

**PROGRAM STUDIÓW WYŻSZYCH
ROZPOCZYNAJĄCYCH SIĘ W ROKU AKADEMICKIM
2021/2022**

*data zatwierdzenia przez Radę Instytutu
27.05.2021*

pieczęć i podpis dyrektora

.....

Studia wyższe na kierunku	Digital Design
Dziedzina/y	Dziedzina sztuki
Dyscyplina wiodąca (% udział)	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki 81%
Pozostałe dyscypliny (% udział)	Nauki o sztuce 10% Informatyka 9%
Poziom	Studia I stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma prowadzenia	Stacjonarna
Specjalności	brak
Punkty ECTS	180
Czas realizacji (liczba semestrów)	6
Uzyskiwany tytuł zawodowy	licencjat
Warunki przyjęcia na studia	Wynik postępowania kwalifikacyjnego.

Symbol efektu kierunkowego	Kierunkowe efekty kształcenia	Odniesienie do efektów kształcenia zgodnych z Polską Ramą Kwalifikacji		
		Symbol charakterystyk uniwersalnych I stopnia ¹	Symbol charakterystyk II stopnia ²	Symbol charakterystyk II stopnia dla obszaru/ów kształcenia ³
WIEDZA				
K_W01	Zna zaawansowane zagadnienia sztuki współczesnej, kultury i historii rozwoju mediów cyfrowych.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
K_W02	Zna główne strategie w zakresie projektowania mediów cyfrowych.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
K_W03	Dysponuje zaawansowaną wiedzą na temat projektowania cyfrowych aplikacji i utworów multimedialnych.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
K_W04	Posiada zaawansowaną wiedzę dotyczącą technik i technologii stosowanych w realizacjach wykorzystujących grafikę wektorową, rastrową, grafikę 2d i 3d, animację, fotografię i wideo cyfrowe.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
K_W05	Orientuje się w zakresie problematyki związanej z technologiami IT stosowanymi w projektowaniu aplikacji cyfrowych i utworów multimedialnych.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
K_W06	Posiada wiedzę w zakresie zaawansowanym dotyczącą technologii informacyjnej (IT) i jest świadomy jej związków z kulturą.	P6U_W	P6S_WK	P6S_WG
K_W07	Zna publikacje dotyczące obszaru sztuk wizualnych: pięknych i projektowych, oraz obszaru technologii informacyjnych.	P6U_W	P6S_WK	P6S_WG
K_W08	Zna prawne aspekty związane z wykonywaniem zawodu wynikające ze specyfiki kierunku studiów.	P6U_W	P6S_WK	P6S_WG
K_W09	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat wykorzystania metodologii projektowo-artystycznych w realizacjach o charakterze dzieła w kontekście historii rozwoju mediów.	P6U_W	P6S_WK	P6S_WG
K_W10	Posiada zaawansowaną wiedzę o roli i strategii mediów w cyberkulturze.	P6U_W	P6S_WK	P6S_WG
K_W11	Posiada wiedzę na poziomie zaawansowanym nt. wykorzystywania technologii informacyjnych w celu realizacji projektów interaktywnych.	P6U_W	P6U_W	P6S_WG
UMIĘJĘTNOŚCI				
K_U01	Umiejętnie wykorzystuje różnorodne metodologie twórcze we własnych realizacjach o charakterze dzieła. Potrafi wyrażać idee poprzez formę i treść w różnych mediach cyberkultury.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
K_U02	Posiada umiejętność kreatywnego poszukiwania rozwiązań projektowych o charakterze interaktywnym.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
K_U03	Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych w dziełach	P6U_U	P6S_UK	P6S_UK

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

² Zgodnie z załącznikiem do rozporządzenia 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) -

³ Jak wyżej

	funkcjonujących w środowisku Internetu, urządzeń elektronicznych (stacjonarnych i mobilnych) lub w przestrzeni fizycznej (np. instalacje i obiekty interaktywne).			
K_U04	Posługuje się językiem obcym na poziomie B2 w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin związanych z kierunkiem studiów.	P6U_U	P6S_UK	P6S_UK
K_U05	Sprawnie wykorzystuje aktualne technologie informacyjne i osiągnięcia nauki do planowania, realizacji zaawansowanych projektów.	P6U_U	P6S_UK	P6S_UK
K_U06	Posiada rozwiniętą zdolność realizacji własnych, oryginalnych koncepcji artystycznych w pracy indywidualnej i zespołowej.	P6U_U	P6S_UO	P6S_UO
K_U07	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.	P6U_U	P6S_UU	P6S_UW P6S_UU
K_U08	Potrafi poszukiwać indywidualnych rozwiązań projektowych uwzględniających estetyczne i użytkowe funkcje projektu. Ma umiejętność twórczej, samodzielnej pracy projektowej.	P6U_U	P6S_UU	P6S_UW
K_U09	Posiada umiejętność kreatywnego stosowania różnych metod cyfrowej rejestracji i przetwarzania obrazu, i dźwięku.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
K_U10	Planuje, projektuje i przeprowadza analizę jakości i użyteczności tworzonych projektów.	P6U_U	P6S_UO	P6S_UO
K_U11	Integruje zdobytą wiedzę informatyczną, estetyczną, komunikacyjną, użytkową w koncepcji artystycznej.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE				
K_K01	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych oraz potrafi ocenić inne przedsięwzięcia z zakresu kultury i nowych mediów.	P6U_K	P6S_KO	P6S_KO
K_K02	Wykazuje się umiejętnością funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie wykonywania własnych działań twórczych i dostosowywania się do współczesnego rynku pracy.	P6U_K	P6S_KK	P6S_KK
K_K03	Prezentuje własne projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi.	P6U_K	P6S_KO	P6S_KO
K_K04	Świadomie umie zaplanować swoją ścieżkę kariery zawodowej na podstawie zdobytych na studiach umiejętności i wiedzy, wykorzystując również wiedzę zdobytą w procesie ustawicznego samokształcenia.	P6U_K	P6S_KR	P6S_KR
K_K05	Rozumie podstawowe aspekty prawa funkcjonujące w obszarze kultury i sztuki.	P6U_K	P6U_KO	P6U_KO P6S_KR
K_K06	Uczy się z wykorzystaniem technik kształcenia zdalnego oraz dostępnej literatury branżowej.	P6U_K	P6S_KR	P6S_KR P6S_UU
K_K07	Wykorzystuje umiejętności samodzielnego uczenia się oraz dzielenia się wiedzą w pracy zespołowej.	P6U_K	P6S_KR	P6S_UU P6S_KR

<p>Sylwetka absolwenta</p>	<p>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).</p> <p>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.</p> <p>Absolwent jest autorem utworów o charakterze interaktywnym.</p> <p>Absolwent jest zdolny do stworzenia koncepcji i wykonania działających aplikacji i utworów.</p> <p>Zna wybrane tendencje rozwoju technik komputerowych i informacyjnych oraz nowych form edycji i prezentacji obrazów elektronicznych i wykorzystuje je w swoich realizacjach.</p> <p>Absolwent świadomie wykorzystuje w swojej pracy grafikę wektorową, rastrową, grafikę 2D i 3D, animację, fotografię i wideo cyfrowe.</p> <p>Absolwent jest przygotowany do projektowania aplikacji i utworów o charakterze użytkowym, naukowym, edukacyjnym, informacyjnym, lub będących eksperymentem artystycznym.</p> <p>W swych działaniach wykazuje się inwencją i kreatywnością.</p> <p>Absolwent posiada wiedzę w zakresie sztuk wizualnych, obszaru wiedzy o sztuce i kulturze, ze szczególnym uwzględnieniem sztuki najnowszej i wiedzy o projektowaniu.</p> <p>Absolwent posiada wiedzę i umiejętności łączące zakres sztuk wizualnych: pięknych i projektowych oraz obszar technologii informacyjnych.</p> <p>Po ukończeniu studiów I stopnia absolwent jest przygotowany do podjęcia studiów II stopnia.</p> <p>Absolwent zna język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy.</p> <p>Absolwent jest przygotowany do podjęcia pracy w szerokich obszarach rynku koncentrujących się na mediach cyfrowych, nowych mediach interaktywnych, np. wydarzenia multimedialne, gry komputerowe; oraz pokrewnych, np. reklama, prasa, marketing, public relations, media społecznościowe, produkcja medialna, projektowanie treści internetowych.</p>
<p>Uzyskiwane kwalifikacje oraz uprawnienia zawodowe</p>	<p>Absolwent jest przygotowany do tworzenia koncepcji oraz projektowania aplikacji i utworów o charakterze użytkowym, naukowym, edukacyjnym, informacyjnym, lub będących eksperymentem artystycznym.</p>
<p>Dostęp do dalszych studiów</p>	<p>Możliwość kontynuacji – studia magisterskie II stopnia</p>

<p>Jednostka naukowo-dydaktyczna właściwa merytorycznie dla tych studiów</p>	<p>Instytut Sztuki Mediów</p>
--	-------------------------------

PLAN STUDIÓW

DIGITAL DESIGN, STUDIA STACJONARNE I STOPNIA 2021/2022

Semestr I

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-learning			Razem
			A	K	L	S	P				
	Edytory graficzne				50				50	ZO	4
	Psychofizjologia widzenia	30							30	ZO	2
	Rejestracja i montaż wideo				50				50	ZO	4
	Fotografia cyfrowa				50				50	ZO	4
	Typografia				50				50	ZO	4
	Rysunek				50				50	ZO	4
	Podstawy programowania				40				40	ZO	3
	Kultura audiowizualna	25							25	ZO	2
	Historia Sztuki	25							25	ZO	2
	Ochrona własności intelektualnej i podstawy przedsiębiorczości							15	15	Z	1
		80			290			15	385		30

Pozostałe zajęcia

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-learning			razem
			A	K	L	S	P				
	Szkolenie w zakresie techniki korzystania z biblioteki							2	2	Z	—
	Szkolenie w zakresie BHP							4	4	Z	—
								6	6		

Semestr II

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-learning			Razem
			A	K	L	S	P				
	Rejestracja i montaż wideo				40				40	ZO	3
	Fotografia cyfrowa				50				50	ZO	4
	Typografia				40				40	ZO	3
	Podstawy animacji cyfrowej				40				40	ZO	3
	Rysunek				50				50	ZO	4
	Interfejs graficzny				40				40	ZO	3
	Podstawy programowania				40				40	ZO	3
	Kultura audiowizualna	25							25	E	2
	Historia Sztuki	25							25	E	2
		50			300				350		27

Kursy do wyboru

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-learning			razem
			A	K	L	S	P				
	Język obcy B2 (angielski, francuski, niemiecki, rosyjski)			40					40	Z	3
				40					40		3

Semestr III

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-learning			Razem
			A	K	L	S	P				
	Interfejs graficzny				50				50	ZO	4
	Modelowanie i animacja 3D				50				50	ZO	4
	Projektowanie graficzne				50				50	ZO	4
	Programowanie				50				50	ZO	4
	Wybrane zagadnienia z historii dizajnu	15							15	E	1
	Cyberkultura	25							25	ZO	2
		40			200				240		19

Kursy do wyboru (2 z 4)

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-learning			Razem
			A	K	L	S	P				
	Język obcy B2 (angielski, francuski, niemiecki, rosyjski)			40					40	Z	3
	Moduł kultura fizyczna		30						30	Z	-
	Wybór 2 kursów			50					100	ZO	4
				50				4			
				50				4			
				50				4			
		30	40	100				170			8
											11

Semestr IV

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-learning			Razem
			A	K	L	S	P				
	Interfejs graficzny				50				50	ZO	4
	Modelowanie i animacja 3D				50				50	ZO	4
	Projektowanie graficzne				50				50	ZO	4
	Programowanie				40				40	ZO	3
	Metodologia teorii sztuki	15							15	Z	1
	Cyberkultura	25							25	E	2
		40			190				230		18

Kursy do wyboru (2 z 4)

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-learning			Razem
			A	K	L	S	P				
	Język obcy B2 (angielski, francuski, niemiecki, rosyjski)			30					30	E	4
	Moduł kultura fizyczna		30						30	Z	-
	Wybór 2 kursów			50					100	ZO	4
				50				4			
				50				4			
				50				4			
		30	30	100				160			8
											12

Semestr V

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-learning			Razem
			A	K	L	S	P				
	Interfejs graficzny				60				60	ZO	5
	Projektowanie rozszerzonej rzeczywistości XR				60				60	ZO	5
	Pracownia transmediów				60				60	ZO	5
					180				180		15

Kursy do wyboru (2 z 4)

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS		
		W	zajęć w grupach					E-learning			Razem	
			A	K	L	S	P					
	Wybór 2 kursów				50				100	ZO	4	8
					50						4	
					50						4	
					50						4	
				100				100			8	

Moduł pracy dyplomowej

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-learning			Razem
			A	K	L	S	P				
	Licencyjka pracownia dyplomowa				60				60	Z	5
	Seminarium dyplomowe					20			20	Z	2
					60	20			80		7

Semestr VI

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-learning			Razem
			A	K	L	S	P				
	Interfejs graficzny				50				50	ZO	4
	Projektowanie rozszerzonej rzeczywistości XR				50				50	ZO	4
	Pracownia transmediów				50				50	ZO	4
					150				150		12

Kursy do wyboru (2 z 4)

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS		
		W	zajęć w grupach					E-learning			Razem	
			A	K	L	S	P					
	Wybór 2 kursów				50				100	ZO	4	8
				50				4				
				50				4				
				50				4				
				100				100			8	

Moduł pracy dyplomowej

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-learning			Razem
			A	K	L	S	P				
	Licencjacka pracownia dyplomowa				60				60	Z	5
	Seminarium dyplomowe					25			25	Z	2
					60	25			85		7

Egzamin dyplomowy

Tematyka	punkty ECTS
<p>Pracą praktyczną powinny być utwory interaktywne o charakterze autorskiego dzieła. Część praktyczna pracy dyplomowej może mieć wymiar: użytkowy, naukowy, edukacyjny, informacyjny, eksperymentalny lub autoekspresyjny.</p> <p>Praca teoretyczna jest pracą pisemną podejmującą tematy związane z kierunkiem studiów. Zagadnienia podjęte w pracy teoretycznej powinny mieć związek z realizacją praktyczną.</p> <p>Temat i zakres obu części pracy uzgadniana jest indywidualnie z promotorami.</p>	3