

# PROJEKTOWANIE GRAFICZNE studia I stopnia - rok akademicki 2025/2026

Lista przedmiotów i efektów uczenia się możliwych do potwierdzenia jako efekty uczenia się

Przedmiotowe efekty kształcenia								
nazwa przedmiotu	ECTS		wiedza	umiejętności		kompencje społeczne		
rok 1	sem. I	sem II						
<b>Podstawy Grafiki Projektowej</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	Zna i rozumie warsztatowe, technologiczne, użytkowe, estetyczne, kulturowe i rynkowe aspekty procesu twórczego i projektowego podczas realizacji podstawowych działań projektowych.  Zna i rozumie warsztatowe, technologiczne, użytkowe, estetyczne, kulturowe i rynkowe aspekty procesu twórczego i projektowego podczas realizacji podstawowych działań projektowych.	W 01 (P6S_WG); W 02(P6	Podczas realizacji podstawowych działań projektowych potrafi łączyć intuicyjne i metodyczne podejście do pracy twórczej i projektowej.  Potrafi świadomie posługiwać się podstawowymi programami graficznymi (Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop), adekwatnie dobierać je do określonych zadań oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój.  Potrafi opracować podstawową dokumentację tworzonych projektów, właściwie dokumentując ich koncepcję oraz odpowiednio je prezentując.	U 03 (P6S_UW); U 05 (P 6S_UW); U 06 (P 6S_UW)	Potrafi podczas realizacji podstawowych działań projektowych zbierać, analizować oraz interpretować zdobytą wiedzę i doświadczenia ze świadomością istoty, znaczenia i konieczności tego procesu.	KS 03 (P 6S_KR)
<b>Podstawy Typografii</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	Posiada wiedzę na temat metod wykorzystywanych w procesie projektowym i jego etapów w zakresie typografii.  Posiada wiedzę na temat procesu projektowego i sposobów jego planowania w zakresie podstaw typografii.	W 01 (P6S_WG); W 02(P6	Potrafi w realizacjach stosować intuicyjne i metodyczne podejście do pracy twórczej i projektowej w prowadzonych (indywidualnie i w zespołach) pracach projektowych.  Zna w dobrym stopniu programy komputerowe (Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop) potrzebne w pracy grafika projektanta i w sposób świadomy stosuje je do wybranych projektów, dba o stałe podnoszenie swoich umiejętności i wiedzy, na bieżąco śledząc ich rozwój technologiczny.  Zna podstawową terminologię z zakresu typografii i projektowania graficznego, posiada umiejętność tworzenia spójnych koncepcji kreatywnych rozwiązań projektowych.	U 03 (P6S_UW); U 05 (P 6S_UW); U 06 (P 6S_UW)	Potrafi analizować materiał merytoryczny, określić środki graficzne i typograficzne dostosowując je do potrzeb projektu, kontynuuje, na bazie zdobytych doświadczeń, poszerzanej stale wiedzy i rozwijanych umiejętności warsztatowych, tworzenie własnej, zindywidualizowanej koncepcji wyrażania swoich kreatywnych rozwiązań projektowych.	KS 03 (P 6S_KR)
<b>Fotografia</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	Student zna i rozumie metodyczne podejście wykorzystywane w procesie tworzenia projektu fotograficznego, w tym etapy planowania, realizacji i postprodukcji, oraz potrafi efektywnie zastosować te metody w pracy nad własnymi projektami fotograficznymi.  Rozumie zależności technologiczne, użytkowe, estetyczne, percepcyjne, kulturowe oraz rynkowe, w fotografii której jest odbiorcą oraz której jest autorem.	W 01 (P6S_WG); W 02(P6	Potrafi wykorzystać umiejętności i wiedzę oraz intuicyjne podejście w pracy z pojedynczą fotografią jak i projektem fotograficznym  Potrafi świadomie posługiwać się cyfrowym aparatem fotograficznym, oraz podstawowym cyfrowym warsztatem postprodukcji fotografii. Dobiera odpowiednie rozwiązania techniczne dla uzyskania założonych efektów wykonywanych zdjęć.  Potrafi opracować podstawową dokumentację projektową obejmującą część prezentacyjną oraz dokumentację koncepcji.	U 03 (P6S_UW); U 05 (P 6S_UW); U 06 (P 6S_UW)	Jest w stanie samodzielnie poszerzać swoją wiedzę na temat fotografii. Jest gotów do odkrywania nowych zjawisk, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania wiedzy i doświadczeń.	KS 03 (P 6S_KR)
<b>Podstawy animacji i multimediiów</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	Zna, rozumie oraz potrafi zastosować fundamentalne 12 zasad animacji, takie jak timing, spacing, squash and stretch, oraz inne, które są kluczowe dla nadania animacji płynności i naturalności.  Zna i rozumie aspekty procesu tworzenia prostych form animowanych. Potrafi stworzyć krótką sekwencję animowaną przechodząc przez wszystkie najważniejsze etapy produkcji (koncepcja, storyboard, projekty graficzne, animacja)	W 01 (P6S_WG); W 02(P6	Potrafi świadomie i adekwatnie do tematu dobrać środki audiowizualneZna podstawowe narzędzia do tworzenia w środowisku 3D: modelowanie, teksturowanie, oświetlenie, animacja, rendering.  Zna podstawy tworzenia w środowisku 2D: tworzenie elementów graficznych na potrzeby późniejszej animacji. Zna najważniejsze specjalistyczne portale i fora internetowe, zajmujące się animacją i motion designem i wie gdzie szukać odpowiedzi aby samodzielnie rozwiązać problemy technologiczne.  Potrafi opracować podstawową dokumentację projektową. Posiada umiejętność tworzenia moodboardów i wstępnych koncepcji w oparciu o nie oraz research."	U 03 (P6S_UW); U 05 (P 6S_UW); U 06 (P 6S_UW)	Zna najważniejsze specjalistyczne portale internetowe, zajmujące się animacją i motion designem i śledzące najważniejsze zjawiska z dziedziny sztuk audiowizualnych.	KS 03 (P 6S_KR)

<b>Podstawy grafiki warsztatowej i technik druku</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	Rozwija wiedzę ogólną -plastyczną i wie jak wykorzystać ją w działaniach koncepcyjnych wynikających z programu dydaktycznego.  Świadomość wzorców leżących u podstaw kreacji, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi plastycznej.  Realizacja indywidualnych koncepcji plastycznych z zakresu projektowania 2D i 3D, w oparciu o wiedzę warsztatową z obszaru tradycyjnych technik graficznych.	W 02(P65_WG); W 03 (P6	Realizacja indywidualnych koncepcji w procesie artystycznym oraz projektowym. Połączenie twórczych działań plastycznych z metodyką projektowania. Tworzenie indywidualnych koncepcji wynikających z swobodnego i świadomego wykorzystywania nabytych umiejętności w poszukiwaniu osobistego języka wyrazu plastycznego.  Opanowanie podstawowych narzędzi umożliwiających postępowanie się technikami z obszaru tradycyjnej grafiki warsztatowej oraz wykorzystanie nabytej wiedzy w działaniach związanych z domeną projektową.	U 03 (P65_UW); U 05 (P 65_UW);	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zadań programowych. Dysponuje świadomością, że obraz rozumiany jako przekaz, jest ukierunkowany do odbiorcy i funkcjonuje w przestrzeni publicznej.	KS 03 (P 6S_KR)
<b>Malarstwo i nauka o barwie</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	Zna i rozumie aspekty procesu twórczego w obszarze malarstwa. Rozumie zagadnienia kompozycji malarskiej, zna podstawy technologii malarstwa oraz podłoża malarskiego, posiada podstawową wiedzę o barwie, potrafi rozpoznać najważniejsze techniki malarski.  Zna i rozumie wybrane fakty i zjawiska w obszarze malarstwa. Posiada podstawową wiedzę dotyczącą historii sztuki. Zna i potrafi opisać współczesne wydarzenia kulturowe i malarskie.	W 02(P65_WG); W 03 (P6	Potrafi łączyć intuicyjne i metodyczne podejście do pracy twórczej w obszarze malarstwa. W sposób kreatywny dostosowuje techniki i metody malarskie do określonego problemu.  Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu malarskiego. Zna zasady komponowania i kadrowania martwej natury, przestrzeni oraz elementów abstrakcyjnych, potrafi praktycznie zastosować elementy układu kompozycyjnego w swojej twórczości malarskiej	U 03 (P65_UW); U 05 (P 65_UW);	Wykazuje zainteresowanie nie tylko bieżącymi zjawiskami i wydarzeniami malarskimi, ale szeroko pojętymi kulturowymi.	KS 03 (P 6S_KR)
<b>Rysunek</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	1. Potrafi rozpoznać najważniejsze techniki rysunkowe – tradycyjne i nowe, potrafi omówić środki wyrazu typowe dla poszczególnych dziedzin sztuki i wskazać ich zastosowanie na wybranym przykładzie, potrafi posługiwać się podstawowymi terminami z zakresu rysunku, potrafi opisać dzieło rysunkowe (jego formę, treść i funkcje).  2. Posiada wiedzę o kulturze i współczesnych wydarzeniach artystycznych, w tym rysunkowych.	W 02(P65_WG); W 03 (P6	Potrafi samokrytycznie ocenić jakość pracy własnych realizacji i doskonalić umiejętności techniczno-warsztatowe, sam stawia sobie nowe zadania i określa poziom ich trudności.  Świadomie posługuje się podstawowymi technikami rysunkowymi (ołówkiem, węglem, sepią), potrafi wykorzystać fakturę w rysunku, potrafi zastosować przestrzeń i światłocień w dziele rysunkowym.	U 03 (P65_UW); U 05 (P 65_UW)	Wykazuje zainteresowanie oraz uczestniczy w życiu kulturalnym, a inspiracje i obserwacje wykorzystuje twórczo w swoich dziełach, posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą, potrafi podjąć dyskusję na zadany temat.	KS 03 (P 6S_KR)
<b>Język angielski</b>	<b>2</b>	<b>2</b>			Student potrafi posługiwać się ogólnym i specjalistycznym j. angielskim w różnych kontekstach na poziomie B2	U 10 (P6S_UW)		
<b>suma</b>	<b>23</b>	<b>20</b>						

**Przedmioty 2 rok III sem. IV sem.**

<b>Identyfikacja wizualna</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	zna poszczególne etapy procesu projektowego i metody ich realizacji w odniesieniu do prac edytorskich, wie, jak przeprowadzić analizę tematu pod kątem planowanej realizacji edytorskiej.	W 01(P65_WG)	Potrafi samodzielnie opracować założenia projektowe i świadomie realizować je w procesie projektowym w zakresie grafiki edytorskiej.  Potrafi realizować własne koncepcje form edytorskich opartych na zróżnicowanej stylistyce, wykorzystującej wyobraźnię, ekspresję artystyczną, intuicję oraz analizę potrzeb odbiorców  Potrafi dostosować parametry formy edytorskiej do wymagań zleciodawcy poprzez dobór adekwatnych metod i kanałów komunikacji oraz poprzez dostosowanie formy projektu do zakładanego budżetu. Rozumie zależność pomiędzy założeniami projektu, a środkami edytorskimi i technologicznymi zastosowanymi przy jego realizacji.  Potrafi opracować podstawową dokumentację projektową z zakresu grafiki wydawniczej obejmującą część prezentacyjną oraz dokumentację koncepcji wydawnictwa.  potrafi wnikliwie przeanalizować problem projektowy i zaproponować kreatywne metody jego rozwiązania. Potrafi zaprojektować oryginalną formę wydawniczą adekwatną do potrzeb odbiorcy. otrafi w sposób komunikatywny publicznie zaprezentować własne realizacje w obszarze grafiki edytorskiej przy wykorzystaniu adekwatnych technik informacyjno-komunikacyjnych	U 02 (P65_UW); U 03 (P65_UW); U 04 (P65_UW); U 05 (P 65_UW); U 06 (P 65_UW); U 07 (Pg5_UW); U 08 (P65_UW)	Jest gotów wykorzystać posiadaną wiedzę teoretyczną i zdobyte doświadczenie do właściwego opisu przebiegu pracy nad projektem z zakresu identyfikacji wizualnej, oraz potrafi precyzyjnie zdefiniować problemy projektowe i uzasadnić metody ich rozwiązania.  Potrafi analizować, interpretować oraz gromadzić informacje potrzebne do określenia problemu projektowego i zdaje sobie sprawę z konieczności przeprowadzenia takiego procesu przed realizacją zadania z zakresu identyfikacji wizualnej.  Jest gotów samodzielnie planować i realizować swoją karierę twórczą i zawodową. Ma świadomość potrzeby stałego podnoszenia kompetencji w obszarze projektowania identyfikacji wizualnej oraz konieczności nieustannej aktualizacji swojej wiedzy dotyczącej zmian technologicznych, komunikacyjnych i rynkowych.	KS 01 (P 6S_KR); KS 03 (P 6S_KR); KS 08 (P 6S_KR);
-------------------------------	----------	----------	---	--------------	--	---	--	--

<b>Typografia</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	Zna i rozumie etapy procesu projektowego i wie jak je w sposób efektywny wykorzystać podczas realizacji projektów typograficznych.	W 01(P65_WG)  Potrafi samodzielnie opracować założenia tak by mogły być w sposób świadomy i efektywny wykorzystane w projektach typograficznych (budowa liter, układów liter niczych składy tekstów).  Potrafi w swoich rozwiązaniach typograficznych łączyć pragmatyczne podejście z kreatywnym, zakładającym rozwiązania nieszablonowe i intuicyjne podejście.  Potrafi dostosować rozwiązanie typograficzne do parametrów wynikających z realiów rynkowych, uwzględniając budżet projektu, ramy czasowe a przede wszystkim oczekiwania odbiorcy.  Potrafi w sposób świadomy wykorzystać warsztat tradycyjny oraz nowe technologie w celu właściwej realizacji zadań typograficznych. Obsługuje specjalistyczne oprogramowanie oraz potrafi samodzielnie podnosić swoje kompetencje warsztatowe/narzędziowe.  Potrafi opracować podstawową dokumentację prezentującą walory rozwiązania typograficznego wraz dokumentacją założeń i procesu.  Dobiera parametry typograficzne w sposób odpowiedzialny i pragmatyczny równocześnie niezależny i kreatywny tak, by od strony formalnej funkcjonalnej oraz wizualnej jakość odpowiadała na potrzeby odbiorcy.  Potrafi w sposób komunikatywny prezentować rozwiązania typograficzne wykorzystując właściwe dla danej sytuacji medium i metody.	U 02 (P65_UW); U 03 (P65_UW); U 04 (P65_UW); U 05 (P65_UW); U 06 (P65_UW); U 07 (P65_UW); U 08 (P65_UK);	Potrafi świadomie podejmować decyzje dotyczące roli typografii w realizowanych projektach oraz umiejętnie rozwijać te decyzje/wiedzę a także argumentować w sposób właściwy dla sytuacji i samej realizacji.  Jest gotów do gromadzenia i analizy nowej wiedzy i doświadczeń typograficznych.  Jest świadom własnych umiejętności i wiedzy, potrafi ją właściwie ocenić i dąży do jej aktualizacji w odpowiedzi na potrzeby otoczenia.	KS 01 (P 6S_KR); KS 03 (P6S_KR); KS 08 (P 6S_KR);
<b>Fotografia</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	Posiada więcej niż podstawową wiedzę dotyczącą użytkowania sprzętu fotograficznego w tym oświetlenia studyjnego. Rozumie podstawy teoretycznej analizy znaczenia obrazu fotograficznego. Zna podstawowe zasady pracy nad sekwencją fotograficzną.	W 01(P65_WG)  Posiada umiejętność planowania i organizowania pracy na planie zdjęciowym. Świadomie , dobiera narzędzia i środki niezbędne do realizacji sesji zdjęciowej lub projektu  Swobodnie posługuje się zróżnicowanymi środkami wizualnymi.  Posiada kompetencje realistycznej oceny zasobów potrzebnych do realizacji rozbudowanego projektu fotograficznego, przygotowania projektu oraz druku publikacji.  Świadomie posługuje się aparatem fotograficznym i oświetleniem studyjnym. Posiada umiejętności edycji fotografii z wykorzystaniem specjalistycznego oprogramowania. Samodzielnie rozwiązuje problemy technologiczne.  Potrafi przygotować prezentację swojej pracy w formie wydruków, powiększeń, publikacji lub prezentacji ekranowej.  Eksperymentuje w zakresie stosowanych przez siebie środków formalnych w tym alternatywnych technik oświetleniowych.Poszukuje oryginalnych rozwiązań w zakresie projektowania sekwencji i konstruowania narracji wizualnej. Realizuje własne koncepcje twórcze  Potrafi opisać i zaprezentować cele i założenia realizowanego projektu. Posługuje się specjalistyczną terminologią w sposób adekwatny i komunikatywny.	U 02 (P65_UW); U 03 (P65_UW); U 04 (P65_UW); U 05 (P 65_UW); U 06 (P 65_UW); U 07 (Pg5_UW); U 08 (P65_UW)	Wykazuje inicjatywę i samodzielność podczas pracy nad zleconym zadaniem. Podejmuje świadome decyzje twórcze i projektowe, które potrafi rzeczowo uzasadnić.  Posiada motywację do wzbogacania wiedzy w zakresie fotografii. Bierze udział w wystawach fotografii, spotkaniach autorskich, warsztatach, sympozjach i konferencjach.  Posiada kompetencje oraz motywację aby zdobywać nową wiedzę w obszarze fotografii oraz publikacji fotograficznych.	KS 01 (P 6S_KR); KS 03 (P 6S_KR); KS 08 (P 6S_KR);

<b>Animacja i gry komputerowe</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	Zna i rozumie aspekty procesu tworzenia krótkich form animowanych.	W 01 (P65_WG)	<p>Potrafi stworzyć czołówkę filmową oraz spot reklamowy przechodząc przez wszystkie najważniejsze etapy produkcji (koncepcja, scenariusz, storyboard, projekty graficzne, animatic, animacja, udźwiękowienie) prowadzące do finalnej realizacji.</p> <p>Potrafi świadomie i adekwatnie do tematu dobrać środki audiowizualne.</p> <p>Posiada kompetencje do realistycznej oceny zasobów służących realizacji projektu.</p> <p>Zna podstawowe oraz zaawansowane narzędzia do tworzenia w środowisku 3D: modelowanie, teksturowanie, oświetlenie, animacja, rendering. Zna podstawy tworzenia w środowisku 2D: tworzenie elementów graficznych na potrzeby późniejszej animacji. Zna najważniejsze specjalistyczne portale i fora internetowe, zajmujące się animacją i motion designem i wie gdzie szukać odpowiedzi aby samodzielnie rozwiązać problemy technologiczne.</p> <p>Potrafi opracować podstawową dokumentację projektową. Posiada umiejętność tworzenia moodboardów i wstępnych koncepcji w oparciu o nie oraz research.</p> <p>Potrafi samodzielnie przygotować koncepcję o wysokim stopniu oryginalności oraz zrealizować ją przy użyciu adekwatnych środków wyrazu, odpowiadając na potrzeby odbiorcy.</p> <p>Potrafi samodzielnie przygotować koncepcję o wysokim stopniu oryginalności oraz zrealizować ją przy użyciu adekwatnych środków wyrazu, odpowiadając na potrzeby odbiorcy.</p>	<p>U 02 (P65_UW)</p> <p>U 03 (P65_UW)</p> <p>U 04 (P65_UW)</p> <p>U 05 (P 65_UW)</p> <p>U 06 (P 65_UW)</p> <p>U 07 (Pg5_UW)</p> <p>U 08 (P65_UW)</p>	<p>Wykazuje inicjatywę i samodzielność podczas pracy nad zadanym tematem. Potrafi rzeczowo uzasadnić świadomie podjęte decyzje projektowe.</p> <p>Zna najważniejsze specjalistyczne portale internetowe, zajmujące się animacją i motion designem i śledzące najważniejsze zjawiska z dziedziny sztuk audiowizualnych.</p> <p>Posiada kompetencje oraz motywację aby zdobywać wiedzę w dziedzinie animacji i gier komputerowych.</p>	<p>KS 01 (P 6S_KR);</p> <p>KS 03 (P 6S_KR);</p> <p>KS 08 (P65_KK);</p>
<b>Działania multimedialne</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	Zna i rozumie złożoność procesu wybranego obszaru z dziedziny multimedialnych (film, interakcja, działania przestrzenne, instalacyjne, aplikacje, itp.) Potrafi je weryfikować i wdrażać uwzględniając współpracę z zewnętrznymi specjalistami.	W 01 (P65_WG)	<p>Potrafi samodzielnie definiować problem projektowy, opracowywać i zweryfikować założenia projektowe, następnie świadomie realizować je w procesie projektowym z multimedialnych.</p> <p>Potrafi łączyć intuicyjne i metodyczne podejście w pracy projektowej oraz łączyć pracę w różnych oprogramowaniach w zależności od założeń. Wykorzystuje lub samodzielnie modyfikuje metody i narzędzia do potrzeb. Potrafi prototypować własne narzędzia do działań multimedialnych, których kompleksowość lub obszary działania są poza zakresem dostępnych narzędzi.</p> <p>Potrafi umiejętnie dobierać źródła wiedzy i informacji z nich pochodzących oraz dokonywać analizy i syntezy tych informacji w procesie projektowym (tutoriale, podręczniki, fora).</p> <p>Posiada umiejętności przeprowadzania analizy porównawczej co do zakresu oraz możliwości zastosowania projektu i potrafi określić jego skuteczność.</p> <p>Potrafi przygotować w formie pisemnej skrypt do zrealizowania projektu (film - scenariusz, aplikacja/instalacja multimedialna - struktura logiczna interakcji lub strategia interakcji, VR - określenie interakcji, przestrzeni 3D oraz scenariusza).</p> <p>Potrafi świadomie posługiwać się specjalistycznymi narzędziami multimedialnymi, adekwatnymi technologiami i technikami oraz potrafi samodzielnie rozwijać te kompetencje.</p> <p>Jest otwarty na eksperyment, zarówno w obszarze kreacji oraz doboru narzędzi i środków.</p>	<p>U 02 (P65_UW)</p> <p>U 03 (P65_UW)</p> <p>U 04 (P65_UW)</p> <p>U 05 (P 65_UW)</p> <p>U 06 (P 65_UW)</p> <p>U 07 (Pg5_UW)</p> <p>U 08 (P65_UW)</p>	<p>Potrafi samodzielnie podejmować decyzje z planowanego obszaru multimedialnych.</p> <p>Jest otwarty na nowe doświadczenia i eksperymenty z dziedziny sztuk multimedialnych oraz innych obszarów projektowych.</p> <p>Potrafi realizować etycznie uzasadnione projekty oraz budować nowe narzędzia pogłębiające wiedzę na temat potrzeb społecznych i zrównoważonego rozwoju.</p>	<p>KS 01 (P 6S_KR);</p> <p>KS 03 (P 6S_KR);</p> <p>KS 08 (P65_KK);</p>

<b>Rysunek, wyobrażenia, warsztat</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Zna i rozumie aspekty procesu projektowego, twórczego w zakresie rysunku. Zna podstawowe techniki warsztatu rysunkowego oraz terminologię z nim związaną.  Zna i rozumie wybrane fakty i zjawiska w obszarze rysunku i ilustracji. Posiada podstawową wiedzę dotyczącą historii sztuki. Zna i potrafi opisać współczesne wydarzenia kulturowe.	W 01 (P6S_WG)  Potrafi łączyć intuicyjne i metodyczne podejście do pracy twórczej w obszarze rysunku. W sposób kreatywny dostosowuje techniki i metody warsztatu rysunkowego do określonego problemu.  Świadomie korzysta z podstawowego warsztatu projektowego wykorzystując szeroki wachlarz technik i technologii w procesie projektowym.  Potrafi opracować podstawową dokumentację projektową - od koncepcji do prezentacji projektu.  Rozwija kreatywność, niezależność w podejściu do procesu projektowego, poszukuje oryginalnych rozwiązań formalnych.  Posiada umiejętność publicznej prezentacji opracowanych rozwiązań projektowych. Stosuje specjalistyczną terminologię oraz wykorzystuje adekwatne techniki informacyjno- komunikacyjne.	U 03 (P6S_UW) U 05 (P6S_UW) U 06 (P6S_UW) U 07 (P6S_UW) U8 (P6S_UK)	Samodzielnie podejmuje decyzje projektowe. Potrafi właściwie argumentować założenia.  Wykazuje zainteresowanie bieżącymi zjawiskami kulturalnymi i społecznymi, potrafi je analizować i opisać.  Posiada umiejętność planowania i realizacji własnego uczenia się w odniesieniu do dynamicznie rozwijającego się otoczenia.	KS 01 (P6S_KR); KS 03 (P6S_KR); KS 08 (P6S_KK);
<b>Język angielski</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		Student potrafi posługiwać się ogólnym i specjalistycznym j. angielskim w różnych kontekstach na poziomie B2	U 10 (P6S_UW)		
<b>suma</b>	<b>22</b>	<b>26</b>					

#### **Efekty uczenia się mogą zostać potwierdzone osobie posiadającej:**

1) co najmniej 5 lat doświadczenia zawodowego – w przypadku ubiegania się o przyjęcia na studia pierwszego stopnia oraz jednolite studia magisterskie oraz

a) świadectwo dojrzałości albo świadectwo dojrzałości i zaświadczenia o wynikach egzaminu maturalnego z poszczególnych przedmiotów, o których mowa w przepisach o systemie oświaty lub

b) świadectwa dojrzałości i dyplom potwierdzający kwalifikacje zawodowe w zawodzie nauczonym na poziomie technika, o których mowa w przepisach o systemie oświaty lub

c) świadectwo dojrzałości i zaświadczenie o wynikach egzaminu maturalnego z poszczególnych przedmiotów oraz dyplom potwierdzający kwalifikacje zawodowe w zawodzie nauczonym na poziomie technika, o których mowa w przepisach oświaty lub

d) świadectwo lub inny dokument uznany w Rzeczypospolitej Polskiej za dokument uprawniający do ubiegania się o przyjęcie na studia zgodnie z art. 93 ust. 3 ustawy z dnia 7 września 1991r. o systemie oświaty (t.j. Dz.U. z 2020 r. poz. 1327 z późn. zm.) lub

e) świadectwo i inny dokument lub dyplom, o których mowa w art. 93 ust 1 ustawy, o której mowa w literze d lub

f) świadectwo lub dyplom uznany w Rzeczypospolitej Polskiej za dokument uprawniający do ubiegania się o przyjęcie na studia zgodnie z umową bilateralną o wzajemnym uaniu wykształcenia lub