UCHWAŁA SENATU Nr 8/17/06/2024

Społecznej Akademii Nauk z siedzibą w Łodzi

z dnia 17 czerwca 2024 r.

w sprawie: ustalenia programu studiów dla kierunku grafika na poziomie studiów I stopnia o profilu praktycznym dla cyklu kształcenia rozpoczynającego się w roku akademickim 2024/2025

Na podstawie art. 28 ust. 1 pkt 11). ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (t.j. Dz. U. 2023, poz. 742 ze zm.), w związku z § 3, 4 oraz 6 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (t.j. Dz.U. 2018 poz.1861 ze zm.), oraz Statutu Społecznej Akademii Nauk z siedzibą w Łodzi, Senat Społecznej Akademii Nauk postanawia co następuje:

§ 1

Ustala się program studiów dla kierunku grafika na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym, dla cyklu kształcenia rozpoczynającego się w roku akademickim 2024/2025, w formie stacjonarnej oraz niestacjonarnej, przewidziany do realizacji w Społecznej Akademii Nauk z siedzibą w Łodzi.

§ 2

Ustalony przez Senat program studiów dla kierunku grafika na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym w formie stacjonarnej i niestacjonarnej, o którym mowa w § 1, stanowi załącznik nr 1 do niniejszej uchwały.

§ 3

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia i obowiązuje studentów rozpoczynających cykl kształcenia od roku akademickiego 2024/2025.

Przewodniczący Senatu

REKTOR
Społecznej Akademii Nauk
dr hab. Roman Patora, prof. SAN

Załącznik nr 1 do Uchwały Senatu Nr 8/17/16/2024
Społecznej Akademii Nauk z siedzibą w Łodzi
z dnia 17 czerwca 2024 r.

SPOŁECZNA AKADEMIA NAUK
ŁÓDŹ

PROGRAM STUDIÓW

kierunek:

GRAFIKA

studia pierwszego stopnia
o profilu praktycznym

Łódź 2024

SPIS TREŚCI:

PODSTAWA PRAWNA 3
1. **Kierunek „grafika" – studia I stopnia** 3
1.1. Umiejscowienie kierunku w dyscyplinie nauk 3
1.2. Kierunkowe efekty uczenia się 3
1.3. Wskaźniki dotyczące programu studiów na kierunku „grafika" 7
1.4. Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia 8
1.5. Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne 10
1.6. Wymiar i liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych. 11
1.7. Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk społecznych i humanistycznych 11
1.8. Zajęcia do wyboru 11
1.9. Tytuł zawodowy nadawany absolwentom 12
1.10. Zajęcia lub grupy zajęć wraz z przypisaną do nich liczbą punktów ECTS stanowią załącznik nr 1 12
2. **Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia. Metody kształcenia** 12
2.1. Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się 12
2.2. Metody kształcenia 15
2.3. Praca własna/indywidualna studenta 17
3. **Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych** 17

PODSTAWA PRAWNA

Program studiów na kierunku „grafika", studia pierwszego stopnia o profilu praktycznym w pełni implementuje przepisy prawne wynikające z ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U. z 2023 r. poz. 742 z dn. 20.04.2023) oraz z rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Obwieszczenie Ministra Edukacji i Nauki Dz.U. 2023 r., poz. 2787), a także Ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (Dz.U. z 2020 r. poz. 226) i Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6 – 8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz.U. 2018 poz. 2218). Program studiów kierunku „grafika" - studia I stopnia o profilu praktycznym w formie stacjonarnej i niestacjonarnej został ustalony uchwałą Senatu SAN Nr 08 z dnia 17 czerwca 2024 roku w sprawie ustalenia programu studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym na kierunku „grafika" realizowanego w Społecznej Akademii Nauk z siedzibą w Łodzi.

1. STUDIA I STOPNIA

Tabela 1. Metryka kierunku studiów „grafika" – studia I stopnia o profilu praktycznym

Nazwa kierunku	**Grafika**
Poziom studiów	**Studia pierwszego stopnia**
Profil kształcenia	**Praktyczny**
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela	**Nie**
Forma studiów	**Stacjonarne, Niestacjonarne**
Tytuł zawodowy	**Licencjat**

1.1. Umiejscowienie kierunku w dyscyplinie nauk – studia I stopnia

Zgodnie z art. 53 ustawy „Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce", Senat Społecznej Akademii Nauk z siedzibą w Łodzi przyporządkował kierunek studiów „grafika" do następujących dyscyplin naukowych, określonych w rozporządzaniu Ministra Edukacji i Nauki z dnia 11 października 2022 roku (Dz.U. z 2022 r., poz. 2202):

Tabela 2. Umiejscowienie kierunku „grafika" w dyscyplinach naukowych

Poziom kształcenia	Dyscypliny naukowe	Punkty ECTS	
		liczba	%
Studia pierwszego stopnia	**Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki**	**180**	**100**

1.2. Kierunkowe efekty uczenia się

Koncepcja kształcenia studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym na kierunku „grafika", została oparta o podstawy formalno-prawne kształcenia określone dla studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym, a przede wszystkim na doświadczeniach wypracowanych przez system szkolnictwa wyższego w zakresie kształcenia na kierunkach artystycznych jak i doświadczeniach Społecznej Akademii Nauk, która kierunek „grafika" na

poziomie studiów I stopnia prowadzi od wielu lat. Przy projektowaniu kierunku korzystano z zasad określonych w Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (Dz.U. z 2020 r. poz. 226) i rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6 – 8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz.U. 2018 poz. 2218) oraz dobrych praktyk i wzorców krajowych kształcenia przyszłych specjalistów w zakresie grafiki. Uwzględniono zatem przy formułowaniu celów kształcenia, a także efektów uczenia się wszystkie charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się określone dla kwalifikacji na poziomie 6 w Polskiej Ramie Kwalifikacji. Ponadto, efekty uczenia się w szczególności określone dla zajęć były opracowane we współpracy z zawodowym środowiskiem grafików - współpracujących z Uczelnią, jak również z kadrą akademicką i studentami.

Tabela 3. Kierunkowe efekty uczenia się na kierunku „grafika" studia pierwszego stopnia o profilu praktycznym i ich odniesienie do Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Symbol efektu kierunkowego	**Opis efektu uczenia się dla kierunku „grafika" studia I stopnia o profilu praktycznym:**	Odniesienie efektów uczenia się do charakterystyki drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomie 6 PRK
	WIEDZA	
K_W01	Zna w zaawansowanym stopniu i rozumie podstawowe zasady budowy obrazu w oparciu o znajomość kompozycji, perspektywy i innych środków wyrazu artystycznego.	P6S_WG
K_W02	Zna w zaawansowanym stopniu główne zagadnienia związane z psychofizjologią widzenia, łączące elementy psychologii i optyki; rozumie jej koincydencje z tworzeniem i odbieraniem komunikatów wizualnych.	P6S_WG
K_W03	Zna w zaawansowanym stopniu wybrane zagadnienia dotyczące ewolucji stylów w sztuce dawnej i nowożytnej oraz kierunków w sztuce nowoczesnej, rozpoznaje kluczowe dzieła poszczególnych epok.	P6S_WG
K_W04	Wyodrębnia z zakresu historii sztuki powszechnej zagadnienia dotyczące historii grafiki, kształtowania się i ewolucji technik graficznych.	P6S_WG
K_W05	Zna w zaawansowanym stopniu miejsce i rolę grafiki w dziedzinie sztuki w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki oraz właściwą jej terminologię i wybrane aspekty teoretyczne i rozumie znaczenie podstawowych kategorii estetycznych takich jak sztuka, piękno, forma i twórczość, zna ich ewolucję na przestrzeni dziejów.	P6S_WG
K_W06	Zna w zaawansowanym stopniu podstawowe linie rozwojowe mediów cyfrowych, zna i rozumie ich wpływ na stylistyczną odrębność sztuki nowoczesnej oraz zna ich odniesienie do działalności zawodowej związanej z grafiką.	P6S_WG
K_W07	Rozumie specyfikę sztuki czystej i projektowej, rozróżnia zastosowania praktyczne w działaniach plastycznych od aspektu artystycznego.	P6S_WG
K_W08	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia systemu graficznego oraz pojęcie serii graficznej i zna ich praktyczne zastosowanie w działalności zawodowej związanej z grafiką.	P6S_WG
K_W09	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia systemów identyfikacji graficznej, projektowania plakatu i grafiki wydawniczej i ich wykorzystanie w działalności artystycznej grafika.	P6S_WG
K_W10	Zna w zaawansowanym stopniu rodzaje komunikatu wizualnego oraz zna i rozumie etapy procesu budowania komunikatu wizualnego.	P6S_WG

Symbol efektu kierunkowego	**Opis efektu uczenia się dla kierunku „grafika" studia I stopnia o profilu praktycznym:**	Odniesienie efektów uczenia się do charakterystyki drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomie 6 PRK
K_W11	Zna w zaawansowanym stopniu rodzaje typografii, zasady budowy i konstrukcji litery, zasady podziału i kategoryzacji znaków graficznych i ich wykorzystanie w działalności zawodowej związanej z grafiką.	P6S_WG
K_W12	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia konstrukcji opakowania i ich wykorzystanie w działalności zawodowej grafika.	P6S_WG
K_W13	Zna w zaawansowanym stopniu technologie związane z grafiką projektową, zarówno w przypadku druków akcydensowych, jak i grafiki interaktywnej. Zna podział na różne rodzaje druku.	P6S_WG
K_W14	Zna w zaawansowanym stopniu podstawowe zasady i metody dotyczące kreowania form przestrzennych i obrazu uwzględniającego aspekt czasu.	P6S_WG
K_W15	Zna w zaawansowanym stopniu technologie związane z grafiką artystyczną, dostrzega ich różnorodność w zależności od rodzaju druku.	P6S_WG
K_W16	Zna w zaawansowanym stopniu wybrane zagadnienia z zakresu psychofizjologii widzenia, rozumie zależności intelektu, emocji i wyobraźni w procesie twórczym.	P6S_WG
K_W17	Zna w zaawansowanym stopniu podstawowe zasady realizacji prac artystycznych dotyczące środków ekspresji i umiejętności warsztatowych właściwych dla zawodu artysty-grafika.	P6S_WG
K_W18	Posiada zaawansowaną wiedzę niezbędną do realizacji prac artystycznych w zakresie grafiki warsztatowej i grafiki generowanej komputerowo i zna jej wykorzystanie w działalności artystycznej grafika.	P6S_WG
K_W19	Zna w zaawansowanym stopniu najnowsze trendy dotyczące zastosowania multimediów w reklamie, kampaniach społecznych i wydarzeniach kulturalnych.	P6S_WG
K_W20	Ma ogólną wiedzę z zakresu kompozycji obrazu filmowego i języka filmu. Rozumie zasady budowania narracji i dynamiki w dziele filmowym.	P6S_WG
K_W21	Zna historię animacji, jej czołowych twórców krajowych i zagranicznych, rozróżnia techniki wykonania i ich wpływ na plastykę dzieła.	P6S_WG
K_W22	Zna w zaawansowanym stopniu odmienność celów i zastosowań grafiki dynamicznej (motion design) i filmu animowanego oraz wykorzystywanych środków wyrazu i zasad ich tworzenia.	P6S_WG
K_W23	Zna w zaawansowanym stopniu zasady optymalizacji treści multimedialnej ze względu na przeznaczenie dotyczące kompresji i formaty zapisu dla aplikacji, filmu, stron internetowych.	P6S_WG
K_W24	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenie projektów wizualizacji i animacji z uwzględnieniem szerokiego spektrum środków przekazu.	P6S_WG
K_W25	Zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz finansowe, marketingowe, prawne i etyczne aspekty zawodu artysty grafika, a także podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy związane z technologią realizacji artystycznych i projektowych.	P6S_WK
K_W26	Zna podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości.	P6S_WK
K_W27	Zna rolę sztuki w ocenie fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji.	P6S_WK
	UMIEJĘTNOŚCI	
K_U01	Potrafi planować, organizować i prezentować własne, a także zespołowe przedsięwzięcia artystyczne.	P6S_UO
K_U02	Potrafi dokonać analizy i oceny nowych mediów ze względu na zastosowane techniki oraz kontekst artystyczny, także z wykorzystaniem zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych.	P6S_UW

Symbol efektu kierunkowego	Opis efektu uczenia się dla kierunku „grafika" studia I stopnia o profilu praktycznym:	Odniesienie efektów uczenia się do charakterystyki drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomie 6 PRK
K_U03	Potrafi stworzyć spójny i czytelny komunikat wizualny we wszystkich podstawowych obszarach sztuki projektowej.	P6S_UW
K_U04	Posiada umiejętności warsztatowe w zakresie grafiki artystycznej w jej głównych odmianach.	P6S_UW
K_U05	Potrafi stworzyć prosty układ typograficzny.	P6S_UW
K_U06	Potrafi określić i zaprojektować wybrane rodzaje grafiki wydawniczej.	P6S_UW
K_U07	Posiada umiejętność projektowania grafiki na bryle - projektowania opakowań.	P6S_UW
K_U08	Potrafi stworzyć system modułowy dla swojego projektu i zbudować złożoną strukturę systemu graficznego oraz projekt kombinatoryczny oparty na stałych elementach konstrukcyjnych.	P6S_UW
K_U09	Potrafi ocenić i wykorzystać w zawodowej działalności artystycznej zasady i reguły posługiwania się znakiem graficznym.	P6S_UW
K_U10	Posiada umiejętność analizy obszaru projektowego i doboru odpowiedniej metodologii projektowania, a także właściwych źródeł.	P6S_UW
K_U11	Posiada umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania, reprodukcji grafiki projektowej techniką poligraficzną.	P6S_UW
K_U12	Potrafi dostosować odpowiednią technologię druku do wybranej realizacji projektowej. Potrafi ocenić rodzaj technologii druku.	P6S_UW
K_U13	Potrafi odpowiednio przygotować plik cyfrowy do wybranego procesu druku.	P6S_UW
K_U14	Potrafi tworzyć dzieło plastyczne wspierając się wiedzą z zakresu kompozycji, perspektywy i teorii barwy.	P6S_UW
K_U15	Posiada umiejętność notacji i analizy form obserwowanych w naturze w celu transponowania ich na obraz plastyczny.	P6S_UW
K_U16	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem graficznym służącym zarówno do realizacji grafiki 2D, jak i animacji lub sztuki multimedialnej.	P6S_UW
K_U17	Potrafi analizować i ocenić zasady preprodukcji, procesu tworzenia oraz postprodukcji dzieła filmowego.	P6S_UW
K_U18	Potrafi posługiwać się różnymi technikami animacji przy realizacji projektów animowanych.	P6S_UW
K_U19	Potrafi wykorzystać nietypowe techniki plastyczne do tworzenia wielowarstwowego utworu plastycznego.	P6S_UW
K_U20	Potrafi wykorzystywać technikę cyfrową w projektach intermedialnych do tworzenia różnych form wyrazu artystycznego.	P6S_UW
K_U21	Posiada umiejętności techniczne, niezbędne do stworzenia spójnego projektu multimedialnego.	P6S_UW
K_U22	Potrafi planować, projektować i tworzyć systemy multimedialne zgodnie z podstawowymi zasadami komunikacji wizualnej.	P6S_UW
K_U23	Potrafi wykorzystać i zintegrować ze sobą multimedialne elementy takie jak tekst, grafika, klipy filmowe.	P6S_UW
K_U24	Potrafi wykorzystać zaawansowane nowe technologie związane z branżą poligraficzną, reklamową oraz IT.	P6S_UW
K_U25	Potrafi dostosować sposoby prezentacji rzeczywistości do rodzaju komunikatu wizualnego i kategorii odbiorcy.	P6S_UW
K_U26	Posługuje się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P6S_UK
K_U27	Potrafi samodzielnie planować i realizować uczenie się przez całe życie, rozwijać umiejętności umożliwiające realizację własnych koncepcji artystycznych.	P6S_UU

Symbol efektu kierunkowego	Opis efektu uczenia się dla kierunku „grafika" studia I stopnia o profilu praktycznym:	Odniesienie efektów uczenia się do charakterystyki drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomie 6 PRK
K_U28	Potrafi z właściwą kulturą zachowań publicznie prezentować własne przedsięwzięcia artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach.	P6S_UW/UK
K_U29	Potrafi twórczo współpracować w zespole, w tym również o charakterze interdyscyplinarnym.	P6S_UO
K_U30	Potrafi komunikować się z osobami z różnych środowisk z użyciem specjalistycznej terminologii.	P6S_UK
K_U31	Potrafi brać udział w debacie przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska artystyczne oraz dyskutować o nich, a także przygotować typowe prace pisemne z zakresu grafiki z wykorzystaniem ujęć teoretycznych, w tym z zakresu estetyki o historii sztuki i różnych źródeł.	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_K01	Jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści, w tym dotyczących zachowań przy publicznych prezentacjach prac artystycznych.	P6S_KK
K_K02	Jest gotów do działania w sposób przedsiębiorczy i otwarty na nowe technologie stosowane w grafice artystycznej.	P6S_KO
K_K03	Jest gotów wypełniać zobowiązania społeczne, rozwijać idee artystyczne i współorganizować działania na rzecz środowiska lokalnego.	P6S_KO
K_K04	Jest gotów do inicjowania działań w tym wydarzeń artystycznych na rzecz interesu publicznego.	P6S_KO
K_K05	Jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu grafiki.	P6S_KK
K_K06	Jest gotów do przestrzegania zasad etyki zawodowej w tym: ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego, a także wymagania tego od innych.	P6S_KR
K_K07	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac oraz rozwijania idei artystycznych i dorobku zawodu artysty – grafika.	P6S_KR
K_K08	Jest gotów do dbałości o tradycje zawodowe środowiska artystycznego grafików.	P6S_KR

1.3. Wskaźniki dotyczące programu studiów na kierunku „grafika"

Wskaźniki dotyczące programu studiów I stopnia o profilu praktycznym na kierunku „grafika" określone w § 3 ust. 1 pkt 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, ust. 2, 3, 4 i ust. 5 pkt 1 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Obwieszczenie Ministra Edukacji i Nauki Dz.U. 2023 r., poz. 2787) ujęte są w Tabeli 4.

Tabela 4. Wskaźniki dotyczące programu studiów I stopnia o profilu praktycznym na kierunku „grafika"

Wskaźniki dotyczące programu studiów I stopnia o profilu praktycznym dla kierunku „grafika"	**Liczba punktów ECTS/Liczba godzin**	
Liczba semestrów i punktów konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie kształcenia:	**6 semestrów**	
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie kształcenia:	**180 ECTS**	
Łączna liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów	Studia stacjonarne: **2551 h**	Studia niestacjonarne: **1800 h**
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	Studia stacjonarne: **100 ECTS**	Studia niestacjonarne: **72 ECTS**
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	**143 ECTS**	

Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	**18 ECTS**
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	**69 ECTS**
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym	**30 ECTS**
Wymiar praktyk zawodowych	**6 miesięcy (750 godzin)**
W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego.	**60 h (0 ECTS)**
W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:	
1. Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach stacjonarnych/ Łączna liczba godzin zajęć na studiach stacjonarnych prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.	**1. 2551 / 350**
2. Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach niestacjonarnych/ Łączna liczba godzin zajęć na studiach niestacjonarnych prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.	**2. 1800 / 200**

1.4. **Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem** nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: w przypadku **studiów stacjonarnych wynosi 100 pkt. ECTS,** tj. **56%** ogółu punktów ECTS, a w przypadku **studiów niestacjonarnych wynosi 72 pkt. ECTS,** tj. **40%** ogółu punktów ECTS.

Tabela 5. Zajęcia lub grupy zajęć prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia - studia I stopnia

Nazwa zajęć/grupy zajęć	Forma/formy zajęć	Liczba godzin zajęć		Liczba punktów ECTS	
		Stacj.	Niestacj.	Stacj.	Niestacj.
Przedmioty ogólnouczelniane					
Język obcy (do wyboru)	lektorat	120	72	4,8	2,9
Psychofizjologia widzenia	konwersatorium	16	10	0,6	0,4
Podstawy komunikacji wizualnej					
Ochrona własności intelektualnej	wykład	16	10	0,6	0,4
Podst. prawa autorskiego					
Przedsiębiorczość	konwersatorium	16	10	0,6	0,4
Rynek sztuki					
Projektowanie uniwersalne w grafice multimedialnej	konwersatorium / projekt	32	18	1,3	0,7
Wychowanie fizyczne	ćwiczenia	60	---	---	---
Przedmioty podstawowe i kierunkowe					
Historia sztuki II - IV	wykład	90	54	3,6	2,2
Historia grafiki	wykład	30	18	1,2	0,7
History of Illustrations and Posters	wykład	30	18	1,2	0,7
History of Photography					
Pracownia malarstwa I - IV	projekt	120	72	4,8	2,9
Pracownia rysunku I - IV	projekt	120	72	4,8	2,9
Pracownia kompozycji I - IV	projekt	64	40	2,6	1,6
Pracownia ilustracji cyfrowej I - IV	projekt	120	72	4,8	2,9
Wprowadzenie do cyfrowej grafiki projektowej I - II	projekt	60	36	2,4	1,4
Pracownia fotografii I - II	projekt	60	36	2,4	1,4
Wprowadzenie do multimediów	projekt	30	18	1,2	0,7

Animacja	projekt	30	18	1,2	0,7
Pracownia generatywnych form obrazu II	ćwiczenia	30	18	1,2	0,7
Projektowanie komunikatu wizualnego III - IV	projekt	56	36	2,2	1,4
Warsztat 2D I - II	warsztaty	60	36	2,4	1,4
Warsztat Ilustracji konceptualnej III - IV	warsztaty	60	36	2,4	1,4
Pracownia rzeźby wirtualnej III - IV	warsztaty	60	36	2,4	1,4
Montaż audio video	warsztaty	29	18	1,2	0,7
Warsztat 3D I - III	warsztaty	90	54	3,6	2,2
Przedmioty specjalnościowe do wyboru					
Seminarium dyplomowe	warsztaty	70	40	2,8	1,6
Praktyki zawodowe	praktyki	750	750	30	30
Przedmioty specjalnościowe: GRAFIKA PROJEKTOWA I REKLAMA					
Pracownia specjalnościowa grafiki projektowej	wykład / projekt	92	56	3,7	2,2
Komunikat wizualny w reklamie	warsztaty	60	36	2,4	1,4
Cyfrowa obróbka obrazu	warsztaty	60	36	2,4	1,4
Motion Graphics i VFX w reklamie	warsztaty	60	36	2,4	1,4
Generatywne formy audio wizualne	wykład	30	18	1,2	0,7
DTP Techniki druku	warsztaty	30	18	1,2	0,7
Przedmioty specjalnościowe: GRAFIKA CYFROWA					
Pracownia specjalnościowa - grafiki cyfrowej	wykład / projekt	92	56	3,7	2,2
Post produkcja obrazu cyfrowego	warsztaty	30	18	1,2	0,7
Projektowanie graficzne	warsztaty	60	36	2,4	1,4
Warsztat 3D V/VI	warsztaty	60	36	2,4	1,4
Ilustracja V i VI	projekt	60	36	2,4	1,4
Generatywne formy audio wizualne	wykład	30	18	1,2	0,7
Przedmioty specjalnościowe: GRY EFEKTY SPECJALNE I TECHNOLOGIE MULTIMEDIALNE					
Pracownia specjalnościowa - gry, efekty specjalne i technologie multimedialne	wykład / projekt	92	56	3,7	2,2
Technologie multimedialne w projektowaniu reklamy i VFX	warsztaty	30	18	1,2	0,7
Projektowanie lokacji i efektów w Unreal Engine	warsztaty	60	36	2,4	1,4
Systemy cząsteczkowe w projektowaniu motion graphics	projekt	60	36	2,4	1,4
Concept art.	projekt	60	36	2,4	1,4
Generatywne formy audio wizualne	wykład	30	18	1,2	0,7
	Razem:	**2551**	**1800**	**100**	**72**

1.5. Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne – studia I stopnia – 143 pkt ECTS, co stanowi 79% ogólnej liczby punktów ECTS.

Tabela 6. Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne[1] - studia I stopnia[2]

Nazwa zajęć/grupy zajęć	Forma/ formy zajęć	Łączna liczba godzin zajęć stacjonarne/niestacjonarne	Liczba punktów ECTS
Przedmioty podstawowe i kierunkowe			
Pracownia malarstwa I - IV	projekt	250 (120 / 72)	10
Pracownia rysunku I - IV	projekt	250 (120 / 72)	10
Pracownia ilustracji cyfrowej I - IV	projekt	250 (120 / 72)	10
Pracownia kompozycji I - IV	projekt	250 (64 / 40)	10
Wprowadzenie do cyfrowej grafiki projektowej I - II	projekt	125 (60 / 36)	5
Pracownia fotografii I - II	projekt	125 (60 / 36)	5
Wprowadzenie do multimediów	projekt	50 (30 / 18)	2
Animacja	projekt	50 (30 / 18)	2
Pracownia generatywnych form obrazu II	ćwiczenia	50 (30 / 18)	2
Projektowanie komunikatu wizualnego III - IV	projekt	100 (56 / 36)	4
Warsztat 2D I - II	warsztaty	125 (60 / 36)	5
Warsztat Ilustracji konceptualnej III - IV	warsztaty	100 (60 / 36)	4
Pracownia rzeźby wirtualnej III - IV	warsztaty	100 (60 / 36)	4
Montaż audio video	warsztaty	50 (29 / 18)	2
Warsztat 3D I - III	warsztaty	175 (90 / 54)	7
Przedmioty specjalnościowe do wyboru			
Seminarium dyplomowe	warsztat	125 (70 / 40)	5
Praktyki zawodowe	praktyki	750 (750 / 750)	30
Przedmioty specjalnościowe: GRAFIKA PROJEKTOWA I REKLAMA			
Pracownia specjalnościowa grafiki projektowej	wykład / projekt	250 (92 / 56)	10
Komunikat wizualny w reklamie	warsztaty	100 (60 / 36)	4
Cyfrowa obróbka obrazu	warsztaty	100 (60 / 36)	4
Motion Graphics i VFX w reklamie	warsztaty	100 (60 / 36)	4
Generatywne formy audio wizualne	wykład	50 (30 / 18)	2
DTP / Techniki druku	warsztaty	50 (30 / 18)	2
Przedmioty specjalnościowe: GRAFIKA CYFROWA			
Pracownia specjalnościowa - grafiki cyfrowej	wykład / projekt	250 (92 / 56)	10
Post produkcja obrazu cyfrowego	warsztaty	50 (30 / 18)	2
Projektowanie graficzne	warsztaty	100 (60 / 36)	4
Warsztat 3D V/VI	warsztaty	100 (60 / 36)	4
Ilustracja V i VI	projekt	100 (60 / 36)	4
Generatywne formy audio wizualne	wykład	50 (30 / 18)	2
Przedmioty specjalnościowe: GRY EFEKTY SPECJALNE I TECHNOLOGIE MULTIMEDIALNE			
Pracownia specjalnościowa - gry, efekty specjalne i technologie multimedialne	wykład / projekt	250 (92 / 56)	10
Technologie multimedialne w projektowaniu reklamy i VFX	warsztaty	50 (30 / 18)	2

[1]Tabelę należy wypełnić odrębnie dla każdego z poziomów studiów i każdej z form studiów podlegających ocenie.3
[2]Tabelę należy wypełnić odrębnie dla każdego z poziomów studiów i każdej z form studiów podlegających ocenie.

Projektowanie lokacji i efektów w Unreal Engine	warsztaty	100 (60 / 36)	4
Systemy cząsteczkowe w projektowaniu motion graphics	projekt	100 (60 / 36)	4
Concept art.	projekt	100 (60 / 36)	4
Generatywne formy audio wizualne	wykład	50 (30 / 18)	2
	RAZEM:	**3575 (2141/ 1588)**	143

1.6. Wymiar i liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach **praktyk zawodowych: 750,** tj. **30 pkt ECTS.**

1.7. Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach **zajęć z dziedziny nauk społecznych i humanistycznych** wynosi **18 pkt ECTS**, zarówno w przypadku studiów stacjonarnych, jak i niestacjonarnych.

Tabela 8. Informacja o zajęciach z dziedziny nauk społecznych i humanistycznych

Nazwa modułu zajęć	Łączna liczna godzin	Liczba punktów ECTS
Psychofizjologia widzenia	75	3
Podstawy komunikacji wizualnej		
Ochrona własności intelektualnej	50	2
Podst. prawa autorskiego		
Przedsiębiorczość	50	2
Rynek sztuki		
Historia sztuki II - IV	175	7
Historia grafiki	50	2
History of Illustrations and Posters	50	2
History of Photography		

1.8. **Zajęcia do wyboru**, którym przypisano punkty ECTS w wymiarze **38% ogólnej liczby punktów ECTS** zarówno dla studiów stacjonarnych, jak i niestacjonarnych (wybór zajęć obejmuje **69 pkt ECTS** na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych).

Tabela 9. Zajęcia do wyboru

Nazwa zajęć lub grupy zajęć	Forma/formy zajęć	Łączna liczna godzin	Liczba punktów ECTS
Przedmioty ogólnouczelniane			
Język obcy – j. angielski, j. niemiecki	lektorat	300	12
Psychofizjologia widzenia	konwersatorium	75	3
Podstawy komunikacji wizualnej			
Ochrona własności intelektualnej	wykład	50	2
Podst. prawa autorskiego			
Przedsiębiorczość	konwersatorium	50	2
Rynek sztuki			
Przedmioty podstawowe i kierunkowe			
History of Illustrations and Posters	wykład		

History of Photography		50	2
Przedmioty specjalnościowe do wyboru:			
Seminarium dyplomowe	warsztaty	250	10
Praktyki zawodowe	praktyki	350	14
Przedmioty specjalnościowe: GRAFIKA PROJEKTOWA I REKLAMA			
Pracownia specjalnościowa grafiki projektowej	wykład / projekt	250	10
Komunikat wizualny w reklamie	warsztaty	100	4
Cyfrowa obróbka obrazu	warsztaty	100	4
Motion Graphics i VFX w reklamie	warsztaty	100	4
DTP / Techniki druku	warsztaty	50	2
Przedmioty specjalnościowe: GRAFIKA CYFROWA			
Pracownia specjalnościowa - grafiki cyfrowej	wykład / projekt	250	10
Post produkcja obrazu cyfrowego	warsztaty	50	2
Projektowanie graficzne	warsztaty	100	4
Warsztat 3D V/VI	warsztaty	100	4
Ilustracja V i VI	projekt	100	4
Przedmioty specjalnościowe: GRY EFEKTY SPECJALNE I TECHNOLOGIE MULTIMEDIALNE			
Pracownia specjalnościowa - gry, efekty specjalne i technologie multimedialne	wykład / projekt	250	10
Technologie multimedialne w projektowaniu reklamy i VFX	warsztaty	50	2
Projektowanie lokacji i efektów w Unreal Engine	warsztaty	100	4
Systemy cząsteczkowe w projektowaniu motion graphics	projekt	100	4
Concept art.	projekt	100	4
	Razem	**1725**	**69 ECTS**

1.9. Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: **licencjat**.

1.10. **Zajęcia lub grupy zajęć wraz z przypisaną do nich liczbą punktów ECTS: Zajęcia lub grupy zajęć**, niezależnie od formy ich prowadzenia, wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych zapewniających uzyskanie tych efektów oraz z przypisaną liczbą punktów ECTS w trakcie całego cyklu kształcenia **stanowią załącznik nr 1 do niniejszego Programu**.

2. Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia. Metody kształcenia.

2.1. Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiąganych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia – określone zostały w opisie poszczególnych zajęć zawartych w sylabusach przedmiotów.

Weryfikacja i ocena osiąganych przez studentów efektów uczenia się uwzględnia zarówno kontekst celów, jak i metody oraz formy kształcenia, a w swym zakresie przedmiotowym dotyczy wszystkich efektów uczenia się ujętych w kategoriach: wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych. Przyjęta procedura weryfikacji i oceniania zakłada, iż:

a) każdy semestr będzie się kończył sesją egzaminacyjną;
b) każdy przedmiot ujęty w harmonogramie studiów będzie podlegał egzaminowi lub zaliczeniu na ocenę;
c) warunkiem dopuszczenia do egzaminu lub zaliczenia na stopień jest zaliczenie przez studenta zajęć obowiązkowych przewidzianych niniejszym programem studiów (z uwzględnieniem zasad przypisanych poszczególnym cyklom kształcenia z poszanowaniem przepisów powszechnie obowiązujących);
d) warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich efektów uczenia się określonych w sylabusie przedmiotu na poziomie co najmniej progu zaliczeniowego;
e) weryfikacja i ocena efektów uczenia się dla całego cyklu kształcenia określonego w efektach kierunkowych jest dokonywana w procesie dyplomowania studenta.

Weryfikacja stopnia osiągnięcia założonych efektów uczenia się przez studenta, dla zachowania standardów jakości kształcenia, wymaga zastosowania zróżnicowanych form i sposobów oceniania, adekwatnych do obszarów, których dotyczą te efekty oraz uwzględnienia strony organizacyjnej procesu kształcenia, w aspekcie zastosowanych metod i form dydaktycznych oraz form zajęć w tym między innymi takich jak: wykłady, konwersatoria, pracownie, ćwiczenia, warsztaty, projekty, laboratoria, lektoraty, seminarium. Wprowadzone dla danego przedmiotu metody weryfikacji efektów uczenia się, są dobierane przez prowadzącego przedmiot w taki sposób, aby można było dokonać właściwej oceny poziomu osiągniętych efektów uczenia się w kategorii: wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych. Stosowane są w szczególności następujące metody weryfikacji tych efektów:

W zakresie wiedzy:

a) egzaminy pisemne – dla sprawdzenia wiedzy oraz umiejętności korzystania z niej przy rozwiązywaniu problemów;
b) egzaminy i kolokwia ustne ukierunkowane na sprawdzenie wiedzy nie tylko poprzez ocenę znajomości faktów, ale poziomu ich zrozumienie – gdzie student udziela odpowiedzi na wylosowany zestaw pytań;
c) zadania i praca samodzielna ukierunkowane w szczególności na weryfikację wiedzy i jej zastosowania z zakresu dyscypliny artystycznej/naukowej, do której jest przyporządkowany kierunek;
d) przegląd prac projektowych - pozwala zweryfikować znajomość i zrozumienie zjawisk oraz procesów właściwych dla dyscypliny „sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki" związane z kierunkiem „grafika" oraz zastosowanie teorii w praktyce,
e) obserwacja aktywności podczas zajęć;
f) rozwiązywanie zadań problemowych, w tym case study i symulacje – gdzie student definiuje problem i szuka właściwego rozwiązania uzasadniając swoją propozycję w rozwiązaniu problemu praktycznego – dla sprawdzenia wszystkich trzech komponentów efektów uczenia się.

W zakresie umiejętności:

a) cząstkowe ocenianie, obserwacja w trakcie ćwiczeń - wykonywanych zadań w

pracowniach wraz z prezentacją uzyskanych rezultatów, realizowane indywidualnie i w grupach;

b) realizacja zleconego zadania artystycznego indywidualnego, zespołowego;
c) obserwacja i ocena wykonania zadań wymagających znajomości specjalistycznego sprzętu i oprogramowania właściwego dla praktyki projektowej i graficznej;
d) przygotowanie i przedstawienie prezentacji projektu, w tym artystycznego lub wypowiedzi ustnej;
e) egzamin (pisemny, ustny);
f) zaliczenie (pisemne, ustne);
g) realizacja projektu, w tym artystycznego (indywidualnego, grupowego);
h) ocena aktywności na zajęciach;
i) szkic, portfolio, inna forma graficzna.

W zakresie kompetencji społecznych:

a) stopień aktywności na zajęciach, w tym udział w zadaniach zespołowych;
b) obserwacje bezpośrednie studenta w trakcie realizacji zajęć przedmiotowych, w tym realizowanych w laboratoriach przez nauczyciela akademickiego lub opiekuna praktyk;
c) ocenę 360° (opinie nauczycieli akademickich, opiekunów praktyk, oraz koleżanek i kolegów o studencie);
d) samoocena studenta.

Na początku każdego semestru studenci są informowani przez prowadzącego o warunkach zaliczenia przedmiotu – zasadach oceniania oraz o metodach weryfikacji poszczególnych efektów zdefiniowanych dla przedmiotu. Wszystkie egzaminy semestralne odbywają się w trakcie sesji egzaminacyjnej zwykłej i poprawkowej określanej, co do terminu, corocznie przez Rektora w zarządzeniu o organizacji roku akademickiego. Studenci mają możliwość do złożenia egzaminu (zaliczenia) w tzw. sesji zerowej – przed rozpoczęciem sesji zwykłej. Weryfikacja efektów uczenia się uzyskanych na zajęciach zdalnych jest prowadzona „stacjonarnie" (w budynkach Uczelni).

Uzyskanie pozytywnej oceny z danego przedmiotu powoduje uzyskanie przez studenta określonej liczby punktów ECTS przypisanych w harmonogramie (planie) studiów do danego przedmiotu w semestrze.

Student, który uzyska ze wszystkich przedmiotów kształcenia objętych programem studiów oceny pozytywne, uzyskując tym samym nominalną liczbę punktów ECTS przewidzianą dla danego semestru oraz spełnił wszystkie semestralne wymagania programowe, uzyskuje wpis na semestr programowo wyższy.

Efekty uzyskane na praktyce zawodowej (studia I stopnia) weryfikowane są poprzez:

- obserwację studenta w trakcie wykonywania zadań na praktyce;
- sprawdzanie umiejętności studenta przez zakładowego opiekuna praktyk uwzględniając każdy zakładany dla praktyki zawodowej efekt uczenia się;

- opinię i ocena umiejętności praktykanta przez zakładowego opiekuna praktyki;
- ocenę sprawozdania studenta z praktyki.

Efekty końcowe weryfikowane są w procesie dyplomowania, który obejmuje: opracowanie pracy dyplomowej (na którą składa się projekt praktyczny i praca teoretyczna, w której student wskazuje obszary wiedzy bezpośrednio związane z wybraną tematyką dyplomu w kontekście inspiracji artystycznych, użytych technik i technologii, a także przedstawia opis procesu projektowego we własnej pracy praktycznej) wg standardów przyjętych przez Uczelnię dla prac dyplomowych i uzyskanie pozytywnej oceny od promotora i recenzenta oraz jej prezentację na egzaminie dyplomowym. Egzamin dyplomowy student składa przed 3 osobową Komisją, w której skład wchodzi dziekan, recenzent i promotor. Student odpowiada na trzy pytania: z zakresu modułów kierunkowych i tematyki pracy.

W trakcie tworzenia programu studiów przyjęto zasadę:

- osiągnięcie przez studenta efektów uczenia się dla wszystkich modułów przewidzianych w planie studiów pozwala na osiągnięcie zakładanych kierunkowych efektów uczenia się;
- treści kształcenia, formy zajęć i metody dydaktyczne są dostosowane do efektów uczenia się określonych dla danego modułu i umożliwiają ich osiągnięcie przez studenta;
- formy i warunki zaliczenia przedmiotu są zróżnicowane i dostosowane do poszczególnych efektów uczenia się oraz umożliwiają weryfikację, czy student osiągnął efekty uczenia się przewidziane dla danego modułu, są zatem mierzalne;
- narzędziami pośredniego pomiaru zakresu realizacji efektów uczenia się są ankiety oceny zajęć dydaktycznych wypełniane przez studentów oraz hospitacje metodyczne. Dzięki wynikom ankiet uzyskuje się informacje dotyczące sposobu postrzegania procesu kształcenia z perspektywy studentów oraz ich oceny pracy wykładowców. Pozwala to na zdiagnozowanie obszarów nauczania przedmiotowego wymagających korekt i działań naprawczych, ale umożliwia także wytypowanie dobrych praktyk i rozwiązań dydaktycznych wartych promowania w praktyce nauczania.

2.2. Metody kształcenia

W procesie nauczania wykorzystywane są następujące metody kształcenia stosowane na Uczelni:

- metody podające (asymilacji wiedzy) umożliwiające przyswojenie gotowej wiedzy w trakcie różnych form wykładów, wzbogacone treściami multimedialnymi, które stanowią kanwę do nabywania określonych umiejętności;
- metody problemowe umożliwiające nabywanie wiedzy i umiejętności przez odkrywanie na podstawie wiedzy nabytej w drodze przekazu i wiedzy przyswojonej w ramach samodzielnej pracy własnej;
- metody praktyczne kształcące umiejętności poprzez praktyczne działania studentów tj. projekty, zadania praktyczne z wykorzystaniem tradycyjnych i nowoczesnych

środków kreacji i przekazu artystycznego w twórczości graficznej i projektowej oraz nowoczesnych technik cyfrowych, korekta, case study, dyskusje dydaktyczne, praca w grupie, debaty, prace plastyczne, prezentacje multimedialne, wykonanie prac artystycznych, przygotowywanie i prezentacja prac projektowych - stosowane w ramach takich form zajęć jak: konwersatoria, pracownia, ćwiczenia, warsztaty, laboratoria, zajęcia projektowe;

- metody aktywizujące umożliwiające nabywanie umiejętności poprzez integrowanie wiedzy z rozwiązywaniem praktycznych zadań problemowych.

Metody dydaktyczne są dobierane stosownie do rodzaju zajęć (wykłady, konwersatoria, laboratoria, ćwiczenia, warsztaty, projekty, seminaria oraz praktyki, z wykorzystaniem szczegółowych metod pracy ze studentami jak: dyskusja, praca w grupie, metoda mistrz-uczeń, korekta, prezentacje multimedialne, przygotowywanie i prezentacja projektów indywidualnych i zespołowych, analiza krytyczna obrazu graficznego, komunikatu wizualnego, case study), co ma zapewnić realizację zakładanych efektów uczenia się. Są to metody zarówno samodzielnego dochodzenia do wiedzy, jak i przy udziale nauczyciela akademickiego:

- metody **Project Based Learning** i **Problem Based Learning** (PBL). To nauczanie metodą rozwiązywania problemów, które stawia studenta w centrum procesu przekazywania wiedzy i skłania go do samodzielnego poszukiwania rozwiązań;
- metoda **Design Thinking** (DT) w procesie kształcenia. DT to skuteczna metoda kreatywnego rozwiązywania problemów i tworzenia innowacyjnych rozwiązań. Metodyka DT polega na usuwaniu granic w myśleniu twórczym, rozwijaniu myślenia w różnych kierunkach, unikaniu schematów;
- metoda krytycznej analizy obrazu graficznego, komunikatu wizualnego - ucząca refleksji, krytycznej oceny, estetycznej wrażliwości, formułowania wniosków, argumentów uzasadniających ocenę;
- metoda **dramy** - to metoda nauczania i wychowania sprzyjająca wszechstronnemu rozwojowi studentów i przygotowująca ich do odgrywania ról społecznych w zmieniającej się rzeczywistości. Dzięki odwoływaniu się do indywidualności każdej jednostki ludzkiej, sprzyja wydobywaniu i rozwijaniu najbardziej pożądanych cech osobowości człowieka. Rozwija samodzielność w myśleniu i kreatywność zarówno studentów, jak i prowadzącego zajęcia, kształci umiejętność nawiązywania dialogu, a także aktywność emocjonalną, pozwala samodzielnie dochodzić do wiedzy;
- metoda **case study** (analiza przypadku, studium przypadku) – analiza pojedynczego przypadku, poprzez szczegółowy opis i analizę rzeczywistego przypadku, pozwalający wyciągnąć wnioski co do przyczyn i rezultatów jego przebiegu oraz danego modelu społecznego, uwarunkowań kulturowych, społecznych;
- metoda **projektowa** – samodzielna kreatywna praca studentów – **indywidualna** lub **zespołowa** – nad zadanym tematem przy zachowaniu standardów opracowanych przez Uczelnię dla projektu;
- metoda **burzy mózgów** (zwanej także giełdą pomysłów);
- metody **ekspresyjne**;

- metoda **krytycznej analizy materiału źródłowego** ucząca refleksji, krytycznej oceny, formułowania wniosków, argumentów uzasadniających ocenę.

2.3. Praca własna/indywidualna studenta obejmuje następujące zadania

- studia nad literaturą obowiązkową i uzupełniającą wskazaną w sylabusach, a także materiałami malarskimi, rysunkowymi, graficznymi, fotograficznymi i filmowymi wskazanymi przez Prowadzącego zajęcia a związanymi z przygotowaniem do określonych zajęć kształtujących umiejętności praktyczne;
- poszukiwanie, zbieranie i weryfikacja informacji umożliwiających przygotowanie szkiców prac artystycznych, konceptów i projektów publikacji, okładek, albumów, ilustracji, plakatów, projektów brandingu i rebrandingu dla firm i instytucji, przygotowanie storyboardu, materiałów informacyjno- promocyjnych, multimedialnych, materiałów dźwiękowych i wideo dla różnych mediów: telewizji, prasy i nowych mediów, przygotowanie layoutu strony internetowej;
- analiza i przetwarzanie zebranych informacji i danych zgodnie z celem zajęć związanych z przygotowaniem praktycznym z wykorzystaniem odpowiednich metod przetwarzania i pracy warsztatowej, praca z wykorzystaniem specjalistycznego oprogramowania, prace plastyczne oraz wizualizacja dzieła artystycznego – o tematyce odpowiadającej zakresowi przedmiotu i treści kształcenia;
- dokonywanie analizy studium przypadku i opracowywanie wniosków dla tworzenia systemu identyfikacji wizualnego dla firmy / instytucji / marki, projektu przedsięwzięcia medialnego, kampanii reklamowej lub społecznej, projektu multimedialnego, kompozycji obrazu filmowego;
- opracowywanie projektów o tematyce odpowiadającej zakresowi przedmiotu i treści kształcenia z wykorzystaniem odpowiednich metod analitycznych i projektowych;
- opracowanie projektów artystycznych, malarskich, rysunkowych, plastycznych, fotograficznych, graficznych, intermedialnych, autoprezentacji;
- odnoszenie poznanych zagadnień teoretycznych do rozwiązań w praktyce zawodowej.

Stosowana jest w Uczelni skala ocen: bardzo dobry (5), dobry plus (4+), dobry (4), dostateczny plus (3+), dostateczny (3), niedostateczny (2). Warunkiem promocji na kolejne semestry jest osiągnięcie efektów uczenia się przypisanych do przedmiotów na danym semestrze. Osiąganie kierunkowych efektów uczenia się wynika z uzyskanych przez studenta przedmiotowych efektów uczenia się.

Wyszczególnienie metod i form kształcenia oraz sposobów weryfikacji efektów w odniesieniu do poszczególnych przedmiotów zawarto w ich opisie *(załącznik Sylabusy studiów I stopnia)*.

3. Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych

Praktyki zawodowe zgodnie z art. 67. ust. 5. ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce są integralnym modułem programu studiów. Praktyki zawodowe organizuje i koordynuje Pełnomocnik Rektora ds. praktyk współpracując z Akademickim Biurem Karier, zwane dalej ABK. Biuro współpracuje z Ogólnopolską Siecią Biur Karier.

Podstawowym zadaniem Biura jest organizacja praktyk studenckich, poszukiwanie ofert pracy dla studentów w perspektywie dla absolwentów, a także pomoc w nawiązywaniu kontaktów z pracodawcami. **Głównym celem praktyk zawodowych** na studiach o profilu praktycznym jest stworzenie możliwości do praktycznego zastosowania wiedzy zdobytej w czasie studiów, odniesienie jej do warunków instytucji/organizacji, w których odbywa się praktyka, pogłębienie jej o aspekty praktyczne, rozwijanie oraz doskonalenie umiejętności praktycznych, a także nabywanie kompetencji społecznych – w tym kompetencji niezbędnych do wykonywania zawodu związanego z kierunkiem studiów „grafika".

Praktyki są realizowane na studiach I stopnia w semestrach od IV do VI w wymiarze 6 miesięcy, którym przypisano 30 punktów ECTS. Zadaniem studenta podczas praktyk jest zapoznanie się z organizacją pracy agencji reklamowych, wydawnictw, drukarni, agencji graficznych, studiów projektowych, instytucji kultury, jednostki organizacyjnej firm i urzędów administracji publicznej odpowiedzialnych za kreację, reklamę i promocję, firm produkujących gry komputerowe, firm sektora IT, mediów, zarówno klasycznych, jak i nowych i obowiązującą technologią pracy grafika – artysty, projektanta, metodami i technikami posługiwania się tradycyjnymi i nowoczesnymi środkami kreacji i przekazu artystycznego w twórczości graficznej i projektowej, uwzględnia rozwój i postęp we współczesnym designie, stosowanie w nowoczesnej grafice animacji i multimediów oraz wykorzystanie nowoczesnych technik cyfrowych. Praktyki mogą również wspomagać realizację prac dyplomowych. Zadaniem studenta jest wówczas między innymi zapoznanie się ze źródłami informacji odpowiadającymi zakresowi pracy dyplomowej i zasadami ich pozyskiwania oraz zebranie informacji i materiałów do realizacji pracy dyplomowej.

Zasady odbywania praktyk, sposób monitorowania i weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się przypisanych praktykom zawodowym regulują: obowiązująca w ramach WSZJK procedura P-11 oraz Regulamin praktyk zawodowych na kierunku „grafika". Uwzględniają one ocenę odbywanych praktyk zawodowych m.in. poprzez hospitację praktyk, tj. nie mniej niż 20% praktyk realizowanych w danym roku akademickim, a także poprzez pozyskiwanie opinii studentów w badaniach ankietowych, a także pracodawców.

Student zobowiązany jest do odbycia praktyk w wymiarze określonym w planie i programie studiów dla kierunku „grafika". Praktyki mogą się odbyć w jednej z organizacji/instytucji, z którymi Uczelnia ma podpisane stosowne umowy i które znajdują się w ofercie praktyk studenckich przedstawionej przez Akademickie Biuro Karier. Student może także samodzielnie wybrać przedsiębiorstwo lub instytucję, w kraju lub za granicą, przy założeniu jednak, że jej profil działania umożliwia studentowi zrealizowanie programu praktyk i osiągnięcie założonych efektów uczenia się, a także, że spełnia kryteria oceny miejsc praktyk ustalone przez Uczelnię. Kryteria te uwzględniają: pozycję organizacji na rynku, możliwość osiągniecia zakładanych efektów uczenia się, tj. profil i zakres działania, strukturę organizacyjną, infrastrukturę odpowiadającą współczesnym wymogom rynku pracy, kwalifikacje zatrudnionych, doświadczenie we współpracy z uczelniami wyższymi, możliwość zapewnienia

Opiekuna Zakładowego, umożliwienie opieki nad praktykantem również przez Pełnomocnika Dziekana ds. praktyk.

Merytoryczny nadzór nad praktykami z ramienia Uczelni sprawuje Pełnomocnik Dziekana ds. praktyk powołany przez Rektora posiadający odpowiednie kwalifikacje, w tym doświadczenie zawodowe, który m.in. weryfikuje i akceptuje (na podstawie przyjętych w Uczelni kryteriów oceny miejsc praktyk) miejsce odbywania praktyk, w tym zgłoszone indywidualnie przez studenta, dokonuje hospitacji praktyk, zatwierdza program praktyk oraz dokonuje zaliczenia praktyki. Przed rozpoczęciem praktyk studenci zgłaszają się do dyrekcji organizacji/instytucji przyjmującej studenta na praktyki oraz wyznaczonego Opiekuna Praktyk z ramienia organizacji/instytucji przyjmującej w celu ustalenia dokładnego przebiegu praktyk. W przypadku gdy wybrana organizacja/ instytucja nie ma podpisanego z Uczelnią porozumienia o praktykach, konieczne jest podpisanie stosownej Umowy i przekazanie organizacji/instytucji przyjmującej studenta Regulaminu Studenckich Praktyk Zawodowych. Po rozpoczęciu praktyki, w ciągu pierwszego tygodnia jej trwania, studenci zgłaszają się do Pełnomocnika Dziekana ds. praktyk w celu poinformowania o terminowym jej rozpoczęciu.

Organizacje/instytucje przyjmujące studentów na praktyki muszą nie tylko odpowiadać profilem działalności kierunkowi studiów, ale także posiadać infrastrukturę, która jest nowoczesna i odpowiada wymogom rynku pracy i umożliwi studentom osiągnięcie efektów uczenia się. Każda organizacja, w której studenci odbywają praktyki, przechodzi ocenę merytoryczną w formie kwestionariusza, w której oceniana jest zarówno infrastruktura instytucji, wykształcenie i doświadczenie pracowników, charakter i zakres działalności oraz doświadczenie w pracy ze studentami. Do zadań Opiekuna należy m.in. zapoznanie studenta z zakresem prowadzonej działalności organizacji/instytucji, udostępnienie niezbędnych materiałów i środków do wykonania postawionych zadań, sprawowanie opieki merytorycznej nad studentem i konsultowanie wykonywanych przez niego zadań a także wspomaganie w tworzeniu dobrego klimatu pracy i właściwych relacji w miejscu odbywania praktyki. Warunkiem zaliczenia praktyk jest osiągnięcie wszystkich założonych efektów uczenia się, udokumentowane przez studenta w Dzienniczku praktyk, w postaci raportu specyfikującego przebieg praktyk i realizowane przez studenta w trakcie praktyk zadania. Opiekun praktyk z ramienia organizacji/instytucji przyjmującej weryfikuje osiągnięcie przez studenta każdego efektu uczenia się, potwierdza podpisem i pieczątką ociągnięcie założonych efektów uczenia się w Dzienniczku praktyk oraz przedstawia opinię na temat postawy i pracy studenta. Uczelnia wdrożyła zmianę zasad zaliczania praktyk zawodowych wprowadzając zaliczenie praktyk na ocenę. Oceny praktyk, w tym programu praktyk przypisanych im efektów uczenia się i organizacji praktyk oraz pracy Opiekuna dokonują władze uczelni poprzez analizy wyników hospitacji oraz pozyskiwanych opinii od pracodawców. Studenci oceniają praktyki w ramach badań ankietowych dotyczących oceny jakości zajęć, a także spotkań z dziekanami.