

**PROGRAM STUDIÓW WYŻSZYCH
ROZPOCZYNAJĄCYCH SIĘ W ROKU AKADEMICKIM
2025/2026**

*data zatwierdzenia przez Radę Instytutu Sztuki i Designu
04.06.2025 r.*

pieczęć i podpis dyrektora

.....

Studia wyższe na kierunku	Digital Design
Dziedzina/y	Dziedzina sztuki Dziedzina nauk humanistycznych Dziedzina nauk ścisłych i przyrodniczych
Dyscyplina wiodąca (% udział)	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki 81%
Pozostałe dyscypliny (% udział)	Nauki o sztuce 10% Informatyka 9%
Poziom	Studia I stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma prowadzenia	Stacjonarne
Specjalności	brak
Punkty ECTS	180
Czas realizacji (liczba semestrów)	6
Uzyskiwany tytuł zawodowy	licencjat
Warunki przyjęcia na studia	Warunkiem przyjęcia na studia jest posiadanie świadectwa dojrzałości oraz pozytywny wynik postępowania kwalifikacyjnego. Egzamin wstępny jest dwuetapowy, składa się z przeglądu portfolio, rozmowy kwalifikacyjnej oraz egzaminu praktycznego.

Symbol efektu kierunkowego	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do efektów kształcenia zgodnych z Polską Ramą Kwalifikacji		
		Symbol charakterystyk uniwersalnych I stopnia	Symbol charakterystyk II stopnia	Symbol charakterystyk II stopnia dla obszaru/ów kształcenia
WIEDZA				
K_W01	Zna zaawansowane zagadnieniach sztuki współczesnej, kultury i historii rozwoju mediów cyfrowych.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
K_W02	Zna główne strategie w zakresie projektowania mediów cyfrowych.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
K_W03	Dysponuje zaawansowaną wiedzą na temat projektowania cyfrowych aplikacji i utworów multimedialnych.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
K_W04	Posiada zaawansowaną wiedzę dotyczącą technik i technologii stosowanych w realizacjach wykorzystujących grafikę wektorową, rastrową, grafikę 2d i 3d, animację, fotografię i wideo cyfrowe.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
K_W05	Orientuje się w zakresie problematyki związanej z technologiami IT stosowanymi w projektowaniu aplikacji cyfrowych i utworów multimedialnych.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
K_W06	Posiada wiedzę w zakresie zaawansowanym dotyczącą technologii informacyjnej (IT) i jest świadomy jej związków z kulturą.	P6U_W	P6S_WK	P6S_WG
K_W07	Zna publikacje dotyczące obszaru sztuk wizualnych: pięknych i projektowych, oraz obszaru technologii informacyjnych.	P6U_W	P6S_WK	P6S_WG
K_W08	Zna prawne aspekty związane z wykonywaniem zawodu wynikające ze specyfiki kierunku studiów.	P6U_W	P6S_WK	P6S_WG
K_W09	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat wykorzystania metodologii projektowo-artystycznych w realizacjach o charakterze dzieła w kontekście historii rozwoju mediów.	P6U_W	P6S_WK	P6S_WG
K_W10	Posiada zaawansowaną wiedzę o roli i strategii mediów w cyberkulturze.	P6U_W	P6S_WK	P6S_WG
K_W11	Posiada wiedzę na poziomie zaawansowanym nt. wykorzystywania technologii informacyjnych w celu realizacji projektów interaktywnych.	P6U_W	P6U_W	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI				

K_U01	Umiejętnie wykorzystuje różnorodne metodologie twórcze we własnych realizacjach o charakterze dzieła. Potrafi wyrażać idee poprzez formę i treść w różnych mediach cyberkultury.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
K_U02	Posiada umiejętność kreatywnego poszukiwania rozwiązań projektowych o charakterze interaktywnym.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
K_U03	Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych w dziełach funkcjonujących w środowisku Internetu, urządzeń elektronicznych (stacjonarnych i mobilnych) lub w przestrzeni fizycznej (np. instalacje i obiekty interaktywne).	P6U_U	P6S_UK	P6S_UK
K_U04	Posługuje się językiem obcym na poziomie B2 w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin związanych z kierunkiem studiów.	P6U_U	P6S_UK	P6S_UK
K_U05	Sprawnie wykorzystuje aktualne technologie informacyjne i osiągnięcia nauki do planowania, realizacji zaawansowanych projektów.	P6U_U	P6S_UK	P6S_UK
K_U06	Posiada rozwiniętą zdolność realizacji własnych, oryginalnych koncepcji artystycznych w pracy indywidualnej i zespołowej.	P6U_U	P6S_UO	P6S_UO
K_U07	Opanował i twórczo wykorzystuje narzędzia i warsztat grafiki wektorowej i rastrowej, wizualizacji 3d, fotografii i animacji cyfrowej. Samodzielnie aktualizuje wiedzę oraz doskonali niezbędne umiejętności warsztatowe.	P6U_U	P6S_UU	P6S_UW P6S_UU
K_U08	Potrafi poszukiwać indywidualnych rozwiązań projektowych uwzględniających estetyczne i użytkowe funkcje projektu. Ma umiejętność twórczej, samodzielnej pracy projektowej.	P6U_U	P6S_UU	P6S_UW
K_U09	Posiada umiejętność kreatywnego stosowania różnych metod cyfrowej rejestracji i przetwarzania obrazu, i dźwięku.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
K_U10	Planuje, projektuje i przeprowadza analizę jakości i użyteczności tworzonych projektów.	P6U_U	P6S_UO	P6S_UO
K_U11	Integruje zdobytą wiedzę informatyczną, estetyczną, komunikacyjną, użytkową w koncepcji artystycznej.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE				
K_K01	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych oraz potrafi ocenić inne przedsięwzięcia z zakresu kultury i nowych mediów.	P6U_K	P6S_KO	P6S_KO
K_K02	Wykazuje się umiejętnością funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie wykonywania własnych działań twórczych i dostosowywania się do współczesnego rynku pracy.	P6U_K	P6S_KK	P6S_KK

K_K03	Prezentuje własne projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi.	P6U_K	P6S_KO	P6S_KO
K_K04	Świadomie umie zaplanować swoją ścieżkę kariery zawodowej na podstawie zdobytych na studiach umiejętności i wiedzy, wykorzystując również wiedzę zdobytą w procesie ustawicznego samokształcenia.	P6U_K	P6S_KR	P6S_KR
K_K05	Rozumie podstawowe aspekty prawa funkcjonujące w obszarze kultury i sztuki.	P6U_K	P6U_KO	P6U_KO P6S_KR
K_K06	Uczy się z wykorzystaniem technik kształcenia zdalnego oraz dostępnej literatury branżowej.	P6U_K	P6S_KR	P6S_KR P6S_UU
K_K07	Wykorzystuje umiejętności samodzielnego uczenia się oraz dzielenia się wiedzą w pracy zespołowej.	P6U_K	P6S_KR	P6S_UU P6S_KR

Sylwetka absolwenta	Absolwent posiada zaawansowaną wiedzę i umiejętności projektowania aplikacji cyfrowych i utworów o charakterze samodzielnego dzieła, funkcjonujących w środowisku: Internetu, urządzeń elektronicznych (stacjonarnych i mobilnych) lub w przestrzeni fizycznej (np. instalacje i obiekty interaktywne). Jest przygotowany do samodzielnej pracy projektowej w zakresie tworzenia multimedialnego przekazu, we własnych realizacjach wykorzystuje język i narzędzia nowych mediów w aspektach: estetycznym, informacyjnym, komunikacyjnym, użytkowym i kreatywnym. Absolwent jest autorem utworów o charakterze interaktywnym. Absolwent jest zdolny do stworzenia koncepcji i wykonania działających aplikacji i utworów. Zna wybrane tendencje rozwoju technik komputerowych i informacyjnych oraz nowych form edycji i prezentacji obrazów elektronicznych i wykorzystuje je w swoich realizacjach. Absolwent świadomie wykorzystuje w swojej pracy grafikę wektorową, rastrową, grafikę 2D i 3D, animację, fotografię i wideo cyfrowe. Absolwent jest przygotowany do projektowania aplikacji i utworów o charakterze użytkowym, naukowym, edukacyjnym, informacyjnym, lub będących eksperymentem artystycznym. W swych działaniach wykazuje się inwencją i kreatywnością. Absolwent posiada wiedzę w zakresie sztuk wizualnych, obszaru wiedzy o sztuce i kulturze, ze szczególnych uwzględnieniem sztuki najnowszej i wiedzy o projektowaniu. Absolwent posiada wiedzę i umiejętności łączące zakres sztuk wizualnych: pięknych i projektowych oraz obszar technologii informacyjnych. Po ukończeniu studiów I stopnia absolwent jest przygotowany do podjęcia studiów II stopnia. Absolwent zna język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy.
Uzyskiwane kwalifikacje oraz uprawnienia zawodowe	Absolwent jest przygotowany do tworzenia koncepcji oraz projektowania aplikacji i utworów o charakterze użytkowym, naukowym, edukacyjnym, informacyjnym, lub będących eksperymentem artystycznym. Absolwent jest przygotowany do podjęcia pracy w szerokich obszarach rynku koncentrujących się na mediach cyfrowych, nowych mediach interaktywnych, np. wydarzenia multimedialne, gry komputerowe; oraz pokrewnych, np. reklama, prasa, marketing, public relations, media społecznościowe, produkcja medialna, projektowanie treści internetowych.
Dostęp do dalszych studiów	Możliwość kontynuacji – studia magisterskie II stopnia i podyplomowe

Jednostka badawczo-dydaktyczna właściwa merytorycznie dla tych studiów	Instytut Sztuki i Designu
--	---------------------------

PLAN STUDIÓW

DIGITAL DESIGN, STUDIA STACJONARNE I STOPNIA 2025/2026

Semestr I

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					E-learn ing	Raze m		
		A	K	L	S	P				
Edytory graficzne				50				50	ZO	4
Psychofizjologia widzenia				30				30	ZO	2
Rejestracja i montaż wideo A				50				50	ZO	4
Fotografia cyfrowa A				40				40	ZO	3
Typografia A				40				40	ZO	3
Rysunek A				50				50	ZO	4
Podstawy programowania A				40				40	ZO	3
Podstawy modelowania 3D				30				30	ZO	2
Kultura audiowizualna A	25							25	ZO	2
Historia sztuki A	25							25	ZO	2
Ochrona własności intelektualnej							15	15	Z	1
	50			330			15	395		30

Pozostałe zajęcia

rodzaj zajęć	godz.	punkty ECTS
Szkolenie biblioteczna (<i>e-learning</i>)	2	-
Szkolenie BHK (<i>e-learning</i>)	4	-
		-

Semestr II

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					E-le ar ni ng	Raze m		
		A	K	L	S	P				
Rejestracja i montaż wideo B				40				40	ZO	3
Fotografia cyfrowa B				50				50	ZO	4
Typografia B				40				40	ZO	3
Podstawy animacji cyfrowej				40				40	ZO	3
Rysunek B				50				50	ZO	4
Interfejs graficzny				40				40	ZO	3
Podstawy programowania B				40				40	ZO	3
Kultura audiowizualna B	25							25	E	2
Historia sztuki B	25							25	E	2
	50			300				350		27

Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-le ar ni ng	raz em			
		A	K	L	S	P					
Język obcy B2 (angielski, francuski, niemiecki, rosyjski)			40						40	Z	3
			40						40	Z	3

Semestr III

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					E-le ar ni ng	Raze m		
		A	K	L	S	P				
Game design A				50				50	ZO	4
Projektowanie graficzne A				50				50	ZO	4
Programowanie A				50				50	ZO	4
Wybrane zagadnienia z historii dizajnu	15							15	E	1
Cyberkultura A	25							25	ZO	2
	40			150				190		15

Kursy do wyboru (3 z 6)

Wybór 1 kursu

nazwa kursu		godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS		
		W	zajęć w grupach					E-lea rni ng				Raz em
			A	K	L	S	P					
Język obcy B2 (angielski, francuski, niemiecki, rosyjski)				40					40	Z	3	
Moduł kultura fizyczna			30						30	Z	-	
Wybór 1 kursu	Interfejs graficzny - Projektowanie aplikacji A				50				50	ZO	4	4
	Interfejs graficzny - Projektowanie stron A				50						4	
Wybór 2 kursów	Fotografia A				50				100	ZO	4	8
	Concept art A				50						4	
	Wideo A				50						4	
	Motion Graphic A				50						4	
	Artbook i komiks A				50						4	
			30	40	150				220		15	

Semestr IV

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					E-learning	Razem		
		A	K	L	S	P				
Game design B				50				50	ZO	4
Projektowanie graficzne B				50				50	ZO	4
Programowanie B				40				40	ZO	3
Metodologia teorii sztuki	15							15	Z	1
Cyberkultura B	25							25	E	2
	40			140				180		14

Kursy do wyboru (3 z 6)

nazwa kursu		godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS		
		W	zajęć w grupach					E-lea rni ng				Raze m
			A	K	L	S	P					
Język obcy B2 (angielski, francuski, niemiecki, rosyjski)				30					30	E	4	
Moduł kultura fizyczna			30						30	Z	-	
Wybór 1 kursu	Interfejs graficzny - Projektowanie aplikacji B				50				50	ZO	4	4
	Interfejs graficzny - Projektowanie stron B				50						4	
Wybór 2 kursów	Fotografia B				50				100	ZO	4	8
	Concept art B				50						4	
	Wideo B				50						4	
	Motion Graphic B				50						4	
	Artbook i komiks B				50						4	
			30	30	150				210		16	

Semestr V

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-le ar ni ng			Raze m
		A	K	L	S	P				
Projektowanie rozszerzonej rzeczywistości XR A				50				50	ZO	4
Pracownia transmediów A				50				50	ZO	4
Laboratorium Rozwoju i Wdrażania Projektów Twórczych *				45				45	ZO	3
				145				145		11

* Kurs zawiera treści i zagadnienia z podstaw przedsiębiorczości

Kursy do wyboru (3 z 6)

nazwa kursu		godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS		
		W	zajęć w grupach					E- le ar ni ng				Raz em
			A	K	L	S	P					
Wybór 1 kursu	Interfejs graficzny - Projektowanie aplikacji C			50				50	ZO	4	4	
	Interfejs graficzny - Projektowanie stron C			50						4		
Wybór 2 kursów	Fotografia C			50				100	ZO	4	8	
	Concept art C			50						4		
	Wideo C			50						4		
	Extended Animation A			50						4		
	Artbook i komiks C			50						4		
				160				160		12		

Moduł pracy dyplomowej

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					E-learning	Razem		
		A	K	L	S	P				
Licencjacka pracownia dyplomowa				60				60	Z	5
Seminarium dyplomowe					20			20	Z	2
				60	20			80		7

Semestr VI

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					E-le ar ni ng	Raze m		
		A	K	L	S	P				
Projektowanie rozszerzonej rzeczywistości XR B				50				50	ZO	4
Pracownia transmediów B				50				50	ZO	4
				100				100		8

Kursy do wyboru (3 z 6)

nazwa kursu		godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E- le ar ni ng	Raz em			
			A	K	L	S	P					
Wybór 1 kursu	Interfejs graficzny - Projektowanie aplikacji D				50				50	ZO	4	4
	Interfejs graficzny - Projektowanie stron D				50						4	
Wybór 2 kursów	Fotografia D				50				100	ZO	4	8
	Concept art D				50						4	
	Wideo D				50						4	
	Extended Animation B				50						4	
	Artbook i komiks D				50						4	
					150				150		12	

Moduł pracy dyplomowej

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					E-learn ing	Raze m		
		A	K	L	S	P				
Licencjacka pracownia dyplomowa				60				60	Z	5
Seminarium dyplomowe					25			25	Z	2
				60	25			85		7

Egzamin dyplomowy

Tematyka	punkty ECTS
Pracą praktyczną powinny być utwory interaktywne o charakterze autorskiego dzieła. Część praktyczna pracy dyplomowej może mieć wymiar: użytkowy, naukowy, edukacyjny, informacyjny, eksperymentalny lub autoekspresyjny. Praca teoretyczna jest pracą pisemną podejmującą tematy związane z kierunkiem studiów. Zagadnienia podjęte w pracy teoretycznej powinny mieć związek z realizacją praktyczną. Temat i zakres obu części pracy uzgadniane są indywidualnie z promotorami.	3

Kraków 4.06.2025

**UCHWAŁA RADY INSTYTUTU SZTUKI I DESIGNU
W SPRAWIE ZATWIERDZENIA PLANÓW STUDIÓW STACJONARNYCH
I STOPNIA KIERUNEK DIGITAL DESIGN r.a. 2025/26**

W dniu 4 czerwca 2025 Rada Instytutu Sztuki i Designu zatwierdziła jednogłośnie,
w głosowaniu tajnym plan studiów stacjonarnych I stopnia kierunku Digital Design,
r.a. 2025/26.

DYREKTOR
Instytutu Sztuki i Designu


dr hab. Agnieszka Łukaszewska, prof. UKEN

Opinia
Rady Jakości Kształcenia w Instytucie Sztuki i Designu dla kierunków artystycznych
z dnia 4 czerwca 2025 roku,
w sprawie zatwierdzenia planów studiów stacjonarnych I i II stopnia
kierunków prowadzonych przez Instytut Sztuki i Designu,
rozpoczynających się w roku akademickim 2025/2026

Rada Jakości Kształcenia w Instytucie Sztuki i Designu dla kierunków artystycznych zaopiniowała pozytywnie plany studiów kierunków: Design I st., Digital Design I st., Grafika I st., Komunikacja wizualna I st., Sztuka i Media I st., Art & Design II st., rozpoczynających się w roku akademickim 2025/2026.


dr Ewelina Małysa

Przewodnicząca Rady Jakości Kształcenia
w Instytucie Sztuki i Designu dla kierunków artystycznych,
w Uniwersytecie Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

Kraków, 04.06.2025 r.

**Opinia Instytutowej Rady Samorządu Studentów
Instytutu Sztuki i Designu
Uniwersytetu im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie
w sprawie planów studiów na rok 2025/2026**

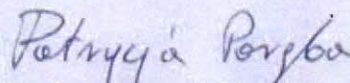
Po zapoznaniu się z przesłanymi dokumentami Instytutowa Rada Samorządu Studentów Instytutu Sztuki i Designu dokonała oceny planów studiów kierunków: Design, Digital Design, Grafika, Komunikacja Wizualna, Sztuka i Media, Art&Design, Studia nad wizualnością, Sztuka współczesna w roku akademickim 2025/2026.

W wyniku przeprowadzonej oceny, Rada wyraża **pozytywną opinię**.

UZASADNIENIE

Przedłożone plany studiów oceniamy jako dobrze zbalansowane pod względem treści merytorycznych i struktury programowej. Utrzymano właściwe proporcje pomiędzy przedmiotami teoretycznymi, praktycznymi oraz projektowymi, co sprzyja wszechstronnemu rozwojowi studentów. Zakres i rozkład godzin są adekwatne do specyfiki każdego kierunku, a proponowane rozwiązania programowe odpowiadają zarówno aktualnym standardom kształcenia, jak i potrzebom środowiska akademickiego oraz przyszłych absolwentów.

Podpis przewodniczącej



Instytutowej Rady Samorządu Studentów

Instytutu Sztuki i Designu