

**PROGRAM STUDIÓW WYŻSZYCH
ROZPOCZYNAJĄCYCH SIĘ W ROKU AKADEMICKIM
2026/2027**

data przyjęcia przez Radę Instytutu

pieczęć i podpis dyrektora

.....

Studia wyższe na kierunku	Art & Design
Dziedzina/y	Dziedzina sztuki
Dyscyplina wiodąca (% udział)	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki – 100%
Pozostałe dyscypliny (% udział)	-
Kod ISCED	0213
Poziom	Studia II stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma prowadzenia	Stacjonarne
Specjalności	-Art -Design
Punkty ECTS	120
Czas realizacji (liczba semestrów)	4
Uzyskiwany tytuł zawodowy	Magister
Warunki przyjęcia na studia	Dyplom ukończenia studiów I stopnia, pozytywny wynik egzaminu. Przegląd prac i rozmowa kwalifikacyjna dotycząca własnego projektu artystyczno-badawczego kandydata.

Efekty uczenia się

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	Formy sprawdzania efektów uczenia się
K_W..	WIEDZA				
K_W01	Ma wiedzę na temat krytycznego ujmowania obserwowanej rzeczywistości, jej twórczych interpretacji oraz tworzenia dzieł sztuki lub designu w oparciu o własne inspiracje z użyciem szerokiej palety tradycyjnych i współczesnych mediów.	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG	Egzamin pisemny, test, projekt indywidualny, prezentacja, udział w dyskusji
K_W02	Wykazuje się pogłębioną znajomością zagadnień dyscyplin, stylów twórczości odnośnie do sztuki i designu. Zna ich kontekst kulturowy, związane z nim tradycje twórcze, trendy rozwojowe, dzieła wybitnych twórców, potrafiąc samodzielnie rozwijać swoją wiedzę w danym temacie.	P7U_W	P7S_WK P7S_WG	P7S_WK	Egzamin pisemny, test, prezentacja, udział w dyskusji
K_W03	Zna klasyczne i współczesne techniki i technologie stosowane w sztuce oraz designie oraz wie, jak je kreatywnie stosować w pracy twórczej.	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG	Projekt indywidualny, praca laboratoryjna, dzieło, prezentacja
K_W04	Rozumie rolę wiedzy i refleksji teoretycznej w procesie twórczym oraz wzajemne zależności elementów teoretycznych, praktycznych i prawnych w twórczości.	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG	Egzamin pisemny, test, udział w dyskusji
K_W05	Posiada pogłębioną wiedzę o ośrodkach, instytucjach i obszarach kultury, sztuki oraz twórczości projektowej w kontekście prezentacji dzieł twórczości artystycznej i projektowej.	P7U_W	P7S_WK	P7S_WG	Projekt indywidualny, prezentacja, esej / praca pisemna, udział w dyskusji
K_W06	Zna problemy z zakresu sztuki i designu dotyczące metodologii badań i zagadnień projektowych oraz społecznych i psychologicznych uwarunkowań pracy artysty, projektanta.	P7U_W	P7S_WK	P7S_WG	Projekt indywidualny, praca laboratoryjna, prezentacja, udział w dyskusji
K_W07	Orientuje się w finansowych, marketingowych i prawnych aspektach współczesnego rynku sztuki i usług projektowych, w tym w zakresie prawa autorskiego.	P7U_W	P7S_WK	P7S_WG	Egzamin pisemny, test, projekt, prezentacja
K_U..	UMIEJĘTNOŚCI				
K_U01	Potrafi planować i realizować oryginalne koncepcje artystyczne oraz projektowe oparte o własne interpretacje i analizy. Dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia.	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW	Projekt artystyczny / projekt projektowy, przegląd prac, prezentacja koncepcji, ocena portfolio, aktywność
K_U02	Świadomie posługuje się różnymi środkami artystycznymi i metodologicznymi, wykorzystując ich charakter i możliwości wzajemnych oddziaływań na poziomie warsztatowym, formalnym i znaczeniowym.	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW	Praca warsztatowa, projekt praktyczny, analiza realizacji, przegląd prac, aktywność

K_U03	Jest zdolny do realizacji samodzielnych działań artystycznych i projektowych opartych na własnej analizie i refleksji, odwołując się do poznanego spektrum koncepcji, konwencji, metodologii i norm prawnych.	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW	Samodzielny projekt artystyczny, dzieło, prezentacja efektów pracy, przegląd prac, aktywność
K_U04	Posiada umiejętność przygotowania prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących zagadnień różnych dziedzin twórczości plastycznej i designu z wykorzystaniem znajomości podstawowych ujęć teoretycznych, historii sztuki oraz inną wiedzę fachową na akademickim poziomie.	P7U_U	P7S_UK	P7S_UK	Praca pisemna, esej, prezentacja ustna, udział w dyskusji
K_U05	Posługuje się umiejętnościami językowymi w zakresie sztuk wizualnych i projektowych zgodnymi z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7U_U	P7S_UK	P7S_UK	Egzamin/zaliczenie językowe, prezentacja w języku obcym, praca pisemna
K_U06	Stosuje adekwatne techniki publicznej prezentacji swoich dokonań, dostosowując formę do charakteru audytorium.	P7U_U	P7S_UK	P7S_UK	Prezentacja publiczna, wystąpienie, przegląd prac, aktywność
K_U07	Jest przygotowany do współdziałania i współpracy z innymi osobami w ramach prac zespołowych, projektów artystycznych i projektowych także o charakterze interdyscyplinarnym.	P7U_U	P7S_UO	P7S_UO	Projekt zespołowy, obserwacja pracy w grupie, prezentacja wyników projektu, aktywność
K_U08	Potrafi korzystać z klasycznych i współczesnych technologii w celu wykonania zamysłu twórczego. Kreatywnie wykorzystuje i łączy techniki plastyczne na potrzeby własnych realizacji. Samodzielnie podtrzymuje, ćwiczy i doskonali niezbędne umiejętności warsztatowe.	P7U_U	P7S_UU	P7S_UW P7S_UU	Realizacja projektu/pracy artystycznej, przegląd prac, dzieło, aktywność warsztatowa
K_K..	KOMPETENCJE SPOŁECZNE				
K_K01	Umie analizować sytuacje i kontekst swoich działań pod kątem racjonalnego i zinteligowanego procesu podejmowania decyzji.	P7U_K	P7S_KK	P7S_KK	Dyskusja, analiza przypadku (<i>case study</i>), aktywność
K_K02	Wykazuje zdolność samooceny i konstruktywnej krytyki działań z zakresu sztuki i działań projektowych.	P7U_K	P7S_KK	P7S_KK	Dyskusja krytyczna, przegląd prac, autorefleksja (np. komentarz do pracy), aktywność
K_K03	Dąży do odpowiedniego zdefiniowania, na drodze pogłębionej refleksji, swoich zadań społecznych na polu sztuk pięknych i projektowych oraz ich właściwego wypełnienia.	P7U_K	P7S_KO	P7S_KO	Projekt społeczno-artystyczny, esej refleksyjny, dyskusja, aktywność
K_K04	Inicjuje i rozwija pracę z innymi osobami w ramach wspólnych działań artystycznych i społecznych posługując się przystępnymi formami komunikacji – z zastosowaniem technologii informacyjnych.	P7U_K	P7S_KO	P7S_KO	Projekt zespołowy, obserwacja pracy w grupie, prezentacja, aktywność
K_K05	Rozumie konieczność zgłębiania problemów sztuki i projektowania oraz poznawania nowych trendów przez całe życie.	P7U_K	P7S_KR	P7S_UU P7S_KR	Dyskusja, esej, analiza trendów, aktywność
K_K06	Jest zdolny do integrowania wiedzy z szeroko rozumianego obszaru sztuki, designu i kultury, wykazując się samodzielnością myślenia i umiejętnością podejmowania działań, nawet w warunkach ograniczonego dostępu do informacji.	P7U_K	P7S_KR	P7S_UU P7S_KR	Projekt interdyscyplinarny, analiza problemowa, przegląd prac, aktywność

K_K07	Uczestniczy w refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą.	P7U_K	P7S_KR	P7S_KR	Dyskusja, esej, analiza etyczna, aktywność
-------	---	-------	--------	--------	--

Grupa przedmiotów/ przedmiot	Treści programowe	Efekty uczenia się dla grupy/przedmiotu
Grafika warsztatowa: druk płaski, druk wypukły, druk wklęsły, grafika cyfrowa, sitodruk.	Treści programowe obejmują różnorodne działania artystyczne realizowane w obszarze grafiki warsztatowej, łączące klasyczne techniki druku (wklęsłe, wypukłe i płaskie), fotografię analogową oraz techniki eksperymentalne oparte na tradycyjnych procesach graficznych. W toku studiów studenci rozwijają własne strategie twórcze poprzez systematyczne ćwiczenia warsztatowe, projekty autorskie oraz działania badawczo-artystyczne. Proces kształcenia koncentruje się na stopniowym pogłębianiu świadomości formalnej i technologicznej, integracji różnych mediów oraz poszukiwaniu indywidualnego języka wypowiedzi artystycznej. Ważnym elementem jest eksperymentowanie z materią obrazu, relacją między techniką a ideą oraz rozwijanie umiejętności świadomego doboru środków wyrazu. Zajęcia realizowane są w formie indywidualnych konsultacji oraz pracy projektowej w ramach czterech semestrów, co umożliwia systematyczny rozwój kompetencji warsztatowych, koncepcyjnych i interpretacyjnych. Istotnym aspektem procesu dydaktycznego jest także rozwijanie umiejętności prezentacji własnych realizacji, komunikacji w środowisku artystycznym oraz współpracy w kontekście działań wystawienniczych i projektów kulturowych.	K-W02, K-W03, K-W04, K-W05, K-W07 K-U01, K-U02, K-U03, K-U04, K-U06, K-U07, K-U08 K-K01, K-K02, K-K03, K-K04, K-K05, K-K07
Intermedia: fotografia, rysunek, malarstwo i działania wizualne, rzeźba i działania przestrzenne, intermedia	Treści programowe obejmują szerokie spektrum działań artystycznych realizowanych w obszarze fotografii, rysunku, malarstwa, rzeźby oraz praktyk intermedialnych i działań wizualnych. Proces dydaktyczny zakłada łączenie klasycznych dyscyplin sztuk plastycznych z praktykami eksperymentalnymi, w których dochodzi do przekraczania granic medium, przenikania się metod pracy oraz integrowania różnych strategii twórczych. Istotnym elementem kształcenia są działania o charakterze przestrzennym, performatywnym i happenskim, a także projekty kuratorskie oraz realizacje angażujące publiczność i oparte na współuczestnictwie. Studenci rozwijają umiejętność budowania wypowiedzi artystycznych w oparciu o złożone relacje między obrazem, obiektem, przestrzenią i działaniem, uwzględniając kontekst społeczny i komunikacyjny. Zajęcia realizowane są w formule indywidualnych konsultacji oraz pracy projektowej, co sprzyja rozwijaniu własnego programu artystycznego i świadomego wyboru środków wyrazu. Proces kształcenia obejmuje również pogłębianie kompetencji technologicznych i warsztatowych w zakresie różnych mediów oraz rozwijanie umiejętności interpretacji i kreowania przekazu artystycznego w obszarze intermedii. Całość działań ukierunkowana jest na kształtowanie autonomicznej postawy twórczej, zdolności pracy w zespołach projektowych oraz kompetencji prezentacyjnych i komunikacyjnych niezbędnych w funkcjonowaniu w środowisku sztuki współczesnej i kultury wizualnej.	K-W01, K-W02, K-W03, K-W04, K-W05, K-W06 K-U01, K-U02, K-U03, K-U04, K-U06, K-U07, K-U08 K-K01, K-K02, K-K03, K-K04, K-K05
Multimedia: animacja artystyczna, animacja i motion graphic, digital design, rejestracja i montaż wideo, programowanie	Program obejmuje różnorodne praktyki twórcze z obszaru multimediów, w których łączone są techniki grafiki komputerowej, fotografii cyfrowej, edycji obrazu, animacji, motion designu, rejestracji i montażu wideo oraz podstawy programowania. Szczególny nacisk położony jest na integrację narzędzi cyfrowych w spójne wypowiedzi artystyczne, obejmujące również działania interaktywne, rozwiązania oparte na rozszerzonej rzeczywistości (AR) oraz realizacje funkcjonujące w przestrzeni wirtualnej. Ważnym aspektem procesu kształcenia jest rozwijanie umiejętności eksperymentowania z formą, strukturą i narracją w środowisku cyfrowym oraz świadome wykorzystywanie technologii w budowaniu autorskich projektów artystycznych. Studenci uczą się projektowania przekazu multimedialnego poprzez łączenie języków wizualnych, dźwiękowych i interaktywnych, a także poprzez testowanie różnych strategii komunikacji wizualnej. Praca projektowa realizowana jest w formule indywidualnych konsultacji, umożliwiającej systematyczne rozwijanie własnej koncepcji twórczej – od etapu rozpoznania problemu i eksperymentów formalno-technologicznych, po	K-W02, K-W03, K-W04, K-W05, K-W06 K-U01, K-U02, K-U03, K-U04, K-U05, K-U06, K-U07, K-U08 K-K01, K-K02, K-K03, K-K04, K-K05

	dopracowanie spójnych rozwiązań artystycznych. Proces ten wspierany jest przez refleksję nad znaczeniem technologii w sztuce współczesnej oraz ich wpływem na formy ekspresji. Całość działań dydaktycznych ukierunkowana jest na rozwój kompetencji twórczych, technologicznych i interpretacyjnych, a także umiejętności współpracy, prezentacji projektów oraz świadomego funkcjonowania w obszarze sztuki cyfrowej i kultury interaktywnej.	
Projektowanie 3D: podstawy projektowania produktu, pracownia papieru i tkaniny, projektowanie produktu (szkło, ceramika), projektowanie produktu, projektowanie przestrzeni i wnętrz, projektowanie wystaw	Zakres treści programowych obejmuje działania z obszaru projektowania 3D i projektowania przestrzennego, realizowane w ramach projektowania produktu, wnętrz, przestrzeni publicznych oraz wystaw. Istotną częścią procesu dydaktycznego są również praktyki związane z pracą w materiałach i technologiach takich jak papier, tkanina, szkło i ceramika, a także rozwijanie kompetencji w zakresie projektowania obiektów użytkowych i systemów interakcji (interface oraz proces użytkowy). Kształcenie koncentruje się na rozwijaniu umiejętności łączenia aspektów funkcjonalnych, technologicznych i estetycznych w spójne rozwiązania projektowe. Szczególny nacisk kładziony jest na budowanie świadomej relacji pomiędzy formą, materiałem a kontekstem użytkowym, a także na projektowanie uwzględniające potrzeby odbiorcy oraz uwarunkowania przestrzenne i społeczne. Proces dydaktyczny obejmuje indywidualną pracę projektową realizowaną w formule konsultacji, umożliwiającą stopniowe rozwijanie koncepcji – od etapu badań i analizy problemu projektowego, poprzez dobór środków i testowanie rozwiązań, aż po opracowanie spójnych propozycji projektowych. Ważnym elementem jest również refleksja nad znaczeniem technologii analogowych i cyfrowych w projektowaniu współczesnym. Całość działań sprzyja rozwijaniu kompetencji twórczych, projektowych i komunikacyjnych, a także umiejętności współpracy, negocjacji i prezentacji własnych rozwiązań w kontekście projektowania przestrzennego i wzorniczego.	K-W01, K-W02, KW-03, KW-04, KW-05, KW-06, KW-07 K-U01, K-U02, K-U03, K-U04, K-U06, K-U07, K-U8 K-K01, K-K02, K-K03, K-K04, K-K05, K-K06, K-K07, K-K08
Projektowanie graficzne: grafika edytorska, projektowanie graficzne, ilustracja, projektowanie WWW, typografia, pracownia artystyczna, prezentacja, projektowanie portfolio	Program obejmuje szeroki zakres praktyk z obszaru projektowania graficznego, w tym grafikę edytorską, ilustrację, typografię oraz projektowanie komunikacji wizualnej i stron internetowych. Istotnym elementem są działania związane z budowaniem systemów identyfikacji wizualnej oraz projektowaniem treści w kontekście współczesnych mediów cyfrowych i tradycyjnych. W procesie kształcenia szczególny nacisk kładziony jest na rozwijanie umiejętności świadomego kształtowania przekazu wizualnego, uwzględniającego zarówno aspekty estetyczne, jak i komunikacyjne. Studenci uczą się integrować środki formalne, typograficzne i technologiczne w spójne rozwiązania projektowe, dostosowane do różnych kontekstów użytkowych i odbiorczych. Praca projektowa realizowana jest w trybie indywidualnych konsultacji i obejmuje stopniowe rozwijanie własnej koncepcji – od analizy problemu projektowego i badań wstępnych, poprzez dobór narzędzi i metod, aż po opracowanie finalnych rozwiązań graficznych. Ważnym aspektem jest także refleksja nad rolą projektanta w kształtowaniu współczesnej komunikacji wizualnej. Całość działań dydaktycznych sprzyja rozwijaniu kompetencji twórczych, projektowych i komunikacyjnych, a także umiejętności pracy zespołowej, prezentacji projektów oraz świadomego funkcjonowania w środowisku projektowania graficznego i komunikacji wizualnej.	K-W01, K-W02, KW-03, KW-04, KW-05, KW-06, KW-07 K-U01, K-U02, K-U03, K-U04, K-U05, K-U06, K-U07, KU-08 K-K01, K-K02, K-K03, K-K04, K-K05, K-K06, K-K07, K-K08
Przedmioty teoretyczne: Analiza dzieła sztuki, filozofia z elementami estetyki, wiedza o kulturze, wybrane zagadnienia z historii sztuki, nauki o sztuce, nauki o kulturze, sztuka współczesna	Treści programowe koncentrują się na zagadnieniach z zakresu historii sztuki, filozofii, estetyki, kulturoznawstwa oraz współczesnych nauk o sztuce i kulturze. Program obejmuje analizę najważniejszych nurtów i tendencji w sztuce współczesnej, dizajnie i architekturze, ze szczególnym uwzględnieniem problematyki ekologicznej, humanistyki środowiskowej oraz relacji między sztuką, technologią i przemianami społecznymi XXI wieku. Istotnym elementem kształcenia jest rozwijanie umiejętności analizy i interpretacji dzieł sztuki dawnej i współczesnej w kontekście historycznym, filozoficznym i kulturowym. Studenci poznają podstawowe koncepcje i metodologie badawcze wykorzystywane w historii sztuki, estetyce, antropologii kulturowej i naukach o kulturze, a także uczą się formułowania problemów badawczych oraz prowadzenia samodzielnych analiz humanistycznych. Program obejmuje również zagadnienia związane z kulturą audiowizualną,	K-W01, K-W02, KW-03, KW-04, KW-05, KW-06, KW-07 K-U01, K-U02, K-U03, K-U04, K-U05, K-U06 K-K01, K-K02, K-K03, K-K04, K-K05, K-K06

	filmem, animacją, sztuką cyfrową i postkinową, uwzględniając ich miejsce w kulturze popularnej, awangardzie oraz współczesnych praktykach artystycznych. Szczególną uwagę poświęca się wpływowi rozwoju technologii komunikacyjnych na kulturę i sztukę oraz refleksji nad współczesną filozofią środowiskową i estetyką postmodernizmu. W toku zajęć studenci rozwijają kompetencje związane z krytycznym myśleniem, pracą z tekstami naukowymi, przygotowywaniem analiz i prezentacji oraz świadomym korzystaniem ze źródeł i materiałów badawczych. Proces dydaktyczny sprzyja integrowaniu wiedzy teoretycznej z praktyką artystyczną oraz budowaniu świadomej i refleksyjnej postawy wobec współczesnej kultury wizualnej i zjawisk artystycznych.	
Seminarium magisterskie	Seminarium magisterskie przygotowuje studentów do samodzielnego opracowania pracy naukowej z zakresu sztuki i kultury wizualnej. Program obejmuje zagadnienia związane z metodologią badań humanistycznych, analizą dzieł sztuki, formułowaniem problemów badawczych oraz pracą z literaturą naukową i materiałami źródłowymi. W toku zajęć studenci rozwijają umiejętność krytycznej analizy i interpretacji zjawisk artystycznych, konstruowania wypowiedzi naukowej oraz przygotowywania konspektu i struktury pracy magisterskiej. Istotnym elementem seminarium jest także doskonalenie kompetencji związanych z prezentacją wyników badań, korzystaniem z zasobów bibliotecznych i cyfrowych oraz świadomym przestrzeganiem zasad prawa autorskiego i etyki pracy naukowej.	K-W01, K-W02, KW-03, KW-04 K-U01, K-U04 K-K03, K-K05, K-K06, K-K07
Język obcy: Język obcy dla celów akademickich B2+, Sztuka współczesna (wykład w języku angielskim)	Celem kształcenia językowego na poziomie B2+ jest rozwijanie kompetencji komunikacyjnych umożliwiających funkcjonowanie w międzynarodowym środowisku artystycznym, projektowym i akademickim. Program obejmuje doskonalenie umiejętności tworzenia i rozumienia wypowiedzi ustnych oraz pisemnych z zakresu sztuki, kultury, projektowania i nowych mediów, z wykorzystaniem specjalistycznego słownictwa. Istotnym elementem kursu jest rozwijanie umiejętności prezentowania własnych koncepcji artystycznych i projektowych, pracy z obcojęzycznymi źródłami oraz uczestnictwa w dyskusjach dotyczących współczesnej kultury wizualnej i sztuki.	K-U05

Wskazanie związków z misją uczelni i strategią jej rozwoju	Program studiów Art & Design w pełni wpisuje się w misję uczelni UKEN, rozumianą jako łączenie działalności dydaktycznej, badawczej i twórczej z realnym wpływem na otoczenie społeczne i kulturowe. Kierunek ten nie tylko rozwija kompetencje projektowe, artystyczne i technologiczne studentów, lecz także wzmacnia ich zdolność do krytycznego myślenia, współpracy interdyscyplinarnej oraz odpowiedzialnego działania w przestrzeni publicznej i cyfrowej. Realizacja programu opiera się na ścisłym powiązaniu teorii z praktyką – studenci uczestniczą w projektach o charakterze badawczo-projektowym, które często odnoszą się do aktualnych wyzwań społecznych, kulturowych i środowiskowych. W ten sposób kierunek wspiera misję UKEN, polegającą na kształtowaniu postaw otwartości, innowacyjności oraz zaangażowania w rozwój otoczenia. Istotnym elementem jest także współpraca z otoczeniem zewnętrznym – instytucjami kultury, organizacjami społecznymi i partnerami branżowymi – co pozwala studentom konfrontować swoje projekty z rzeczywistymi potrzebami i kontekstem zawodowym. Dzięki temu Art & Design staje się nie tylko przestrzenią edukacji artystycznej, ale również narzędziem aktywnego współtworzenia misji UKEN jako uczelni nowoczesnej, otwartej i społecznie odpowiedzialnej.
Sylwetka absolwenta	Absolwent studiów magisterskich na kierunku Art & Design otrzymuje tytuł magistra i jest wszechstronnie wykształconym artystą przygotowanym do samodzielnej pracy twórczej w wybranym obszarze – sztuk pięknych (ART) lub sztuk projektowych (DESIGN), w zależności od specjalności. Absolwent posiada szeroką wiedzę z zakresu kultury wizualnej, ze szczególnym uwzględnieniem teorii sztuki, historii sztuki oraz współczesnych kierunków jej rozwoju. Swobodnie posługuje się różnymi technikami i technologiami w wybranej dziedzinie twórczości, a także posiada kompetencje umożliwiające skuteczne działanie w obszarze nowych mediów. Jest przygotowany do pracy indywidualnej oraz zespołowej – zarówno w instytucjach kultury, jak i w sektorze komercyjnym związanym ze sztuką i projektowaniem. Posiada niezbędną znajomość prawa autorskiego, rozumie realia współczesnego rynku sztuki oraz zasady promocji i reklamy działalności artystycznej. Włada językiem obcym na poziomie co najmniej B2+ według Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy. Bogata oferta kursów do wyboru, dostępna w obu specjalnościach, umożliwia pogłębiony rozwój indywidualnej ścieżki twórczej. Absolwent jest przygotowany do realizacji własnych, niezależnych koncepcji artystycznych w wybranych dyscyplinach, posługując się rozległą wiedzą na temat znaczenia i funkcji poszczególnych elementów strukturalnych dzieła. Absolwent potrafi łączyć różnorodne formy wyrazu plastycznego w działaniach twórczych, również w przestrzeni publicznej. Zna i rozumie współczesne uwarunkowania oraz konteksty społeczne i kulturowe pracy artysty i projektanta. Jest gotów do prowadzenia własnej działalności artystycznej, integrującej kategorię wizualną z możliwościami ekspresji, jakie dają nowe media i narzędzia współczesnego designu. Absolwent specjalności ART uzyskuje kwalifikacje i wiedzę w obszarze szeroko pojętej twórczości artystycznej na polu sztuk pięknych oraz ogólną znajomość zagadnień projektowych. Absolwent jest przygotowany do wykonywania prac z zakresu technologii artystycznych tradycyjnych i współczesnych, również w dyscyplinach pokrewnych z wykorzystaniem intermedialnych środków przekazu. Posługuje się pełnym spektrum klasycznych oraz najnowszych form ekspresji artystycznej i znajomości środków ekspresji projektowej. Absolwent posiada gruntowną i szeroką wiedzę z zakresu teorii i historii sztuki. Rozumie złożony charakter procesów kulturowych, znaczenie twórczości indywidualnej, nabywa umiejętności współpracy z różnymi odbiorcami w ramach szerokiej gamy publicznych i niepublicznych instytucji kulturalnych. Jest przygotowany do samodzielnej, twórczej i kreatywnej pracy indywidualnej oraz podejmowania działań zespołowych w dziedzinie sztuki. Absolwent specjalności DESIGN uzyskuje wiedzę oraz umiejętności wykwalifikowanego twórcy w zakresie sztuk projektowych oraz ogólną znajomość zagadnień związanych ze sztukami wizualnymi. Jest przygotowany do samodzielnej pracy projektowej, jak i do pracy w zespołach projektowych. Posiada umiejętności i specjalistyczną wiedzę w zakresie projektowania prorynkowego z uwzględnieniem aktualnych trendów, a także w zakresie tworzenia multimedialnego przekazu we własnych realizacjach. Jest przygotowany do pracy innowacyjnej i badawczej aby tworzyć projekty podejmujące problemy projektowania zrównoważonego, z szacunkiem dla użytkownika, środowiska i społeczeństwa. Absolwent posiada umiejętność swobodnego wykorzystywania różnych technik i technologii w obszarze wybranej dyscypliny komunikatu wizualnego i znajomość środków ekspresji sztuk wizualnych. Dysponuje wiedzą i umiejętnościami pozwalającymi na swobodne poruszanie się i pracę zawodową w obszarze nowych mediów i projektowania produktu czy komunikacji wizualnej. Absolwent posiada wiedzę w zakresie sztuk wizualnych, obszaru wiedzy o sztuce i kulturze, ze szczególnym uwzględnieniem sztuki najnowszej i wiedzy o projektowaniu. Zna i rozumie aktualne zjawiska i procesy społeczne i kulturowe.
Uzyskiwane kwalifikacje oraz uprawnienia a zawodowe	Absolwent posiada kwalifikacje i umiejętności w zakresie szeroko pojętej twórczości artystycznej, zarówno w dziedzinie sztuk pięknych, jak i projektowych. Jest przygotowany do realizacji prac z wykorzystaniem tradycyjnych oraz nowoczesnych technologii, także w dyscyplinach pokrewnych, stosując intermedialne środki wyrazu. Swobodnie posługuje się pełnym wachlarzem klasycznych i współczesnych form ekspresji artystycznej oraz narzędzi projektowych. Jest świadomy aktualnych problemów kultury i sztuki, a także aktywnie uczestniczy w bieżącym dyskursie artystycznym. Posiada solidną i wszechstronną wiedzę z zakresu teorii oraz historii sztuki, rozumie złożony charakter procesów kulturowych i znaczenie twórczości indywidualnej. Jest przygotowany zarówno do samodzielnej, twórczej i kreatywnej pracy, jak i do działania w zespole w obszarze sztuk pięknych i projektowych. Może z powodzeniem uczestniczyć w rynku sztuki, a także w sektorach usług projektowych i kulturalnych. W trakcie studiów studenci w dużym stopniu samodzielnie kształtują przebieg swojej edukacji w ramach

	wybranej specjalności. W pierwszym i drugim semestrze wybierają z puli 27 pracowni po cztery pracownie artystyczne z oferty przypisanej do swojej specjalności oraz dwie pracownie uzupełniające z drugiej specjalności. Oznacza to, że student specjalności ART wybiera cztery pracownie z zakresu ART i dwie z zakresu DESIGN, natomiast student specjalności DESIGN – cztery z DESIGN i dwie z ART. Dostępna jest również grupa pracowni, które ze względu na swoją specyfikę mogą być zaliczane do obu specjalności. Należą do nich: ceramika, fotografia, ilustracja, tkanina i papier, szkło. W trzecim semestrze wybór odbywa się na podobnych zasadach, jednak z zachowaniem proporcji 3:1 – na korzyść pracowni związanych z główną specjalnością. Podczas studiów studenci realizują wszystkie efekty uczenia się jednak z większym naciskiem na sztukę lub projektowanie w zależności od wybranej specjalności.
Dostęp do dalszych studiów	Uzyskany tytuł magistra daje możliwość ubiegania się o podjęcie studiów trzeciego stopnia oraz podnoszenia kwalifikacji na studiach podyplomowych.
Jednostka badawczo-dydaktyczna właściwa merytorycznie dla tych studiów	Instytut Sztuki i Designu

Podsumowanie:

Liczba semestrów i punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów	4 semestrów, 120 ECTS
Łączna liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i osoby studiującej	1410
Łączna liczba punktów ECTS, jaką osoba studiująca musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	107 ECTS
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom związanym z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów	107 ECTS
Łączna liczba punktów ECTS, jaką osoba studiująca musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	14
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	92 ECTS
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym (jeżeli program studiów przewiduje praktyki)	-
Wymiar praktyk zawodowych (jeżeli program studiów przewiduje praktyki)	-
W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego.	-
Łączna liczba godzin zajęć na studiach prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.	21
Łączna liczba godzin zajęć / punktów ECTS kształcenia w zakresie języków obcych	40 / 2 ECTS
Procentowy udział punktów ECTS (w łącznej liczbie punktów ECTS koniecznych do ukończenia studiów), którą osoba studiująca musi uzyskać w ramach zajęć: związanych z prowadzoną na uczelni działalnością naukową w dyscyplinie/dyscyplinach do których przyporządkowany został kierunek studiów (w przypadku profilu ogólnoakademickiego) lub kształtujących umiejętności praktyczne (w przypadku profilu praktycznego)	89 %

W przypadku kształcenia prowadzonego w zakresie przygotowania do wykonywania zawodu nauczyciela (Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 25 lipca 2019 r. w sprawie standardu kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela Dz. U. 2024 poz. 453) – należy dołączyć matrycę dopasowania zajęć z planu (harmonogramu realizacji programu studiów) do określonej grupy zajęć ze standardu kształcenia nauczycieli.

ART & DESIGN
PLAN STUDIÓW w UKŁADZIE SEMESTRALNYM

Semestr I

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-learning			razem
		A	K	L	S	P				
Wiedza o kulturze (ze szczególnym uwzględnieniem problemów kultury audiowizualnej)	26							26	E	1
Analiza dzieła sztuki			12					12	Z	1
Filozofia z elementami estetyki	16							16	Z	1
Ochrona własności intelektualnej							15	15	Z	1
Pracownia artystyczna - prezentacja				5				5	Z	-
Wybrane zagadnienia z historii sztuki (sztuki projektowe)	26							26	E	1
	68		12	5			15	100	2	5

Studenci obu specjalności ART i DESIGN muszą zgromadzić 24 punkty ECTS wybierając 6 pracowni: cztery pracownie specjalnościowe (16 ECTS) i dwie uzupełniające (8 ECTS).

Kursy specjalnościowe do wyboru dla specjalności Art

(Student o specjalności ART musi dokonując wyboru zajęć z listy (kursy o numerach 1-14), student musi zgromadzić 16 ECTS)

Kursy uzupełniające do wyboru dla specjalności Design

(Student o specjalności Design musi dokonując wyboru zajęć z listy (kursy o numerach 1-9), student musi zgromadzić 8 ECTS)

	nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS
		W	zajęć w grupach					E-learning	razem		
			A	K	L	S	P				
1.	Animacja 1				50				50	ZO	4
2.	Grafika warsztatowa 1				50				50	ZO	4
3.	Druk wypukły 1				50				50	ZO	4
4.	Grafika cyfrowa 1				50				50	ZO	4
5.	Malarstwo i działania wizualne 1				50				50	ZO	4
6.	Pracownia interdyscyplinarna 1				50				50	ZO	4
7.	Rysunek 1				50				50	ZO	4
8.	Rzeźba i działania w przestrzeni 1				50				50	ZO	4
9.	Sitodruk 1				50				50	ZO	4
10.	Ceramika 1				50				50	ZO	4
11.	Fotografia 1				50				50	ZO	4
12.	Ilustracja 1				50				50	ZO	4
13.	Tkanina i papier 1				50				50	ZO	4
14.	Szkło 1				50				50	ZO	4
					200				200		16

Kursy specjalnościowe do wyboru dla specjalności Design

(Student o specjalności Design musi dokonując wyboru zajęć z listy (kursy o numerach 1-18), student musi zgromadzić 16 ECTS)

Kursy uzupełniające do wyboru dla specjalności Art

Student o specjalności ART musi dokonując wyboru zajęć z listy (kursy o numerach 1-13), student musi zgromadzić 8 ECTS

	nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS
		W	zajęć w grupach					in- dy- widual- nie	raz- em		
			A	K	L	S	P				
1.	Animacja i motion graphic 1			50				50	ZO	4	
2.	Concept art 1			50				50	ZO	4	
3.	Digital Design 1			50				50	ZO	4	
4.	Grafika edytorska 1			50				50	ZO	4	
5.	Podstawy projektowania produktu I			50				50	ZO	4	
6.	Programowanie 1			50				50	ZO	4	
7.	Projektowanie graficzne 1			50				50	ZO	4	
8.	Projektowanie produktu 1			50				50	ZO	4	
9.	Projektowanie przestrzeni i wnętrz 1			50				50	ZO	4	
10.	Projektowanie www (interfejs użytkownika) 1			50				50	ZO	4	
11.	Projektowanie wystaw 1			50				50	ZO	4	
12.	Rejestracja i montaż wideo 1			50				50	ZO	4	
13.	Typografia 1			50				50	ZO	4	
14.	Ceramika 1			50				50	ZO	4	
15.	Fotografia 1			50				50	ZO	4	
16.	Ilustracja 1			50				50	ZO	4	
17.	Tkanina i papier 1			50				50	ZO	4	
18.	Szkło 1			50				50	ZO	4	
				200				200		16	

Pozostałe zajęcia

rodzaj zajęć	godz	punkty ECTS
Szkolenie z zakresu BHK	4	0
Szkolenie biblioteczne	2	0

Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-learning			razem
		A	K	L	S	P				
Język obcy dla celów akademickich B2+			15					15	ZO	1
			15					15		1

Semestr II

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E /-	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-learning			razem
		A	K	L	S	P				
Wiedza o kulturze (ze szczególnym uwzględnieniem problemów kultury audiowizualnej)	26							26	E	2
Analiza dzieła sztuki			12					12	Z	1
Pracownia artystyczna - prezentacja				5				5	Z	-
	26		12	5				43	1	3

Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E /-	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-learning			razem
		A	K	L	S	P				
Nauki o kulturze	15		15					15	E	3
Nauki o sztuce	15		15							
	15		15					15	1	3

Studenci obu specjalności **ART i **DESIGN** muszą zgromadzić 24 punkty ECTS wybierając 6 pracowni: cztery pracownie specjalnościowe (16 ECTS) i dwie uzupełniające (8 ECTS).**

Kursy do specjalnościowe wyboru dla specjalności Art

(Student o specjalności ART musi dokonując wyboru zajęć z listy kursy o numerach 1-14), student musi zgromadzić 16 ECTS)

Kursy uzupełniające do wyboru dla specjalności Design

(Student o specjalności Design musi dokonując wyboru zajęć z listy (kursy o numerach 1-9), student musi zgromadzić 8 ECTS)

nazwa kursu		godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-learning			razem
			A	K	L	S	P				
1.	Animacja 2				50				50	ZO	4
2.	Grafika warsztatowa 2				50				50	ZO	4
3.	Druk wypukły 2				50				50	ZO	4
4.	Grafika cyfrowa 2				50				50	ZO	4
5.	Malarstwo i działania wizualne 2				50				50	ZO	4
6.	Pracownia interdyscyplinarna 2				50				50	ZO	4
7.	Rysunek 2				50				50	ZO	4
8.	Rzeźba i działania w przestrzeni 2				50				50	ZO	4
9.	Sitodruk 2				50				50	ZO	4
10.	Ceramika 2				50				50	ZO	4
11.	Fotografia 2				50				50	ZO	4
12.	Ilustracja 2				50				50	ZO	4
13.	Tkanina i papier 2				50				50	ZO	4
14.	Szkło 2				50				50	ZO	4
					200				200		16

Kursy specjalnościowe do wyboru dla specjalności Design

(Student o specjalności Design musi dokonując wyboru zajęć z listy (kursy o numerach 1-18), student musi zgromadzić 16 ECTS)

Kursy uzupełniające do wyboru dla specjalności Art

Student o specjalności ART musi dokonując wyboru zajęć z listy (kursy o numerach 1-13), student musi zgromadzić 8 ECTS

nazwa kursu		godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-learning			razem
			A	K	L	S	P				
1.	Animacja i motion graphic 2				50				50	ZO	4
2.	Concept art 2				50				50	ZO	4
3.	Digital Design 2				50				50	ZO	4
4.	Grafika edytorska 2				50				50	ZO	4
5.	Podstawy projektowania produktu II				50				50	ZO	4
6.	Programowanie 2				50				50	ZO	4
7.	Projektowanie graficzne 2				50				50	ZO	4
8.	Projektowanie produktu 2				50				50	ZO	4
9.	Projektowanie przestrzeni i wnętrz 2				50				50	ZO	4
10.	Projektowanie www (interfejs użytkownika) 2				50				50	ZO	4
11.	Projektowanie wystaw 2				50				50	ZO	4
12.	Rejestracja i montaż wideo 2				50				50	ZO	4
13.	Typografia 2				50				50	ZO	4
14.	Ceramika 2				50				50	ZO	4
15.	Fotografia 2				50				50	ZO	4
16.	Ilustracja 2				50				50	ZO	4
17.	Tkanina i papier 2				50				50	ZO	4
18.	Szkło 2				50				50	ZO	4
					200				200		16

Semestr III

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E /-	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					learn- razem			
		A	K	L	S	P				
Teoria sztuki	16							16	E	2
Wybrane zagadnienia z historii sztuki (sztuki wizualne)	26							26	E	1
Sztuka współczesna (wykład w języku angielskim)	25							25	E	1
	67							67	3	4

Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					E-learning	razem		
		A	K	L	S	P				
Seminarium dyplomowe					30			30	Z	2
Magisterska pracownia dyplomowa*				75				75	Z	6
				75	30			105		8

*Magisterska pracownia dyplomowa

Student wybiera magisterską pracownię dyplomową z listy odpowiadającej modułowi specjalności

Moduł ART
Animacja
Grafika warsztatowa
Druk wypukły
Grafika cyfrowa
Malarstwo i działania wizualne
Pracownia interdyscyplinarna
Rysunek
Rzeźba i działania w przestrzeni
Sitodruk
Ceramika
Fotografia
Ilustracja
Tkanina i papier
Szkło

Moduł DESIGN
Animacja i motion graphic
Concept art
Digital Design
Grafika edytorska
Projektowanie graficzne
Projektowanie produktu
Projektowanie przestrzeni i wnętrz
Projektowanie www (interfejs użytkownika)
Projektowanie wystaw
Rejestracja i montaż wideo
Typografia
Ceramika
Fotografia
Ilustracja
Tkanina i papier
Szkło

Studenci obu specjalności **ART i **DESIGN** muszą zgromadzić 12 punkty ECTS wybierając 2 pracownie: dwie pracownie specjalnościowe (12 ECTS) i jedną uzupełniającą (6 ECTS):**

Kursy specjalnościowe do wyboru dla specjalności Art

(Student o specjalności ART musi dokonując wyboru zajęć z listy (kursy o numerach 1-14), student musi zgromadzić 12 ECTS)

Kursy uzupełniające do wyboru dla specjalności Design

(Student o specjalności Design musi dokonując wyboru zajęć z listy (kursy o numerach 1-9), student musi zgromadzić 6 ECTS)

nazwa kursu		godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS
		W	zajęć w grupach					E-learning	razem		
			A	K	L	S	P				
1.	Animacja 3				75				75	ZO	6
2.	Grafika warsztatowa 3				75				75	ZO	6
3.	Druk wypukły 3				75				75	ZO	6
4.	Grafika cyfrowa 3				75				75	ZO	6
5.	Malarstwo i działania wizualne 3				75				75	ZO	6
6.	Pracownia interdyscyplinarna 3				75				75	ZO	6
7.	Rysunek 3				75				75	ZO	6
8.	Rzeźba i działania w przestrzeni 3				75				75	ZO	6
9.	Sitodruk 3				75				75	ZO	6
10.	Ceramika 3				75				75	ZO	6
11.	Fotografia 3				75				75	ZO	6
12.	Ilustracja 3				75				75	ZO	6
13.	Tkanina i papier 3				75				75	ZO	6
14.	Szkło 3				75				75	ZO	6
					150				150		12

Kursy specjalnościowe do wyboru dla specjalności Design

(Student o specjalności Design musi dokonując wyboru zajęć z listy (kursy o numerach 1-17), student musi zgromadzić 12 ECTS)

Kursy uzupełniające do wyboru dla specjalności Art

(Student o specjalności ART musi dokonując wyboru zajęć z listy (kursy o numerach 1-12), student musi zgromadzić 6 ECTS)

nazwa kursu		godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-learning			razem
			A	K	L	S	P				
1.	Animacja i motion graphic 3				75				75	ZO	6
2.	Concept art 3				75				75	ZO	6
3.	Digital Design 3				75				75	ZO	6
4.	Grafika edytorska 3				75				75	ZO	6
5.	Programowanie 3				75				75	ZO	6
6.	Projektowanie graficzne 3				75				75	ZO	6
7.	Projektowanie produktu 3				75				75	ZO	6
8.	Projektowanie przestrzeni i wnętrz 3				75				75	ZO	6
9.	Projektowanie www (interfejs użytkownika) 3				75				75	ZO	6
10.	Projektowanie wystaw 3				75				75	ZO	6
11.	Rejestracja i montaż wideo 3				75				75	ZO	6
12.	Typografia 3				75				75	ZO	6
13.	Ceramika 3				75				75	ZO	6
14.	Fotografia 3				75				75	ZO	6
15.	Ilustracja 3				75				75	ZO	6
16.	Tkanina i papier 3				75				75	ZO	6
17.	Szkło 3				75				75	ZO	6
					150				150		12

Semestr IV

Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E /-	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					E-learning	razem		
		A	K	L	S	P				
Seminarium dyplomowe					30			30	Z	2
Magisterska pracownia dyplomowa*				100				100	Z	8
Projektowanie portfolio**				50				50	Z	4
				150	30			180		14

*Magisterska pracownia dyplomowa

Student wybiera magisterską pracownię dyplomową z listy odpowiadającej modułowi specjalności

** Kurs projektowanie portfolio realizuje zagadnienia z podstaw przedsiębiorczości.

Moduł ART
Animacja
Grafika warsztatowa
Druk wypukły
Grafika cyfrowa
Malarstwo i działania wizualne
Pracownia interdyscyplinarna
Rysunek
Rzeźba i działania w przestrzeni
Sitodruk
Ceramika
Fotografia
Ilustracja
Tkanina i papier
Szkło

Moduł DESIGN
Animacja i motion graphic
Concept art
Digital Design
Grafika edytorska
Projektowanie graficzne
Projektowanie produktu
Projektowanie przestrzeni i wnętrz
Projektowanie www (interfejs użytkownika)
Projektowanie wystaw
Rejestracja i montaż wideo
Typografia
Ceramika
Fotografia
Ilustracja
Tkanina i papier
Szkło

Studenci obu specjalności muszą zgromadzić 6 punkty ECTS wybierając 1 pracownię specjalnościową (6 ECTS):

Kursy specjalnościowe do wyboru dla specjalności Art

(Student o specjalności ART musi dokonując wyboru zajęć z listy, student musi zgromadzić 6 ECTS)

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-learning			razem
		A	K	L	S	P				
Animacja 4				75				75	ZO	6
Grafika warsztatowa 4				75				75	ZO	6
Druk wypukły 4				75				75	ZO	6
Grafika cyfrowa 4				75				75	ZO	6
Malarstwo i działania wizualne 4				75				75	ZO	6
Pracownia interdyscyplinarna 4				75				75	ZO	6
Rysunek 4				75				75	ZO	6
Rzeźba i działania w przestrzeni 4				75				75	ZO	6
Sitodruk 4				75				75	ZO	6
Ceramika 4				75				75	ZO	6
Fotografia 4				75				75	ZO	6
Ilustracja 4				75				75	ZO	6
Tkanina i papier 4				75				75	ZO	6
Szkło 4				75				75	ZO	6
				75				75		6

Kursy specjalnościowe do wyboru dla specjalności Design

(Student o specjalności Design musi dokonując wyboru zajęć z listy, student musi zgromadzić 6 ECTS)

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-learning			razem
		A	K	L	S	P				
Animacja i montion graphic 4				75				75	ZO	6
Concept art 4				75				75	ZO	6
Digital Design 4				75				75	ZO	6
Grafika edytorska 4				75				75	ZO	6
Programowanie 4				75				75	ZO	6
Projektowanie graficzne 4				75				75	ZO	6
Projektowanie produktu 4				75				75	ZO	6
Projektowanie przestrzeni i wnętrz 4				75				75	ZO	6
Projektowanie www (interfejs użytkownika) 4				75				75	ZO	6
Projektowanie wystaw 4				75				75	ZO	6
Rejestracja i montaż wideo 4				75				75	ZO	6
Typografia 4				75				75	ZO	6
Ceramika 4				75				75	ZO	6
Fotografia 4				75				75	ZO	6
Ilustracja 4				75				75	ZO	6
Tkanina i papier 4				75				75	ZO	6
Szkło 4				75				75	ZO	6
				75				75		6

Egzamin dyplomowy

Tematyka	Punkty ECTS
Magisterski egzamin dyplomowy jest formą obrony teoretycznej (pisemnej) pracy dyplomowej i dyplomu artystycznego/projektowego, który jest prezentowany w trakcie egzaminu. Elementem egzaminu jest obowiązkowa autoprezentacja dotycząca zarówno pracy teoretycznej jak i dyplomu artystycznego/projektowego. W dalszej części egzamin dyplomowy polega na udzieleniu odpowiedzi na pytania zadawane przez członków Komisji egzaminu dyplomowego powołanej przez Dyrektora Instytutu Sztuki i Designu. Magisterska praca dyplomowa powinna składać się z zestawu prac będących realizacją określonego założenia artystycznego/projektowego, wykonaną na wysokim poziomie technologicznym i artystycznym świadczącym o rozwiniętej świadomości twórczej, inwencji i biegłości warsztatowej autora. Część teoretyczna pracy powinna być pisemną wypowiedzią na temat problematyki twórczości, zjawisk sztuki, wykazującą sprawność autora w posługiwaniu się pojęciami teorii sztuki, umiejętność analizowania i interpretowania dzieła oraz rozumienia zjawisk występujących w sferze sztuki, w tym także współczesnych środków przekazu multimedialnego.	10

Kraków, 29.05.2026

Uchwała Rady Instytutu Sztuki i Designu
z dnia 29 maja 2026 roku,
w sprawie zatwierdzenia planu studiów
kierunku Art&Design
prowadzonego przez Instytut Sztuki i Designu
2026/27

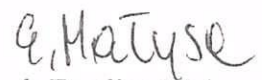
Rada Instytutu Sztuki i Designu poparła większością głosów, w głosowaniu tajnym, plany studiów stacjonarnych kierunku Art&Design II stopnia, prowadzonego przez ISZD, dla cyklu studiów rozpoczynającego się w r.a. 2026/27.

DYREKTOR
Instytutu Sztuki i Designu


dr hab. Agnieszka Łukaszewska, prof. UKEN

Opinia Instytutowej Rady Jakości Kształcenia

Rada Jakości Kształcenia w Instytucie Sztuki i Designu dla kierunków artystycznych zaopiniowała pozytywnie plan studiów wyższych na kierunku Art & Design, studia II stopnia, stacjonarne, rozpoczynających się w roku akademickim 2026/2027.



dr Ewelina Małysa

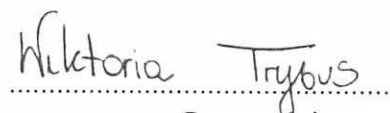
Przewodnicząca Rady Jakości Kształcenia
w Instytucie Sztuki i Designu dla kierunków artystycznych

Kraków, 03.06.2026r.

OPINIA

Instytutowej Rady Samorządu Studentów
Instytutu Sztuki i Designu

W imieniu Instytutowej Rady Samorządu Studentów Instytutu Sztuki i Designu opiniuję pozytywnie plan studiów kierunku **Art&Design** dla studiów stacjonarnych rozpoczynających się w roku akademickim 2026/2027.



Przewodnicząca
Instytutowej Rady Samorządu Studentów
Instytutu Sztuki i Designu