

1. Jednostka-naukowo-dydaktyczna: **Katedra Multimediiów**
2. Nazwa kierunku, poziom, profil: **Digital Design, I stopień, ogólnoakademicki**
3. Dyscypliny, do których jest przyporządkowany kierunek:

<b>Dyscyplina wiodąca</b>	<i>Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki</i>	81 %
<b>Pozostałe dyscypliny</b>	<i>Nauki o sztuce</i>	10 %
	<i>Informatyka</i>	9 %

4. Sylwetka absolwenta:

Absolwent posiada podstawową wiedzę i umiejętności projektowania aplikacji cyfrowych i utworów o charakterze samodzielnego dzieła, funkcjonujących w środowisku: Internetu, urządzeń elektronicznych (stacjonarnych i mobilnych) lub w przestrzeni fizycznej (np. instalacje i obiekty interaktywne).

Jest przygotowany do samodzielnej pracy projektowej w zakresie tworzenia multimedialnego przekazu, we własnych realizacjach wykorzystuje język i narzędzia nowych mediów w aspektach: estetycznym, informacyjnym, komunikacyjnym, użytkowym i kreatywnym.

Absolwent jest autorem utworów o charakterze interaktywnym.

Absolwent jest zdolny do stworzenia koncepcji i wykonania działających aplikacji i utworów.

Zna wybrane tendencje rozwoju technik komputerowych i informacyjnych oraz nowych form edycji i prezentacji obrazów elektronicznych i wykorzystuje je w swoich realizacjach.

Absolwent świadomie wykorzystuje w swojej pracy grafikę wektorową, rastrową, grafikę 2D i 3D, animację, fotografię i wideo cyfrowe.

Absolwent jest przygotowany do projektowania aplikacji i utworów o charakterze użytkowym, naukowym, edukacyjnym, informacyjnym, lub będących eksperymentem artystycznym.

W swych działaniach wykazuje się inwencją i kreatywnością.

Absolwent posiada wiedzę w zakresie sztuk wizualnych, obszaru wiedzy o sztuce i kulturze, ze szczególnym uwzględnieniem sztuki najnowszej i wiedzy o projektowaniu.

Absolwent posiada wiedzę i umiejętności łączące zakres sztuk wizualnych: pięknych i projektowych oraz obszar technologii informacyjnych.

Po ukończeniu studiów I stopnia absolwent jest przygotowany do podjęcia studiów II stopnia.

Absolwent zna język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy.

#### 4. Cel studiów:

Absolwent jest przygotowany do tworzenia koncepcji oraz projektowania aplikacji i utworów o charakterze użytkowym, naukowym, edukacyjnym, informacyjnym, lub będących eksperymentem artystycznym.

#### 5. Kierunkowe efekty uczenia się i ich odniesienie do efektów uczenia się dla kwalifikacji na odpowiednim poziomie Polskiej Ramy Kwalifikacji

Symbol efektu kierunkowego	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do efektów kształcenia zgodnych z Polską Ramą Kwalifikacji	
		Symbol charakterystyk uniwersalnych I stopnia <sup>1</sup>	Symbol charakterystyk II stopnia <sup>2</sup>
<b>WIEDZA</b>			
<b>K_W01</b>	Zna podstawowe zagadnieniach sztuki współczesnej, kultury i historii rozwoju mediów cyfrowych.	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WG</b>
<b>K_W02</b>	Zna główne strategie w zakresie projektowania mediów cyfrowych.	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WG</b>
<b>K_W03</b>	Dysponuje podstawową wiedzą na temat projektowania cyfrowych aplikacji i utworów multimedialnych.	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WG</b>
<b>K_W04</b>	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą technik i technologii stosowanych w realizacjach wykorzystujących grafikę wektorową, rastrową, grafikę 2d i 3d, animację, fotografię i wideo cyfrowe.	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WG</b>
<b>K_W05</b>	Orientuje się w zakresie problematyki związanej z technologiami IT stosowanymi w projektowaniu aplikacji cyfrowych i utworów multimedialnych.	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WG</b>
<b>K_W06</b>	Posiada wiedzę w zakresie podstawowym dotyczącą technologii informacyjnej (IT) i jest świadomy jej związków z kulturą.	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WK</b>

<sup>1</sup> Zgodnie z załącznikiem do ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (Dz. U. z 2016, poz.64)

<sup>2</sup> Zgodnie z załącznikiem do rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 26 września 2016 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji typowych dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego po uzyskaniu kwalifikacji pełnej na poziomie 4 – poziomy 6-8 (Dz. U. z 2016 r., poz. 1594) -

<b>K_W07</b>	Zna publikacje dotyczące obszaru sztuk wizualnych: pięknych i projektowych, oraz obszaru technologii informacyjnych.	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WK</b>
<b>K_W08</b>	Zna prawne aspekty związane z wykonywaniem zawodu wynikające ze specyfiki kierunku studiów.	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WK</b>

#### UMIEJĘTNOŚCI

<b>K_U01</b>	Umiejętnie wykorzystuje różnorodne metodologie twórcze we własnych realizacjach o charakterze dzieła.	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UW</b>
<b>K_U02</b>	Posiada umiejętność kreatywnego poszukiwania rozwiązań projektowych o charakterze interaktywnym.	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UW</b>
<b>K_U03</b>	Potrafi wyrażać idee poprzez formę i treść w różnych mediach cyberkultury.	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UW</b>
<b>K_U04</b>	Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych w dziełach funkcjonujących w środowisku Internetu, urządzeń elektronicznych (stacjonarnych i mobilnych) lub w przestrzeni fizycznej (np. instalacje i obiekty interaktywne).	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UK</b>
<b>K_U05</b>	Posługuje się językiem obcym na poziomie B2 w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin związanych z kierunkiem studiów.	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UK</b>
<b>K_U06</b>	Sprawnie wykorzystuje aktualne technologie informacyjne i osiągnięcia nauki do planowania, realizacji zaawansowanych projektów.	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UK</b>
<b>K_U07</b>	Posiada rozwiniętą zdolność realizacji własnych, oryginalnych koncepcji artystycznych w pracy indywidualnej i zespołowej.	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UO</b>
<b>K_U08</b>	Opanował i twórczo wykorzystuje narzędzia i warsztat grafiki wektorowej i rastrowej, wizualizacji 3d, fotografii i animacji cyfrowej. Samodzielnie aktualizuje wiedzę oraz doskonali niezbędne umiejętności warsztatowe.	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UU</b>
<b>K_U09</b>	Potrafi poszukiwać indywidualnych rozwiązań projektowych uwzględniających estetyczne i użytkowe funkcje projektu. Ma umiejętność twórczej, samodzielnej pracy projektowej.	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UU</b>
<b>K_U10</b>	Posiada umiejętność kreatywnego stosowania różnych metod cyfrowej rejestracji i	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UW</b>

	przetwarzania obrazu, i dźwięku.		
<b>K_U11</b>	Planuje, projektuje i przeprowadza analizę jakości i użyteczności tworzonych projektów.	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UO</b>
<b>K_U12</b>	Integruje zdobytą wiedzę informatyczną, estetyczną, komunikacyjną, użytkową w koncepcji artystycznej.	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UW</b>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>			
<b>K_K01</b>	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych oraz potrafi ocenić inne przedsięwzięcia z zakresu kultury i nowych mediów.	<b>P6U_K</b>	<b>P6S_KO</b>
<b>K_K02</b>	Wykazuje się umiejętnością funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie wykonywania własnych działań twórczych i dostosowywania się do współczesnego rynku pracy.	<b>P6U_K</b>	<b>P6S_KK</b>
<b>K_K03</b>	Prezentuje własne projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób nie mających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi.	<b>P6U_K</b>	<b>P6S_KO</b>
<b>K_K04</b>	Świadomie umie zaplanować swoją ścieżkę kariery zawodowej na podstawie zdobytych na studiach umiejętności i wiedzy, wykorzystując również wiedzę zdobytą w procesie ustawicznego samokształcenia.	<b>P6U_K</b>	<b>P6S_KR</b>
<b>K_K05</b>	Rozumie podstawowe aspekty prawa funkcjonujące w obszarze kultury i sztuki.	<b>P6U_K</b>	<b>P6U_KO</b>
<b>K_K06</b>	Uczy się z wykorzystaniem technik kształcenia zdalnego oraz dostępnej literatury branżowej.	<b>P6U_K</b>	<b>P6S_KR</b>
<b>K_K07</b>	Wykorzystuje umiejętności samodzielnego uczenia się oraz dzielenia się wiedzą w pracy zespołowej.	<b>P6U_K</b>	<b>P6S_KR</b>