

PROJEKTOWANIE GRAFICZNE studia II stopnia - rok akademicki 2026/2027

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

Przedmiotowe efekty kształcenia

nazwa przedmiotu	ECTS	wiedza	umiejętności	kompetencje społeczne	
Projektowanie prekursorskie - metody projektowe	2	<p>Posiada pogłębioną wiedzę o metodach i narzędziach projektowych, umożliwiającą swobodę i niezależność.</p> <p>Potrafi budować swoje metody pracy oraz weryfikować swoje pomysły.</p> <p>Rozumie zależności pomiędzy projektowaniem a wybranymi aspektami psychologii, socjologii, antropologii kultury i technologii, w szczególności potrafi ocenić wpływ technologii w kontekście szans i zagrożeń.</p>	<p>W 03 (P7S_WG); W 06 (P7S_WG)</p> <p>Potrafi umiejętnie dobierać źródła wiedzy i informacji z nich pochodzących oraz dokonywać ich analizy i syntezy.</p> <p>Potrafi przeprowadzić szeroką, pogłębioną analizę kontekstów właściwych dla projektu, w tym rynkowych, oraz oceniać skutki jego wdrożenia (aspekt etyczny, społeczny, prawny).</p> <p>Potrafi odpowiedzialnie podchodzić do publicznych wystąpień. Potrafi komunikatywnie prezentować projekty, stosując język, terminologię i narzędzia odpowiednie do rodzaju komunikacji i kompetencji odbiorcy.</p>	<p>U 04 (P7S_UW); U 05 (P7S_UW); U 09 (P7S_UK);</p> <p>Jest gotów do poszukiwania i poznawania nowych dla siebie zjawisk i łączenia zdobytej wiedzy z własnymi doświadczeniami.</p>	KS 03 (P7S_KR)
Projektowanie społeczne - metody projektowe	2	<p>Student posiada wiedzę z zakresu prowadzenia badań i analiz w obszarze diagnozowania potrzeb i przeprowadzenia procesu projektowego.</p> <p>Student rozumie rolę nauk społecznych w projektowaniu.</p>	<p>W 03 (P7S_WG); W 06 (P7S_WG)</p> <p>Student posiada umiejętność poszukiwania wiarygodnych i adekwatnych do celu projektu informacji, ich krytycznej analizy, wyciągania wniosków i stosowania ich do budowania założeń projektowych.</p> <p>Student potrafi ocenić kontekst danego problemu projektowego, pod kątem potrzeb społecznych (w tym etycznych i ekologicznych).</p> <p>Student potrafi argumentować swoje decyzje, artykułować w zrozumiały sposób swój punkt widzenia, opracować prezentację multimedialną, z zastosowaniem graficznych wizualizacji danych, adekwatnie zaprojektowanych do podnoszonych argumentów.</p>	<p>U 04 (P7S_UW); U 05 (P7S_UW); U 09 (P7S_UK);</p> <p>Student jest gotowy do odkrywania nowych obszarów poznawczych, potrafi wyciągnąć właściwe wnioski i łączyć je z własnym, dotychczasowym doświadczeniem.</p>	KS 03 (P7S_KR)
Projektowanie dla wdrożenia - metody projektowe	2	<p>Posiada pogłębioną wiedzę o metodach i narzędziach umożliwiających swobodę i niezależność w prowadzeniu projektów wdrożeniowych.</p> <p>Rozumie społeczną rolę projektanta w kontekście zrównoważonego rozwoju. Wie, czym są nauki społeczne i rozumie ich rolę w projektowaniu.</p>	<p>W 03 (P7S_WG); W 06 (P7S_WG);</p> <p>Potrafi wyszukiwać wiarygodne źródła informacji, analizować i syntetyzować dane.</p> <p>Zna podstawowe modele biznesowe, elementy składowe wyceny potrzeby rynku oraz wie jak je weryfikować w kontekście czasu i relacji biznesowych. Sprawnie posługuje się terminologią, potrafi odczytywać dane z literatury przedmiotu i poprawnie je interpretować.</p>	<p>U 04 (P7S_UW); U 05 (P7S_UW); U 09 (P7S_UK);</p> <p>Potrafi stworzyć własną metodykę projektową dopasowaną do problemu projektowego, na bazie własnego doświadczenia.</p>	KS 03 (P7S_KR)

Typografia	5	<p>Potrafi kreatywnie odnieść się do uwarunkowań i zmiennych w procesie projektowym, specyficznych dla realizowanego projektu.</p> <p>Zna wybrane modele i metody procesu projektowego i potrafi na ich podstawie opracować własną, skuteczną metodykę realizacji projektu.</p> <p>Potrafi korzystać z niezbędnej do realizacji i wdrożenia projektu wiedzy m.in. z obszaru prawa i nauk społecznych lub współpracować z przedstawicielami innych dyscyplin.</p>	<p>W 02 (W7S_WG); W 03 (P7S_WG); W 06 (P7S_WG);</p>	<p>Potrafi stworzyć własną, adekwatną do specyfiki rozwiązywanego problemu projektowego, metodykę.</p> <p>Dysponuje podstawową wiedzą pozwalającą odróżnić kreatywność od oryginalności oraz decyzje racjonalne od tych opartych na intuicji. Potrafi świadomie dokonać wyboru.</p> <p>Potrafi wykorzystać poznane narzędzia i techniki, a w sytuacji, kiedy specyfika projektu wymaga skorzystania z innych, w których nie czuje się kompetentny – wie pośród których profesji znajdzie skuteczną pomoc.</p> <p>Potrafi dyskutować, prezentować publicznie etapy i końcową realizację swojego projektu, logicznie uzasadniać swoje decyzje oraz konstruktywnie odnosić się do uwag odbiorców (klientów, współpracowników).</p>	<p>U 03 (P7S_UW); U 07 (P7S_UW P7S_UU); U 09 (P7S_UK);</p>	<p>Potrafi ustawicznie się kształcić i rozwijać, nie ograniczając się wyłącznie do dziedziny projektowej, w której się specjalizuje.</p> <p>Jest świadomy wagi nieustannego rozwoju kompetencji, szczególnie w zakresie komunikatywności, kooperacji, krytycznego mylenia i kreatywności.</p> <p>Potrafi ustawicznie się kształcić i rozwijać, nie ograniczając się wyłącznie do dziedziny projektowej, w której się wyspecjalizował</p>	<p>KS 03 (P7S_KR); KS 09 (P7S_KK);</p>
Wizerunek, promocja i identyfikacja wizualna	5		<p>W 02 (W7S_WG); W 03 (P7S_WG); W 06 (P7S_WG);</p>		<p>U 03 (P7S_UW); U 07 (P7S_UW P7S_UU); U 09 (P7S_UK);</p>		<p>KS 03 (P7S_KR); KS 09 (P7S_KK);</p>
Pismo i znak	5	<p>Zna różne modele procesów projektowych lub potrafi na bazie wiedzy, którą posiadał zaproponować swój model adekwatny do specyfiki projektu i na podstawie wybranego realizuje zadanie/zadania projektowe uwzględniając wszystkie jego składowe.</p> <p>Wie jak analizować i porządkować wiedzę oraz doświadczenia by swobodnie realizować projekty fontów zarówno od strony metodycznej jak i narzędziowej.</p> <p>Zna zależności pomiędzy projektowaniem a wybranymi aspektami psychologii, socjologii, technologii i rozumie ich wpływ na doświadczenie czytania komunikatów tekstowych.</p>	<p>W 02 (W7S_WG); W 03 (P7S_WG); W 06 (P7S_WG);</p>	<p>Potrafi swobodnie posługiwać się własnym językiem uwzględniając zasady i relacje niezbędne w kontekście projektowania krojów pisma. Dostosowuje narzędzia i metody dążąc do właściwego rozwiązania.</p> <p>Student posiada umiejętność posługiwania się narzędziami/oprogramowaniem/technologiami niezbędnymi do realizacji kroju pisma oraz jego cyfrowej wersji (fontu) a także potrafi te kompetencje rozwijać.</p> <p>Potrafi w sposób odpowiedni dla realizowanego zadania zaprezentować projekt kroju pisma (realizację), towarzysząc mu proces oraz przedstawić i uzasadnić jego wynik.</p>	<p>U 03 (P7S_UW); U 07 (P7S_UW P7S_UU); U 09 (P7S_UK);</p>	<p>Nieustannie uzupełnia wiedzę, poznaje nowe zjawiska i trendy w projektowaniu krojów pisma oraz korzysta ze zdobytej wiedzy we własnych rozwiązaniach. Jest przygotowany do samodzielnej pracy i podnoszenia kwalifikacji własnych oraz motywuje swoje otoczenie do aktywnej postawy w odniesieniu do dynamicznie rozwijającego się otoczenia.</p>	<p>KS 03 (P7S_KR); KS 09 (P7S_KK);</p>

Informacja wizualna	5	<p>Zna i rozumie uwarunkowania procesu projektowego w obszarze projektowania informacji wizualnej.</p> <p>Zna dostępne metody i narzędzia projektowe, pozwalające na usprawnienie procesu projektowego i komunikacji.</p> <p>Rozumie jak aspekty psychologii, socjologii, antropologii kultury i technologii mogą wpływać na skuteczność wizualnego przekazu informacji.</p> <p>Wykorzystuje znajomość aspektów tych dziedzin dla lepszego zrozumienia komunikowanych treści.</p>	<p>W 02 (W7S_WG); W 03 (P7S_WG); W 06 (P7S_WG);</p>	<p>Potrafi zastosować istniejące konwencje i rozwiązania z obszaru informacji wizualnej. W zależności od potrzeb potrafi je modyfikować lub proponuje alternatywne, skuteczne rozwiązania wizualne.</p> <p>Potrafi świadomie dokonać wyboru odpowiedniego narzędzia lub technologii z uwzględnieniem specyfiki projektu. Jest gotowy do samodzielnego poszerzania umiejętności w zakresie posługiwania się nowymi narzędziami projektanta.</p> <p>Potrafi w profesjonalny, odpowiedzialny i przystępny sposób prezentować skomplikowane projekty i zadania podczas publicznych prezentacji projektów, zarówno innym projektantom jak i osobom spoza branży.</p>	<p>U 03 (P7S_UW); U 07 (P7S_UW P7S_UU); U 09 (P7S_UK);</p>	<p>Wykazuje zainteresowanie nie tylko projektowaniem graficznym, lecz także innymi obszarami nauki, wydarzeniami społecznymi i zjawiskami kulturalnymi. Dostrzega związki między nimi i znajduje możliwość wykorzystania ich w pracy.</p> <p>Jest świadomy, że jako projektant informacji wizualnej powinien stale poszerzać swoją wiedzę i podnosić kompetencje. Wie, że swoją aktywną postawą pozytywnie wpływa na swoich współpracowników i klientów.</p>	<p>KS 03 (P7S_KR); KS 09 (P7S_KK);</p>
Edytorstwo	5	<p>Zna i rozumie w stopniu pogłębionym uwarunkowania technologiczne, użytkowe, estetyczne, percepcyjne, kulturowe, rynkowe związane z projektowaniem form wydawniczych.</p> <p>Zna tradycyjne i współczesne procedury technologiczne towarzyszące procesom wydawniczym.</p> <p>Zna metodologię procesów projektowych i potrafi zastosować ją w realizacji projektu wydawniczego. Potrafi opracować i zrealizować oryginalne koncepcje wydawnicze.</p> <p>Rozumie wpływ czynników psychologicznych, socjologicznych i technologicznych na odbiór formy edytorskiej i potrafi zastosować tę wiedzę w realizowanym przez siebie projekcie.</p>	<p>W 02 (W7S_WG); W 03 (P7S_WG); W 06 (P7S_WG);</p>	<p>Potrafi zaproponować oryginalną formę edytorską, modyfikując metody i narzędzia projektowe adekwatnie do potrzeb. Potrafi określić założenia i realizować oryginalne projekty wydawnicze o złożonej strukturze odpowiadające potrzebom odbiorcy lub indywidualnym koncepcjom realizacyjnym. Kreatywnie wykorzystuje technologie cyfrowe i techniki rzemieślnicze związane z projektowaniem form wydawniczych. Potrafi komunikatywnie publicznie zaprezentować założenia i rezultaty zrealizowanych projektów edytorskich, stosując język, terminologię i narzędzia odpowiednie do kompetencji odbiorcy.</p>	<p>U 03 (P7S_UW); U 07 (P7S_UW P7S_UU); U 09 (P7S_UK);</p>	<p>Jest gotów do poszukiwania i poznawania nowych dla siebie zjawisk i łączenia zdobytej wiedzy z własnymi doświadczeniami.</p> <p>Kreatywnie wykorzystuje i łączy doświadczenia projektując formy wydawnicze. Jest gotów samodzielnie pogłębiać i przekazywać wiedzę i umiejętności związane z problematyką realizowanego projektu. Dostrzega społeczny aspekt projektowania i potrafi wykorzystać go w aspekcie grafiki wydawniczej.</p>	<p>KS 03 (P7S_KR); KS 09 (P7S_KK);</p>
Animacja i gry	5	<p>Zna i rozumie w stopniu pogłębionym metodykę procesu projektowania narracji.</p> <p>Posiada pogłębioną wiedzę o warsztacie i technologii multimedialnych, animacji i edycji dźwięku.</p> <p>Rozumie zależności pomiędzy projektowaniem a wybranymi zagadnieniami psychologii, antropologii kultury i technologii.</p>	<p>W 02 (W7S_WG); W 03 (P7S_WG); W 06 (P7S_WG);</p>	<p>Potrafi swobodnie posługiwać się własnym warsztatem uwzględniając zasady i relacje niezbędne w kontekście projektowania i realizacji animacji. Dostosowuje narzędzia i metody dążąc do właściwego rozwiązania.</p> <p>Potrafi świadomie posługiwać się specjalistycznymi narzędziami do realizacji animacji.</p> <p>Potrafi w sposób odpowiedni dla realizowanego zadania zaprezentować projekt i realizację animacji towarzyszącej jego proces oraz przedstawić i uzasadnić jej wynik.</p>	<p>U 03 (P7S_UW); U 07 (P7S_UW P7S_UU); U 09 (P7S_UK);</p>	<p>Jest gotów do poszukiwania i poznawania nowych dla siebie zjawisk związanych z realizacją animacji. Jest gotów samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i motywować innych w tym zakresie w odniesieniu do dynamicznie rozwijającego się otoczenia związanego z realizacją animacji.</p>	<p>KS 03 (P7S_KR); KS 09 (P7S_KK);</p>

Działania multimedialne	5	<p>Zna i rozumie w stopniu pogłębionym metodykę procesu projektowania narracji.</p> <p>Posiada pogłębioną wiedzę o warsztacie i technologii multimedialnych, animacji i edycji dźwięku.</p> <p>Rozumie zależności pomiędzy projektowaniem a wybranymi zagadnieniami psychologii, antropologii kultury i technologii.</p>	<p>W 02 (W7S_WG); W 03 (P7S_WG); W 06 (P7S_WG);</p>	<p>Potrafi łączyć intuicyjne i metodyczne podejście w pracy projektowej oraz łączyć pracę w różnych oprogramowaniach w zależności od założeń.</p> <p>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 świadomie posługiwać się specjalistycznymi narzędziami multimedialisty, adekwatnymi technologiami i technikami oraz potrafi samodzielnie rozwijać te kompetencje.</p>	<p>U 03 (P7S_UW); U 07 (P7S_UW P7S_UU); U 09 (P7S_UK);</p>	<p>Jest otwarty na nowe doświadczenia i eksperymenty z dziedziny sztuk multimedialnych oraz innych obszarów projektowych.</p> <p>Samodzielnie planuje i realizuje własne uczenie się przez całe życie i motywuje innych w tym zakresie.</p>	<p>KS 03 (P7S_KR); KS 09 (P7S_KK);</p>
Ilustracja	5	<p>Zna i rozumie w stopniu pogłębionym uwarunkowania procesu tworzenia serii ilustracji i ilustrowanej publikacji w szerokim kontekście (konstrukcyjne, technologiczne, użytkowe, estetyczne, percepcyjne, kulturowe, rynkowe).</p> <p>Posiada pogłębioną wiedzę o metodach i narzędziach projektowych, umożliwiające swobodę i niezależność w zakresie tworzenia ilustracji i ilustrowanych publikacji.</p> <p>Rozumie zależności pomiędzy projektowaniem złożonych projektów opartych na narracji obrazem a wybranymi aspektami psychologii, socjologii, antropologii kultury i technologii.</p>	<p>W 02 (W7S_WG); W 03 (P7S_WG); W 06 (P7S_WG);</p>	<p>Potrafi łączyć intuicyjne i metodyczne podejście w tworzeniu ilustracji, serii ilustracji, ilustrowanych publikacji oraz innych form opartych o narrację obrazem. Wykorzystuje lub samodzielnie modyfikuje metody i narzędzia projektowe do potrzeb. Jest otwarta/y na eksperyment graficzny, potrafi metodycznie opracować jego rezultaty.</p> <p>Potrafi świadomie posługiwać się specjalistycznymi narzędziami projektanta, adekwatnymi technologiami i technikami używanymi przy tworzeniu ilustracji oraz złożonych projektów zawierających ilustracje/narrację obrazem oraz potrafi samodzielnie rozwijać te kompetencje.</p> <p>Potrafi odpowiedzialnie podchodzić do publicznych wystąpień. Potrafi komunikatywnie prezentować projekty, stosując język, terminologię i narzędzia odpowiednie do rodzaju komunikacji i kompetencji odbiorcy.</p>	<p>U 03 (P7S_UW); U 07 (P7S_UW P7S_UU); U 09 (P7S_UK);</p>	<p>Jest gotów do poszukiwania i poznawania nowych dla siebie zjawisk z obszaru ilustracji i ilustrowanych publikacji i łączenia zdobytej wiedzy z własnymi doświadczeniami.</p> <p>Jest gotów samodzielnie uczyć się i motywować innych do nauki nowych umiejętności w zakresie tworzenia ilustracji, ilustrowanych publikacji, narracji obrazem.</p>	<p>KS 03 (P7S_KR); KS 09 (P7S_KK);</p>
Publikacje cyfrowe	5	<p>Potrafi kreatywnie odnieść się do uwarunkowań i zmiennych w procesie projektowym, specyficznych dla medium w którym tworzone są publikacje ekranowe.</p> <p>Zna wybrane modele i metody procesu projektowego i potrafi na ich podstawie opracować własną, skuteczną metodykę realizacji projektu związanego z publikacjami cyfrowymi.</p> <p>Potrafi korzystać z niezbędnej do realizacji i wdrożenia projektu wiedzy m.in. z obszaru prawa i nauk społecznych lub współpracować z przedstawicielami innych dyscyplin.</p>	<p>W 02 (W7S_WG); W 03 (P7S_WG); W 06 (P7S_WG);</p>	<p>Potrafi stworzyć własną, adekwatną do specyfiki rozwiązywanego problemu projektowego, metodykę. Dysponuje podstawową wiedzą pozwalającą odróżnić kreatywność od oryginalności oraz decyzje racjonalne od tych opartych na intuicji. Potrafi świadomie dokonać wyboru.</p> <p>Potrafi świadomie posługiwać się szerokim spektrum narzędzi, technologii i technik w procesie projektowania publikacji cyfrowych. Samodzielnie rozwija te kompetencje.</p> <p>Potrafi odpowiedzialnie podchodzić do publicznych wystąpień. Potrafi komunikatywnie prezentować projekty, stosując język, terminologię i narzędzia odpowiednie do rodzaju komunikacji i kompetencji odbiorcy.</p>	<p>U 03 (P7S_UW); U 07 (P7S_UW P7S_UU); U 09 (P7S_UK);</p>	<p>Jest gotów do poszukiwania i poznawania nowych dla siebie zjawisk i łączenia zdobytej wiedzy z własnymi doświadczeniami.</p> <p>Jest gotów samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i motywować innych w tym zakresie w odniesieniu do dynamicznie rozwijającego się otoczenia.</p>	<p>KS 03 (P7S_KR); KS 09 (P7S_KK);</p>

Warsztaty projektowe	2	Posiada wiedzę na temat metod oraz narzędzi pozwalających na poprawne przeprowadzenie procesu projektowego. Potrafi wykorzystać wiedzę w praktyce. Rozumie strukturę danych procesów oraz potrafi samodzielnie dobrać odpowiednie metody badawcze/analizyczne lub narzędzia.	W 02 (W7S_WG); W 03 (P7S_WG);	Wykorzystuje nabyte podczas zajęć umiejętności do samodzielnej praktyki projektowej. Potrafi dokonać krytycznej oceny powstałych rozwiązań i w razie konieczności dokonać modyfikacji. Potrafi przedstawić swój zamysł/koncepcję w zrozumiały sposób. Materiały wizualne są przygotowane w sposób klarowny. Posługuje się specjalistyczną nomenklaturą. Potrafi pracować zespołowo, komunikować swoje pomysły, przyjmować punkt widzenia innych członków zespołu.	U 03 (P7S_UW); U 09 (P7S_UK); U 11 (P7S_UK);	Bierze udział w dyskusjach, angażuje się. Wymienia się własnymi doświadczeniami i potrafi je odnieść do tematyki przedmiotu. Potrafi zweryfikować otrzymane uwagi oraz umiejętnie odnosić się do nich z zachowaniem odpowiedniej kultury językowej oraz poprawności specjalistycznej terminologii. Bierze udział w dyskusjach publicznych/grupowych prawidłowo argumentując swoje stanowisko względem tematu. Student dzieli się wiedzą z kolegami/koleżankami ze studiów. Sam poszukuje, wzbogaca się w tematykę.	KS 05 (P7_KK P7S_KO); KS 06 (P7_KK); KS 09 (P7S_KK);
suma	53						

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
 - g) świadectwo lub inny dokument uznany za równorzędny polskiemu świadectwu na podstawie przepisów obowiązujących do dnia 31 marca 2015