AKADEMIA SZTUKI W SZCZECINIE, WYDZIAŁ WZORNICTWA

Kierunek: *KOMUNIKACJA WIZUALNA I PROJEKTOWANIE UX*

STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA

PROFIL PRAKTYCZNY

STUDIA STACJONARNE, 7 SEMESTRÓW

ROK AKADEMICKI 2023/2024

LICZBA PUNKTÓW ECTS – 215

Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do bloków i przedmiotów (kursów)

SYMBOL EKK	KIERUNKOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ	charakterystyki pierwszego stopnia efektów uczenia się PRK umożliwiających uzyskanie kompetencji z dziedziny sztuki	Psychofizjologia widzenia i kompozycja	Język obcy	Wychowanie fizyczne	Marketing i ochrona własności intelektualnej	Historia sztuki i designu	Historia komunikacji wizualnej	Antropostera (antropologia, estetyka i socjologia designu)	Metodyka projektowania	Design managment	Trendy w projektowaniu	Wybrana pracownia artystyczna 1 (rysunek lub malarstwo lub rzeźba)	Wybrana pracownia artystyczna 2 (wybrane podstawy z kierunku Sztuka Mediów)	Wybrana pracownia artystyczna z kierunków: Malarstwo i Sztuka Mediów	Podstawy komunikacji wizualnej	Podstawy projektowania wydawnictw i publikacji multimedialnych	Podstawy projektowania opakowań	Podstawy liternictwa i typografii	Podstawy projektowania UX	Podstawy projektowania interfejsów i aplikacji mobilnych	Wybrana pracownia kierunkowa 1	Wybrana pracownia kierunkowa 2	Wybrana pracownia kierunkowa 3	Branding	Techniki animacji 2D i 3D	Rysunek koncepcyjny i ilustracja	Komputerowe wspomaganie komunikacji wizualnej i projektowania UX	Przygotowanie do procesow produkcyjnych	Analogowe wspomaganie komunikacji wizualnej i projektowania UX	Fotografia reklamowa i wydawnicza	Kierunkowa praca dyplomowa (wybrana pracownia kierunkowa)	Praktyka zawodowa
			Blok ogólnoakademicki				Blok podstawowy						Blok artystyczny			Blok kierunkowy																		Blok dyplomowy	Blok praktyk
WIEDZA. Absolwentka/absolwent:																																		
w zakresie wiedzy o realizacji prac projektowych i artystycznych:																																		
Kw1_W01	w zaawansowanym stopniu zna wybrane metody projektowania komunikacji wizualnej, w tym także metody projektowania doświadczeń użytkownika (user experience, UX)	P6S-WG								x						x	x	x	x	x	x	x	x	x								x	
Kw1_W02	zna i rozumie zagadnienia z zakresu dyscyplin pokrewnych, umożliwiające realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	P6S-WG					x		x				x	x	x										x	x	x				x		
Kw1_W03	w pogłębionym stopniu zna i rozumie zagadnienia dotyczące środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, w tym z zakresu psychofizjologii widzenia i kompozycji	P6S-WG	x										x	x	x																			
w zakresie wiedzy i rozumienia kontekstu działalności projektantki/projektanta wzornictwa:																																		
Kw1_W04	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie wybrane zagadnienia z zakresu historii i teorii sztuki, designu, historii i teorii komunikacji wizualnej oraz fachową terminologię związaną z tymi zagadnieniami	P6S-WG					x	x				x			x								x	x	x								
Kw1_W05	posiada wiedzę z zakresu wybranych zagadnień socjologii designu, antropologii, ergonomii oraz filozofii, w szczególności estetyki	P6S-WG							x																								
Kw1_W06	zna i rozumie zagadnienia z zakresu zarządzania designem oraz fakt istnienia trendów i ich wpływ na proces projektowania	P6S-WG, P6S_WK									x	x																					
Kw1_W07	posiada ogólną znajomość literatury na temat sztuk pięknych i sztuk projektowych oraz wiedzę umożliwiającą pozyskiwanie niezbędnych informacji na ich temat (książki, czasopisma, multimedia, Internet), potrafi je konstruktywnie analizować i interpretować	P6S-WG		x			x	x		x		x			x								x	x	x							x	
Kw1_W08	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie zagadnienia z zakresu warsztatu rysunkowego projektantki/projektanta komunikacji wizualnej, szczególnie rysunku koncepcyjnego i ilustracji	P6S-WG																								x	x	x		x			
Kw1_W09	zna materiały i technologie stosowane w realizacji projektów z zakresu komunikacji wizualnej; ma świadomość ich wpływu na powstawanie koncepcji rozwiązania problemu i proces projektowy	P6S-WG														x	x	x	x	x	x	x	x	x	x			x	x	x	x			x
Kw1_W10	zna i rozumie wzajemne relacje pomiędzy teorią a praktyką, zachodzące w pracy projektantki/projektanta komunikatów wizualnych oraz ogólną wiedzę na temat związku między teoretycznymi i praktycznymi aspektami własnego warsztatu twórczego	P6S-WG					x	x		x	x												x	x	x	x							x	
Kw1_W11	zna i rozumie główne zagadnienia z zakresu finansowych i prawnych aspektów zawodu projektantki/projektanta, w szczególności związane z prawem autorskim i ochroną własności intelektualnej	P6S-WG, P6S_WK				x																										x	
Kw1_W12	w pogłębionym stopniu zna i rozumie zagadnienia dotyczące komunikacji społecznej, roli projektantki/ /projektanta oraz współpracy w zespole projektowym	P6S-WG								x	x												x	x	x							x	
UMIEJĘTNOŚCI. Absolwentka/ absolwent:																																		
w zakresie ekspresji twórczej:																																		
Kw1_U01	potrafi wypracować i stale doskonalić indywidualny język wypowiedzi artystycznej projektantki/projektanta komunikacji wizualnej i UX	P6S_UW													x								x	x	x							x	
Kw1_U02	rozumie wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji twórczej a niesionym przez dzieło komunikatem (nie tylko wizualnym)	P6S_UW											x	x	x								x	x	x	x						x	
w zakresie realizacji prac projektowych:																																		
Kw1_U03	umie planować realizację procesu projektowego i podejmować samodzielne decyzje przy uwzględnieniu kontekstu doświadczeń użytkownika (UX), specyficznych wymagań zleceniodawcy, ograniczeń materiałowych, technologicznych, ekonomicznych, prawnych czy społecznych, dotyczących realizacji zadania	P6S_UW				x				x	x					x	x	x	x				x	x	x	x			x	x	x		x	x
w zakresie umiejętność pracy w zespole:																																		
Kw1_U04	potrafi współpracować z innymi członkami zespołu w ramach realizacji wspólnych projektów, także o charakterze interdyscyplinarnym oraz posługiwać się właściwymi metodami organizacji pracy w zespole	P6S_UW								x						x	x	x	x	x	x	x	x	x	x								x
Kw1_U05	potrafi rozpoznać i zastosować w swoim projekcie elementy składowe opracowane przez innych członków zespołu oraz przygotować swój zakres pracy w formie gotowej do wykorzystania przez innych członków zespołu twórczego/projektowego	P6S_UW								x						x	x	x	x	x	x	x	x	x	x								x
w zakresie umiejętności warsztatowych:																																		
Kw1_U06	umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą techniką, technologią oraz specjalistycznym oprogramowaniem, potrzebnymi do realizacji własnych koncepcji projektowych/artystycznych	P6S_UW														x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x			x
Kw1_U07	do koncepcji projektu z zakresu komunikacji wizualnej i UX potrafi dostosować takie metody pracy i techniki warsztatowe, które umożliwiają ciągły rozwój przez samodzielną pracę	P6S_UW, P6S_UU								x					x								x	x	x		x	x	x	x	x		
w zakresie kreacji twórczej:																																		
Kw1_U08	potrafi swobodnie i niezależnie korzystać z zasobów wyobraźni, intuicji i własnej emocjonalności w tworzeniu zróżnicowanych koncepcji realizacji działań twórczych, zwłaszcza działań z zakresu projektowania komunikacji wizualnej i UX	P6S_UW										x	x	x	x								x	x	x							x	
Kw1_U09	umie realizować własne koncepcje twórcze w komunikacji wizualnej, wykorzystując zdobytą wiedzę, w tym z zakresu projektowania UX i psychofizjologii widzenia	P6S_UW	x																				x	x	x							x	
w zakresie umiejętności werbalnych i komunikowanie się:																																		
Kw1_U10	potrafi przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczące szczegółowych zagadnień związanych z różnymi dziedzinami twórczości, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych	P6S_UK					x	x	x			x																					x	
Kw1_U11	umie wykorzystać umiejętności językowe (język obcy nowożytny) w zakresie sztuk wizualnych, w tym projektowania komunikacji wizualnej i UX zgodnie z wymaganiami europejskiego poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Języków	P6S_UK		x																													x	
w zakresie publicznych prezentacji:																																		
Kw1_U12	potrafi zastosować się do norm zachowań związanych z publicznymi prezentacjami własnych i cudzych dokonań; posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzenia publicznych prezentacji z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	P6S_UK											x	x	x								x	x	x							x	
w zakresie obsługi programów komputerowych:																																		
Kw1_U13	potrafi obsługiwać podstawowe programy do wykonywania projektów i ich prezentacji w zakresie komunikacji wizualnej i projektowania UX	P6S_UW																								x	x	x	x		x	x	
w zakresie dbałości o kondycję fizyczną:																																		
Kw1_U14	umie zadbać o dobrą kondycję fizyczną, niezbędną dla prawidłowego funkcjonowania w roli projektantki/ /projektanta komunikacji wizualnej i UX; potrafi wykonać podstawowe elementy ćwiczeń fizycznych	P6S_UW			x																												
KOMPETENCJE SPOŁECZNE. Absolwentka/absolwent:																																		
w zakresie niezależności:																																		
Kw1_K01	rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się: podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych, np. poprzez studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, konferencje, sympozja, szkolenia, kursy, tutoriale etc.	P6S_KR	x							x		x	x	x	x								x	x	x								
Kw1_K02	samodzielnie podejmuje prace, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji; jest zdolny do wzbudzenia wewnętrznej motywacji w zakresie organizacji pracy projektantki/projektanta komunikacji wizualnej i UX	P6S_KR					x	x	x	x	x	x											x	x	x	x		x				x	x
w zakresie uwarunkowań psychologicznych:																																		
Kw1_K03	posiada umiejętnosc samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów twórczych/projektowych oraz efektywnego organizowania pracy, w tym także jako członkini/członek zespołu	P6S_KK								x			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x			x		x		x	x
Kw1_K04	adaptuje się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania twórczej pracy zawodowej projektantki/projektanta komunikacji wizualnej i UX	P6S_KK								x																x	x	x	x		x		x
Kw1_K05	w sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowania, zwłaszcza w kontekście wystąpień publicznych; własną i cudzą działalność twórczą prezentuje w sposób świadomy i profesjonalny	P6S_KK P6S_KR																					x	x	x							x	
w zakresie komunikacji społecznej:																																		
Kw1_K06	komunikuje się w obrębie własnego środowiska projektantek/projektantów oraz szerszej społeczności, także w języku obcym, posługując się fachową terminologią z zakresu komunikacji wizualnej i	P6S_KR, P6S_KO		x			x	x				x											x	x	x							x	x
Kw2_K07	współpracuje i potrafi integrować się podczas realizacji zespołowych zadań twórczych/projektowych, związanych z różnymi przedsięwzięciami o charakterze publicznym i prywatnym	P6S_KO														x	x	x	x	x	x	x	x	x	x								x
Kw1_K08	podejmuje refleksje na temat etycznych aspektów związanych z pracą i jej etosem; korzysta z pomocy ekspertek/ /ekspertów z danej dziedziny w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	P6S_KR																														x	
Kw1_K09	jest gotowa/gotów do twórczego włączenia się w realizację zadań przedsiębiorstw lub instytucji w zakresie projektowania komunikacji wizualnej i UX	P6S_KO									x																						x