

Uchwała nr 63/2018
Senatu Państwowej Wyższej Szkoły Wschodnioeuropejskiej w Przemyślu
z dnia 22 października 2018 r.

w sprawie uruchomienia w Państwowej Wyższej Szkole Wschodnioeuropejskiej w Przemyślu nowego kierunku studiów drugiego stopnia *projektowanie graficzne* i zatwierdzenia programu kształcenia

Na podstawie § 31 ust. 1 pkt 9 i 12 Statutu Państwowej Wyższej Szkoły Wschodnioeuropejskiej w Przemyślu, Senat PWSW uchwała, co następuje:

§ 1

1. Pozytywnie opiniuje się utworzenie od roku akademickiego 2019/2020 w Państwowej Wyższej Szkole Wschodnioeuropejskiej w Przemyślu nowego kierunku studiów drugiego stopnia *projektowanie graficzne*.
2. Zatwierdza się program kształcenia dla kierunku *projektowanie graficzne*.

§ 2

1. Program kształcenia, w tym plan studiów stanowią załącznik nr 1.
2. Zakładane efekty kształcenia stanowią załącznik nr 2.
3. Tabela pokrycia efektów kształcenia określonych w charakterystykach drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji przez efekty kierunkowe stanowią załącznik nr 3.

§ 3

Wykonanie uchwały w zakresie uzyskania uprawnień do prowadzenia studiów na w/w kierunku powierza się Rektorowi PWSW.

§ 4

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.



Dr Paweł Trefler

Plan studiów uwzględniający moduły zajęć
PLAN STUDIÓW

KOD	PRZEDMIOT	FORMA ZAJĘĆ	FORMA ZAL.	ROK I				ROK II			
				Semestr I		Semestr II		Semestr III		Semestr IV	
				GODZINY	ECTS	GODZINY	ECTS	GODZINY	ECTS	GODZIN	ECTS
Przedmioty treści podstawowych											
PG.2ST_01	Sztuka współczesna	Wykład	Z/I E/II	30	3	30	2	30	2		
PG.2ST_02	Socjologia reklamy	Wykład	Z/I E/II	30	3	30	1				
PG.2ST_03	Organizacja aktywności	Wykład	Z/II Z/III			20	1	30	1		
PG.2ST_04	Seminarium dyplomowe	Seminarium	Z/III,IV							45	4
PG.2ST_05	Język angielski	Lektorat	ZO/I,II E/III	30	2	30	2	30	2	30	2
Przedmioty kształcenia podstawowego											
PG.2ST_06	Liternictwo i typografia	Ćwiczenia	ZO/I E/II	30	2	30	2				
PG.2ST_07	Fotografia	Ćwiczenia	ZO/I E/II	30	2	30	2				
PG.2ST_08	Ilustracja, grafika narracyjna.	Ćwiczenia	ZO/I E/II	30	2	30	2				
PG.2ST_09	Media interaktywne	Ćwiczenia	ZO/I E/II,III	30	2	30	2				
Przedmioty kierunkowe- specjalistyczne											
PG.2ST_10	Aplikacje internetowe	Ćwiczenia	ZO/I,III E/II,IV	30	2	45	2	80	6	100/70	9/7
PG.2ST_11	Film animowany	Ćwiczenia	ZO/I,III E/II,IV	30	2	45	2	80	6	100/70	9/7
PG.2ST_12	Komunikacja wizualna	Ćwiczenia	ZO/I,III E/II,IV	30	2	45	2	80	6	100/70	9/7
PG.2ST_13	Edytorstwo	Ćwiczenia	ZO/I,III E/II,IV	30	2	45	2	80	6	100/70	9/7
PG.2ST_14	Animacja 3D i proj. gier	Ćwiczenia	ZO/I,III E/II,IV	30	2	45	2	80	6	100/70	9/7
PG.2ST_15	Formy przestrzenne	Ćwiczenia	ZO/I,III E/II,IV	30	2	45	2	80	6	100/70	9/7
Przedmioty bez przydzielonych godzin kontaktowych											
PG.2ST_16	Praca dyplomowa		E/IV								8
PG.2ST_17	Praktyka zawodowa		Z			300	2				
PG.2ST_18	Praktyka projektowa		Z	100	2			80	1		
Suma godzin i punktów ECTS				490 Godz.	30 ECTS	500 Godz.	30 ECTS	490 Godz.	30 ECTS	215 Godz.	30 ECTS
1695 godzin											

GRUPA PRZEDMIOTÓW WYBIERALNYCH
ROK II, SEMESTR III

KOD	PRZEDMIOT	FORMA ZAJĘĆ	FORMA ZAL.	ROK I				ROK II			
				Semestr I		Semestr II		Semestr III		Semestr IV	
				GODZINY	ECTS	GODZINY	ECTS	GODZINY	ECTS	GODZINY	ECTS
<i>Dotyczy semestru III (wybór modułu)</i>											
<i>Wybór 4 z 6 pracowni z grupy przedmiotów specjalistycznych</i>											
PG.2ST_01	Sztuka współczesna	Wykład	Z/I E/II					30	2		
PG.2ST_03	Organizacja aktywności	Wykład	Z/II Z/III					30	1		
PG.2ST_05	Język angielski	Lektorat	ZO/I,II E/III					30	2		
PG.2ST_11	Aplikacje internetowe	Ćwiczenia	ZO/I,III E/II,IV					80	6		
PG.2ST_12	Media interaktywne	Ćwiczenia	ZO/I,III E/II,IV					80	6		
PG.2ST_13	Komunikacja wizualna	Ćwiczenia	ZO/I,III E/II,IV					80	6		
PG.2ST_14	Edytorstwo	Ćwiczenia	ZO/I,III E/II,IV					80	6		
PG.2ST_15	Animacja 3D i proj. gier	Ćwiczenia	ZO/I,III E/II,IV					80	6		
PG.2ST_16	Formy przestrzenne	Ćwiczenia	ZO/I,III E/II,IV					80	6		
PG.2ST_18	Praktyka projektowa	Ćwiczenia	Z					80	1		
Suma godzin i punktów ECTS								490 Godz.	30 ECTS		

 Kolorem na planie studiów zaznaczone zostały moduły, w obrębie których student dokonuje wyboru. Wybór 4 z 6 pracowni z grupy przedmiotów specjalistycznych jako przedmiotów z pośród których zostanie w semestrze IV wybrana pracownia dyplomowa i pracownia w której zrealizowana zostanie praca uzupełniająca.

ROK II, SEMESTR IV

KOD	PRZEDMIOT	FORMA ZAJĘĆ	FORMA ZAL.	ROK I				ROK II					
				Semestr I		Semestr II		Semestr III		Semestr IV			
				GODZINY	ECTS	GODZINY	ECTS	GODZINY	ECTS	GODZINY	ECTS		
<i>Specjalność dyplomowa dotyczy semestru IV</i>													
<i>Wybór 1 z 6 pracowni z grupy przedmiotów A lub B jako specjalność dyplomowa</i>													
PG.2ST_04	Seminarium dyplomowe	Seminarium	Z/IV							45	6		
PG.2ST_11	A Aplikacje internetowe.	Ćwiczenia	E/IV							100	9		
PG.2ST_12	A Media interaktywne.	Ćwiczenia	E/IV							100	9		
PG.2ST_13	A Komunikacja wizualna.	Ćwiczenia	E/IV							100	9		
PG.2ST_14	B Edytorstwo.	Ćwiczenia	E/IV							100	9		
PG.2ST_15	B Anima. 3 D. i proj. gier	Ćwiczenia	E/IV							100	9		
PG.2ST_16	B Formy przestrzenne.	Ćwiczenia	E/IV							100	9		
<i>Aneks do dyplomu</i>													
<i>Wybór 1 z 3 pracowni z grupy przeciwnej do grupy z której wybrano specjalność dyplomową.</i>													
PG.2ST_11	A Aplikacje internetowe.	Ćwiczenia	E/IV							70	7		
PG.2ST_12	A Media interaktywne.	Ćwiczenia	E/IV							70	7		
PG.2ST_13	A Komunikacja wizualna.	Ćwiczenia	E/IV							70	7		
PG.2ST_14	B Edytorstwo.	Ćwiczenia	E/IV							70	7		
PG.2ST_15	B Anima. 3 D. i proj. gier	Ćwiczenia	E/IV							70	7		
PG.2ST_16	B Formy przestrzenne.	Ćwiczenia	E/IV							70	7		
PG.2ST_17	Praca dyplomowa		E/IV								8		
Suma godzin i punktów ECTS												215 Godz.	30 ECTS

Kolorem na planie studiów zaznaczone zostały moduły, w obrębie których student dokonuje wyboru. Łączna ilość punktów możliwych do uzyskania z przedmiotów obieralnych: 40 pt. ECTS, co stanowi ponad 33% spośród wszystkich punktów ECTS uzyskiwanych podczas studiów (praktyka 4 pt. ECTS i 8 pt. ECTS za pracę dyplomową nie są wliczane do zajęć wymagających bezpośredniego kontaktu).

WYKAZ PRZEDMIOTÓW :

1. **PG.2ST-01** Sztuka współczesna. (od XX w.)- 90 godzin, 7 punktów ECTS
2. **PG.2ST-02** Socjologia reklamy.- 60 godzin , 4 punkty ECTS
3. **PG.2ST-03** Organizacja aktywności- 50 godzin, 2 punkty ECTS
4. **PG.2ST-04** Seminarium dyplomowe- 45 godzin, 4 punkty ECTS
5. **PG.2ST-05** Język angielski- 120 godzin , 6 punktów ECTS
6. **PG.2ST-06** Liternictwo i typografia- 60 godzin, 4 punkty ECTS
7. **PG.2ST-07** Fotografia- 60 godzin, 4 punkty ECTS
8. **PG.2ST-08** Ilustracja, grafika narracyjna- 60 godzin, 4 punkty ECTS
9. **PG.2ST-09** Media interaktywne- 60 godzin, 4 punkty ECTS
10. **PG.2ST-10** Aplikacje internetowe- 255 godzin, 19/17 punktów ECTS
11. **PG.2ST-11** Film animowany- 255 godzin, 19/17 punktów ECTS
12. **PG.2ST-12** Komunikacja wizualna- 255 godzin, 19/17 punktów ECTS
13. **PG.2ST-13** Edytorstwo- 255 godzin, 19/17 punktów ECTS
14. **PG.2ST-14** Animacja 3D i projektowanie gier- 255 godzin, 19/17 punktów ECTS
15. **PG.2ST-15** Formy przestrzenne- 255 godzin, 19/17 punktów ECTS
16. **PG.2ST-16** Praca dyplomowa-8 punktów ECTS
17. **PG.2ST-17** Praktyka zawodowa- 300 godzin, 2 punkty ECTS
18. **PG.2ST-18** Praktyka projektowa – 180 godzin, 3 punkty ECTS



Efekty kształcenia dla kierunku: Projektowanie graficzne

Tabela odniesienia kierunkowych efektów kształcenia do charakterystyki drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji (PRK)

Nazwa kierunku studiów: **Projektowanie graficzne**

Poziom kształcenia: **studia drugiego stopnia**

Profil kształcenia: **praktyczny poziom 7**

wych efektów kształcenia	Kierunkowe efekty kształcenia Po ukończeniu studiów absolwent:	Odniesienie do charakterystyki drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji dla kwalifikacji uzyskanych w ramach szkolnictwa wyższego po uzyskaniu kwalifikacji na poziomie 7	Symbol obszarowych efektów kształcenia
WIEDZA			
K_W01	Posiada wiedzę o realizacji prac artystycznych w obrębie wybranych dyscyplin projektowych, oraz specjalności właściwych dla kierunku Grafika Projektowa, niezbędną do formułowania i rozwiązywania zagadnień umożliwiających swobodną i niezależną wypowiedź artystyczną.	P7S_WG	SZ
K_W02	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną projektową.	P7S_WG	SZ
K_W03	Posiada zdolność świadomego wykorzystywania zdobytej wiedzy dla rozwoju własnej osobowości artystycznej.	P7S_WG	SZ
K_W04	Posiada wiedzę o dokonaniach i aktualnych tendencjach w sztukach wizualnych, a także przyswoił wiedzę o współczesnych osiągnięciach z obszaru grafiki użytkowej.	P7S_WK	SZ
K_W05	Dysponuje wiedzą o środkach formalnych i warsztatowych umożliwiających świadomą kreację artystyczną.	P7S_WG	SZ
K_W06	Poszukuje oryginalnych treści i metod w realizacji własnych koncepcji artystycznych	P7S_WG	SZ
K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i umiejętnie korzysta z nich w realizacjach projektowych.	P7S_WG	SZ
K_W08	Zna zagadnienia związane z technologiami (fotografia, media elektroniczne) stosowanymi w projektowaniu graficznym i jest świadomy ich zastosowania w swoich realizacjach.	P7S_WG	SZ
K_W09	Zna możliwości zastosowania technologii internetowych.	P7S_WG	SZ
K_W10	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, form reklamowych i zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego.	P7S_WG	SZ
K_W11	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania	P7S_WG	SZ

	całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej.		
K_ W12	Ma świadomość wagi zagadnień etycznych w projektowaniu graficznym i zdaje sobie sprawę z odpowiedzialności moralnej jaka spoczywa na grafiku projektancie.	P7S_WG	SZ
UMIEJĘTNOŚCI			
K_ U01	Posiada umiejętność świadomego zastosowania nabytej wiedzy i opanowanie warsztatu plastycznego, medium cyfrowego w stopniu umożliwiającym realizację własnych koncepcji projektowych w zakresie wybranych specjalności właściwych dla kierunku projektowanie graficzne.	P7S_UW	SZ
K_ U02	Posiada umiejętność celowego wykorzystywania środków technicznych i artystycznych do realizacji prowadzonych w ramach wybranej specjalności i tworzenia kreatywnej grafiki - ważnego elementu we współczesnej komunikacji wizualnej.	P7S_UW	SZ
K_ U03	W sposób świadomy i kreatywny stosuje w swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik obrazowania graficznego.	P7S_UW	SZ
K_ U04	Kształtuje osobowość artystyczną realizując prace w zakresie sztuk projektowych w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.	P7S_UW	SZ
K_ U05	Potrafi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak : sprzęt filmowy ,fotograficzny, komputerowy z oprogramowaniem dla artysty projektanta w stopniu zadowalającym i niezbędnym do realizacji własnych projektów artystycznych.	P7S_UW	SZ
K_ U06	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną pozwalającą na świadome i twórcze podejmowanie decyzji z zakresu ekspresji artystycznych w obszarach wybranej specjalności oraz łączenie ich z pokrewnymi dziedzinami twórczości plastycznej, projektowej.	P7S_UW	SZ
K_ U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie wybranej specjalizacji lub w działaniach interdyscyplinarnych.	P7S_UW	SZ
K_ U08	Potrafi pracować w zespole, uczestniczy we wspólnym podejmowaniu decyzji, realizuje wyznaczone zadania podporządkowane przyjętym założeniom.	P7S_UO	SZ
K_ U09	Posiada umiejętność przygotowania wystąpień, podczas których potrafi w postaci swobodnej wypowiedzi ustnej lub prezentacji z wykorzystaniem technik multimedialnych, przedstawić treści naukowe i artystyczne, lub też wyrazić idee i racje.	P7S_UK	SZ
K_ U10	Potrafi wykorzystać umiejętności językowe i napisać jasny i spełniający warunki formalne tekst na wiele tematów związanych ze studiowaną dyscypliną	P7S_UK	SZ
KOMPETENCJE			
K_ K01	Poszerza wiedzę niezbędną do realizacji planowanych zadań w	P7S_KR	SZ

	oparciu o dostępne źródła. Potrafi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.		
K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.	P7S_KR	SZ
K_K03	Potrafi prezentować własne poglądy, opinie oraz potrafi je uzasadnić i poprzeć argumentami.	P7S_KK	SZ
K_K04	Posiada umiejętność prezentacji własnej twórczości. Jest przygotowany do merytorycznej refleksji dotyczącej własnych dokonań.	P7S_KK	SZ
K_K05	Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki, podejmowania refleksji i dyskursu w obszarach społecznych i artystycznych: potrafi oceniać i poddaje się ocenie.	P7S_KK	SZ
K_K06	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, organizacyjnych i artystycznych.	P7S_KO	SZ
K_K07	Potrafi inspirować do działań twórczych jak i animacyjnych.	P7S_KO	SZ
K_K08	Zna i stosuje mechanizmy decyzyjne (m.in. sytuacyjne, behawioralne, organizacyjne)	P7S_KO	SZ
K_K09	Respektuje zasady prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej, rozumie różnice między inspiracją, cytatem a trawestacją.	P7S_KO	SZ

Pokrycie efektów kształcenia określonych w charakterystykach drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej przez efekty kierunkowe.		
Nazwa kierunku studiów: <i>Projektowanie graficzne</i> Poziom kształcenia: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil kształcenia: <i>praktyczny, poziom 7</i>		
Symbol kodu PRK na poziomie 7	Opis kodu składników charakterystyk drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji z uwzględnieniem obszaru kształcenia	Odniesienie do efektów kształcenia dla kierunku
WIEDZA		
P7S_WG	Ma wiedzę dotyczącą realizacji prac artystycznych związanych ze studiowanym kierunkiem i specjalnością oraz wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych, projektowych.	K_W01 K_W02
P7S_WG P7S_WK	Zna ogół problemów związanych z zagadnieniami projektowymi oraz wykazuje się znajomością współczesnych tendencji z obszaru grafiki projektowej.	K_W03 K_W04
P7S_WG	Zna i rozumie dokonania we współczesnej sztuce oraz wykorzystuje tę wiedzę dla swojego rozwoju artystycznego.	K_W04
P7S_WG	Zna zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w dyscyplinie projektowej i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym kierunkiem studiów.	K_W05 K_W06 K_W08 K_W09
P7S_WG	Posiada wiedzę dotyczącą problematyki wykorzystania możliwości programów komputerowych w realizacji projektowych zgodnych z wybraną specjalnością.	K_W07 K_W10 K_W11
P7S_WG	Zna powiązania pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami związanymi ze studiowanym kierunkiem oraz kieruje się normami, wartościami, postępowania w sposób ogólnie przyjęty za obowiązujący.	K_W12
UMIEJĘTNOŚCI		
P7S_UW	Umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe oraz dysponować umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażania	K_U01
P7S_UW	Umie świadomie posługiwać się narzędziami z obszaru warsztatu projektowego i artystycznego w wybranych specjalnościach projektowych.	K_U02
P7S_UW	Umie świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac projektowych.	K_U05
P7S_UW	Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiający realizację własnych koncepcji artystycznych, projektowych.	K_U03 K_U04
P7S_UW	Umie podejmować samodzielnie decyzje względem projektowania i realizacji prac artystycznych, projektowych.	K_U06
P7S_UW	Posiada doświadczenie w realizowaniu własnych działań projektowych wynikających a wykorzystania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	K_U07
P7S_UO	Jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach prac zespołowych.	K_U08
P7S_UK	Posiada umiejętność przygotowania pisemnych prac i wystąpień dotyczących zagadnień związanych ze studiowanym kierunkiem a także w oparciu o dostępne materiały źródłowe w języku polskim i zagranicznym.	K_U09
P7S_UK	Ma umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych właściwych dla studiowanego kierunku studiów zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu studiów II stopnia	K_U10

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

P7S_UU	Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji.	K_K01 K_K02
P7S_KK	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania: wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego myślenia, twórczej pracy i potrafi pobudzać do działań twórczych inne osoby.	K_K07
P7S_KK	Jest zdolny do adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz posiada umiejętność kontrolowania własnych zachowań jak również sprostania warunkom związanym z publicznymi wystąpieniami i prezentacjami własnych dokonań.	K_K03
P7S_KK	Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą.	K_K04 K_K05
P7S_KR	Posiada umiejętność efektywnego komunikowania się i życia w społeczeństwie w szczególności" Pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów, negocjowania i organizowania, integracji z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych oraz prezentowania zadań w przystępnej formie z zastosowaniem technologii informacyjnc	K_K06 K_K08 K_K09