

## KIERUNEK STUDIÓW GRAFIKA

Studia I stopnia

Spis treści:

1. Ogólna charakterystyka kierunku studiów.
2. Ogólna informacja o kierunku studiów.
3. Warunki rekrutacji na studia.
4. Zasady studiowania.
5. Zasady procesu dyplomowania i przeprowadzania egzaminu dyplomowego.
6. Możliwości zatrudnienia lub dalszego kształcenia.
7. Program kształcenia:
  - I. Opis zakładanych efektów kształcenia (sylwetka absolwenta)
    - a) Tabela odniesień kierunkowych efektów kształcenia (EKK) do obszarowych efektów kształcenia (EKO).
    - b) Tabela pokryw obszarowych efektów kształcenia (EKO) z kierunkowymi efektami kształcenia (EKK).
  - II. Program studiów
    - a) Matryca kierunkowych efektów kształcenia w odniesieniu do modułów kształcenia (przedmiotów).
    - b) Zorientowana obszarowo matryca efektów kształcenia w odniesieniu do modułów kształcenia (przedmiotów).
    - c) Macierz efektów kształcenia (kompetencji) w odniesieniu do form zajęć i sposobu zaliczenia, które pozwalają na ich uzyskanie.
    - d) Sumaryczne wskaźniki ilościowe charakteryzujące program studiów.
8. Zasady ogólne.
9. Informacje dodatkowe.

### 1. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA KIERUNKU STUDIÓW

**Poziom kształcenia:** studia pierwszego stopnia;

**Tryb kształcenia:** stacjonarny;

**Profil kształcenia:** ogólnoakademicki;

**Obszar kształcenia:** sztuka;

**Czas trwania studiów:** 6 semestrów;

**Liczba punktów ECTS konieczna dla uzyskania kwalifikacji (tytułu zawodowego):** 180;

**Dziedziny nauki i dyscypliny naukowe, do których odnoszą się zakładane efekty kształcenia:** obszar sztuki, dziedzina sztuk plastycznych, dyscyplina artystyczna – sztuki piękne;

**Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta – licencjat.**

**Specjalności:**

- projektowanie graficzne;
- grafika warsztatowa.

### 2. OGÓLNA INFORMACJA O KIERUNKU STUDIÓW.

Nauczanie na kierunku grafika rozpoczęło się wraz z powstaniem Szkoły Zdobniczej w roku 1919. Wówczas to, obok wydziałów Malarstwa Dekoracyjnego, Rzeźby i Fotografii Artystycznej, powstał Wydział Grafiki.

W roku 1938 szkoła otrzymała status uczelni wyższej. W okresie powojennym już w Państwowej Wyższej Szkole Sztuk Plastycznych grafika stała się częścią Wydziału Malarstwa, Grafiki, Rzeźby, jednego z dwóch wydziałów szkoły: Na zaproszenie ówczesnego Rektora prof. Stanisława Teisseyre'a wydział tworzyli młodzi wówczas twórcy: Tadeusz Jackowski, Lucjan Mianowski oraz Zbigniew Lutomski.

Samodzielny Wydział Grafiki, początkowo z jedną katedrą, powstał w roku 2003, kiedy to Senat przemianowanej w międzyczasie Akademii Sztuk Pięknych powołał trzy niezależne jednostki, zamiast Wydziału Malarstwa, Grafiki i Rzeźby. W 2003 roku do Wydziału Grafiki dołączono Katedrę Komunikacji Wizualnej, funkcjonującą od sześciu lat na Wydziale Komunikacji Multimedialnej. W tej postaci wydział działa do dzisiaj.

Wydział kształci studentów na kierunku grafika w dwóch specjalnościach: grafika warsztatowa oraz projektowanie graficzne. Każda z Katedr realizuje osobne programy dydaktyczne, zakładające jednak wzajemne przenikanie się problemów artystycznych i projektowych.

Kandydaci na studia już w trakcie egzaminów deklarują specjalność, na której chcą podjąć edukację. Wydział prowadzi również studia niestacjonarne o specjalności projektowanie graficzne.

Wszystkie pracownie artystyczne i projektowe są autonomiczne, mogą w nich studiować wszyscy studenci UAP. Szczególne miejsce obok programu podstawowego każdej pracowni zajmują indywidualne programy studentów. Studenci biorąc czynny udział w prezentacjach własnego dorobku, w projektach artystycznych, zdobywając nagrody w licznych konkursach, aktywnie uczestniczą w budowaniu wysokiej pozycji poznańskiego Uniwersytetu Artystycznego. Katedra Grafiki Warsztatowej jest inicjatorem niezwykle prestiżowego Biennale Grafiki Studenckiej, którego pierwsza edycja odbyła się w 1999 roku.

Prace badawcze prowadzone na Wydziale Grafiki i Komunikacji Wizualnej wpływają na rozwój specjalności: projektowanie graficzne i grafika warsztatowa.

Wydział jest uprawniony do nadawania stopnia doktora, doktora habilitowanego oraz przeprowadzania postępowania o nadanie tytułu naukowego profesora sztuk plastycznych, w dyscyplinie artystycznej sztuki piękne.

### **3. WARUNKI REKRUTACJI NA STUDIA**

**Wymagania wstępne:** kandydat musi posiadać świadectwo dojrzałości, podstawowe kompetencje rysunkowe i malarskie, projektowe oraz wiedzę ogólną o sztuce.

**Zasady rekrutacji:**

rekrutacja na kierunek grafika odbywa się w trybie jednoetapowym.

Sprawdzian kwalifikacyjny polega na sprawdzeniu predyspozycji artystycznych kandydata. Sprawdzian kwalifikacyjny składa się z egzaminu z rysunku, z malarstwa, grafiki oraz autoprezentacji.

### **4. ZASADY STUDIOWANIA**

Studia I stopnia na kierunku grafika trwają 6 semestrów (3 lata) w trybie stacjonarnym .

Zaliczenia semestru dokonuje dziekan Wydziału Grafiki i Komunikacji Wizualnej.

Na podstawie terminowego złożenia indeksu z zaliczeniami i ocenami z przedmiotów, które należą do programu studiów, oraz potwierdzonego uczestnictwa w obowiązkowych plenerach kierunkowych.

Każdy student zobowiązany jest do wybrania pracowni kierunkowych z danej specjalizacji, którą studiuje.

Pracowni kierunkowych i wolnego wyboru nie można zmieniać w ciągu roku akademickiego.

### **5. ZASADY PROCESU DYPLOMOWANIA I PRZEPROWADZANIA EGZAMINU DYPLOMOWEGO**

Warunkiem realizacji praktycznej pracy dyplomowej w wybranej pracowni kierunkowej jest zaliczenie w tej pracowni w toku studiów minimum dwóch semestrów, włączając semestr dyplomowy.

Student może być dopuszczony do obrony dyplomu po uzyskaniu absolutorium, czyli wypełnieniu wszystkich przewidzianych programem studiów warunków, w tym zaliczeniu wszystkich przedmiotów, odbyciu obowiązkowych plenerów studenckich.

Praca dyplomowa na poziomie studiów licencjackich powinna składać się z części praktycznej i teoretycznej. Zaleca się, aby część teoretyczna miała związek z częścią praktyczną/artystyczną.

Zakres licencjackiej pracy dyplomowej obejmuje :

- wykonanie i przedstawienie pracy praktycznej związanej z kierunkiem studiów i specjalnością oraz prezentacja portfolio
- przygotowanie i przedłożenie pracy teoretycznej zawierającej przypisy i ilustracje, około 15 stron związanej treścią z pracą praktyczną
- oprawa pracy: (paragraf 56 z [regulaminu studiów](#))

### **6. MOŻLIWOŚCI ZATRUDNIENIA LUB DALSZEGO KSZTAŁCENIA**

Absolwent legitymujący się dyplomem licencjata może pracować jako grafik w agencji reklamowej, drukarni , branży projektowej lub jako freelancer a także jako animator kultury.

Uzyskanie tytułu licencjata upoważnia do kontynuacji studiów na poziomie magisterskim w macierzystej uczelni, a także na innych uczelniach artystycznych i nieartystycznych w Polsce i za granicą.

### **7. PROGRAM KSZTAŁCENIA**

**Ogólne informacje związane z programem kształcenia (ogólne cele kształcenia):**

zdobycie ogólnej wiedzy dotyczącej tworzenia; dzieła graficznego, projektowania graficznego oraz podstawowej wiedzy z zakresu kompozycji plastycznej,

zagadnień dotyczących technologii i warsztatu graficznego także obsługi graficznych programów komputerowych, przygotowania projektu graficznego do druku, prezentowania i wystawiania zarówno dzieła jak i projektu graficznego.

Absolwent po ukończeniu studiów licencjackich na kierunku Grafika pogłębia świadomość artystyczną, rozwija kompetencje społeczne, jest artystą przygotowanym do samodzielnej pracy twórczej oraz potrafi łączyć tę pracę ze znajomością jej społecznych i rynkowych uwarunkowań.

**I. OPIS ZAKŁADANYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA:**

a) Tabela odniesień kierunkowych efektów kształcenia (EKK) do obszarowych efektów kształcenia (EKO)

Nazwa kierunku studiów: Grafika

Obszar kształcenia: sztuka

Poziom kształcenia: studia I stopnia – licencjat

Tryb kształcenia: stacjonarny

Profil kształcenia : ogólnoakademicki

Symbol	EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA KIERUNKU <b>GRAFIKA</b>  Po ukończeniu studiów pierwszego stopnia na kierunku GRAFIKA absolwent:	Odniesienie do efektów kształcenia dla obszaru kształcenia w zakresie sztuki, w dziedzinie sztuki plastyczne
<b>WIEDZA</b>		
K_W01	posiada ogólną wiedzę dotyczącą tworzenia; dzieła graficznego, projektowania graficznego oraz podstawową wiedzę z zakresu kompozycji plastycznej	A1_W10
K_W02	zna podstawowe zagadnienia dotyczące technologii i warsztatu graficznego także obsługi graficznych programów komputerowych	A1_W10
K_W03	posiada podstawową wiedzę dotyczącą ogólnych założeń konstruowania komunikatu wizualnego	A1_W10
K_W04	posiada podstawową wiedzę dotyczącą przygotowania projektu graficznego do druku	A1_W10
K_W05	posiada ogólną wiedzę dotyczącą prezentowania i wystawiania zarówno dzieła jak i projektu graficznego	A1_W10
K_W06	posiada podstawową wiedzę dotyczącą warsztatu i technologii innych dziedzin sztuki związanych z własnymi zainteresowaniami artystycznymi	A1_W10
K_W07	posiada ogólną wiedzę na temat podstawowych linii rozwojowych sztuki współczesnej ze szczególnym uwzględnieniem twórczości graficznej	A1_W11
K_W08	zna publikacje dotyczące współczesnych realizacji graficznych m.in. publikacje internetowe, publikacje książkowe, katalogi, czasopisma	A1_W11

<b>K_W09</b>	posiada wiedzę z zakresu historii sztuki, kultury i filozofii , zna najważniejsze nurty sztuki oraz ich przedstawicieli	<b>A1_W12</b>
<b>K_W10</b>	zna przebieg rozwoju technik (w tym współczesne techniki cyfrowe) i technologii zapisu graficznego oraz wpływu zmian technologicznych na sposób kreacji graficznej	<b>A1_W13</b>
<b>K_W11</b>	posiada ogólną wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów związanych z aktywnością artystyczną oraz posiada wiedzę z zakresu prawa autorskiego	<b>A1_W14</b>
<b>K_W12</b>	posiada wiedzę na temat zależności pomiędzy uwarunkowaniami praktycznymi a teoretycznymi dotyczącymi własnej kreacji artystycznej i jej rozwoju	<b>A1_W15</b>
<b>K_W13</b>	posiada wiedzę umożliwiającą łączenie osiągnięć zdobytych na różnych polach kreacji graficznej oraz innych dyscyplin sztuki	<b>A1_W15</b>
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>		
<b>K_U01</b>	posiada umiejętność tworzenia i realizowania własnych koncepcji graficznych, umie dobrać odpowiednie medium do realizowanego projektu, umie przygotować projekt do realizacji	<b>A1_U14</b>
<b>K_U02</b>	posiada umiejętność posługiwania się językiem graficznym w pracach artystycznych i projektowych oraz potrafi stworzyć prosty komunikat wizualny oparty o zasady precyzyjnego dobierania środków wyrazu do obrazowanych treści	<b>A1_U14</b>
<b>K_U03</b>	posiada umiejętności posługiwania się narzędziami służącymi do tworzenia prac graficznych w obróbce cyfrowej i w druku tradycyjnym	<b>A1_U15</b>
<b>K_U04</b>	potrafi swobodnie łączyć różne techniki dyscyplin pokrewnych w realizacji własnych zamierzeń artystycznych	<b>A1_U15</b>
<b>K_U05</b>	posiada umiejętność wykorzystania wiedzy z zakresu podstaw fotografii oraz cyfrowej obróbki fotografii	<b>A1_U15</b>
<b>K_U06</b>	posiada umiejętność twórczego korzystania z techniki i technologii w procesie kreacji dzieła graficznego	<b>A1_U16</b>
<b>K_U07</b>	umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji autorskich wypowiedzi oraz potrafi weryfikować własne koncepcje plastyczne.	<b>A1_U17</b> <b>A1_U24</b>
<b>K_U08</b>	umie współpracować z ludźmi podczas projektowania i realizowania wypowiedzi artystycznych	<b>A1_U18</b>
<b>K_U09</b>	posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiający łączenie technik graficznych z innymi technikami artystycznymi zgodnie z realizacją własnej koncepcji	<b>A1_U19</b>
<b>K_U10</b>	potrafi samodzielnie operować współczesnymi narzędziami kreacji w środowisku cyfrowym także tradycyjnym i kontynuować rozwój umiejętności poprzez samodzielną pracę	<b>A1_U20</b>
<b>K_U11</b>	posiada doświadczenie w realizowaniu różnorodnych koncepcji artystycznych, posiada zdolność swobodnego i świadomego działania w obszarze zagadnień dotyczących grafiki oraz innych mediów zgodnie z własnymi zainteresowaniami artystycznymi	<b>A1_U21</b>
<b>K_U12</b>	potrafi przygotować wypowiedź ustną i pisemną na temat zagadnień z zakresu sztuk wizualnych oraz własnej twórczości z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł bibliograficznych	<b>A1_U22</b>
<b>K_U13</b>	posiada umiejętności lingwistyczne zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 (Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego)	<b>A1_U23</b>

<b>K_U14</b>	potrafi publicznie przedstawić swoje dokonania artystyczne	<b>A1_U24</b>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>		
<b>K_K01</b>	zna wartość ciągłego kształcenia i doskonalenia się w dziedzinie artystycznej	<b>A1_K01</b>
<b>K_K02</b>	jest świadomy swojej roli twórcy w praktyce artystycznej, a w praktyce zawodowej potrafi wykazać się biegłością warsztatową, potrafi samodzielnie podejmować niezależne prace	<b>A1_K02</b>
<b>K_K03</b>	bierze odpowiedzialność za treści i formy dzieła artystycznego i komunikatu wizualnego	<b>A1_K02</b>
<b>K_K04</b>	wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy	<b>A1_K02</b>
<b>K_K05</b>	potrafi umiejętnie wykorzystać: własną wyobraźnię, intuicję, zdolność twórczego myślenia umie koegzystować w różnorodnym kulturowo i światopoglądowo środowisku	<b>A1_K03</b>
<b>K_K06</b>	posiada umiejętność kontrolowania własnych zachowań i adaptowania się do nowych, zmieniających się okoliczności, w tym tych związanych z wystąpieniami publicznymi.	<b>A1_K03</b>
<b>K_K07</b>	posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób oraz podjęcia refleksji w odniesieniu do problemów społecznych, twórczych, naukowych i etycznych	<b>A1_K04</b>
<b>K_K08</b>	potrafi komunikować się, negocjować ze specjalistami, ekspertami w dziedzinie sztuki w celu poszerzania swych umiejętności zawodowych i uzyskania zadowalającego efektu pracy	<b>A1_K05</b>
<b>K_K09</b>	potrafi efektywnie funkcjonować w grupie osób współpracujących ze sobą w ramach wspólnych projektów, działań i przedsięwzięć kulturalnych.	<b>A1_K05</b>
<b>K_K10</b>	potrafi przedstawić zadania w przystępnej formie w celu przekazu jasnych informacji i komunikatów na temat założonego projektu	<b>A1_K05</b>
<b>K_K11</b>	zna podstawowe przepisy prawne dotyczące ochrony własności intelektualnej	<b>A1_K06</b>

Tabela pokryć\* obszarowych efektów kształcenia (EKO) z kierunkowymi efektami kształcenia (EKK)

<p>Nazwa kierunku studiów: <b>GRAFIKA</b></p> <p>Obszar kształcenia: <b>sztuka</b></p> <p>Poziom kształcenia: <b>I stopnia - licencjat</b></p> <p>Tryb kształcenia: <b>stacjonarny</b></p> <p>Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b></p>		
SYMBOL efektu kształcenia dla obszaru kształcenia w zakresie sztuki, w dziedzinie sztuki plastyczne	EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA OBSZARU KSZTAŁCENIA W ZAKRESIE SZTUKI, W DZIEDZINIE SZTUKI PLASTYCZNE	ODNIESIENIE DO EFEKTÓW KSZTAŁCENIA DLA KIERUNKU
<b>WIEDZA</b>		
1) Wiedza o realizacji prac artystycznych		
A1_W10	Ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac artystycznych związanych ze studiowanym kierunkiem studiów i specjalnością oraz wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych.	K_W01, K_W02., K_W03, K_W04, K_W05, K_W06,
2) Wiedza i rozumienie kontekstu sztuk plastycznych		
A1_W11	Zna i rozumie podstawowe linie rozwojowe w historii poszczególnych dyscyplin artystycznych oraz zna publikacje związane z tymi zagadnieniami.	K_W07, K_W08
A1_W12	Wykazuje się znajomością stylów w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi.	K_W09
A1_W13	Zna określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w danej dyscyplinie artystycznej (w ujęciu całościowym) i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym kierunkiem studiów i specjalnością.	K_W10
A1_W14	Ma wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów związanych z wykonywaniem sztuki plastycznej.	K_W11,
A1_W15	Zna powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami związanymi ze studiowanym kierunkiem studiów.	K_W12, K_W13
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>		
1) Umiejętności ekspresji artystycznej		
A1_U14	Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażania	K_U01, K_U02

<b>2) Umiejętności realizacji prac artystycznych</b>		
A1_U15	Umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w wybranych obszarach działalności plastycznej.	K_U03, K_U04, K_U05
A1_U16	Umie świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych.	K_U06
A1_U17	Umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie do realizacji i projektowania własnych prac artystycznych.	K_U07
<b>3) Umiejętności pracy w zespole</b>		
A1_U18	Jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach prac zespołowych.	K_U08
<b>4) Umiejętności warsztatowe</b>		
A1_U19	Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych.	K_U09
A1_U20	Opanował efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę.	K_U10
<b>5) Umiejętności kreacji artystycznej</b>		
A1_U21	Posiada doświadczenie w realizowaniu własnych działań artystycznych opartych na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach, wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	K_U11
<b>6) Umiejętności werbalne</b>		
A1_U22	Posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących zagadnień szczegółowych na temat różnych dziedzin twórczości plastycznej, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł.	K_U12
A1_U23	Ma umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych, właściwych dla studiowanego kierunku studiów, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 (Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego).	K_U13
<b>7) Umiejętności w zakresie publicznych prezentacji</b>		
A1_U24	Zna formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań.	K_U14, K_U07
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>		
<b>1) Niezależność</b>		
A1_K01	Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie.	K_K01
A1_K02	Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy.	K_K02, K_K03, K_K04
<b>2) Uwarunkowania psychologiczne</b>		
A1_K03	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania: wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, zdolności elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz umiejętności kontrolowania własnych zachowań i przeciwdziałania lękom i stresom, jak również sprostania warunkom związanym z publicznymi występami lub prezentacjami.	K_K05, K_K06
<b>3) Krytycyzm</b>		
A1_K04	Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą.	K_K07
<b>4) Komunikacja społeczna</b>		
A1_K05	Posiada umiejętność efektywnego komunikowania się i życia w społeczeństwie, w szczególności: <ul style="list-style-type: none"> <li>— pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań,</li> <li>— negocjowania i organizowania,</li> <li>— integracji z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych,</li> </ul>	K_K08, K_K09, K_K10
<b>5) Ochrona własności przemysłowej i prawa autorskiego</b>		

Objaśnienie oznaczeń stosowanych we wszystkich tabelach:

K (przed podkreślnikiem) – kierunkowe efekty kształcenia, numer efektu w obrębie danej kategorii, zapisany w postaci dwóch cyfr dziesiętnych (numery 1-9 są poprzedzone cyfrą 0).

W (po podkreślniku) – kategoria wiedzy.

U (po podkreślniku) – kategoria umiejętności.

K (po podkreślniku) – kategoria kompetencji społecznych.

Litera określająca nazwę obszaru, zgodnie z następującymi ustaleniami: A – obszar kształcenia odpowiadający sztuce.

#### MODUŁY:

MODUŁ I: Moduł podstawowych pracowni kierunkowych

1. Grafika warsztatowa (I Pracownia Grafiki- wypukłodruk, II Pracownia Grafiki- serigrafia, III Pracownia Grafiki- wklęsłodruk, IV Pracownia Grafiki- litografia, V Pracownia Grafiki- offset, VI Pracownia Grafiki- grafika cyfrowa)
2. Projektowanie graficzne (Pracownia Ilustracji Wydawniczej, Pracownia Wydawnictw, Pracownia Projektowania Liter, Pracownia Opakowań, Pracownia Plakatu I, Pracownia Plakatu II, Pracownia Grafiki Informacyjnej, Pracownia Projektowania Interfejsu Graficznego, Pracownia Znaków i Identyfikacji, Pracownia Grafiki Kinetycznej, Pracownia Semiotyki Wizualnej)

MODUŁ II: Moduł uzupełniających pracowni kierunkowych

1. Grafika Warsztatowa (Fotografia, Przygotowanie do druku, Warsztaty komputerowe, Semiotyka, Grafika Projektowa)
2. Grafika Projektowa (Podstawy informacji wizualnej, Podstawy liternictwa i typografii, Informatyka, Podstawy animacji, Grafika Warsztatowa, Warsztaty komputerowe, Fotografia, Semiotyka)

MODUŁ III: Moduł podstawowych pracowni artystycznych

1. Grafika Warsztatowa (Rysunek, Malarstwo, Rzeźba)
2. Grafika Projektowa (Rysunek)

MODUŁ IV: Moduł uzupełniających pracowni artystycznych

Wybrana pracownia artystyczna lub projektowa

MODUŁ V: Moduł podstawowych przedmiotów teoretycznych

(Filozofia, Reklama i marketing, Historia sztuki, Psychofizjologia widzenia, Historia Grafiki, Zagadnienia Sztuki współczesnej)

MODUŁ VI: Język obcy

MODUŁ VII DYPLOM

Seminarium dyplomowe

MODUŁ VIII

Warsztaty, plenery i praktyki i szkolenia



WIEDZA		MODUŁY KSZTAŁCENIA							
SYMBOL EKK	KIERUNKOWE EFEKTY KSZTAŁCENIA	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
	GRAFIKA Po ukończeniu studiów pierwszego stopnia na kierunku GRAFIKA absolwent:	Moduł podstawowych pracowni kierunkowych	Moduł uzupełniających pracowni kierunkowych	Moduł podstawowych pracowni artystycznych	Moduł uzupełniających pracowni artystycznych	Moduł podstawowych przedmiotów w teoretycznych	Język obcy	DYPL OM	Warsztaty, plenery i praktyki i szkolenia
K_W01	posiada ogólną wiedzę dotyczącą tworzenia; dzieła graficznego, projektowania graficznego oraz podstawową wiedzę z zakresu kompozycji plastycznej	+	+	+	+			+	+
K_W02	zna podstawowe zagadnienia dotyczące technologii i warsztatu graficznego także obsługi graficznych programów komputerowych	+	+		+				
K_W03	posiada podstawową wiedzę dotyczącą ogólnych założeń konstruowania komunikatu wizualnego	+	+	+	+				
K_W04	posiada podstawową wiedzę dotyczącą przygotowania projektu graficznego do druku	+	+						
K_W05	posiada ogólną wiedzę dotyczącą prezentowania i wystawiania zarówno dzieła jak i projektu graficznego							+	
K_W06	posiada podstawową wiedzę dotyczącą warsztatu i technologii innych dziedzin sztuki związanych z własnymi zainteresowaniami artystycznymi			+	+				
K_W07	posiada ogólną wiedzę na temat podstawowych linii rozwojowych sztuki współczesnej ze szczególnym uwzględnieniem twórczości graficznej					+		+	
K_W08	zna publikacje dotyczące współczesnych realizacji graficznych m.in. publikacje internetowe, publikacje książkowe, katalogi, czasopisma	+				+		+	
K_W09	posiada wiedzę z zakresu historii sztuki, kultury i filozofii , zna najważniejsze nurty sztuki oraz ich przedstawicieli					+		+	
K_W10	zna przebieg rozwoju technik (w tym współczesne techniki cyfrowe) i technologii zapisu graficznego oraz wpływu zmian technologicznych na sposób kreacji graficznej	+				+			
K_W11	posiada ogólną wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów związanych z aktywnością artystyczną oraz posiada wiedzę z zakresu prawa autorskiego					+			

<b>K_W12</b>	posiada wiedzę na temat zależności pomiędzy warunkowaniami praktycznymi a teoretycznymi dotyczącymi własnej kreacji artystycznej i jej rozwoju							+	
<b>K_W13</b>	posiada wiedzę umożliwiającą łączenie osiągnięć zdobytych na różnych polach kreacji graficznej oraz innych dyscyplin sztuki				+				
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>									
		I Moduł podst awow ych praco wni kierun kowy ch	II Moduł uzupe niają cych praco wni kierun kowy ch	III Moduł podst awow ych praco wni artyst yczny ch	IV Moduł uzupe niają cych praco wni artyst yczny ch	V Moduł podst awow ych przed miotó w teoret yczny ch	VI Język obcy	VII DYPL OM	VIII Wars ztaty, plener y i prakty ki i szkol enia
<b>K_U01</b>	posiada umiejętność tworzenia i realizowania własnych koncepcji graficznych, umie dobrać odpowiednie medium do realizowanego projektu, umie przygotować projekt do realizacji	+	+		+			+	+
<b>K_U02</b>	posiada umiejętność posługiwania się językiem graficznym w pracach artystycznych i projektowych oraz potrafi stworzyć prosty komunikat wizualny oparty o zasady precyzyjnego dobierania środków wyrazu do obrazowanych treści	+	+		+				
<b>K_U03</b>	posiada umiejętności posługiwania się narzędziami służącymi do tworzenia prac graficznych w obróbce cyfrowej i w druku tradycyjnym	+	+		+				
<b>K_U04</b>	potrafi swobodnie łączyć różne techniki dyscyplin pokrewnych w realizacji własnych zamierzeń artystycznych			+					
<b>K_U05</b>	posiada umiejętność wykorzystania wiedzy z zakresu podstaw fotografii oraz cyfrowej obróbki fotografii		+					+	+
<b>K_U06</b>	posiada umiejętność twórczego korzystania z techniki i technologii w procesie kreacji dzieła graficznego	+	+		+				
<b>K_U07</b>	umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji autorskich wypowiedzi oraz potrafi weryfikować własne koncepcje plastyczne.							+	
<b>K_U08</b>	umie współpracować z ludźmi podczas projektowania i realizowania wypowiedzi artystycznych						+	+	
<b>K_U09</b>	posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiające łączenie technik graficznych z innymi technikami artystycznymi zgodnie z realizacją własnej koncepcji	+	+	+				+	
<b>K_U10</b>	potrafi samodzielnie operować współczesnymi narzędziami kreacji w	+	+					+	

	środowisku cyfrowym także tradycyjnym i kontynuować rozwój umiejętności poprzez samodzielną pracę								
<b>K_U11</b>	posiada doświadczenie w realizowaniu różnorodnych koncepcji artystycznych, posiada zdolność swobodnego i świadomego działania w obszarze zagadnień dotyczących grafiki oraz innych mediów zgodnie z własnymi zainteresowaniami artystycznymi	+						+	+
<b>K_U12</b>	potrafi przygotować wypowiedź ustną i pisemną na temat zagadnień z zakresu sztuk wizualnych oraz własnej twórczości z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł bibliograficznych						+	+	
<b>K_U13</b>	posiada umiejętności lingwistyczne zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 (Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego)					+			

**KOMPETENCJE SPOŁECZNE**

		I Moduł podst awow ych praco wni kierun kowy ch	II Moduł uzupe niają cych praco wni kierun kowy ch	III Moduł podst awow ych praco wni artyst yczny ch	IV Moduł uzupe niają cych praco wni artyst yczny ch	V Moduł podst awow ych przed miotó w teoret yczny ch	VI Język obcy	VII DYPL OM	VIII Wars ztaty, plener y i prakty ki i szkol enia
<b>K_K01</b>	zna wartość ciągłego kształcenia i doskonalenia się w dziedzinie artystycznej	+	+	+	+	+		+	
<b>K_K02</b>	jest świadomy swojej roli twórcy w praktyce artystycznej, a w praktyce zawodowej potrafi wykazać się biegłością warsztatową, potrafi samodzielnie podejmować niezależne prace	+	+	+	+				
<b>K_K03</b>	bierze odpowiedzialność za treści i formy dzieła artystycznego i komunikatu wizualnego	+	+					+	
<b>K_K04</b>	wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy	+							+
<b>K_K05</b>	potrafi umiejętnie wykorzystać: własną wyobraźnię, intuicję, zdolność twórczego myślenia	+	+	+	+			+	+
	umie koegzystować w różnorodnym kulturowo i światopoglądowo środowisku	+	+				+		+
<b>K_K06</b>	posiada umiejętność kontrolowania własnych zachowań i adaptowania się do nowych, zmieniających się okoliczności, w tym tych związanych z wystąpieniami publicznymi.							+	+
<b>K_K07</b>	posiada umiejętność samooceny,	+				+		+	

	konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób oraz podjęcia refleksji w odniesieniu do problemów społecznych, twórczych, naukowych i etycznych								
<b>K_K08</b>	potrafi komunikować się, negocjować ze specjalistami, ekspertami w dziedzinie sztuki w celu poszerzania swych umiejętności zawodowych i uzyskania zadowalającego efektu pracy		+	+	+			+	
<b>K_K09</b>	potrafi efektywnie funkcjonować w grupie osób współpracujących ze sobą w ramach wspólnych projektów, działań i przedsięwzięć kulturalnych.	+	+						+
<b>K_K10</b>	potrafi przedstawić zadania w przystępnej formie w celu przekazu jasnych informacji i komunikatów na temat założonego projektu	+				+		+	+
<b>K_K11</b>	zna podstawowe przepisy prawne dotyczące ochrony własności intelektualnej					+			
<b>K_K01</b>	zna wartość ciągłego kształcenia i doskonalenia się w dziedzinie artystycznej	+	+	+	+	+			

Nazwa modułu kształcenia	Nazwa przedmiotu należącego do modułu kształcenia	Semestr* i rodzaj przedmiotu*	Suma godzin	Forma i ilość godzin zajęć dydaktycznych							Sposób weryfikacji efektów kształcenia**	Liczba ECTS	Symbol EKK	Symbol EKO
				wykład	konferencja	Ćw. laboratoryjne	Ćw. projektowe	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne, pracownie	inne				
Moduł podstawowych pracowni kierunkowych	Pracownie grafiki warsztatowej	1-4-O							360		ZO	11/6	K_W01 K_W02 K_W03 K_W04 K_W05 K_W13	A1_W10 A1_W15 A1_U14 A1_U15 A1_U17 A1_U24
	Pracownie grafiki projektowej	1-4-O							180		ZO	6/3	K_U01 K_U02 K_U04 K_U07 K_U09 K_U11 K_K01 K_K02 K_K03 K_K04 K_K10	A1_U19 A1_U21 A1_K01 A1_K02 A1_K05
Moduł uzupełniających pracowni kierunkowy	Fotografia	1-2-O							60		ZO	2/2	K_U05	A1_U15
	Przygotowanie do druku	1-2-O							60		ZO	2/2	K_W02 K_W04 K_U01 K_U03	A1_W10 A1_U14 A1_U15
	GRAFIKA WARSZTATOWA Warsztaty komputerowe	1-2-O							60		ZO	2/2	K_W02 K_U01 K_U03	A1_W10 A1_U14 A1_U15
	GRAFIKA PROJEKTOWA Warsztaty komputerowe	1-4-O							90		ZO	4/2		

Semiotyka	1-2-O							60		ZO	2/2	K_W01 K_U06	A1_W10 A1_U16
GRAFIKA WARSZTATOWA wybrana pracownia Grafiki Projektowej	1-2-O							12 0		ZO	3/3	K_W01 K_W03 K_U04 K_U07	A1_W10 A1_U15 A1_U17 A1_U24
GRAFIKA PROJEKTOWA wybrana pracownia Grafiki Projektowej	1-4-O							24 0		ZO	6/6	K_U08 K_K01 K_K03 K_K09 K_K10	A1_U18 A1_K01 A1_K02 A1_K05 A1_K05
GRAFIKA PROJEKTOWA Podstawy informacji wizualnej	1-2-O							60		ZO	2/2	K_W05 K_W01 K_U02	A1_W10 A1_U14
GRAFIKA PROJEKTOWA Postawy liternictwa i typografii	1-2-O							60		ZO	2/2	K_W03 K_U06	A1_W10 A1_U16
GRAFIKA PROJEKTOWA Informatyka	1-2-O							60		ZO	2/2	K_W03 K_W02	A1_W10
GRAFIKA PROJEKTOWA Podstawy animacji	1-2-O							30		ZO	2/0	K_W06	A1-W10
GRAFIKA WARSZTATOWA Program podstawowy	1-2-O							27 0		ZO	6/6	K_W01 K_W02 K_W04 K_W08 K_U01 K_U03 K_U06 K_K10	A1_W10 A1_W11 A1_U14 A1_U15 A1_U16 A1_K05
GRAFIKA WARSZTATOWA Wybrana pracownia Grafiki Warsztatowa	1-4-O							24 0		ZO	6/6	K_W02 K_W06 K_U02 K_U04 K_U09	A1_W10 A1_U14 A1_U15 A1_U19
GRAFIKA PROJEKTOWA Wybrana pracownia Grafiki Warsztatowa	1-2-O							12 0		ZO	3/3	K_K02 K_K09	A1_K02 A1_K05
Moduł podstawowych pracowni artystycznych	Rysunek z elementami anatomii	1-2-O						24 0		ZO	5/5	K_W06 K_U04	A1-W10 A1_U15
	Rysunek	1-4-O						36 0		ZO	8/8	K_W06 K_U04 K_U11 K_K01	A1-W10 A1_U15 A1_U21 A1_K01

	Malarstwo	1-2-O						120		ZO	3/3	K_W06 K_U04 K_U11 K_K05	A1-W10 A1_U15 A1_U21 A1_K03
	GRAFIKA WARSZTATOWA Malarstwo lub Rzeźba	1-4-O						240		ZO	6/6	K_W06 K_U04 K_U11 K_K05	A1-W10 A1_U15 A1_U21 A1_K03
Moduł uzupełniających pracowni artystycznych	Wybrana pracownia artystyczna lub projektowa	1-4-O						240		ZO	6/6	K_W06 K_U04 K_U11 K_K05 K_K06	A1-W10 A1_U15 A1_U21 A1_K03 A1_K03
Moduł podstawowych przedmiotów teoretycznych	Filozofia	1-2-O	60							EO	2/2	K_W09 K_U12 K_K04	A1_W12 A1_U22 A1_K02
	Reklama I marketing	1-2-O	30							EO	0/2	K_W11 K_K08	A1_W14 A1_K05
	Historia sztuki	1-6-O	150							EO	6/4	K_W09 K_U12	A1_W12 A1_U22
	Psychofizjologia widzenia	1-2-O	60							EO	2/2	K_W12 K_W13	A1_W15
	Historia Grafiki	1-2-O	60							EO	2/2	K_W07 K_W10	A1_W11 A1_W13
	Zagadnienia Sztuki współczesnej	1-4-O	90							EO	4/2	K_W09 K_U12 K_K04	A1_W12 A1_U22 A1_K02
	Prawo autorskie	1-2-O	30							EO	2/0	K_K11 K_K08	A1_K06 A1_K05
Język obcy	Język obcy nowożytny	1-6-O	210							EO	6/6	K_U13 K_K05	A1_U23 A1_K03
DYPLOM	Seminarium licencjackie - Praca teoretyczna	1-2-O					30			EO	0/4	K_U14 K_U12 K_U11 K_K01 K_K02 K_K03 K_K04	A1_U24 A1_U22 A1_U21 A1_K01 A1_K02 A1_K02 A1_K02
	Pracownia dyplomowe - Praca praktyczna	1-2-O					90			EO	0/7	K_K02 K_K03 K_K04 K_K10 K_U14 K_U11 K_U09 K_W13	A1_K02 A1_K02 A1_K02 A1_K05 A1_U24 A1_U21 A1_U19 A1_W15
Warsztaty, plenery i praktyki i szkolenia	Plenery artystyczne	1-O						40		Z	0/1	K_U08 K_K05 K_K09	A1_U18 A1_K03 A1_K05

	Szkol. Bibliot.	1-O								Z		K_K05	A1_K03
	Szkol. BHP	1-O								Z		K_K09	A1_K05
W-F	Wych. fizyczne	1-2-O							30	Z	1/0	K_K06	A1_K03

\* - cyfra arabska (1-6)

- rodzaj przedmiotu: O - obowiązkowy, F – fakultatywny, WW – wolny wybór (min 30%)

EO - egzamin z oceną Z – zaliczenie ZO – zaliczenie z oceną P - praca kontrolna PO - praca kontrolna z oceną

## 8. ZASADY OGÓLNE

### Zasady ustalania siatek godzin

Siatki godzin powinny być zatwierdzone do końca roku akademickiego poprzedzającego ten, którego mają dotyczyć, przez Radę Wydziału Grafiki i Komunikacji Wizualnej w porozumieniu z przedstawicielem samorządu studentów

### Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych i plenerów

Studenci I stopnia są zobowiązani do zaliczenia jednego pleneru kierunkowego w wymiarze 5 dni w Studenckim Domu Plenerowym w Skokach.

### Zapisy do pracowni:

– do pracowni malarskich:

w pracowniach są limity miejsc – studenci wyższych lat studiów (od II roku) zapisują się do pracowni u kierownika danej pracowni podczas sesji letniej egzaminacyjnej;

I rok studiów – ma możliwość zapisywania się do pracowni malarstwa osobiście lub tel. w dziekanacie malarstwa od 16.08 -15.09, pokój 402, bud C, tel: 618530018 wew. 125, nie ma możliwości zapisów drogą mailową

– do pracowni rysunkowych:

I rok studiów – zapisy osobiście lub tel. w dziekanacie malarstwa od 16.08 -15.09, pokój 402, bud C, tel: 618530018 wew. 125, nie ma możliwości zapisów drogą mailową

– studenci wyższych lat studiów (od II roku) po konsultacji u kierownika danej pracowni zapisują się w dziekanacie malarstwa

– do wszystkich pozostałych pracowni i przedmiotów przewidzianych planem studiów Wydziału Grafiki i Komunikacji Wizualnej:

studenci wybierają osobiście lub tel. w dziekanacie Wydziału Grafiki i Komunikacji Wizualnej, pokój 408, budynek C, 618530018, wew. 118, w terminie od 16.08-15.09 (I rok), wyższe lata studiów po sesji letniej do 15.09

### Zasady dotyczące pracowni kierunkowych:

– pracownie kierunkowe należy wybrać z danej specjalności, którą się studiuje

– pracowni kierunkowych i wolnego wyboru nie można zmieniać w ciągu roku

– warunkiem realizacji praktycznej pracy dyplomowej w wybranej pracowni kierunkowej jest zaliczenie w tej pracowni w toku studiów minimum dwóch semestrów, włączając semestr dyplomowy (ta zasada dotyczy zarówno studiów I jak i II stopnia)

## Zasady indywidualnego toku studiów

Zasady indywidualnego toku studiów określają kierownicy pracowni w porozumieniu z dziekanem Wydziału Grafiki i Komunikacji Wizualnej.

## 9. INFORMACJE DODATKOWE

Istotnym elementem procesu edukacyjnego są wymiany doświadczeń pomiędzy różnymi ośrodkami edukacji artystycznej. W ramach tej aktywności odbywały się prezentacje dokonań grafiki warsztatowej z polskich i zagranicznych Uczelni Artystycznych.

Niebagatelnym przedsięwzięciem Wydziału i Katedry Grafiki stało się organizowane od kilkunastu lat Biennale Grafiki Studenckiej. Plon tego ogólnopolskiego konkursu pokazywany jest w wielu ośrodkach w kraju i zagranicą. W tym miejscu należy mocno podkreślić rolę głównych inicjatorów i animatorów tego wydarzenia. Są nimi pedagodzy naszej Katedry – profesorowie Mirosław Pawłowski i Stefan Ficner.