

PROGRAM KSZTAŁCENIA na studiach I stopnia
dla kierunku: GRAFIKA profilu Grafika projektowa i multimedia

1. Ogólna charakterystyka studiów

Nazwa kierunku: **GRAFIKA**

Poziom kształcenia: **studia pierwszego stopnia**

Profil kształcenia: **praktyczny**

Forma studiów: **studia niestacjonarne**

Liczba semestrów: **6**

Liczba ECTS: **180**

Wskaźniki sumaryczne wyrażone liczbą ECTS:

Wskaźniki dotyczące programu studiów na kierunku Grafika, studia niestacjonarne I stopnia, profil praktyczny	
Liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi kształcenia	180
Liczba semestrów konieczna do uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi kształcenia	6
Liczba punktów ECTS przyporządkowana do zajęć dydaktycznych wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich i studentów	65
Liczba punktów ECTS przyporządkowana modułom zajęć związanych z prowadzeniem badań służących zdobywaniu przez studenta wiedzy, umiejętności praktycznych i kompetencji społecznych	153
Liczba punktów ECTS przyporządkowana przedmiotom/modułom zajęć do wyboru	46
Liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym oraz wymiar praktyk zawodowych	36 (900 h)
Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego na studiach niestacjonarnych	nie dotyczy

2. Umiejscowienie kierunku w obszarze kształcenia.

Kierunek studiów Grafika jest przyporządkowany do **obszaru sztuki**, ze wskazaniem na **dziedzinę sztuk plastycznych** i w jej ramach dyscyplinę naukową: **sztuki projektowe**, do których odnoszą się zakładane efekty kształcenia. Koncepcja kształcenia zakłada, iż zarówno wiedza, jak i umiejętności zdobywane podczas studiów na kierunku Grafika odwołują się do dorobku naukowego wskazanej dyscypliny.

Koncepcja kształcenia kierunku „grafika” wpisuje się w Misję i Strategię Rozwoju Społecznej Akademii Nauk w Łodzi, w których dominujące znaczenie ma kształcenie konkurencyjnych i pożądaných na rynku pracy, wrażliwych na problemy współczesnego świata i wartości ogólnoludzkie – odpowiedzialnych społecznie profesjonalistów, poprzez przygotowanie absolwentów do aktywnego i twórczego posługiwania się tradycyjnymi i nowoczesnymi środkami kreacji i przekazu artystycznego w twórczości graficznej i projektowej zdolnych sprostać wymaganiom rynku pracy XXI wieku. Kształcenie na kierunku „grafika” ma charakter aplikacyjny, budujący wiedzę w kontekście praktyki, co pozwala na kształtowanie przede wszystkim praktycznych umiejętności potrzebnych w nowoczesnym, dynamicznie rozwijającym się społeczeństwie informacyjnym, posługującym się w coraz większym stopniu różnorodnymi nośnikami cyfrowymi oraz praktycznych umiejętności odpowiadających na aktualne zapotrzebowanie krajowego i międzynarodowego rynku usług związanych

z projektowaniem systemów informacji graficznej i wizualizacji komunikatu w odpowiedniej formie. Z określonych dla Uczelni celów strategicznych w zakresie tak edukacji, jak i polityki jakości, zakładających kształcenie konkurencyjnych profesjonalistów, koncepcja kształcenia kierunku „grafika” w szczególności uwzględnia oferowanie studentom wiedzy z zakresu historii sztuki, kultury, cywilizacji, etyki, estetyki, filozofii oraz kształtowanie umiejętności warsztatowych i artystycznych w zakresie grafiki i obszarów pokrewnych: projektowania 2D, tworzenia animacji komputerowej, projektowania 3D dla potrzeb kreowania gier komputerowych i innych realizacji multimedialno-animacyjnych, umożliwiających podejmowanie działań w różnych sytuacjach zawodowych, związanych zarówno z projektowaniem graficznym, multimediami, jak i własną twórczością artystyczną. Uczą się także realizacji filmów reklamowych, tworzenia wizualizacji oraz trójwymiarowej grafiki. Realizacja tych zadań ujęta jest w koncepcji kształcenia poprzez program zakładający studia pierwszego stopnia o profilu praktycznym, dobór kadry akademickiej z doświadczeniem i dorobkiem w działalności artystycznej i zawodowej oraz badawczej, jak również system wsparcia i opieki nad studentami przede wszystkim we wchodzeniu na rynek pracy. W programie kształcenia uwzględnia się te obszary z zakresu wiedzy, umiejętności właściwe dla kierunku „grafika”, które są również istotne z punktu widzenia Misji i Strategii Rozwoju Uczelni i Wydziału oraz osiągnięcia przez absolwentów kluczowych efektów uczenia się.

Koncepcja kształcenia na kierunku „grafika”, zakładająca praktyczny profil kształcenia, osadza wiedzę w kontekście możliwości jej wykorzystania i użyteczności sztuk projektowych, W przygotowaniu studenta kierunku „grafika” do aktywnego odnalezienia się na współczesnym rynku pracy istotną rolę odgrywa zapoznanie go z technologią informacyjną, z procesami technologicznymi związanymi z drukiem oraz wyposażenie w podstawową wiedzę z zakresu teorii reklamy i marketingu. Ta wiedza pozwoli mu w przyszłości zrozumieć złożone związki

projektowania z mechanizmami gospodarczymi oraz poszerzać obszary indywidualnych poszukiwań twórczych – tak plastycznych, jak i projektowych. Świadomość uwarunkowań gospodarczych, kulturowych i technologicznych wspomagać winna absolwenta kierunku „grafika” w przyjmowaniu postawy odpowiedzialnego – także w sensie odpowiedzialności społecznej – projektanta, profesjonalisty rozumiejącego, jakże szeroko dziś podkreślaną i analizowaną przez socjologów, uczestników ruchów społecznych, wreszcie samych projektantów, społeczną rolę i wartość współczesnego designu i etyki w projektowaniu, a także akceptującą ją jako jedno z istotnych uwarunkowań projektowania we współczesnym świecie. **Istotą koncepcji kształcenia jest wielopłaszczyznowość kształcenia** w ramach trzech równoległych bloków: ogólnoplastycznego, projektowego i cyfrowego, **elastyczność** dająca możliwość dostosowania do aktualnie panujących trendów we wzornictwie oraz do rozwijającej się technologii informacyjnej, **przygotowanie absolwenta do „myślenia formą”, rozbudzenie wrażliwości plastycznej i wyzwalenie twórczej postawy**, pozwalającą na poszukiwanie oryginalnych rozwiązań w pracach projektowych i w indywidualnej twórczości.

3. Cel studiów.

Celem studiów I stopnia na kierunku Grafika o profilu praktycznym jest:

- **wyposażenie absolwentów w wiedzę** dotyczącą ewolucji form w sztuce na przestrzeni dziejów, którą to będzie mógł zastosować do indywidualnych - projektowych bądź artystycznych poszukiwań w dziedzinie plastyki.
- **przekazanie studentom umiejętności z zakresu:** projektowania 2D, tworzenia tożsamości marki, typografii, projektowania elementów grafiki wydawniczej, konstrukcji i grafiki opakowania, tworzenia strategii kampanii reklamowych, tworzenia animacji komputerowej, wizualizacji i trójwymiarowej grafiki, projektowania 3D dla potrzeb kreowania gier komputerowych i innych realizacji multimedialnych
- **przygotowanie absolwentów do roli projektantów** świadomych współczesnych uwarunkowań gospodarczych, kulturowych i technologicznych oraz do odpowiedzialności w sensie społecznym . Absolwenci powinni rozumieć czym jest społeczna rola i wartość współczesnego designu, , a także akceptować ją jako jedno z istotnych uwarunkowań projektowania we współczesnym świecie. Poza aspektami plastycznymi, technologicznymi i ekonomicznymi wykształcony projektant powinien doceniać także rolę etyki w projektowaniu.
- **kształtowanie u studentów umiejętności** kierowania własnym rozwojem w celu samodoskonalenia i podnoszenia poziomu kompetencji zawodowych. Uświadomienie potrzeby i rozwinięcie umiejętności uczenia się przez całe życie

4. Efekty ogólne uczenia się na kierunku zarządzanie studia I stopnia licencjackie

Absolwent studiów pierwszego stopnia na kierunku „Grafika” wykazuje się w szczególności:

- wiedzą ogólną z dziedziny sztuk pięknych, wiedzą szczegółową z zakresu dziedziny historii sztuki i historii grafiki oraz z dziedzin pokrewnych dotyczących projektowania, współczesnych trendów i kierunków zmian jakie zachodzą w obszarze szeroko rozumianego designu, a także wiedzą dotyczącą aspektów prawnych i marketingowych pracy grafika,
- zdolnością krytycznego rozumienia wiedzy i jej praktycznego wykorzystania i zastosowania do opisu oraz analizy typowych problemów z zakresu projektowania graficznego w dziedzinie 2D i 3D oraz w dziedzinie multimediów,
- umiejętnością sformułowania i rozwiązania typowego zadania projektowego z zastosowaniem nowoczesnych metod i narzędzi analogowych bądź cyfrowych, umiejętnością pozyskania i przetwarzania informacji niezbędnych do rozwiązania tego zadania,
- przygotowaniem do aktywnego uczestnictwa w procesach decyzyjnych oraz w tworzeniu i realizacji złożonych przedsięwzięć w środowisku pracy i poza nim,
- umiejętnością jasnego i jednoznacznego przedstawiania i konsultowania w gronie specjalistów, swoich wniosków oraz teoretycznych i praktycznych przesłanek, które stanowią ich podstawę,
- wrażliwością etyczno-społeczną, otwartością na racje drugiej strony, zaangażowanie i poczuciem odpowiedzialności,
- zdolnością uczenia się pozwalającą kontynuować studia oraz rozwijać umiejętności przez całe życie,
- zrozumieniem zobowiązań profesjonalnych i społecznych absolwenta studiów z obszaru sztuki.

5. Szczegółowe efekty uczenia się na kierunku grafika studia I stopnia.

Zakres i opis efektów uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych dla kierunku „grafika” studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym w formie stacjonarnej i niestacjonarnej uwzględnia uniwersalne charakterystyki pierwszego stopnia określone w ustawie z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (Dz. U. z 2016 r. poz. 64 i 1010) oraz charakterystyki drugiego stopnia określone w przepisach wydanych na podstawie art. 7 ust. 3 tej ustawy, ujęte w załączniku do Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji typowych dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego po uzyskaniu kwalifikacji pełnej na poziomie 4 – poziomy 6-8 (Dz. U. z dnia 30 września 2016 r., poz. 1594).

Tablica 1. Macierz odniesienia kierunkowych efektów uczenia się do charakterystyk drugiego stopnia PRK.

<p>Nazwa jednostki: Spoleczna Akademia Nauk, wszystkie podstawowe jednostki organizacyjne posiadające uprawnienia do prowadzenia studiów pierwszego stopnia na kierunku „grafika”</p> <p>Nazwa kierunku studiów: „grafika” Poziom kształcenia: studia pierwszego stopnia Profil kształcenia: profil praktyczny</p> <p>Objaśnienie oznaczeń w symbolach: K – kierunkowe efekty uczenia się W – kategoria wiedzy U – kategoria umiejętności K (po podkreślniku) – kategoria kompetencji społecznych P6S – efekty kształcenia dla poziomu 6 PRK, kod składnika opisu</p>		
Kategoria	Opis zakładanych efektów uczenia się Absolwent studiów pierwszego stopnia:	Odniesienie do kodu składnika charakterystyk drugiego stopnia PRK na poziomie 6
WIEDZA		
K_W01	Zna podstawowe zasady budowy obrazu w oparciu o znajomość kompozycji, perspektywy i innych środków wyrazu artystycznego.	P6S_WG
K_W02	Zna zagadnienia związane z psychofizjologią widzenia, łączące elementy psychologii i optyki; rozumie jej koincydencje.	P6S_WG
K_W03	Ma wiedzę dotyczącą ewolucji stylów w sztuce dawnej i nowożytnej oraz kierunków w sztuce nowoczesnej, rozpoznaje kluczowe dzieła poszczególnych epok.	P6S_WG
K_W04	Wyodrębnia z zakresu historii sztuki powszechnej informacje dotyczące historii grafiki, kształtowania się i ewolucji technik graficznych.	P6S_WG,
K_W05	Ma wiedzę dotyczącą znaczenia podstawowych kategorii estetycznych takich jak sztuka, piękno, forma i twórczość, zna ich ewolucję na przestrzeni	P6S_WG,
K_W06	Zna podstawowe fakty z historii fotografii i innych mediów cyfrowych, ma świadomość ich wpływu na stylistyczną odrębność sztuki nowoczesnej.	P6S_WG
K_W07	Rozumie specyfikę sztuki czystej i projektowej, rozróżnia zastosowania praktyczne w działaniach plastycznych od aspektu artystycznego.	P6S_WG
K_W08	Zna podstawowe zasady tworzenia systemu graficznego oraz pojęcie serii graficznej.	P6S_WG
K_W09	Zna podstawowe zasady tworzenia systemów identyfikacji graficznej, projektowania plakatu i grafiki wydawniczej.	P6S_WG,
K_W10	Potrafi zdefiniować rodzaje komunikatu wizualnego.	P6S_WG,
K_W11	Umie dokonać podstawowego podziału i kategoryzacji znaków graficznych.	P6S_WG
K_W12	Ma podstawową wiedzę z zakresu typografii, jej rodzajów, budowy i konstrukcji litery, zna terminologię.	P6S_WG
K_W13	Zna zasady tworzenia konstrukcji opakowania.	P6S_WG
K_W14	Zna zasady tworzenia kampanii reklamowej, rozumie jej strukturę.	P6S_WG

K_W15	Ma wiedzę z zakresu technologii związanej z dziedziną grafiki projektowej, zarówno w przypadku druków akcydensowych, jak i grafiki interaktywnej. Zna podstawową terminologię drukarską. Rozumie czym jest podział na różne rodzaje druku.	P6S_WG
K_W16	Ma wiedzę dotyczącą kreowania form przestrzennych i obrazu uwzględniającego aspekt czasu.	P6S_WG
K_W17	Zna technologie związane z dziedziną grafiki artystycznej, dostrzega ich różnorodność w zależności od rodzaju druku.	P6S_WG
K_W18	Ma podstawową wiedzę z zakresu teorii reklamy, filozofii i estetyki.	P6S_WG,
K_W19	Posiada podstawową wiedzę z zakresu psychofizjologii widzenia, rozpoznaje zależności intelektu, emocji i wyobraźni w procesie twórczym.	P6S_WG,
K_W20	Ma podstawową wiedzę umożliwiającą realizację artystyczne w różnorodnych dyscyplinach sztuk pięknych.	P6S_WG,
K_W21	Posiada wiedzę niezbędną do realizacji prac artystycznych w dziedzinie grafiki warsztatowej i grafiki generowanej komputerowo.	P6S_WG,
K_W22	Ma wiedzę dotyczącą aspektów prawnych i marketingowych związanych z pracą grafika, rozumie specyfikę prawa autorskiego.	P6S_WG
K_W23	Posiada wiedzę na temat regulacji prawnych i kodeksu etycznego związanego z dziedziną reklamy.	P6S_WG
K_W24	Zna najnowsze trendy dotyczące zastosowania multimedialnych w reklamie, kampaniach społecznych i wydarzeniach kulturalnych.	P6S_WG
K_W25	Ma podstawowe informacje z zakresu kompozycji obrazu filmowego i języka filmu.	P6S_WG
K_W26	Zna historię animacji, jej czołowych twórców krajowych i zagranicznych, rozróżnia techniki wykonania i ich wpływ na plastykę	P6S_WG
K_W27	Ma świadomość odmiennych celów i zastosowań grafiki dynamicznej (motion design) i filmu animowanego, oraz wykorzystywanych środków	P6S_WG
K_W28	Posiada podstawową wiedzę z zakresu optymalizacji treści multimedialnej ze względu na przeznaczenie (kompresja i formaty zapisu dla aplikacji,	P6S_WG
K_W29	Ma wiedzę umożliwiającą tworzenie projektów wizualizacji i animacji z uwzględnieniem szerokiego spektrum środków przekazu.	P6S_WG
K_W30	Zna zasady organizacji pracy na wybranym stanowisku w instytucji bądź przedsiębiorstwie, w którym mają miejsce praktyki zawodowe.	P6S_WG
K_W30	Posiada niezbędną wiedzę dotyczącą struktury organizacyjnej oraz zna zasady logistyki właściwe dla instytucji bądź przedsiębiorstwa, w którym mają miejsce praktyki zawodowe.	
K_W31	Zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy związane z technologią realizacji artystycznych i projektowych.	
UMIĘJĘTNOŚCI		
K_U01	Potrafi tworzyć prace plastyczne w każdej z podstawowych technik związanych tradycyjnymi dziedzinami sztuki takimi jak malarstwo czy rysunek.	P6S_UW
K_U02	Jest przygotowany do planowania, realizowania i prezentowania własnych przedsięwzięć artystycznych.	P6S_UW
K_U03	Umie posługiwać się podstawowymi pojęciami i kategoriami z zakresu estetyki i historii sztuki zarówno w pracach pisemnych jak i wystąpieniach ustnych.	P6S_UW, P6S_UK
K_U04	Rozpoznaje kierunki w dziedzinie nowych mediów i rozróżnia je ze względu na zastosowane techniki oraz kontekst artystyczny.	P6S_UW, P6S_UU

K_U05	Potrafi stworzyć spójny i czytelny komunikat wizualny we wszystkich podstawowych obszarach sztuki projektowej.	P6S_UW
K_U06	Posiada umiejętności warsztatowe w dziedzinie grafiki artystycznej w jej podstawowych odmianach.	P6S_UW, P6S_UU
K_U07	Potrafi stworzyć prosty układ typograficzny.	P6S_UW
K_U08	Potrafi określić i zaprojektować wybrane rodzaje grafiki wydawniczej.	P6S_UW, P6S_UU
K_U09	Posiada umiejętność projektowania grafiki na bryle - projektowania opakowań .	P6S_UW
K_U10	Potrafi stworzyć system modułowy dla swojego projektu i zbudować złożoną strukturę systemu graficznego oraz projekt kombinatoryczny oparty na stałych elementach konstrukcyjnych.	P6S_UW
K_U11	Potrafi określić zasady i reguły posługiwania się znakiem graficznym.	P6S_UW
K_U12	Posiada umiejętność analizy obszaru projektowego i doboru odpowiedniej metodologii projektowania.	P6S_UW
K_U13	Potrafi określić rodzaje reklamy, zna jej język.	P6S_UW
K_U14	Posiada umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania, reprodukcji grafiki projektowej techniką poligraficzną.	P6S_UW, P6S_UU
K_U15	Potrafi dostosować odpowiednią technologię druku do wybranej realizacji projektowej. Potrafi określić rodzaj technologii druku.	P6S_UW, P6S_UU
K_U16	Potrafi odpowiednio przygotować plik cyfrowy do wybranego procesu druku	P6S_UW, P6S_UU
K_U17	Potrafi świadomie tworzyć dzieło plastyczne wspierając się wiedzą z zakresu kompozycji, perspektywy i teorii barwy.	P6S_UW
K_U18	Posiada umiejętność notacji i analizy form obserwowanych w naturze w celu transponowania ich na obraz plastyczny.	P6S_UW
K_U19	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem graficznym służącym zarówno do realizacji grafiki 2D, jak i animacji czy sztuki multimedialnej.	P6S_UW, P6S_UU
K_U20	Rozumie czym są zasady preprodukcji, procesu tworzenia oraz postprodukcji dzieła filmowego.	P6S_UW, P6S_UU
K_U21	Posługuje się różnymi technikami animacji przy realizacji projektów animowanych.	P6S_UW, P6S_UU
K_U22	Potrafi wykorzystać nietypowe techniki plastyczne do tworzenia wielowarstwowego utworu plastycznego.	P6S_UW, P6S_UU
K_U23	Potrafi wykorzystywać technikę cyfrową w projektach intermedialnych do tworzenia różnych form wyrazu artystycznego.	P6S_UW, P6S_UU
K_U24	Potrafi dostosować sposoby prezentacji rzeczywistości do rodzaju komunikatu wizualnego i kategorii odbiorcy.	P6S_UW
K_U25	Posiada umiejętności techniczne, niezbędne do stworzenia spójnego projektu multimedialnego.	P6S_UU
K_U26	Potrafi planować, projektować i tworzyć systemy multimedialne zgodnie z podstawowymi zasadami komunikacji wizualnej.	P6S_UW, P6S_UU
K_U27	Potrafi wykorzystać i zintegrować ze sobą multimedialne elementy takie jak tekst, grafika, klipy filmowe, itp.	P6S_UW, P6S_UU
K_U28	Potrafi przyswajać umiejętności z zakresu nowych technologii związanych z branżą poligraficzną, reklamową oraz IT.	P6S_UW , P6S_UU

K_U29	Posiada umiejętności językowe w stopniu wystarczającym do porozumiewania się oraz czytania ze zrozumieniem podręczników i innych publikacji z zakresu dziedziny sztuki, grafiki projektowej	P6S_UK
K_U30	Posiada umiejętność publicznej prezentacji swoich dokonań zarówno w dziedzinach projektowych jak i artystycznych.	P6S_UK
K_U31	Stosuje zasady higieny i bezpieczeństwa pracy właściwe dla technologii w obszarze artystycznym i projektowym.	P6S_UU
K_U32	Posiada umiejętność obsługi sprzętu komputerowego oraz oprogramowania, w które wyposażone jest stanowisko pracy w trakcie praktyk zawodowych na wystarczającym poziomie.	P6S_UW, P6S_UU
K_U33	Rozumie i interpretuje w sposób właściwy powierzone sobie zadania w miejscu pracy w trakcie praktyk zawodowych. Potrafi pracować pod presją czasu.	P6S_UO
K_U34	Potrafi twórczo współpracować w zespole.	P6S_UO
K_U35	Potrafi komunikować się z osobami z różnych środowisk zawodowych w miejscu odbywania praktyk.	P6S_UO, P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_K01	Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się i podnoszenia kompetencji zawodowych.	P6S_UU, P6S_KR
K_K02	Jest gotów rozwijać idee i formułować świadomie krytyczne wypowiedzi, nawet w warunkach publicznej prezentacji.	P6S_KK, P6S_KR, P6S_KO
K_K03	Posiada zdolność do wykorzystywania wyobraźni i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów zarówno natury artystycznej, jak i społecznej.	P6S_KK, P6S_KO, P6S_KR
K_K04	Zauważa i rozumie dylematy moralne związane z własną oraz cudzą pracą, postępuje zgodnie z zasadami etyki oraz zasadami ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	P6S_KK, P6S_KO, P6S_KR
K_K05	Potrafi skutecznie komunikować się z otoczeniem oraz zgodnie współpracować podczas realizacji zespołowych projektów artystycznych.	P6S_KO, P6S_KR
K_K06	Jest zdolny do konstruktywnej samooceny przy zachowaniu wierności własnym ideom twórczym w ramach pracy zespołowej.	P6S_KK

6. Zapewnienie realizacji efektów uczenia się na kierunku Grafika.

Weryfikacja efektów uczenia się uwzględnia zarówno kontekst celów uczenia się, jak i metody oraz formy kształcenia.

W realizacji programu kształcenia na kierunku „grafika” wykorzystywane są następujące metody kształcenia:

- metody podające - przyswajanie wiedzy oraz wykorzystania jej do nabywania określonych umiejętności
- metody problemowe (nabywanie umiejętności przez odkrywanie na podstawie wiedzy nabytej w drodze przekazu i wiedzy przyswojonej w ramach samodzielnej pracy własnej),
- metody praktyczne (nabywanie umiejętności poprzez praktyczne działanie),
- metody aktywizujące (nabywanie umiejętności poprzez integrowanie wiedzy z rozwiązywaniem praktycznych zadań problemowych).

W trakcie trzyletnich stacjonarnych i niestacjonarnych studiów I stopnia na kierunku „grafika” wykorzystywane są następujące formy zajęć: wykłady, konwersatoria, ćwiczenia

projektowe, warsztaty, pracownie projektowe, plener, praktyki, ćwiczenia audytoryjne, lektoraty, a także seminarium. Dobór form i metod kształcenia sprzyja aktywizacji studentów oraz osiąganiu przez nich umiejętności praktycznych i kompetencji społecznych niezbędnych na rynku pracy. W programie przewidziano zajęcia o charakterze praktycznym (w tym ćwiczenia projektowe, warsztatowe, pracownie projektowe, plener, praktyki) przygotowujące studentów do wykonywania pracy zawodowej. Zajęcia te prowadzone są przez osoby z doświadczeniem zawodowym zdobytym poza uczelnią ściśle związanym z zakresem prowadzonych modułów. W ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie ze studentami nauczyciele akademicy uwzględniają kształcenie z indywidualnym podejściem do studenta, w tym również z zachowaniem relacji mistrz - uczeń, dostosowywaniem zagadnień jakie ma poznać i zrozumieć, by być kreatywnym i nauczyć się, za pomocą twórczych metod indywidualnej pracy, realizowanej przez zadane ćwiczenia, projekty poruszające specyficzne aspekty kształcenia w zakresie grafiki i twórczości w pokrewnych obszarach plastycznych.

Weryfikacja efektów kształcenia uwzględnia indywidualne i jednostkowe podejście do studenta, który rozwiązując samodzielnie ćwiczenia poszukuje twórczych rozwiązań. Jego ćwiczenia projektowe i artystyczne są analizowane i korygowane w trakcie indywidualnej korekty i semestralnych przeglądów prac.

Sposób weryfikacji efektów kształcenia jest ściśle powiązany z metodami i formami kształcenia. Weryfikacja osiągnięć studentów uwzględnia wszystkie trzy aspekty kształcenia (wiedza, umiejętności, kompetencje). Ponieważ każdy z tych aspektów w różnym zakresie jest realizowany przy poszczególnych przedmiotach i każdy z nich wymaga innego sposobu sprawdzenia efektów do weryfikacji nabytych umiejętności i kompetencji wykorzystuje się różne metody, adekwatne do realizowanych treści programowych oraz metod i form kształcenia w ramach konkretnych zajęć.

Efekty w zakresie wiedzy weryfikowane są najczęściej w postaci egzaminów, zaliczeń, kolokwiów, innych sprawdzianów w postaci przeglądu prac projektowych ale również przez prezentację wydruków projektów graficznych ilustrujących stan posiadanej wiedzy oraz prezentacji.

Umiejętności i kompetencje społeczne weryfikowane są przez przeglądy prac semestralnych i częściowych, wykonanych ćwiczeń, w tym najczęściej w formie wydruków projektów graficznych, projektów z wykorzystaniem technologii informatycznych, przeglądy etapowego zaawansowania i oceny projektów oraz ocenę prezentacji, udziału w dyskusjach, obserwację i ocenę realizacji zadań praktycznych w tym na praktyce zawodowej.

Wyszczególnienie metod i form kształcenia oraz sposobów weryfikacji efektów w odniesieniu do poszczególnych modułów/przedmiotów zawarto w ich opisie (sylabusy).

7. Sylwetka absolwenta studiów licencjackich kierunku Grafika

W przygotowaniu studenta kierunku „grafika” do aktywnego odnalezienia się na współczesnym rynku pracy istotną rolę odgrywa zapoznanie go z technologią informacyjną, z procesami technologicznymi związanymi z drukiem oraz wyposażenie w podstawową wiedzę z zakresu teorii reklamy i marketingu. Ta wiedza pozwoli mu w przyszłości zrozumieć złożone związki projektowania z mechanizmami gospodarczymi oraz poszerzać obszary indywidualnych poszukiwań twórczych – tak plastycznych, jak i projektowych. Świadomość uwarunkowań gospodarczych, kulturowych i technologicznych wspomagać winna absolwenta kierunku „grafika” w przyjmowaniu postawy odpowiedzialnego – także w sensie odpowiedzialności społecznej – projektanta, profesjonalisty rozumiejącego, jakże szeroko dziś podkreślaną i analizowaną przez socjologów, uczestników ruchów społecznych, wreszcie samych projektantów, społeczną rolę i wartość współczesnego designu i etyki w projektowaniu, a także akceptującego ją jako jedno z istotnych uwarunkowań projektowania we współczesnym świecie. **Istotą koncepcji kształcenia jest wielopłaszczyznowość kształcenia** w ramach

trzech równoległych bloków: ogólnoplastycznego, projektowego i cyfrowego, **elastyczność** dająca możliwość dostosowania do aktualnie panujących trendów we wzornictwie oraz do rozwijającej się technologii informacyjnej, **przygotowanie absolwenta do „myślenia formą”, rozbudzenie wrażliwości plastycznej i wyzwalenie twórczej postawy**, pozwalającej na poszukiwanie oryginalnych rozwiązań w pracach projektowych i w indywidualnej twórczości. Tak rozumiana koncepcja kształcenia na znajduje swoje odzwierciedlenie w programie kształcenia, opracowanym w taki sposób, aby wyposażyć absolwenta w szczególne kompetencje zawodowe i społeczne, odpowiadające zapotrzebowaniu firm i instytucji o zróżnicowanym profilu działalności: począwszy od studiów graficznych, drukarni poprzez firmy reklamowe, działy marketingu i promocji aż po sektor IT, tzn. właściwie przygotować absolwentów do wykonywania zawodu grafika projektanta - konkurencyjnego specjalisty - na współczesnym, dynamicznie rozwijającym się i ulegającym szybkim zmianom rynku pracy.

Koncepcja kształcenia na kierunku „grafika” zakłada zatem, iż absolwent studiów I stopnia:

- **dysponuje** podstawową, a w wybranych zagadnieniach zaawansowaną **wiedzą**: z dziedziny sztuk pięknych i dziedzin pokrewnych, dotyczącą przekazu i kreowania informacji graficznej, budowania tożsamości, typografii, roli barwy w tworzeniu komunikatu wizualnego, projektowania elementów grafiki wydawniczej, konstrukcji i grafiki opakowania, tworzenia strategii reklamowych, struktur i uwarunkowań przekazu informacji w tworzeniu stron internetowych oraz nowych mediów, a przede wszystkim – twórczego reagowania na zmiany, jakie zachodzą w tym obszarze w rozumieniu współczesnego designu, w obszarze kulturowym i społecznym, prawnym oraz w rozumieniu podstawowej wiedzy specjalistycznej,
- **wykazuje się umiejętnościami i kompetencjami społecznymi**: krytycznego rozumienia wiedzy i jej praktycznego wykorzystania do opisu oraz analizy typowych problemów w obszarach projektowania, w nowoczesnej grafice 2D i 3D oraz animacji i multimediami, formułowania i rozwiązywania typowego zadania projektowego przy wykorzystaniu nowoczesnych metod i narzędzi oraz pozyskiwania i przetwarzania zintegrowanych tematycznie informacji, ale także – jasnego i jednoznacznego przedstawiania i konsultowania, w gronie specjalistów, swoich wniosków oraz teoretycznych i praktycznych przesłanek, które stanowią ich podstawę; jest przygotowany do aktywnego uczestnictwa w procesach decyzyjnych oraz w tworzeniu i realizacji złożonych przedsięwzięć w środowisku pracy i poza nim, jest otwarty na racje drugiej strony, zaangażowany i odpowiedzialny, gotowy do kontynuowania uczenia się oraz rozwijania umiejętności przez całe życie, posiada wrażliwość etyczno-społeczną i zrozumienie dla zobowiązań profesjonalnych i społecznych absolwenta studiów z obszaru sztuki.

8. Związek programu kształcenia ze strategią rozwoju i misją Uczelni, odniesienie do wzorców międzynarodowych.

Najważniejszym zadaniem, przed którym stoi całe szkolnictwo wyższe, w tym Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi, jest kształcenie na potrzeby rynku pracy absolwentów (pracowników) zdolnych sprostać wymaganiom teraźniejszości i przyszłości, otwartych na zmiany cywilizacyjne, przygotowanych do aktywnego i twórczego udziału w rozwiązywaniu problemów ekonomicznych, społecznych, kulturowych, politycznych i technicznych o znacznej doniosłości – w tym dzięki implementacji wyników prac naukowych

i badawczo-rozwojowych. Zadaniem szkół wyższych jest także podejmowanie działań służących zmniejszaniu dysproporcji między studentami w wymiarze edukacyjnym, kulturalnym, ekonomicznym i obywatelskim.

Misją Społecznej Akademii Nauk jest być uczelnią przyjazną studentowi, oferującą nowoczesne wykształcenie o jak najwyższej jakości w dziedzinie nauk ekonomicznych, społecznych i innych nauk rozwijających oraz doskonalących umiejętności potrzebne w pracy zawodowej.

Uczelnia realizując proces dydaktyczny respektuje także wartości akademickie: opiera się na otwartości i wiarygodności wobec studentów i pracowników, kładzie nacisk na wysoką jakość kształcenia oraz prowadzenie badań naukowych. Misja realizowana jest przy udziale odpowiednio dobranej kadry naukowo-dydaktycznej, której trzon stanowią wieloletni pracownicy naukowcy o uznanej pozycji w kraju i za granicą.

Działania władz uczelni, jak również kadry naukowej, pozwalają wyposażać studentów nie tylko w wiedzę specjalistyczną umożliwiającą sprawne i elastyczne działanie w nowoczesnej gospodarce, ale także rozwijać w nich wrażliwość na społeczne aspekty gospodarki rynkowej. Działania te wskazują na potrzebę utrzymania równowagi pomiędzy skutecznością, a wartościami ogólnoludzkimi, równowagi pomiędzy technologia a humanum.

Absolwent Uczelni to nie tylko skuteczny profesjonalista, ale również człowiek przedsiębiorczy, a jednocześnie wrażliwy etycznie i poszukujący odpowiedzi na złożone problemy współczesnego świata, otwarty i tolerancyjny, wspomagający swą wiedzą i doświadczeniem wszystkich tych, którzy mogą być jego partnerami.

Pragnieniem władz Uczelni jest to, by dyplom wydany studentowi po ukończeniu kształcenia stanowił nieprzemijającą wartość, był powodem do dumy i satysfakcji nie tylko w dniu ukończenia studiów, ale i w przyszłości.

Pozostajemy w przekonaniu, że studentom zapewnimy dostęp do narzędzi, dzięki którym będzie mógł rozwijać się w wybranym przez siebie kierunku, a wyposażony w odpowiednią wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne zdobędzie wymarzone miejsca pracy, będzie przygotowany do udziału w planowaniu i realizacji badań naukowych, weźmie czynny udział w procesie dalszej transformacji zarówno lokalnej, jak i ogólnokrajowej oraz będzie przygotowany do podjęcia studiów III stopnia.

Cele strategiczne Społecznej Akademii Nauk z siedzibą w Łodzi i ich korelacja z działaniami obejmującymi kształcenie na kierunku Grafika I stopnia o profilu praktycznym:

- doskonalenie jakości kształcenia oraz oferty edukacyjnej – dostosowanie programu studiów do obowiązujących przepisów zgodnych z Polską Ramą Kwalifikacji,
- uprzątnienie procesu kształcenia jako szansa na lepsze dostosowanie kwalifikacji absolwentów do potrzeb polskiego i międzynarodowego rynku pracy – przeważająca

część zajęć dydaktycznych prowadzona w formie warsztatów i laboratoriów przy współudziale osób z doświadczeniem zawodowym,

- umiędzynarodowienie i mobilność kadry naukowo-dydaktycznej i studentów jako podstawa profesjonalnego przygotowania studentów do funkcjonowania w globalnej społeczności oraz wysokiego międzynarodowego poziomu działalności naukowo-badawczej – studenci oraz kadra dydaktyczna mają możliwość wyjazdów zagranicznych w ramach programu Erasmus,
- zapewnienie wysokiego poziomu merytorycznego i dydaktycznego kadry naukowo-dydaktycznej, w tym poprzez rozwijanie jej działalności artystycznej i naukowo-badawczej – finansowanie projektów badawczych oraz działalności artystycznej, w tym wystawienniczej,
- rozwój współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym jako forma popularyzacji i komercjalizacji badań naukowych oraz aktywizacji praktyków w procesie kształcenia - zapraszanie osób z doświadczeniem zawodowym do współtworzenia oferty edukacyjnej poprzez konsultowanie programu, jak również uczestnictwo w zajęciach dydaktycznych,
- kształtowanie przyjaznego środowiska akademickiego, w tym tworzenie studentom niepełnosprawnym i innym defaworyzowanym gospodarczo i społecznie warunków równego współuczestniczenia w procesie kształcenia – infrastruktura przyjazna studentom niepełnosprawnym oraz możliwość wykorzystania metod i technik kształcenia na odległość,
- poprawa efektywności zarządzania i finansowania jako gwarancji stabilnego funkcjonowania Uczelni,
- umacnianie pozytywnego wizerunku Uczelni jako innowacyjnej, otwartej na otoczenie, wiarygodnej na arenie międzynarodowej Uczelni przedsiębiorczej – przyjaznej dla studentów i pracowników, kształcącej profesjonalistów na miarę potrzeb XXI wieku, dbającej o jakość procesu kształcenia oraz rozwój badań naukowych.

Kadra odpowiedzialna na budowanie kierunku, nieustająco rozwija swoje kompetencje i wiedzę w oparciu o wymianę doświadczeń podczas współpracy z uczelniami z całej Europy, z którymi podpisano umowy bilateralne.

9. Praktyki zawodowe

Integralną częścią programu kształcenia są praktyki studenckie. Wymiar praktyk i ich czas realizacji określa plan studiów, natomiast zasady realizowania praktyk – Regulamin praktyk studenckich na kierunku Grafika I stopnia o profilu praktycznym.