodzących w tym obszarze wraz z postępem technologicznym;
GRF1_W08	w stopniu zaawansowanym rozumie znaczenie wolności twórczej w podejmowaniu tematów dotyczących wyzwań współczesnego świata;
GRF1_W09	w stopniu zaawansowanym zna i rozumie etyczne i prawne uwarunkowania wykonywania zawodu projektanta graficznego i zawodów pokrewnych, w szczególności zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego;
GRF1_W10	ma zaawansowaną wiedzę z zakresu teorii komunikacji i teorii społeczeństwa oraz ich znaczenia dla procesów projektowych i procesów wytwórczych;
GRF1_W11	w stopniu zaawansowanym zna i rozumie wzajemne oddziaływanie pomiędzy strukturami i instytucjami społecznymi a działalnością twórczą;



Symbol efektu	ABSOLWENT:
GRF1_W12	ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą budowy, aplikacji i ewaluacji narzędzi pozyskiwania danych o jednostkach i strukturach społecznych, pozwalającą zrozumieć procesy społeczno-kulturowe;
GRF1_W13	w stopniu zaawansowanym zna i rozumie wzajemne relacje między teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania graficznego;
GRF1_W14	ma zaawansowaną wiedzę na temat rynku projektowania graficznego, zna podstawowe zagadnienia z zakresu marketingu i zarządzania komunikacją;
GRF1_W15	w stopniu zaawansowanym zna i rozumie podstawowe formy przedsiębiorczości właściwe dla sektora kreatywnego, w szczególności w obszarach projektowania graficznego i komunikacji wizualnej;
GRF1_W16	ma zaawansowaną wiedzę o roli projektowania graficznego i innowacyjności we współczesnej gospodarce rynkowej.
	Umiejętności:
GRF1_U01	potrafi wykorzystać myślenie wizualne oraz kreację wizualną do samodzielnego budowania i wdrażania koncepcji artystycznych;
GRF1_U02	potrafi posługiwać się wyobraźnią, intuicją i wrażliwością twórczą oraz umiejętnością samodzielnego i swobodnego kreowania na różnych etapach pracy artystycznej i projektowej;
GRF1_U03	wykorzystuje zarówno tradycyjne, jak i nowoczesne narzędzia warsztatu artystycznego, w tym technologie informatyczne, w projektowaniu graficznym;
GRF1_U04	posiada zaawansowaną umiejętność analizy problemów projektowych i konstruowania kreatywnych rozwiązań z zastosowaniem adekwatnych metod dla realizacji projektów w obszarach projektowania graficznego i projektowania komunikacji;
GRF1_U05	potrafi zrealizować proces projektowy dla wybranych grup społecznych oraz instytucji społecznych, którego celem jest rozwiązanie społecznego problemu z wykorzystaniem aparatury badawczej, strategicznej i kreatywnej;
GRF1_U06	posiada umiejętność zarządzania zespołem kreatywnym na wszystkich etapach procesu projektowego;
GRF1_U07	umie samodzielnie analizować i weryfikować wszystkie etapy projektowania i realizacji własnych oraz zespołowych prac artystycznych i użytkowych;
GRF1_U08	potrafi zaplanować, zrealizować i dokonać ewaluacji procesu badawczego w zakresie diagnostyki komunikacji, wizerunku jednostki, grupy oraz instytucji;
GRF1_U09	potrafi obserwować procesy społeczne i komunikacyjne oraz wykorzystać poczynione obserwacje do diagnozy i rozwiązywania problemów projektowych;
GRF1_U10	potrafi znaleźć, poddać krytycznej analizie i wykorzystać wiarygodne i adekwatne zasoby w postaci: literatury naukowej, branżowej, zapisu dorobku twórczego oraz najnowszych trendów w wybranych obszarach projektowania graficznego i komunikacji wizualnej;
GRF1_U11	umie wykorzystywać zdobytą wiedzę z zakresu teorii komunikacji, teorii komunikacji wizualnej oraz teorii społeczeństwa do realizacji projektów dla wybranych jednostek, grup oraz instytucji społecznych;

Symbol efektu	ABSOLWENT:
GRF1_U12	potrafi – w rozmowie z różnymi kręgami odbiorców – podejmować i komunikować specjalistyczne problemy i zagadnienia z zakresu grafiki użytkowej, animować dyskusję stosując stosowny, specjalistycznego języka oraz i różnorodne formaty;
GRF1_U13	posiada zaawansowaną umiejętność prezentacji własnej twórczości z wykorzystaniem zróżnicowanych – tradycyjnych i nowoczesnych (nowe media) – narzędzi prezentacyjnych;
GRF1_U14	potrafi brać udział w debacie i dyskutować na temat projektów kreatywnych, uwzględniając przy tym krytyczną informację zwrotną oraz posługując się adekwatną argumentacją;
GRF1_U15	posiada umiejętność posługiwania się językiem angielskim na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;
GRF1_U16	potrafi planować i realizować rozwój zawodowy celem efektywnego funkcjonowania w wybranym obszarze projektowania graficznego;
GRF1_U17	potrafi budować własne portfolio projektów o zróżnicowanym spektrum stylistycznym, funkcjonalnym i emocjonalnym;
GRF1_U18	potrafi pracować w interdyscyplinarnym zespole projektowym, pełniąc w nim różne role, przyjmując i realizując powierzone zadania.
	Kompetencje społeczne:
GRF1_K01	jest gotów do podejmowania wyzwań zawodowych i osobistych, wykazując przy tym wytrwałość w podejmowaniu indywidualnych i zespołowych działań w zakresie projektowania graficznego;
GRF1_K02	respektuje podmiotowość każdego człowieka w ramach współpracy w działalności społecznej i komercyjnej;
GRF1_K03	we własnej pracy, decyzjach i działaniach wykazuje odpowiedzialność społeczną i promuje tę postawę w środowisku zawodowym;
GRF1_K04	jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych właściwych dla zawodu grafika i projektanta, zwłaszcza przez inspirowanie i organizowanie działalności na rzecz interesu społecznego;
GRF1_K05	postępuje zgodnie z zasadami ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego;
GRF1_K06	jest gotów do odpowiedzialnego rozwijania dorobku projektowania graficznego i komunikacji wizualnej oraz do podtrzymania etosu zawodu grafika i projektanta;
GRF1_K07	inicjuje dialog i jest otwarty na informację zwrotną ze strony środowiska (w szczególności autorytetów, ekspertów, praktyków, odbiorców) w procesie wykonywania zawodu grafika i projektanta;
GRF1_K08	jest gotów do podejmowania działań twórczych i projektowych we współpracy z otoczeniem społecznym i gospodarczym w sposób przedsiębiorczy.
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	STUDIA NIESTACJONARNE
liczba godzin w programie studiów – łącznie zajęcia i praktyki	2809 godzin	2056 godzin
liczba godzin zajęć w programie studiów – tylko zajęcia, bez praktyk	1999 godzin	1246 godzin
wymiar praktyk zawodowych	6 miesięcy, 26 punktów ECTS, 810 godzin	6 miesięcy, 26 punktów ECTS, 810 godzin
liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego na studiach stacjonarnych	60 godzin, 0 punktów ECTS	nie dotyczy
liczba punktów ECTS, jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	ponad 90 punktów ECTS	nie określa się
liczba punktów ECTS uzyskiwana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	do 90 punktów ECTS	do 90 punktów ECTS

2.1.2. WSKAŹNIKI NIEZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	WSZYSTKIE STUDIA
łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z <u>dziedziny nauk humanistycznych</u> – dla kierunku studiów przyporządkowanego do dyscyplin w ramach dziedzin nauk społeczne	min. 5 punktów ECTS
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	156 punktów ECTS
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	101 punktów ECTS
udział godzin zajęć prowadzonych przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w uczelni jako podstawowym miejscu pracy	co najmniej 50% godzin zajęć



3. WYKAZ ZAJĘĆ

W programie studiów 156 punktów ECTS przeznaczone 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
Artificial Intelligence	2	2
Działania artystyczne i projektowe	2	2
Działania artystyczne i projektowe - praktyka	4	4
Działania kreatywne	4	4
Estetyka	2	
Historia sztuki i projektowania 1	2	
Historia sztuki i projektowania 2	2	
Język angielski 1	3	
Język angielski 2	3	
Język angielski 3	3	
Język angielski 4	3	
Komercjalizacja	2	
Kompetencje społeczne	4	4
Komunikacja społeczna	4	4
Kreacja wizualna 1	5	5
Kreacja wizualna 2	5	5
Kreacja wizualna 3	5	5
Media i komunikacja	4	4
Plener	2	2
Podstawy fotografii i filmu	4	4
Podstawy projektowania wizualnego	6	6
Postprodukcja	3	3
Praktyka zawodowa 1	6	6
Praktyka zawodowa 2	16	16
Prawo autorskie	1	



Proces projektowy	6	6
Proseminarium	3	
Seminarium dyplomowe 1	10	10
Seminarium dyplomowe 2	9	9
Studio fotografii i filmu	4	4
Techniki prezentacji	3	3
Warsztat animacyjny	5	5
Zajęcia specjalnościowe	43	43
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	180	156
<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).		

3.1. ZAJĘCIA DO WYBORU

Za zajęcia wybieralne uznaje się zajęcia, co do których uczelnia prowadzi zapisy przed ich rozpoczęciem oraz praktykę zawodową i seminarium dyplomowe

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS
Działania artystyczne i projektowe	2
Działania artystyczne i projektowe - praktyka	4
Plener	2
Praktyka zawodowa 1	6
Praktyka zawodowa 2	16
Proces projektowy	6
Proseminarium	3
Seminarium dyplomowe 1	10
Seminarium dyplomowe 2	9
Zajęcia specjalnościowe	43
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	101



3.2. ZAJĘCIA SPECJALNOŚCIOWE

Studenci realizują zajęcia specjalnościowe w kolejnych semestrach, w wymiarze:

Semestr realizacji	łączny wymiar punktów ECTS
semestr 2	4
semestr 3	5
semestr 4	18
semestr 5	14
semestr 6	2
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	43
Specjalności na kierunku studiów:	
– Grafika użytkowa	
– Digital Product Design	

Studenci realizują zajęcia specjalnościowe zgodnie z poniższymi wymiarami:

Specjalność	Nazwa przedmiotu	punkty ECTS
Grafika użytkowa	Grafika warsztatowa	4
	Portfolio	2
	Projektowanie graficzne	4
	Projektowanie opakowań	7
	Projektowanie publikacji	7
	Systemy identyfikacji wizualnej	7
	Systemy informacji wizualnej	7
	Warsztat typograficzny	5
RAZEM:		43
Digital Product Design	Creative Coding	4
	Digital Device	7
	Digital portfolio	2
	Digital Workshop	5
	Immersive Multimedia	7
	Multimedia Design	7
	User Interface & Experience	4
	Web/App Design	7
RAZEM:		43

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:

- Do oceny wiedzy:
 - praca pisemna;
 - prezentacja multimedialna połączona z prezentacją publiczną;
 - opis projektu i procesu projektowania przedstawiający cel, zastosowane techniki i metody projektowania.
- Do oceny umiejętności:
 - przygotowanie i przedstawienie prezentacji;
 - przygotowanie i przeprowadzenie ćwiczenia/zadania;
 - projekt indywidualny;
 - projekt grupowy;
 - realizacja zadań w trakcie zajęć;
 - realizacja zadań w ramach pracy własnej;
 - realizacja zadań w trakcie praktyki zawodowej.
- Do oceny kompetencji społecznych:
 - praca w grupie w różnych rolach i komunikacji w grupie;
 - umiejętność prezentacji i omówienia projektu i jego jakość;
 - prace pisemne i wystąpienia ustne;
 - umiejętność pracy indywidualnej;
 - kreatywne rozwiązywanie problemów.



5. PRAKTYKI ZAWODOWE

Program studiów przewiduje praktyki zawodowe w wymiarze 6 miesięcy, w ramach kursów Działania artystyczne i projektowe - praktyka (4 punkty ECTS, 90 godzin dydaktycznych) oraz Praktyka zawodowa 1 (6 punktów ECTS, 240 godzin dydaktycznych) i Praktyka zawodowa 2 (16 punktów ECTS, 480 godzin dydaktycznych), łącznie w wymiarze 26 punktów ECTS i 810 godzin dydaktycznych. 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 wizerunkową,
- 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.