



PROGRAM STUDIÓW

Dyscyplina:	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
Kierunek:	Komunikacja wizualna i projektowanie UX
Poziom kształcenia:	studia pierwszego stopnia
Forma kształcenia:	studia stacjonarne
Rok akademicki:	2024 / 2025

SPIS TREŚCI

- I. Charakterystyka kierunku
- II. Nauka, badania, infrastruktura
- III. Program
- IV. Efekty uczenia się
- V. Plany studiów
- VI. Sylabusy

I. Charakterystyka kierunku

Informacje podstawowe

Nazwa dyscypliny:	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
Nazwa kierunku:	Komunikacja wizualna i projektowanie UX
Poziom:	studia pierwszego stopnia
Profil:	praktyczny
Forma:	studia stacjonarne
Język studiów:	polski

Charakterystyka kierunku

Komunikacja Wizualna i Projektowanie UX to studia stacjonarne 1. stopnia o profilu praktycznym, wywodzące się z kierunku: wzornictwo (a więc kierunku artystycznego), ze specjalności: Komunikacja Wizualna. Studia trwają 7 semestrów. Obowiązkowa praktyka zawodowa to łącznie 6 miesięcy; realizowana jest w czasie wolnym od zajęć i jej czas nie wlicza się do łącznej liczby godzin.

Koncepcja kształcenia

Koncepcja kształcenia nastawiona jest na realizację efektów uczenia się, przewidzianych dla kierunku: wzornictwo w zakresie wybranych aspektów wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych. Jako studia o profilu praktycznym, charakteryzują się one nie tylko wielokrotnie dłuższym niż w przypadku innych kierunków okresem obowiązkowych praktyk zawodowych, ale także znaczną przewagą zajęć o charakterze praktycznym, które stanowią ponad 70% wszystkich punktów ECTS w planie studiów. Sześć pracowni kierunkowych (Pracownia Projektowania Komunikacji, Pracownia Projektowania Wydawnictw i Publikacji Multimedialnych, Pracownia Liternictwa i Typografii, Pracownia Projektowania Otwartego, Projektowania Opakowań, Pracownia Projektowania UX oraz Pracownia Projektowania Interfejsów i Aplikacji Mobilnych) w ciągu pierwszego roku studiów prowadzi obowiązkowe dla wszystkich kształcenie w zakresie podstaw, co pozwala już od drugiego roku studiów na wybór studiowania w trzech z tych pracowni, z których jedna stanowić będzie w 7. semestrze miejsce realizacji dyplomowej pracy licencjackiej. Swoboda w kształtowaniu własnej ścieżki kształcenia wsparta jest także wyborem pracowni artystycznych, dzięki czemu ponad 45% możliwych do zdobycia punktów ECTS stanowią zajęcia do wyboru. Znakomite przygotowanie laboratoriów, działających w ramach Centrum Przemysłów Kreatywnych gwarantuje absolwentkom i absolwentom kierunku bardzo dobre przygotowanie do przyszłej pracy zawodowej projektantki / projektanta szeroko rozumianych komunikatów wizualnych i doświadczeń użytkownika (*User Experience, UX*). Absolwentka / absolwent, która / który zdobywa przewidziane dla kierunku wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne jest bardzo dobrze przygotowana / przygotowany do podjęcia studiów 2. stopnia na kierunku: wzornictwo i na kierunkach pokrewnych.

Cele kształcenia

Celem kształcenia na kierunku Komunikacja Wizualna i Projektowanie UX jest przygotowanie absolventek i absolwentów do pracy w zawodzie projektantki /projektanta komunikatów wizualnych o kompetencjach i umiejętnościach pracy samodzielnej oraz w zespołach projektowych, uwrażliwionej

/uwrażliwionego na potrzeby odbiorczyń/odbiorców i użytkowników/użytkowniczek projektowanych przez siebie elementów otaczającej nas ikonosfery.

Ogólne cele studiowania na kierunku Komunikacja Wizualna i Projektowanie UX realizowane są poprzez realizację celów elementarnych w postaci osiągnięcia przez absolwentkę/absolwenta założonych efektów uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych.

W zakresie **wiedzy** absolwentka / absolwent:

w zaawansowanym stopniu zna wybrane metody projektowania komunikacji wizualnej, w tym także metody projektowania doświadczeń użytkownika (<i>user experience, UX</i>)
zna i rozumie zagadnienia z zakresu dyscyplin pokrewnych, umożliwiające realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)
w pogłębionym stopniu zna i rozumie zagadnienia dotyczące środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, w tym z zakresu psychofizjologii widzenia i kompozycji
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
posiada wiedzę z zakresu wybranych zagadnień socjologii designu, antropologii, ergonomii oraz filozofii, w szczególności estetyki
zna i rozumie zagadnienia z zakresu zarządzania designem oraz fakt istnienia trendów i ich wpływ na proces projektowania
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
w zaawansowanym stopniu zna i rozumie zagadnienia z zakresu warsztatu rysunkowego projektantki / projektanta komunikacji wizualnej, szczególnie rysunku koncepcyjnego i ilustracji
zna materiały i technologie stosowane w realizacji projektów z zakresu komunikacji wizualnej; ma świadomość ich wpływu na powstawanie koncepcji rozwiązania problemu i proces projektowy
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
zna i rozumie główne zagadnienia z zakresu finansowych i prawnych aspektów zawodu projektantki / projektanta, w szczególności związane z prawem autorskim i ochroną własności intelektualnej
w pogłębionym stopniu zna i rozumie zagadnienia dotyczące komunikacji społecznej, roli projektantki / projektanta oraz współpracy w zespole projektowym

W zakresie **umiejętności** absolwentka / absolwent:

potrafi wypracować i stale doskonalić indywidualny język wypowiedzi artystycznej projektantki/projektanta komunikacji wizualnej i UX
rozumie wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji twórczej a niesionym przez dzieło komunikatem (nie tylko wizualnym)
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

potrafi współpracować z innymi członkami zespołu w ramach realizacji wspólnych projektów, także o charakterze interdyscyplinarnym oraz posługiwać się właściwymi metodami organizacji pracy w zespole
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
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą techniką, technologią oraz specjalistycznym oprogramowaniem, niezbędnymi do realizacji własnych koncepcji projektowych/artystycznych
do koncepcji projektu z zakresu komunikacji wizualnej i UX potrafi dostosować takie metody pracy i techniki warsztatowe, które umożliwiają ciągły rozwój przez samodzielną pracę
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
umie realizować własne koncepcje twórcze w komunikacji wizualnej, wykorzystując zdobytą wiedzę, w tym z zakresu projektowania UX i psychofizjologii widzenia
potrafi przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczące szczegółowych zagadnień związanych z różnymi dziedzinami twórczości, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł
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
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
potrafi obsługiwać podstawowe programy do wykonywania projektów i ich prezentacji w zakresie komunikacji wizualnej i projektowania UX
umie zadbać o dobrą kondycję fizyczną, niezbędną dla prawidłowego funkcjonowania w roli projektantki/ /projektanta komunikacji wizualnej i UX; potrafi wykonać podstawowe elementy ćwiczeń fizycznych

W zakresie **kompetencji społecznych** absolwentka / absolwent:

rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokończenia się: podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych, np. poprzez studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, konferencje, sympozja, szkolenia, kursy, tutoriale etc.
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
posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów twórczych/projektowych oraz efektywnego organizowania pracy, w tym także jako członkini/członek zespołu
adaptuje się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania twórczej pracy zawodowej projektantki/projektanta komunikacji wizualnej i UX
w sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowania, zwłaszcza w kontekście wystąpień publicznych; własną i cudzą działalność twórczą prezentuje w sposób świadomy i profesjonalny
komunikuje się w obrębie własnego środowiska projektantek/projektantów oraz szerszej społeczności, także w języku obcym, posługując się fachową terminologią z zakresu komunikacji wizualnej i projektowania UX

współpracuje i potrafi integrować się podczas realizacji zespołowych zadań twórczych/projektowych, związanych z różnymi przedsięwzięciami o charakterze publicznym i prywatnym
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
jest gotowa/gotów do twórczego włączenia się w realizację zadań przedsiębiorstw lub instytucji w zakresie projektowania komunikacji wizualnej i UX

Wymienione powyżej kierunkowe efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych odniesione są do efektów obszarowych i przypisane do konkretnych przedmiotów w dołączonej macyzy efektów (załącznik nr 1).

Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Zgodnie z misją uczelni Akademia Sztuki w Szczecinie *przez swoją działalność artystyczno-naukową integruje i pobudza środowisko twórcze do kreowania piękna we wszystkich obszarach życia społecznego*. W Strategii na lata 2021-2024 przyjęto założenie uruchomienia *nowych kierunków, uwzględniających potrzebę dywersyfikacji kształcenia i dostosowanie kształcenia do potrzeb rynku pracy w sektorze kultury – w szczególności kierunków wykonawczych w dyscyplinie sztuki muzyczne oraz kierunków związanych z potrzebami przemysłów kreatywnych i wystawiennictwa w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*.

Rosnące znaczenie przemysłów kreatywnych w gospodarce światowej i europejskiej ma wpływ na decyzje władz samorządowych, włączających wsparcie dla nich do strategicznych planów rozwoju regionu zachodniopomorskiego i miasta Szczecina. Wyraźnym skutkiem przyjaznej przemysłom kreatywnym polityki gospodarczej jest rosnące zapotrzebowanie na specjalistów w zawodach kreatywnych, zgłaszane przez istniejące w regionie i powstające firmy z tej branży. W efekcie tych procesów Akademia Sztuki w Szczecinie powołała do życia Centrum Przemysłów Kreatywnych i wraz z nim kierunek Wzornictwo z trzema specjalnościami: Komunikacja Wizualna, Projektowanie Produktu i Projektowanie Ubioru, które w procesie dydaktycznym korzystają z laboratoriów CPK i pozostałej infrastruktury Uczelni. W wyniku wizytacji Polskiej Komisji Akredytacyjnej na kierunku: wzornictwo w 2021 roku władze Wydziału otrzymały zalecenie powołania kierunków w miejsce dotychczasowych specjalności; tworzony właśnie kierunek jest realizacją tego zalecenia.

Studentki i studenci, studiujący dotychczas na specjalności Komunikacja Wizualna nie mają problemów ze znalezieniem pracy po studiach licencjackich; co więcej – już od 2. lub 3. roku studiów znajdują zatrudnienie w firmach z branży przemysłów kreatywnych (co najczęściej jest rezultatem praktyk zawodowych, odbywanych w takich firmach już po 1. roku studiów). Bieżące monitorowanie sytuacji rynkowej, prowadzone przez członkinie i członków Rady Programowej Wzornictwa oraz uczestnictwo w niej przedstawicielki/przedstawiciela otoczenia gospodarczego Akademii utwierdza nas w przekonaniu o potrzebie kształcenia w tym zakresie, co potwierdza także prowadzony nabór na Komunikację Wizualną, który przynosi średnio 2 do 2,5 osoby na miejsce. Stale wzbogacana jest oferta dydaktyczna, modernizowane są treści kształcenia prowadzonych przedmiotów i ćwiczeń w pracowniach kierunkowych, ale także wprowadzane są nowe przedmioty. Ponawiające się sygnały o zapotrzebowaniu na specjalistki/specjalistów w zakresie projektowania UX skłoniły nas do włączenia tej problematyki do procesu kształcenia nie tylko jako uzupełnienia oferty realizowanych zadań czy

programu nowego przedmiotu, ale także jako możliwości wybrania Pracowni Projektowania UX jako pracowni dyplomowej.

W konsekwencji zmian w profilu dotychczasowej specjalności problematyka projektowania UX pojawiła się w sylabusach pracowni kierunkowych oraz w efektach uczenia się przyszłego nowego kierunku. Zgłaszane przez pracodawczynie i pracodawców naszego regionu i całego kraju potrzeby w zakresie zatrudnienia specjalistek / specjalistów projektowania UX upewniają nas w przekonaniu o potrzebie takiego sprofilowania nowego kierunku.

Przy projektowaniu programu studiów korzystaliśmy ze współpracy z wymienionym już w wyżej mgr Krzysztofem Leszczyńskim, właścicielem studia projektowego Generalnie Studio, specjalistą w zakresie brandingów oraz z dr Arturem Gnatem, właścicielem Domu Marki Max von Jastrow, specjalizującego się w szeroko rozumianej komunikacji wizualnej ze szczególnym uwzględnieniem projektowania i przygotowania do produkcji opakowań.

W ramach Strategii rozwoju Szczecina 2025 wykazane zostało duże zapotrzebowanie i deklaracja wsparcia ze strony Miasta Szczecin dla rozszerzenia i unowocześnienia oferty kształcenia. Podobne wsparcie dla rozwijania nowoczesnej oferty dydaktycznej uczelnia otrzymuje od władz samorządowych Województwa Zachodniopomorskiego.

II. Nauka, badania, infrastruktura

Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Kadra Akademii Sztuki w Szczecinie od lat realizuje interdyscyplinarne projekty artystyczno-naukowe na pograniczu nauki, sztuki i technologii, także we współpracy międzynarodowej, podejmując również zagadnienia związane z szeroko pojmowaną komunikacją wizualną – zarówno o profilu użytkowym, jak i artystycznym.

Kadra naukowo-dydaktyczna tworząca kierunek Komunikacja Wizualna i Projektowanie UX realizuje badania naukowe związane z programem studiów. Ich efektami są: wystawy krajowe i zagraniczne, publikacje krajowe i zagraniczne, w tym monografie, katalogi i publikacje w wydawnictwach branżowych i konferencyjnych, organizacja wystaw i konferencji ogólnopolskich i międzynarodowych, opracowania naukowe wynikające z przewodów doktorskich, habilitacyjnych i profesorskich, kuratorstwo wystaw, udział w targach i konferencjach branżowych.

Związek badań naukowych z dydaktyką

Studia o profilu praktycznym nie obligują kadry naukowo-dydaktycznej do włączania w program studiów prowadzonych przez nich badań; realizowane są one najczęściej jako własne programy badawcze poszczególnych pedagogów. Niektóre z nich przewidują włączanie studentek i studentów w realizację programu badawczego, jak program „Artefakty dawnej sztuki jako inspiracja młodego twórcy” (W. Wojciechowski, P. Makarewicz-Leszczyńska, we współpracy z Muzeum Narodowym w Szczecinie, program prowadzony od 2014 r., monografia „GENEALOGIA” w 2017 r.) czy program „DEKALOG. Archetypy norm społecznych” (W. Wojciechowski, P. Makarewicz-Leszczyńska, prowadzony od początku istnienia Akademii, monografia „Design jako płaszczyzna rozpoznawania i modelowania stosunków społecznych” w 2022 r), oba programy nadal prowadzone w Pracowni Komunikacji Wizualnej z udziałem studentek i studentów.

Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

W Akademii Sztuki w Szczecinie do potrzeb dydaktycznych kierunku Komunikacja Wizualna i Projektowanie UX są dostępne następujące budynki: Pałac pod Globusem przy pl. Orła Białego 2 oraz przyległy budynek Centrum Przemysłów Kreatywnych.

Wykaz sal i niezbędnego sprzętu do prowadzenia zajęć:

numer sali	przeznaczenie	wyposażenie potrzebne do prowadzenie zajęć
103 CPK	lab. komputerowe – zajęcia Pracowni Liternictwa i Typografii, Komputerowego wspomaganie KW i UX, Przygotowania do procesów produkcyjnych, Technik animacji	12 stanowisk komputerowych z najnowszym pakietem Adobe oraz programem do projektowania fontów oraz animacji 2D i 3D
303 CPK	lab. introligatorskie – zajęcia Analogowego wspomaganie komunikacji wizualnej i proj. UX,	komputer (Adobe), monitor, drukarka RIZO A3+, stoły, 8 krzesel, maty do cięcia, gilotyna, prasa introligatorska, regały, szafki, zlew laboratoryjny
305 CPK	Pracownia proj. Interfejsów, Branding	komputer, monitor komp. oraz monitor prezentacyjny 50 cali, nagłośnienie, stół, 14 krzesel, szafki
309 CPK	lab. komputerowe – zajęcia Pracowni Liternictwa i Typografii, Komputerowego wspomaganie KW i UX, Przygotowanie do procesów produkcyjnych, Techniki animacji, Rysunek koncepcyjny i ilustracja	12 stanowisk komputerowych z najnowszym pakietem Adobe oraz programem do projektowania fontów oraz animacji 2D i 3D
310 CPK	zajęcia Pracowni Komunikacji Wizualnej oraz Brandingu	komputer, monitor komp. oraz monitor prezentacyjny 50 cali, nagłośnienie, stół, 14 krzesel, szafki
314 CPK	zajęcia Pracowni Proj. Wydawnictw oraz Pracowni Proj. Opakowań	komputer, monitor komp. oraz monitor prezentacyjny 50 cali, nagłośnienie, stół, 14 krzesel, szafki
315 CPK	zajęcia Pracowni Proj. Interfejsów oraz Pracowni Projektowania UX	komputer, monitor komp. oraz monitor prezentacyjny 50 cali, nagłośnienie, stół, 14 krzesel, szafki
sala konferencyjna CPK	zajęcia Psychofizjologii widzenia, Marketingu, przedmiotów Bloku Podstawowego (teoria proj.)	stół konferencyjny, 38 krzesel, projektor, monitor, nagłośnienie, klimatyzacja
223/224 Pałac	lab. fotografii – zajęcia z fotografii reklamowej i wydawniczej	kompletne wyposażenie laboratorium fotograficznego
sale malarskie / /rysunkowe (Pałac, poddasze)	Zajęcia z malarstwa i rysunku w ramach wybranych pracowni artystycznych	kompletne wyposażenie pracowni malarskiej/ /rysunkowej
sale pracowni kierunkowych Sztuki Mediów, Pałac i CPK	Zajęcia ze Sztuki Mediów w ramach wybranych pracowni artystycznych	kompletne wyposażenie pracowni sztuki mediów
laboratorium językowe, Pałac	zajęcia laboratoryjne języka obcego	kompletne wyposażenie laboratorium językowego
sala gimnastyczna PUM	zajęcia wychowania fizycznego	kompletne wyposażenie sali gimnastycznej

Pałac Pod Globusem: Wszystkie sale dydaktyczne wyposażone są w ekran i rzutnik multimedialny. Pozostałe sale z wyjątkiem pracowni malarskich i rysunkowych wyposażone są w sprzęt specjalistyczny i komputery.

Laboratoria w ramach Centrum Przemysłów Kreatywnych to przestrzeń dedykowana prowadzeniu działalności badawczo-rozwojowej i artystycznej w dziedzinie przemysłów kreatywnych. W CPK

dostępna jest profesjonalna infrastruktura badawcza, m.in. laboratoria, zaplecze materiałowo-techniczne, magazyny, sala konferencyjna, przestrzeń co-working, pomieszczenia socjalne oraz pokoje gościnne funkcjonujące w oparciu o program Artist in Residence Laboratory (A-I-R Laboratory). W tej części budynku funkcjonują Laboratoria, w których studenci odbywają zajęcia praktyczne.

- 01 Laboratorium Realizacji modelowanie przestrzenne z wykorzystaniem obróbki drewna, metalu i tworzyw sztucznych obróbki CNC i druku 3D;
- 02 Laboratorium Technik Ceramicznych projektowanie, modelowanie i całościowe przygotowanie do produkcji wyrobu ceramicznego;
- 03 Laboratorium Form Przestrzennych 1 - opracowywanie form koncepcyjnych służących jako wzorniki, makiety, matryce lub modele do skanowania 3D;
- 04 Laboratorium Form Przestrzennych 2 - opracowywanie zaawansowanych metod nadawania kształtów formom (technologie odlewu, wykonania form negatywowych i pozytywowych, moltiplicacji przedmiotu, opracowania detalu);
- 05 Laboratorium Fashion Design pracownia obuwia i galanterii skórzanej, pracownia form złotniczych;
- 06 Laboratorium Virtual Design projektowanie gier wideo i przestrzeni wirtualnej z zastosowaniem grafiki ilustracyjnej i projektowej płaskiej i 3D;
- 07 Laboratorium Serigrafii - pracownia projektowania tkaniny
- 08 Laboratorium Cyfrowego Druku Prototypowego
- 09 Komputerowe Laboratorium Grafiki Bitowej i Wektorowej
- 10 Laboratorium Technologii Nagrań Dźwiękowych
- 11 Laboratorium Cyfrowego Modelowania 2D i 3D
- 12 Laboratorium Rejestracji Obrazu Filmowego
- 13 Laboratorium Postprodukcji Filmowej
- 14 Laboratorium Edycji Obrazu i Dźwięku

Dostęp do Internetu:

Kierunek Komunikacja Wizualna i Projektowanie UX będzie korzystał z sieci Internet poprzez stałe łącze światłowodowe (typu synchronicznego) o parametrach 40/40 (odbieranie/ wysyłanie) Mbit/s, udostępnione przez Akademickie Centrum Informatyki ZUT. Sygnał internetowy jest rozdzielany przez router programowy na dwie osobne podsieci: przewodową oraz bezprzewodową Wi-Fi.

Lokalna, kablowa sieć komputerowa:

Sieć przewodowa zbudowana jest w oparciu o skrętkę UTP oraz gniazda typu RJ-45. Działa ona w oparciu o standard TCP-IP o szybkości 100/1000 Mb. Celem sieci kablowej jest rozprowadzenie Internetu oraz dostęp do zasobów serwerów plików i licencji.

Bezprzewodowa sieć komputerowa:

Sieć bezprzewodowa zbudowana jest z trzech punktów dostępowych standardu Wi-Fi 802.11n (o szybkości 300 Mbps). Sygnał sieci jest dostępny w obu budynkach. Celem sieci bezprzewodowej jest udostępnienie Internetu studentom.

Serwer plików i licencji:

Głównym elementem sieci komputerowej jest serwer plików, druku oraz licencji. Jego zasoby są widoczne przez lokalną sieć komputerową. Serwer zabezpieczony jest przez UPS 12000VA marki APC. Na terenie budynków Akademii wykonano punkty typu HOTSPOT.

III. Program

Podstawowe informacje

Program studiów powstał w odniesieniu do realizacji postulatów Deklaracji Bolońskiej, zatem zakłada dwustopniowy system kształcenia oparty na stosowaniu punktów kredytowych ECTS oraz na blokach zajęć. Niniejszy program dotyczy wprowadzenia prowadzenia studiów 1. stopnia, lecz przygotowuje absolwentów do kontynuowania studiów na studiach 2. stopnia na prowadzonym na tym samym wydziale kierunku Wzornictwo.

Proces dydaktyczny, realizowany na kierunku Komunikacja Wizualna i Projektowanie UX łączy się z bogatą i zróżnicowaną działalnością projektową, jaką charakteryzują się aktywności pracowni kierunkowych i wspomagających projektowanie. Kadra naukowo-dydaktyczna kierunku i osoby studiujące biorą udział w wystawach, festiwalach i konkursach artystyczno-projektowych w regionie, w kraju i poza jego granicami.

Proponowany program studiów z jednej strony zapewnia możliwość osiągnięcia wysokiej jakości kształcenia, dostosowanego do indywidualnych potrzeb, do wymagań rynku pracy i do planów przyszłych karier zawodowych; natomiast z drugiej umożliwia rozwój naukowy pracowników poprzez rozwój projektów naukowo-badawczych oraz komercjalizację innowacyjnych rozwiązań.

Opis realizacji programu

Istotnym elementem programu kształcenia na kierunku Komunikacja Wizualna i Projektowanie UX, studia I stopnia jest kształcenie wykorzystujące innowacyjne techniki i technologie już od pierwszego semestru, dzięki czemu absolwentka/absolwent lepiej rozumie materiały i technologie, stosowane w projektowaniu np. nośników reklamowych czy elementów wayfindingu, w projektowaniu wydawnictw i publikacji (oraz w przygotowaniu ich do druku), projektowaniu liternictwa i typografii, projektowaniu opakowań, projektowaniu interfejsów i aplikacji mobilnych czy wreszcie w projektowaniu doświadczeń użytkownika (UX). Uwarunkowania materiałowe i technologiczne uzupełnione są o kontekst humanistyczny (antroposfera, historia sztuki i teoria designu) oraz o szczególnie ważny w przypadku studiów o profilu praktycznym wątek rynkowy (trendy, metodyka projektowania), co pozwala absolwentowi łatwiej i szybciej odnaleźć się na rynku pracy oraz osiągać sukcesy w rzeczywistych, rynkowych projektach.

Poszczególne grupy treści programowych zostały uporządkowane w blokach zajęć. I tak:

1. **Blok ogólnoakademicki** realizuje treści programowe wspólne dla kształcenia akademickiego na wielu kierunkach; uwzględnia język obcy, wychowanie fizyczne, marketing i ochronę własności intelektualnej, ale także psychofizjologię widzenia i kompozycję, szczególnie istotne w studiowaniu zagadnień, związanych ze sztukami wizualnymi, w tym z projektowaniem.

2. **Blok podstawowy** gromadzi treści z zakresy historii sztuki i designu, historii komunikacji wizualnej, antroposfery (antropologii, estetyki i socjologii designu), metodyki projektowania oraz trendów w projektowaniu. Jedynie dwa pierwsze, historyczne zagadnienia prowadzone są w formie wykładów; pozostałe treści przekazywane są podczas ćwiczeń lub wykładów i ćwiczeń (trendy w projektowaniu).
3. **Blok artystyczny** realizuje zagadnienia łączące design z tzw. czystą sztuką. Na pierwszym roku studentki i studenci w przypadku wybranej pracowni artystycznej 1 wybierają pracownię rysunku, malarstwa lub rzeźby, a w przypadku pracowni artystycznej 2 wybierają jedno z podstaw na kierunku Sztuka Mediów. Tak przygotowani na drugim roku studiów wybierają jedną z pracowni z kierunków: Malarstwo lub Sztuka Mediów. Doświadczenie czysto artystycznego kontekstu przyszłej działalności projektowej ułatwia absolwentkom i absolwentom włączanie nabytych podczas realizacji artystycznych unikatowych kompetencji w zakresie swobodnego korzystania z rozwiniętej wyobraźni, intuicji i zasobów własnej emocjonalności do podejmowaniu odważnych, dojrzałych decyzji projektowych.
4. **Blok kierunkowy** gromadzi najważniejsze z punktu widzenia absolwentek i absolwentów treści programowe. Podczas pierwszych dwóch semestrów studiów poznają podstawy projektowania we wszystkich sześciu pracowniach kierunkowych: Podstawy komunikacji wizualnej, Podstawy projektowania wydawnictw i publikacji multimedialnych, Podstawy projektowania opakowań, Podstawy liternictwa i typografii, Podstawy projektowania UX oraz Podstawy projektowania interfejsów i aplikacji mobilnych. Po tym okresie potrafią świadomie i odpowiedzialnie podjąć decyzję, w jakim zakresie chciałyby/chcieliby kontynuować studia i od drugiego roku wybierają trzy (spośród sześciu) pracownie kierunkowe. Pracownie co do zasady można zmieniać nawet co semestr, lecz pamiętając o tym, że dyplom licencjacki można zrealizować w pracowni, w której na 2. i 3. roku studiowało się co najmniej trzy semestry.

Poza pracowniami kierunkowymi blok kierunkowy obejmuje treści z zakresu branding, technik animacji 2D i 3D, rysunku koncepcyjnego i ilustracji, komputerowego wspomaganie projektowania i przygotowania projektów do procesów produkcyjnych, analogowego wspomaganie projektowania (w którym mieszczą się m. in. techniki introligatorskie) oraz fotografia reklamowa i wydawnicza.

5. **Blok dyplomowy** obejmuje całość zagadnień, związanych z przygotowaniem, realizacją i obroną kierunkowej, licencjackiej pracy dyplomowej, co odbywa się na 7. semestrze studiów.
6. **Blok praktyk** obejmuje praktyki zawodowe, odbywane przez studentki i studentów po każdym roku studiów w łącznej liczbie 6. miesięcy. Wagę praktyk dla osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się podkreśla przyznana im liczba punktów ECTS (aż 29 punktów).
7. **Interdyscyplinarny blok przedmiotów do wyboru** pozwala studentkom i studentom wybrać do studiowania treści spośród wszystkich kierunków, prowadzonych na Akademii, a więc także np. spośród kierunków muzycznych.

Warunki zaliczeń i egzaminów, podsumowujących kolejne etapy kształcenia oraz przygotowania i realizacji dyplomowej pracy licencjackiej określa regulamin studiów. Obrona dyplomu licencjackiego kończy proces studiowania na kierunku Komunikacja Wizualna i Projektowanie UX. Pomiędzy obroną dyplomowej pracy licencjackiej a rozpoczęciem studiów 2. stopnia jest czas na odbycie staży zawodowych, które można zrealizować np. za granicą przy wsparciu programu Erasmus+.

Metody kształcenia na odległość (tryb online) w zakresie wybranych treści programowych:

Na kierunku *Komunikacja Wizualna i Projektowanie UX* na wybranych przedmiotach możliwe jest wprowadzenie metod kształcenia na odległość (on-line), umożliwiających kontakt nauczycieli(lek) i osób studiujących w czasie rzeczywistym w aplikacji MS TEAMS, zgodnie z aktualnym na dany rok akademicki planem zajęć i w uzasadnionych przypadkach. Formy zajęć i wykorzystywane narzędzia do pracy zdalnej muszą być szczegółowo opisane w sylabusie danego przedmiotu/pracowni i zatwierdzone przez Kierunkową Radę Programową.

Liczba punktów ECTS

konieczna do ukończenia studiów	210
---------------------------------	------------

w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	162
---	------------

którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	8
--	----------

którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	29
--	-----------

którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	14
---	-----------

Liczba godzin zajęć

łącznie liczba godzin zajęć: **2625**

Praktyki zawodowe (wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych)

Praktyki zawodowe na kierunku: *Komunikacja Wizualna i Projektowanie UX* w zakresie 6. miesięcy realizowane są w czasie wolnym od zajęć, po każdym roku studiów:

- poza uczelnią: w firmach i instytucjach proponowanych przez dydaktyków oraz wybieranych przez studentki/studentów, bez nawiązywania umów z Pracodawcą;
- w ramach dodatkowych zadań realizowanych w uczelni, również we współpracy z instytucjami zewnętrznymi (listy intencyjne bez podpisywania umów) *praktyki zaliczane na podstawie Dzienników Praktyk lub na podstawie zaświadczeń lub certyfikatów wystawianych przez organizatorów wydarzeń lub kierowników badań i projektów;*
- w ramach projektu POWER - porozumienie trójstronne pomiędzy Uczelnią (CPK), Pracodawcą (realizatorem praktyki-staży) a studentką/studentem;
- w ramach projektów realizowanych przez Centrum Przemysłów Kreatywnych (umowy z CPK).

Przykłady instytucji i firm, w których dotychczas realizowano praktyki studenckie:

- Muzeum Narodowe w Szczecinie
- Centrum Przemysłów Kreatywnych, Akademia Sztuki w Szczecinie
- Willa Lentza, Szczecin
- Generalnie Studio, studio projektowe, Szczecin
- Dom Marki Max von Jastrov, Szczecin
- drukarnia Graphic House, Szczecin
- Party Deco, Szczecin
- wydawnictwo i drukarnia KAdruk, Szczecin
- Pixel Legend, Szczecin

Sylwetka absolwentki/absolwenta

Absolwentka/absolwent posiada interdyscyplinarną wiedzę z zakresu historii i teorii sztuki i designu, psychofizjologii zmysłów, finansowych i prawnych aspektów zawodu projektanta. Posiada umiejętności warsztatowe oraz artystyczne w zakresie projektowania komunikacji wizualnej i projektowania UX oraz obszarów pokrewnych, umożliwiające pracę indywidualną oraz zespołową, również w zespołach interdyscyplinarnych. Absolwentka /absolwent przygotowany jest do podjęcia pracy w firmach z branży przemysłów kreatywnych, agencjach reklamowych, studiach projektowych, instytucjach kultury, firmach z branż pokrewnych oraz do samodzielnej pracy artystycznej / projektowej. Dzięki nabyciu szerokich umiejętności z zakresu współczesnych technik i technologii projektowania komunikacji wizualnej oraz kompetencji w zakresie projektowania doświadczeń użytkownika (UX) dysponuje kwalifikacjami wysoko cenionymi w branżach kreatywnych. Potrafi porozumiewać się w języku obcym w codziennej pracy. Poprzez świadomość ciągłego rozwoju i umiejętności adaptacyjne dostosowuje się do dynamicznie zmieniającej się rzeczywistości XXI wieku. Absolwentka/absolwent jest przygotowana/przygotowany do podjęcia studiów drugiego stopnia (magisterskich) oraz dalszego samokształcenia.

Absolwentka/absolwent zna język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy.

Ukończenie studiów Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin dyplomowy/inne)

Studentka/student po zaliczeniu wszystkich zajęć związanych z programem studiów, w tym także praktyki zawodowej zostaje za zgodą promotora lub promotorów dopuszczony do obrony licencjackiej pracy dyplomowej, realizowanej w 7. semestrze w jednej z pracowni kierunkowych. Na pracę dyplomową składa się dyplomowa praca praktyczna wraz z opisem dzieła (opis koncepcji i realizacji dyplomowej pracy praktycznej). Komisja złożona z przewodniczącego, promotora (lub promotorów), recenzenta i innych członków zapoznaje się z prezentacją pracy dyplomowej i recenzją oraz przeprowadza ustny egzamin dyplomowy dotyczący dyplomowej pracy praktycznej oraz tematyki związanej z kierunkiem studiów. Po pomyślnym zakończeniu obrony komisja nadaje absolwentce lub absolwentowi tytuł zawodowy licencjata.

IV. Efekty uczenia się – tabele wzoru Załącznik nr 1

V. Plan studiów – tabela według wzoru Załącznik nr 2

VI. Sylabusy – według wzoru Załącznik nr 4 oraz Załącznik nr 6