



PROGRAM STUDIÓW

Dyscyplina:	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
Kierunek:	Komunikacja wizualna i projektowanie interakcji
Poziom kształcenia:	studia I stopnia o profilu ogólnoakademickim
Forma kształcenia:	studia stacjonarne
Rok akademicki:	2025–2026

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 interakcji
Poziom:	studia I stopnia
Profil:	ogólnoakademicki
Forma:	studia stacjonarne
Język studiów:	polski

Charakterystyka kierunku

Komunikacja wizualna jako specjalność na Wzornictwie po kilku latach funkcjonowania wprowadziła dodatkową specjalizację: Gry Komputerowe. W wyniku rozwoju tej specjalizacji i jej naturalnego zbliżenia do zagadnień projektowania przestrzeni wirtualnej, w 2021 roku doszło do powstania odrębnego kierunku: Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna, prowadzonego przez odrębną od Wydziału Wzornictwa strukturę organizacyjną. W ten sposób trzon pracowni kierunkowych Komunikacji Wizualnej, tworzony wtedy przez Pracownię Komunikacji Wizualnej, Pracownię Projektowania Wydawnictw i Publikacji Multimedialnych, Pracownię Liternictwa i Typografii, Pracownię Projektowania Opakowań, Pracownię Projektowania Interfejsów i Aplikacji Mobilnych oraz Pracownię Animacji Komputerowej 2D i 3D zyskał możliwość odniesienia się do projektowania doświadczeń użytkownika (z angielskiego: *user experience, UX*) i znalezienia własnego, nowoczesnego profilu kształcenia w zakresie komunikacji wizualnej. Ponieważ angielskie określenie jest powszechnie rozpoznawalne zarówno przez rynek pracy, jak i przez kandydatów na studia, zdecydowaliśmy się wówczas na nazwę kierunku z angielskim skrótem UX (user experience). W efekcie pogłębionych dyskusji w gronie nauczycielek i nauczycieli akademickich Komunikacji Wizualnej zdecydowaliśmy o przekształceniu Pracowni Animacji Komputerowej 2D i 3D z pracowni kierunkowej w przedmiot o charakterze wspomagającym, by w to miejsce powołać Pracownię Projektowania UX. W roku akademickim 2021–2022 przedmiot Projektowanie UX był prowadzony dla 1. roku; w następnym dla 1. i 3. roku, co pozwoliło w obecnym roku akademickim, 2023–2024 na wybór Pracowni Projektowania UX także starszym rocznikom. Tak powstał kierunek Komunikacja Wizualna i projektowanie UX.

Problematyka doświadczeń użytkownika pojawiła się w efektach uczenia się oraz w sylabusach pracowni kierunkowych oraz przyszłego nowego kierunku. Zgłaszane przez pracodawców naszego regionu i całego kraju potrzeby w zakresie specjalistek/specjalistów projektowania UX upewniają nas w przekonaniu o potrzebie tak przeprowadzonego orientowania kierunku.

Przy okazji wnioskowanej obecnie zmiany profilu na ogólniakademicki odbyła się dyskusja osób, zaangażowanych w rozwój kierunku nad nową nazwą, która – uwzględniając zróżnicowanie tematyczne pracowni kierunkowych – wykraczałaby poza projektowanie UX. W wyniku wieloetapowej (maile, zebranie online) dyskusji w gronie Kierunkowej Rady Programowej podjęto decyzję o nazwie: **Komunikacja wizualna i projektowanie interakcji.**

Koncepcja kształcenia

Kształcenie na kierunku Komunikacja wizualna i projektowanie interakcji trwa 6 semestrów. Po dwóch pierwszych semestrach, w których poznaje się podstawy wszystkich pracowni kierunkowych (Pracowni Projektowania Komunikacji; Pracowni Projektowania Wydawnictw i Publikacji Multimedialnych; Pracowni Projektowania Otwartego, Projektowania Opakowań; Pracowni Liternictwa i Typografii; Pracowni Projektowania UX), studentki i studenci wybierają dwie pracownie kierunkowe, w których w ostatnim semestrze przygotowują pracę dyplomową. Proponujemy także obowiązkowe podstawy czterech przedmiotów kierunkowych (Podstawy rysunku koncepcyjnego i ilustracji, Podstawy branding, Podstawy technik animacji 2D i 3D, Podstawy technik projektowania interfejsów i aplikacji mobilnych) w trzecim semestrze, po których studentka/student wybierze dwa z tych przedmiotów na kolejne trzy semestry. W rezultacie dyplomowa praca licencjacka powstaje w dwóch pracowniach kierunkowych przy dodatkowym współudziale osób, prowadzących zajęcia z dwóch przedmiotów kierunkowych. Studentka/student pracuje więc pod opieką zespołu promotorskiego: promotory głównej / promotora głównego z jednej z pracowni kierunkowych, wskazanej przez dyplomantkę/dyplomanta oraz trojga promotor/promotorów pomocniczych. Ten rodzaj pracy w założeniu poszerzyć ma spektrum kompetencji, osiągniętych przez osoby przygotowujące prace licencjackie oraz przygotować je do studiowania na kierunku Wzornictwo II stopnia w trybie konsultacyjnym. W trakcie studiów duży nacisk położony jest na przedmioty Bloku ogólnoakademickiego oraz Bloku artystycznego, umożliwiające młodym projektantom i projektantom wypracowanie własnego języka wypowiedzi artystycznej. Dopełnieniem programu jest praktyka projektowa w postaci trwających dwa tygodnie warsztatów projektowych.

Cele kształcenia

Kierunek Komunikacja wizualna i projektowanie interakcji ma w założeniu wykształcić specjalistek /specjalistów przygotowanych do podjęcia pracy w branży przemysłów kreatywnych, indywidualnie lub w zespołach realizujących projekty w różnej skali, w aspektach zagadnień związanych ze sztukami wizualnymi i designem. Proces kształcenia ma umożliwić zaznajomienie się z szerokim spektrum zagadnień, należących do projektowania komunikacji wizualnej i interakcji. Ma zapoznać absolwentki /absolwentów z całościowym procesem poszukiwania optymalnych rozwiązań oraz przygotowania ostatecznego projektu; ma ich przygotować do pracy w zespołach, również interdyscyplinarnych oraz umożliwić nabycie specjalistycznych kompetencji w wybranych aspektach poprzez indywidualny wybór pracowni kierunkowych i artystycznych. W założeniu absolwentka/absolwent kierunku po zrealizowaniu programu kształcenia ma możliwość obrania komercyjnej ścieżki zawodowej w branży reklamowej, wydawniczej, projektowania fontów i typografii, projektowania opakowań, graficznej strony nowych mediów (w tym stron internetowych), projektowania UX oraz *prompt design*, ilustracji, branding, animacji i projektowania interfejsów i aplikacji. Może także poświęcić się prowadzeniu działalności *stricte* artystycznej przy wykorzystaniu instrumentarium i technologii, opanowanych w procesie kształcenia.

Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Studentki i studenci, studiujący dotychczas na specjalności: Komunikacja wizualna oraz na kierunku: Komunikacja wizualna i projektowanie UX (obecnie projektowanie interakcji) 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. Bieżące monitorowanie sytuacji rynkowej, prowadzone przez członkinie i członków Rady Programowej Komunikacji Wizualnej oraz uczestnictwo w niej przedstawiciela otoczenia gospodarczego Akademii utwierdza nas w przekonaniu o potrzebie

kształcenia w tym zakresie, co znajduje potwierdzenie w prowadzonej co roku rekrutacji, przynoszącej średnio 2 do 2,5 osoby na miejsce. Stale wzbogacamy naszą ofertę dydaktyczną, modernizując treści kształcenia prowadzonych przedmiotów i ćwiczeń w pracowniach kierunkowych, ale także wprowadzając nowe przedmioty, jak uruchomiony w ubiegłym roku akademickim *Branding*, prowadzony przez Krzysztofa Leszczyńskiego, absolwenta Akademii i właściciela studia projektowego, który przez ostatnie lata przyjmował na praktyki nasze studentki i naszych studentów czy nowy przedmiot: Komputerowe wspomaganie komunikacji wizualnej – techniki AI, umożliwiające zdobycie umiejętności etycznego korzystania z technik, opartych o sztuczną inteligencję. Podobnie pojawiające się wcześniej 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.

Przy projektowaniu programu studiów korzystaliśmy ze współpracy z wymienionym już w wyżej mgr Krzysztofem Leszczyńskim, właścicielem studia projektowego Generalnie Studio, specjalistą w zakresie brandingu oraz z dr Arturem Gnatem, właścicielem Domu Marki Max von Jastrow – firmy, specjalizującej się w szeroko rozumianej komunikacji wizualnej ze szczególnym uwzględnieniem projektowania marki oraz projektowania i przygotowania do produkcji opakowań. Dla zorientowania kierunku wobec problematyki UX cenne uwagi i rekomendacje przekazała nam dr Beata Wolska, przedstawicielka Tietoevry, skandynawskiej firmy IT o globalnym zasięgu.

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 Akademia Sztuki otrzymuje od władz samorządowych Województwa Zachodniopomorskiego, szczególnie działań Urzędu Marszałkowskiego skierowanych do wyższych uczelni Pomorza Zachodniego w ramach wsparcia otoczenia naukowego inteligentnych specjalizacji (program na lata 2025–2029).

II. Nauka, badania, infrastruktura

Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Kadra naukowo-dydaktyczna tworząca kierunek Komunikacja wizualna i projektowanie interakcji prowadzi 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 postępowań profesorskich, kuratorstwo wystaw, udział w targach i konferencjach branżowych.

Związek badań naukowych z dydaktyką

Oprócz programów badawczych, realizowanych indywidualnie przez kadrę teoretyczną i projektową Kierunku, wszystkie pracownie kierunkowe: Pracownia Projektowania Komunikacji, Pracownia Projektowania Wydawnictw i Publikacji Multimedialnych, Pracownia Projektowania Otwartego/Projektowania Opakowań, Pracownia Liternictwa i Typografii oraz Pracownia Projektowania UX prowadzą programy badawcze, w które zaangażowane są osoby studiuje w tych pracowniach.

Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

W Akademii Sztuki w Szczecinie do potrzeb dydaktycznych kierunku Komunikacja wizualna i projektowanie interakcji 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 wspomagania KW, Wspomaganie technikami AI, Techniki animacji, Rysunek koncepcyjny i ilustracja	12 stanowisk komputerowych z najnowszym pakietem Adobe oraz programem do projektowania fontów oraz animacji 2D i 3D
303 CPK	lab. introligatorskie – zajęcia Analogowego wspomagania komunikacji wizualnej	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, Komputerowe wspomaganie KW, Wspomaganie technikami AI, 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, Pracowni Brandingu, Pracowni Projektowania UX/UI	komputer, monitor komp. oraz monitor prezenta-cyjny 50 cali, nagłośnienie, stół, 14 krzesel, szafki
314 CPK	zajęcia Pracowni Proj. Wydawnictw oraz Pracowni Projektowania Opakowań	komputer, monitor komp. oraz monitor prezenta-cyjny 50 cali, nagłośnienie, stół, 14 krzesel, szafki
315 CPK	Zajęcia Pracowni Brandingu, Pracowni Projektowania UX/UI,	komputer, monitor komp. oraz monitor prezenta-cyjny 50 cali, nagłośnienie, stół, 14 krzesel, szafki
sala konferencyjna CPK	zajęcia przedmiotów Bloku ogólnoakademickiego	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 (technologii 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

Infrastruktura informatyczna całego Kierunku Komunikacja Wizualna i Projektowanie Interakcji na Akademii Sztuki w Szczecinie.

Dostęp do Internetu:

Kierunek Komunikacja Wizualna i Projektowanie Interakcji będzie korzystać 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 rozproszczenie 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 300Mbps). Sygnał sieci jest dostępny w całym budynku. 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 kształcenia na kierunku Komunikacja wizualna i projektowanie interakcji zakłada system kształcenia oparty na stosowaniu punktów kredytowych ECTS oraz blokach zajęć. Pełen zakres

efektów uczenia się, charakteryzujących program kształcenia na studiach stacjonarnych I stopnia na kierunku w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych opisuje tabela odniesień kierunkowych efektów do Poziomu szóstego Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki. Proponowany program studiów z jednej strony zapewnia możliwość zdobycia wysokiego poziomu kształcenia dostosowanego do indywidualnych potrzeb, wymagań rynku pracy i przyszłych karier zawodowych, z drugiej umożliwia rozwój naukowy pracowników poprzez rozwój projektów naukowo-badawczych oraz komercjalizację innowacyjnych rozwiązań.

Innowacyjnym elementem programu kształcenia na kierunku Komunikacja Wizualna i projektowanie interakcji jest prowadzenie już od pierwszego roku studiów wszechstronnego kształcenia w różnych dziedzinach związanych z procesem projektowania komunikacji. Studentka / student podczas procesu kształcenia ma okazję poznać dziedziny związane bezpośrednio z procesem tworzenia komunikatów, nie tylko wizualnych (projektowania wydawnictw i publikacji multimedialnych, projektowania opakowań, projektowania liternictwa i typografii, zagadnień szeroko rozumianego projektowania UX oraz branding, profesjonalnych programów komputerowego wspomaganie procesów twórczych – w tym programów opartych o techniki AI; analogowych technik wspomaganie projektowania, rysunku koncepcyjnego i ilustracji, animacji komputerowej 2D i 3D, fotografii reklamowej i wydawniczej) jak i dziedziny humanistyczne związane z antropologią, estetyką i socjologią designu, z historią i teorią sztuki i designu z psychofizjologią widzenia oraz metodyką pracy nad projektami; z marketingiem i ochroną własności intelektualnej. Pozwala to absolwentce / absolwentowi kierunku łatwiej i szybciej odnaleźć się na rynku pracy oraz osiągać sukcesy w osobistym rozwoju twórczym.

Opis realizacji programu

Studia o profilu ogólnoakademickim na kierunku Komunikacja wizualna i projektowanie interakcji I stopnia trwają sześć semestrów. Kierunkowe efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych na kierunku są realizowane w sześciu blokach przedmiotów (A: blok ogólnoakademicki; B: Blok artystyczny; C: Blok kierunkowy; D: Blok dyplomowy; E: Blok praktyk; F: Interdyscyplinarny blok przedmiotów do wyboru). W okresie studiów obowiązuje odbycie praktyki projektowej w postaci dwutygodniowych warsztatów, współprowadzonych przez kadrę Komunikacji wizualnej oraz Zakładu Historii i Teorii Designu. Poza realizacją obowiązkowego zakresu kształcenia studentka/student ma możliwość wyboru przedmiotów z interdyscyplinarnego bloku przedmiotów do wyboru, który składa się z określonych przedmiotów ze wszystkich kierunków prowadzonych na Akademii Sztuki. Na początku studiów studentka/student przechodzi pięciogodzinne szkolenie w zakresie BHP, dostosowane do potrzeb kierunku, które nie wlicza się do łącznej liczby godzin studiów.

A. Blok ogólnoakademicki, 31 ECTS

Cztery z przedmiotów obowiązkowych, wchodzących w skład bloku ogólnoakademickiego to psychofizjologia widzenia i kompozycja, język obcy, wychowanie fizyczne oraz marketing i ochrona własności intelektualnej. W odniesieniu do języka obcego program zakłada opanowanie go w zakresie sztuk plastycznych, zgodnie z wymaganiami dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego. Dzięki pozostałym przedmiotom w ramach bloku ogólnoakademickiego studentka / student uzyskuje wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne w zakresie historii sztuki i designu, historii komunikacji wizualnej, antroposfery (antropologii, estetyki i socjologii designu), metodyki projektowania oraz trendów w projektowaniu.

B. Blok artystyczny, 12 ECTS

W ramach bloku artystycznego studentka / student uzyskuje wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne w zakresie podstaw technik artystycznych rysunku, malarstwa lub rzeźby oraz podstaw sztuki mediów, a następnie dokonuje wyboru pracowni artystycznej z puli pracowni funkcjonujących na Wydziale Malarstwa lub Wydziale Sztuki Mediów.

C. Blok kierunkowy, 123 ECTS

W ramach bloku kierunkowego studentka / student nabywa wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne w zakresie podstaw zagadnień, studiowanych we wszystkich pracowniach kierunkowych (dyplomujących). W ramach bloku realizowane są przedmioty: Podstawy projektowania komunikacji, Podstawy projektowania wydawnictw i publikacji multimedialnych, Podstawy projektowania otwartego / projektowania opakowań, Podstawy liternictwa i typografii, Podstawy projektowania UX. Zajęcia z podstaw prowadzone są przez odpowiadające im pracownie kierunkowe. Po pierwszym roku, podczas którego studiująca osoba poznaje wszystkie pięć podstaw, podejmuje decyzję wyboru dalszego studiowania w dwóch pracowniach kierunkowych; w obu tych pracowniach w szóstym semestrze przygotowuje dyplomową pracę licencjacką. Uzupełnieniem pracowni kierunkowych są: Rysunek koncepcyjny i ilustracja, Branding, Techniki animacji 2D i 3D, Techniki projektowania interfejsów i aplikacji mobilnych. Po poznaniu ich podstaw w trzecim semestrze wybiera się dwa przedmioty kierunkowe na kolejne trzy semestry. Praca dyplomowa powstaje pod opieką zespołu promotorskiego dwóch pracowni kierunkowych i dwóch przedmiotów kierunkowych. Uzupełnieniem Bloku kierunkowego są zajęcia z Komputerowego wspomagania komunikacji wizualnej, oddzielnie komputerowego wspomagania technikami AI, Analogowego wspomagania komunikacji wizualnej oraz Fotografii reklamowej i wydawniczej.

D. Blok dyplomowy, 12 ECTS

Zawiera Kierunkową pracę dyplomową, realizowaną w dwóch wybranych pracowniach kierunkowych ze wsparciem dwóch przedmiotów kierunkowych oraz Pisemną pracę dyplomową w postaci indywidualnych konsultacji z wybraną wykładowczynią / wybranym wykładowcą z Zakładu Historii i Teorii Designu. Godziny na przygotowanie kierunkowej pracy dyplomowej umieszczono w planie studiów w szóstym semestrze przy dwóch wybranych pracowniach kierunkowych i dwóch wybranych przedmiotach kierunkowych w łącznej liczbie 240 godzin.

E. Blok praktyk, 2 ECTS

W przerwie wakacyjnej, najpóźniej po drugim roku studiów studentki i studenci biorą udział w dwutygodniowych warsztatach projektowych, współorganizowanych przez Katedrę Historii i Teorii Designu, za które otrzymują 2 punkty ECTS. Czasu trwania praktyk nie wlicza się do łącznej liczby godzin studiów.

F. Interdyscyplinarny blok przedmiotów do wyboru

W skład tego bloku wchodzi przedmioty do wyboru spośród wszystkich pracowni innych kierunków studiów funkcjonujących w Akademii Sztuki w Szczecinie. Blok ten daje studentom szeroką możliwość interdyscyplinarnego poszerzenia obszarów indywidualnie realizowanych projektów.

Liczba punktów ECTS

konieczna do ukończenia studiów	180
<hr/>	
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	90
<hr/>	
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	8
<hr/>	
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	2
<hr/>	

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

14

Liczba godzin zajęć

łącznie liczba godzin zajęć:

2495

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

Praktyki projektowe na kierunku: Komunikacja wizualna i projektowanie interakcji realizowane są w postaci warsztatów projektowych, współprowadzonych przez kadrę dydaktyczno-naukową kierunku we współpracy z Zakładem Historii i Teorii Designu. W przerwie wakacyjnej, najpóźniej po trzecim roku studiów studentki i studenci biorą udział w dwutygodniowych warsztatach projektowych, za udział w których otrzymują 2 punkty ECTS. Czasu praktyk nie wlicza się do wymaganej liczby godzin na kierunku.

(Szczegółowe zasady organizacji praktyk zawodowych określa Regulamin praktyk Wzornictwa, który jest zgodny z Regulaminem zawodowych praktyk studenckich w Akademii Sztuki w Szczecinie.)

Pełnomocniczką dziekany Wzornictwa do sprawa praktyk jest mgr Patrycja Żyżniewska.

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 interakcji 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 interakcji dysponuje kwalifikacjami wysoko cenionymi w branżach kreatywnych. Potrafi porozumiewać się w języku obcym w codziennej pracy. Poprzez świadomość ciągłego rozwoju i dzięki umiejętnościom adaptacyjnym dostosowuje się do dynamicznie zmieniającej się rzeczywistości XXI wieku. Absolwentka/absolwent jest przygotowana/przygotowany do podjęcia studiów drugiego stopnia (magisterskich) oraz dalszego kształcenia i 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 projektowej zostaje za zgodą promotora lub promotorów dopuszczony do obrony pracy dyplomowej, realizowanej w 6. semestrze w dwóch wybranych pracowniach kierunkowych we wsparciu dwóch wybranych przedmiotów kierunkowych. Na pracę dyplomową składa się dyplomowa praca praktyczna wraz z pisemną pracą dyplomową (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 tytuł zawodowy licencjata.

- IV. Efekty uczenia się** – tabele według wzoru Załącznik nr 1
- V. Plany studiów** – tabele według wzoru Załącznik nr 2
- VI. Sylabusy** – według wzoru Załącznik nr 4 oraz Załącznik nr 6