



PROGRAM STUDIÓW

Dyscyplina: Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Kierunek: Grafika Projektowa

Poziom kształcenia: magisterski

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: grafika projektowa

Poziom: magisterski

Profil: ogólnoakademicki

Forma: studia stacjonarne

Język studiów: polski

Charakterystyka kierunku

Akademia Sztuki w Szczecinie prowadzi swoją działalność artystyczną, naukową i edukacyjną w dyscyplinach sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki oraz sztuki muzyczne. Realizuje swoją misję prowadząc kształcenie w oparciu o tradycję kultury krajowej i szeroko pojętej kultury światowej przy współpracy z uczelniami artystycznymi oraz instytucjami kultury w Polsce i poza jej granicami, promując talenty i chroniąc swobody artystyczne oraz integrując i pobudzając środowisko twórcze do kreacji we wszystkich obszarach życia społecznego.

Grafika projektowa II stopnia jest jednym z kierunków realizowanym w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, zgodnie z systemem ewaluacji jakości działalności naukowej, prowadzonym dotąd jako specjalność na Wydziale Grafiki. Koncepcja działań w tym zakresie jest zgodna ze Strategią Wydziału Grafiki oraz Statutem i Misją Akademii Sztuki w Szczecinie, która od początku jej istnienia, opiera się na wszechstronnym kształceniu artystów w dziedzinie sztuk.

Koncepcja kształcenia

Studia zapewniają profesjonalne wykształcenie przygotowujące do zawodu grafika-projektanta oraz pracy artystyczno-badawczej w zakresie Grafiki Projektowej.

Program studiów gwarantuje rozszerzone w stosunku do studiów I stopnia zaawansowane treści obowiązkowe, oraz elastyczny system treści kierunkowych, obieralnych przez studenta zgodnie ze swoją predyspozycjami i oczekiwaniami. Koncepcja kształcenia oparta na tym programie uwzględnia nieustanny postęp w dziedzinie grafiki, a także umożliwia włączenie w działalność badawczo – artystyczną wyrażającą się w uczestnictwie studentów w badaniach naukowych prowadzonych przez wykładowców. Ważnym elementem jest także prezentacja własnych prac w galeriach, udział w projektach i warsztatach czy przeglądach krajowych i międzynarodowych. Pomoże to absolwentom efektywnie odnaleźć się w zawodowych realiach związanych z kulturą i sztuką oraz przygotuje do pracy naukowo-badawczej jak również do podjęcia studiów doktorskich.

Cele kształcenia

Celem studiów jest profesjonalne wykształcenie grafika-projektanta świadomego kulturowego, społecznego i ekonomicznego znaczenia dizajnu:

- Zdolnego do podejmowania decyzji projektowych opartych na badaniach i pogłębionej analizie problemu;
- Zdolnego do samodzielnego definiowania problemów projektowych oraz ich rozwiązywania;
- Wykorzystującego warsztat twórczy, środki ekspresji wizualnej, proces projektowy oraz kreację artystyczną w kształtowaniu i budowaniu jakości funkcji i estetyki otoczenia;
- Rozumiejącego współczesne zagadnienia kultury, sztuki, zagadnień prawnych i ekonomicznych oraz innych kompetencji społecznych składających się na świadome realizowanie zadań dizajnu w kulturze;
- Przygotowanego do pracy naukowo-badawczej w zakresie obranego kierunku
- nabycie umiejętności w zakresie języka obcego zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego systemu opisu kształcenia językowego

Potrzeby społeczno-gospodarcze

Budowanie, wspieranie i rozwijanie bazy kulturalnej regionu w dziedzinie sztuki, budowanie tożsamości kulturalnej społeczności regionu oraz oferty kulturalnej będącej przedmiotem wymiany między regionami partnerskimi w tym zakresie (cele rozwojowe Strategii Rozwoju Województwa Zachodniopomorskiego do roku 2030). Projektowanie w zakresie komunikacji wizualnej stanowi ważny element działalności biznesowej i społecznej, stanowiąc o jakości i skuteczności komunikacji i organizacji codziennego funkcjonowania w tych obszarach.

Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

- współpraca lub własna działalność w studiach graficznych, wydawnictwach, instytucjach kultury w obrębie projektowania graficznego, ilustracyjnego itp.
- tworzenie przekazów społecznych, szczególnie w zakresie szeroko pojętej komunikacji wizualnej
- działalność w szeroko pojętej kulturze wizualnej w sferze twórczej i organizacyjnej
- kształtowanie świadomości społecznej poprzez indywidualne i zespołowe działania projektowe lub artystyczne
- współpraca z galeriami oraz instytucjami kultury i sztuki
- praca badawcza w zakresie sztuk projektowych i wizualnych
- współpraca z ośrodkami naukowo-badawczymi

II. Nauka, badania, infrastruktura

Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Działalność naukowo-artystyczna obejmuje przede wszystkim:

- wystawy indywidualne i zbiorowe – organizacja i udział
- wydawnictwa związane z działalnością indywidualną i kierunkową, w tym monografie i katalogi
- projekty realizowane z interesariuszami zewnętrznymi
- prowadzenie badań dot. metodyki, efektów i zjawisk związanych z grafiką projektową
- organizacja ogólnokrajowych i międzynarodowych przeglądów grafiki projektowej
- organizacja oraz udział w konferencjach i sympozjach oraz wydawnictwach pokonferencyjnych
- rozpowszechnianie i popularyzacja sztuk graficznych

Aktywna kadra dydaktyczna to jeden z filarów na którym tworzony jest kierunek Grafika Projektowa. Dydaktycy biorą udział w prestiżowych wydarzeniach związanymi z projektowaniem graficznym o randze międzynarodowej i krajowej, oprócz uczestnictwa – zdobywając nagrody i wyróżnienia w tychże. Wśród najważniejszych wydarzeń należy wymienić m.in.:

- International Poster Biennale in Warsaw / Międzynarodowe Biennale Plakatu w Warszawie
- International Poster Triennial Toyama / Międzynarodowe Triennale Plakatu w Toyamie (Japonia),
- Lahti International Poster Triennial / Międzynarodowe Triennale Plakatu w Lahti (Finlandia),
- Trnava Poster Triennial / Międzynarodowe Triennale Plakatu Plakatu w Trnawie (Słowacja),
- International Poster and Graphic Design Festival of Chaumont / Międzynarodowy Festiwal Projektowania Graficznego w Chaumont (Francja),
- Międzynarodowy Festiwal Grafiki Projektowej Plaster w Toruniu / International Festival of Graphic Design, Toruń,
- Biennale Plakatu Polskiego w Katowicach
- Międzynarodowa Wystawa Satyrykon w Legnicy
- Międzynarodowy Festiwal Sztuki na Bilbordach Art Moves w Toruniu
- LodzDesign Festival / Międzynarodowy Festiwal Designu w Łodzi

Związek badań naukowych z dydaktyką

Koncepcja kierunku Grafika Projektowa wiąże się z prowadzeniem działalności badawczo-artystycznej w powiązanej dyscyplinie, wyrażającej się w realizacjach projektowych w obszarze komercyjnym i społecznym oraz twórczości własnej w zakresie projektowych obszarów grafiki i im pokrewnych. Ścisłym elementem tej działalności jest jej prezentacja w instytucjach kulturalnych i galeryjnych, w trakcie ważnych wydarzeń o charakterze przeglądów cyklicznych, o charakterze krajowym i zagranicznym.

Działalność badawcza na kierunku Grafika Projektowa jest powiązana z procesem dydaktycznym, wpisując się w przyjętą koncepcję kształcenia, indywidualną działalność twórczą dydaktyków oraz współpracę z innymi ośrodkami akademickimi i lokalnym środowiskiem społeczno-gospodarczym, kulturalnym i biznesem.

Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Wykaz sal i niezbędnego sprzętu do prowadzenia zajęć:

numer sali	przeznaczenie	wyposażenie potrzebne do prowadzenia zajęć
Pałac pod Globusem		
223	Pracownia Fotografii	Sprzęt studyjny do fotografii
005	Sala wykładowa	- stoły - krzesła - ekran projekcyjny - projektor cyfrowy
006	Sala wykładowa	- stoły - krzesła - ekran projekcyjny - projektor cyfrowy
204	Sala wykładowa	- stoły - krzesła - ekran projekcyjny - projektor cyfrowy
228	Sala wykładowa	- stoły - krzesła - ekran projekcyjny - projektor cyfrowy
Centrum przemysłów kreatywnych		
103	Sala komputerowa	- rozdzielacz hdmi 1:2 - głośnik ścienny x2 - głośnik basowy - wzmacniacze wielokanałowe - nadajnik + odbiornik sygnału hdmi/lan - ekran elektr. z napinaczami - przełącznik/skaler sygnału

		<ul style="list-style-type: none"> - monitor 55' full hd samsung - projektor multimedialny sony vpl-fhz55 - krzesło obrotowe x12 - nt szafa s 2/6 - biurko proste 120*80*73-86 x11 - nt szafa s 100*43*220 x2 - krzesło gościnne prino x2 - komputer apple imac 27' x12 + oprogramowanie: corel draw adobe creative ed - skaner epson perfection v600 photo tablet vacom lcd cintiq 27qhd x4 - tablet graficzny do modelowania w 3d vacom
007	Laboratorium form przestrzennych 1	<ul style="list-style-type: none"> - 3 stoły warsztatowe, - stół warsztatowy wysoki, metalowy; - zlewy techniczne metalowe - szafa metalowa - regały metalowe 6 szt. - kawalety rzeźbiarskie – 6 szt.,
114	Pracownia grafiki Eksperymentalnej	<ul style="list-style-type: none"> - komputer apple imac 27' - krzesło gościnne prino, 13 szt - nt szafa s 100*43*220 - nt stół konferencyjny 234*120 - szafa metalowa 100*50*200 - szafa szufladowa 131,5-92 - szafa szufladowa 131,5-92 - monitor 55' full hd Samsung - zestaw soundbar wersja 2+1
budynek ul. Kolumba 61		
magazyn P04	Pomieszczenie techniczne i archiwum	<ul style="list-style-type: none"> - Gilotyna - szafy szufladowe 131,5-92 - archiwum prac studenckich
Magazyn P05	Pomieszczenie techniczne	<ul style="list-style-type: none"> - regały metalowe 4 szt
Magazyn P06	Magazyn chemii	<ul style="list-style-type: none"> - szafy metalowe
Magazyn P07	Pomieszczenie techniczne	
Sala 003,004	Laboratorium serigrafii	<ul style="list-style-type: none"> - komputer stac. Apple iMac 27' - skaner EPSON GT 20000 - szafy metalowe - szafa do rysunków, 5 szt -stoły -krzesła - stół sito ze wspomaganiami rakla, 3 szt

		<ul style="list-style-type: none"> - płuczka do wyławiania sit z podświetl., 2 szt - suszarki sito, 2 szt
Sala 005	Laboratorium serigrafii - naświetlarnia	<ul style="list-style-type: none"> - kopiorama - lampa do naświetlania matryc sitodr. - szafy - regały - sprężarka
Sala 006	Laboratorium serigrafii - suszarnia	<ul style="list-style-type: none"> - termowentylator - sita - regał na sita
Sala 007	Magazyn	<ul style="list-style-type: none"> - szafy metalowe
Sala 008	Laboratorium wkłęsłodruku	<ul style="list-style-type: none"> - digestorium - zlew techniczny - stoły warsztatowe - kuweta stołowa
Sala 009	Laboratorium wkłęsłodruku	<ul style="list-style-type: none"> - szafa do napyłania 900x1200mm - prasa walcowa - stoły warsztatowe metalowe 3szt. - regał metalowy - szafy szufladowe
Sala 010	Pomieszczenie dydaktyczne	<ul style="list-style-type: none"> - komputer stacjonarny – 3 szt. - skaner EPSON GT 20000 - drukarka laserowa - regały drewniane - szafy szufladowe 2 szt. - stoły - biurko - szafy drewniane
Sala 102	Pracownia Rysunku i Malarstwa	<ul style="list-style-type: none"> - sztalugi
Sala 103	Pracownia Rysunku i Malarstwa	<ul style="list-style-type: none"> - sztalugi stołowe madrit 15szt - szafa skrytkowa 4 szt - sztalugi
Sala 201	Sala dydaktyczna	<ul style="list-style-type: none"> - stoły - suszarka - biurko - szafy szufladowe 2 szt. - regały metalowe - szafa metalowe
Sala 203	Laboratorium wkłęsłodruku i wypukłodruku	<ul style="list-style-type: none"> - stoły warsztatowe - suszarki - szafy szufladowe 2 szt. - regały metalowe - szafy metalowe - prasa walcowa
Sala 204	Laboratorium litografii	<ul style="list-style-type: none"> - szafa do rysunków

		- szafa metalowa - stoły - duży stół - regały - kamienie litograficzne 30szt
Sala 205	Laboratorium litografii	- stół warsztatowy - stół do szlifowania kamieni - prasa litograficzna z kpl. kamieni litograficznych - metalowa szafa - regał metalowy
Sala 207	Laboratorium litografii	- stół warsztatowy - prasa litograficzna - metalowa szafa - regał metalowy - prasa walcowa
Sala 208	Pomieszczenie socjalne	- komputer stac. Apple iMac 27' - skaner EPSON GT 20000 - kopiarka CANON IR2018 - szafa metalowa - szafy szufladowe 2 szt. - stoły - biurko - szafy drewniane

III. Program

Podstawowe informacje

Dokładny przebieg studiów II stopnia na kierunku Grafika Projektowa określa plan studiów.

Treści dydaktyczne zostały tam podzielone na bloki:

- podstawowy
- kursów obieralnych
- technik wspomagających warsztat
- kierunkowy dyplomowy
- interdyscyplinarny blok przedmiotów do wyboru

Opis realizacji programu

Plan studiów określa ilości godzin poszczególnych przedmiotów, treści obowiązkowe i obieralne, punkty ECTS oraz rodzaj zajęć. Studia trwają 2 lata (4 semestry), najważniejsze treści prowadzone są w bloku kierunkowym, który zawiera obieralne pracownie dyplomujące i uzupełniające. Na drugim roku student realizuje dyplom magisterski, realizowany pod opieką

promotora. Studentów obowiązuje semestralny system rozliczania zaliczeń i egzaminów. Ocena przedmiotów kierunkowych jest dokonywana w sposób ciągły poprzez przeglądy semestralne i końcowo-roczne. Wyniki zaliczeń i egzaminów wpisywane są do kart okresowych osiągnięć studenta oraz protokołów zaliczenia przedmiotu.

Liczba punktów ECTS

konieczna do ukończenia studiów	120
---------------------------------	-----

w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	60
---	----

którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	2
--	---

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

którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	22
---	----

Liczba godzin zajęć

łącznie liczba godzin zajęć: 1500

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

Nie dotyczy.

Sylwetka absolwenta

Absolwent Grafiki Projektowej II stopnia posiada rozszerzoną wiedzę z zakresu sztuk wizualnych, w szczególności w obszarze projektowania graficznego, pozwalającą na podejmowanie samodzielnych, twórczych działań. Absolwent posiada poszerzoną wiedzę dotyczącą historii i teorii sztuki współczesnej oraz zna wybrane aspekty szeroko pojętej komunikacji wizualnej, podstaw marketingu oraz prawa autorskiego. Potrafi analizować zjawiska w ujęciu historycznym i współczesnym. Jest przygotowany do posługiwania się tradycyjnymi i nowoczesnymi środkami przekazu artystycznego. Posiada wiedzę i umiejętności w zakresie warsztatu i technologii graficznych. Jest przygotowany do samodzielnej pracy projektowej oraz pracy w instytucjach kultury, wydawnictwach i studiach graficznych. Absolwent w swych działaniach wykazuje się inwencją i kreatywnością. Absolwent zna język obcy na poziomie biegłości B2+ Europejskiego Systemu Opisu

Kształcenia Językowego Rady Europy. Jest przygotowany do pracy naukowo-badawczej, może podjąć pracę w uczelni wyższej oraz studia w Szkole Doktorskiej.

Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin dyplomowy/inne) Kierunkowa praca dyplomowa oraz pisemna praca dyplomowa stanowią zwieńczenie zdobytych umiejętności, wiedzy i kompetencji projektowych oraz teoretycznych pozwalających na samodzielne realizacje dzieł z zakresu grafiki projektowej. Przedstawiając dyplomową pracę praktyczną wraz z opisem dzieła oraz dyplomową pracę pisemną, dyplomant dowodzi, że potrafi samodzielnie podjąć wybrany problem projektowy, przedstawić go za pomocą środków wizualnych, adekwatnych metod graficznych oraz języka z zakresu sztuk graficznych. Egzamin dyplomowy składa się z otwartej obrony kierunkowej pracy dyplomowej oraz ustnego egzaminu z zakresu programu studiów. Oceny egzaminu dokonuje powołana przez Dziekana Wydziału komisja dyplomowa.

IV. Efekty uczenia się – tabele wzoru Załącznik nr 1

KIERUNKOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ (GP2)		
WIEDZA:		
EKU	1) Wiedza w zakresie realizacji prac projektowych:	Odniesienie do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki
GP2_W01	Dysponuje pogłębioną wiedzą dotyczącą środków ekspresji twórczej pokrewnych dyscyplin z zakresu sztuk wizualnych	P7S_WG

GP2_W02	Posiada zaawansowaną wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie dotyczącym grafiki i szerzej pojętych sztuk wizualnych	P7S_WG
GP2_W03	Posiada wiedzę, dotyczącą swobodnego korzystania z różnorodnych mediów oraz umiejętność samodzielnego poszerzania i rozwijania wiedzy, dotyczącej obranego kierunku	P7S_WG
GP2_W04	Dysponuje wiedzą potrzebną do tworzenia i realizowania własnych, oryginalnych koncepcji projektowych	P7S_WG
	2) Wiedza w zakresie rozumienia kontekstu kierunku grafika projektowa	
GP2_W05	Posiada gruntowną wiedzę z zakresu sztuk wizualnych i projektowych	P7S_WG
GP2_W06	Zna i rozumie źródła i formy inspiracji leżących w obszarach kultury, sztuki i dizajnu umożliwiające swobodę rozwiązań projektowych	P7S_WG
GP2_W07	Definiuje i interpretuje wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami grafiki projektowej	P7S_WG
GP2_W08	Dysponuje poszerzoną wiedzą z zakresu dyscyplin pokrewnych, pozwalającą na realizację zadań o charakterze interdyscyplinarnym	P7S_WG
GP2_W09	Posiada poszerzoną wiedzę dotyczącą historii i teorii sztuki oraz sztuki współczesnej i projektowej oraz wynikających z nich linii rozwojowych	P7S_WG
GP2_W10	Posiada wiedzę dotyczącą ochrony własności intelektualnej oraz szeroko pojętej kultury projektowania	P7S_WG P7S_WK
GP2_W11	Posiada poszerzoną wiedzę dotyczącą publikacji z zakresu sztuk pięknych i projektowych	P7S_WG
GP2_W12	Zna i rozumie procesy zachodzące w ramach komunikacji społecznej	P7S_WG
GP2_W13	Posiada ogólną wiedzę z zakresu socjologii sztuki i dizajnu	P7S_WG

UMIEJĘTNOŚCI:		
	1) Umiejętności w zakresie realizacji pracy twórczej:	
GP2_U01	Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami w posługiwaniu się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji projektów graficznych	P7S_UW
GP2_U02	Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami pozwalającymi w sposób kreatywny i swobodny skonstruować własny, niezależny język wypowiedzi projektowej lub artystycznej	P7S_UW
GP2_U03	Posiada umiejętności przygotowania i realizacji prac projektowych z uwzględnieniem czynników estetycznych, społecznych i prawnych	P7S_UW
	2) Umiejętności w zakresie warsztatu:	
GP2_U04	Kontynuując i rozwijając umiejętności zdobyte na studiach I stopnia, poprzez indywidualną pracę, utrzymuje i poszerza swoje zdolności do tworzenia, realizowania i prezentowania własnych koncepcji projektowych lub artystycznych	P7S_UW P7S_UU
GP2_U05	Posiada zaawansowane umiejętności obsługi programów i sprzętu/urządzeń do obróbki grafiki	P7S_UW P7S_UU
	3) Umiejętności w zakresie kreacji twórczej:	
GP2_U06	Posiada świadomość niezbędną do uzasadnienia własnych twórczych motywacji, otwartą na odmienne widzenie świata i subiektywne percepcje	P7S_UW P7S_UU

	4) Umiejętności werbalne:	
GP2_U07	Posiada umiejętność tworzenia opracowań pisemnych i wystąpień ustnych na tematy związane z wybranym kierunkiem, jak i szeroką problematyką z obszaru dizajnu i sztuki, wykazując zdolność formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków	P7S_UK
GP2_U08	Ma umiejętności językowe w zakresie sztuk wizualnych, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7S_UK
	5) Umiejętności w zakresie publicznych prezentacji:	
GP2_U09	W sposób odpowiedzialny przygotowuje i realizuje publiczne prezentacje dokonań własnych i innych artystów	P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE:		
	1) W aspekcie niezależności:	
GP2_K01	Ma świadomość wagi nieustającego kształcenia się	P7S_KR P7S_UU
GP2_K02	Jest w pełni kompetentnym i samodzielnym projektantem, zdolnym do świadomego używania zdobytej wiedzy w obrębie kierunku oraz szeroko pojętych działań kulturotwórczych	P7S_KR P7S_UU P7S_KK

GP2_K03	W warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji, w ramach zdobytej wiedzy, wykazuje się kreatywnością i samodzielnością w działaniach na polu twórczym i zawodowym	P7S_KR
	2) W aspekcie uwarunkowań psychologicznych:	
GP2_K04	Wykorzystując mechanizmy psychologiczne, wykazuje się umiejętnością funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie wykonywania własnej działalności i dostosowywania się do współczesnego rynku pracy	P7S_KK P7S_KR
GP2_K05	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin działalności twórczej	P7S_KK
	3) W zakresie komunikacji społecznej:	
GP2_K06	Inicjuje działania twórcze w zakresie szeroko pojętej kultury lub biznesu (podejmowanie projektów o charakterze interdyscyplinarnym lub też wymagającym współpracy z przedstawicielami innych dziedzin sztuki i nauki)	P7S_KO P7S_KR
GP2_K07	Prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznym	P7S_KO P7S_KR

objaśnienia oznaczeń:

kierunkowe efekty uczenia się (GP2):

kształcenie dla kierunku grafika, studia II stopnia

kategoria efektów:

W – wiedza,

U – umiejętności,

K – kompetencje społeczne;

- numer efektu kierunkowego w obrębie danej kategorii, zapisany w postaci dwóch cyfr arabskich (numery 1-9 są poprzedzone cyfrą 0)

- P7S_WG – kod składnika opisu kwalifikacji dla poziomu 7 w charakterystykach drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji

V. Plany studiów – tabele według wzoru Załącznik nr 2

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