

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

*data przyjęcia przez Radę Instytutu
29.05.2026*

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%
Kod ISCED	0212
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.

Efekty uczenia się

OPIS ZAKŁADANYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Opis zakładanych efektów uczenia się uwzględnia:

1. Uniwersalne charakterystyki pierwszego stopnia określone w załączniku do ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji
2. Charakterystyki drugiego stopnia określone w załączniku do rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji w tym efektów uczenia się umożliwiających uzyskanie kompetencji inżynierskich.

Opis zakładanych efektów jest ujęty w trzech kategoriach:

WIEDZY (W):

WG – zakres i głębia - kompletność perspektywy poznawczej i zależności

WK – kontekst - uwarunkowania i skutki

UMIEJĘTNOŚCI (U)

UW – wykorzystanie wiedzy - rozwiązywane problemy i wykonywane zadania

UK – komunikowanie się - odbieranie i tworzenie wypowiedzi, upowszechnianie wiedzy w środowisku naukowym i posługiwanie się językiem obcym

UO – organizacja pracy - planowanie i praca zespołowa

UU – uczenie się - planowanie własnego rozwoju i rozwoju innych osób

KOMPETENCJI (K).

KK – oceny - krytyczne podejście

KO – odpowiedzialność - wypełnianie zobowiązań społecznych i działanie na rzecz interesu publicznego

KR – rola zawodowa - niezależność i rozwój etosu

Symbol efektu kierunkowego	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się PRK Symbol charakterystyk uniwersalnych I stopnia ¹ i II stopnia ²	Formy sprawdzania efektów uczenia się
WIEDZA (absolwent zna i rozumie)			
K_W01	Zna zaawansowane zagadnienia sztuki współczesnej, kultury i historii rozwoju mediów cyfrowych.	P6U_W, P6S_WG	prezentacja i udział w dyskusji; test/sprawdzian/egzamin/kolokwium; projekt indywidualny/grupowy
K_W02	Zna główne strategie w zakresie projektowania mediów cyfrowych.	P6U_W, P6S_WG	projekt indywidualny/grupowy; dzieło/utwór/portfolio; prezentacja i udział w dyskusji
K_W03	Dysponuje zaawansowaną wiedzą na temat projektowania cyfrowych aplikacji i utworów multimedialnych.	P6U_W, P6S_WG	projekt indywidualny/grupowy; zadania/prace laboratoryjne; dzieło/utwór/portfolio; prezentacja
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	projekt indywidualny/grupowy; zadania/prace laboratoryjne; dzieło/utwór/portfolio; prezentacja

¹ Zgodnie z załącznikiem do ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (Dz. U. z 2016 r. poz.64 z późn. zm.)

² Zgodnie z załącznikiem do rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. z 2018 r. poz. 2218).

K_W05	Orientuje się w zakresie problematyki związanej z technologiami IT stosowanymi w projektowaniu aplikacji cyfrowych i utworów multimedialnych.	P6U_W, P6S_WG	zadania/prace laboratoryjne; projekt indywidualny/grupowy; test/sprawdzian/kolokwium; prezentacja
K_W06	Posiada wiedzę w zakresie zaawansowanym dotyczącą technologii informacyjnej (IT) i jest świadomy jej związków z kulturą.	P6U_W, P6S_WK	prezentacja i udział w dyskusji; test/sprawdzian/egzamin/kolokwium; projekt indywidualny/grupowy
K_W07	Zna publikacje dotyczące obszaru sztuk wizualnych: pięknych i projektowych, oraz obszaru technologii informacyjnych.	P6U_W, P6S_WK	prezentacja i udział w dyskusji; praca pisemna/zaliczenie pisemne/esej; aktywność/praca podczas zajęć
K_W08	Zna prawne aspekty związane z wykonywaniem zawodu wynikające ze specyfiki kierunku studiów.	P6U_W, P6S_WK	test/sprawdzian/zaliczenie pisemne; praca pisemna/esej; analiza przypadku / case study
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	projekt indywidualny/grupowy; dzieło/utwór/portfolio; prezentacja i udział w dyskusji
K_W10	Posiada zaawansowaną wiedzę o roli i strategii mediów w cyberkulturze.	P6U_W, P6S_WK	prezentacja i udział w dyskusji; projekt indywidualny/grupowy; test/sprawdzian/egzamin/kolokwium
K_W11	Posiada wiedzę na poziomie zaawansowanym nt. wykorzystywania technologii informacyjnych w celu realizacji projektów interaktywnych.	P6U_W, P6S_UW	projekt indywidualny/grupowy; zadania/prace laboratoryjne; dzieło/utwór/portfolio; prezentacja
UMIEJĘTNOŚCI (absolwent umie i potrafi)			
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	projekt indywidualny/grupowy; dzieło/utwór/portfolio; prezentacja i udział w dyskusji
K_U02	Posiada umiejętność kreatywnego poszukiwania rozwiązań projektowych o charakterze interaktywnym.	P6U_U, P6S_UW	projekt indywidualny/grupowy; zadania/prace laboratoryjne; prezentacja; dzieło/utwór/portfolio
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	dzieło/utwór/portfolio; projekt indywidualny/grupowy; zadania/prace laboratoryjne; praca podczas zajęć
K_U04	Posługuje się językiem obcym na poziomie B2 w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin związanych z kierunkiem studiów.	P6U_U, P6S_UK	prezentacja; udział w dyskusji; test/egzamin/kolokwium; praca pisemna/zaliczenie pisemne
K_U05	Sprawnie wykorzystuje aktualne technologie informacyjne i osiągnięcia nauki do planowania,	P6U_U, P6S_UK	projekt indywidualny/grupowy; zadania/prace laboratoryjne;

	realizacji zaawansowanych projektów.		dzieło/utwór/portfolio; prezentacja
K_U06	Posiada rozwiniętą zdolność realizacji własnych, oryginalnych koncepcji artystycznych w pracy indywidualnej i zespołowej.	P6U_U, P6S_UO	projekt indywidualny/grupowy; dzieło/utwór/portfolio; aktywność/praca podczas zajęć; prezentacja
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	projekt indywidualny/grupowy; dzieło/utwór/portfolio; zadania/prace laboratoryjne; prezentacja
K_U08	Potrafi poszukiwać indywidualnych rozwiązań projektowych uwzględniających estetyczne i użytkowe funkcje projektu. Ma umiejętność twórczej, samodzielnej pracy projektowej.	P6U_U, P6S_UU	projekt indywidualny/grupowy; dzieło/utwór/portfolio; prezentacja i udział w dyskusji
K_U09	Posiada umiejętność kreatywnego stosowania różnych metod cyfrowej rejestracji i przetwarzania obrazu, i dźwięku.	P6U_U, P6S_UW	dzieło/utwór/portfolio; projekt indywidualny/grupowy; zadania/prace laboratoryjne; prezentacja
K_U10	Planuje, projektuje i przeprowadza analizę jakości i użyteczności tworzonych projektów.	P6U_U, P6S_UO	projekt indywidualny/grupowy; zadania/prace laboratoryjne; prezentacja; dzieło/utwór/portfolio
K_U11	Integruje zdobytą wiedzę informatyczną, estetyczną, komunikacyjną, użytkową w koncepcji artystycznej.	P6U_U, P6S_UW	projekt indywidualny/grupowy; dzieło/utwór/portfolio; prezentacja i udział w dyskusji; zadania/prace laboratoryjne
KOMPETENCJE SPOŁECZNE (absolwent jest gotów do)			
K_K01	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych oraz potrafi ocenić inne przedsięwzięcia z zakresu kultury i nowych mediów.	P6U_K, P6U_KO	prezentacja i udział w dyskusji; aktywność/praca podczas zajęć; dzieło/utwór/portfolio
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	projekt indywidualny/grupowy; aktywność/praca podczas zajęć; prezentacja
K_K03	Prezentuje własne projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi.	P6U_K, P6U_KO	prezentacja; udział w dyskusji; dzieło/utwór/portfolio; projekt indywidualny/grupowy
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	aktywność/praca podczas zajęć; prezentacja; projekt indywidualny/grupowy
K_K05	Rozumie podstawowe aspekty prawa funkcjonujące w obszarze kultury i sztuki.	P6U_K, P6U_KO	analiza przypadku / case study; udział w dyskusji; aktywność/praca podczas zajęć; prezentacja
K_K06	Uczy się z wykorzystaniem technik kształcenia zdalnego oraz dostępnej literatury branżowej.	P6U_K, P6S_KR	e-learning; aktywność/praca podczas zajęć; prezentacja; samoocena; udział w dyskusji

K_K07	Wykorzystuje umiejętności samodzielnego uczenia się oraz dzielenia się wiedzą w pracy zespołowej.	P6U_K, P6S_KR	projekt grupowy; aktywność/praca podczas zajęć; prezentacja i udział w dyskusji; współpraca w zespole
-------	---	--------------------------	---

Grupa przedmiotów/ przedmiot	Treści programowe	Efekty uczenia się dla grupy/przedmiotu
Moduł podstaw projektowania i warsztatu cyfrowego Przedmioty: Edytory graficzne; Typografia A; Typografia B; Podstawy modelowania 3D; Podstawy programowania A; Podstawy programowania B; Programowanie A; Programowanie B; Projektowanie graficzne A; Projektowanie graficzne B.	Podstawy pracy w środowiskach grafiki rastrowej i wektorowej, typografii, projektowania graficznego, modelowania 3D oraz programowania. Kształcenie obejmuje projektowanie komunikatu wizualnego, rozwijanie kompetencji warsztatowych, tworzenie podstawowych struktur aplikacji i utworów cyfrowych, analizę funkcjonalności oraz dokumentowanie procesu projektowego.	K_W02, K_W03, K_W04, K_W05, K_W06, K_W11; K_U02, K_U03, K_U05, K_U07, K_U08, K_U10, K_U11; K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K06, K_K07
Moduł projektowania interfejsów, aplikacji i doświadczeń użytkownika UI/UX Przedmioty: Interfejs graficzny; Interfejs graficzny – Projektowanie aplikacji A; Interfejs graficzny – Projektowanie aplikacji B; Interfejs graficzny – Projektowanie aplikacji C; Interfejs graficzny – Projektowanie aplikacji D; Interfejs graficzny – Projektowanie stron A; Interfejs graficzny – Projektowanie stron B; Interfejs graficzny – Projektowanie stron C; Interfejs graficzny – Projektowanie stron D.	Projektowanie interfejsów graficznych, aplikacji cyfrowych i stron internetowych z uwzględnieniem funkcjonalności, użyteczności, dostępności, komunikacji wizualnej oraz doświadczenia użytkownika. Kształcenie obejmuje analizę potrzeb odbiorcy, projektowanie struktury informacji, prototypowanie, testowanie rozwiązań, tworzenie systemów wizualnych dla środowisk cyfrowych oraz przygotowanie projektów do prezentacji i wdrożenia.	K_W02, K_W03, K_W04, K_W05, K_W06, K_W08, K_W09, K_W11; K_U02, K_U03, K_U05, K_U07, K_U08, K_U10, K_U11; K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K06, K_K07
Moduł nowych mediów, interakcji i przestrzeni cyfrowej Przedmioty: Game design A; Game design B; Projektowanie rozszerzonej rzeczywistości XR A; Projektowanie rozszerzonej rzeczywistości XR B; Pracownia transmediów A; Pracownia transmediów B.	Projektowanie utworów interaktywnych, środowisk cyfrowych, narracji transmedialnych, doświadczeń rozszerzonej rzeczywistości oraz struktur gry. Kształcenie obejmuje pracę z relacją między użytkownikiem, interfejsem, przestrzenią fizyczną i cyfrową, tworzenie prototypów, projektowanie doświadczenia odbiorcy, testowanie rozwiązań interaktywnych oraz krytyczną analizę roli nowych mediów w kulturze współczesnej.	K_W01, K_W02, K_W03, K_W05, K_W06, K_W09, K_W10, K_W11; K_U01, K_U02, K_U03, K_U05, K_U06, K_U08, K_U10, K_U11; K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K06, K_K07
Moduł obrazu, fotografii i wideo cyfrowego Przedmioty: Fotografia cyfrowa A; Fotografia cyfrowa B; Rejestracja i montaż wideo A; Rejestracja i montaż wideo B; Podstawy animacji cyfrowej.	Cyfrowa rejestracja, przetwarzanie i montaż obrazu oraz dźwięku; podstawy fotografii cyfrowej, wideo, animacji cyfrowej, pracy z narracją wizualną oraz obrazem jako elementem utworu multimedialnego i interaktywnego. Kształcenie obejmuje świadome posługiwanie się narzędziami rejestracji i postprodukcji obrazu, podstawowe strategie montażowe oraz przygotowanie materiałów wizualnych do dalszych	K_W01, K_W04, K_W09, K_W10; K_U01, K_U03, K_U05, K_U07, K_U09, K_U11; K_K01, K_K03, K_K07

	działów projektowych i artystycznych.	
Moduł projektowo-artystyczny do wyboru Przedmioty: Fotografia A; Fotografia B; Fotografia C; Fotografia D; Concept art A; Concept art B; Concept art C; Concept art D; Wideo A; Wideo B; Wideo C; Wideo D; Motion Graphic A; Motion Graphic B; Extended Animation A; Extended Animation B; Artbook i komiks A; Artbook i komiks B; Artbook i komiks C; Artbook i komiks D.	Indywidualne i zespołowe realizacje w obszarach fotografii, concept artu, wideo, motion graphic, animacji rozszerzonej, artbooka i komiksu. Moduł rozwija autorski język wizualny, eksperyment, prototypowanie, narrację wizualną, pracę z obrazem statycznym i ruchomym, analizę użyteczności formy oraz profesjonalną prezentację projektu.	K_W02, K_W03, K_W04, K_W09, K_W10; K_U01, K_U02, K_U03, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11; K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K07
Moduł teoretyczny, humanistyczny i prawny Przedmioty: Psychofizjologia widzenia; Kultura audiowizualna A; Kultura audiowizualna B; Historia sztuki A; Historia sztuki B; Wybrane zagadnienia z historii dizajnu; Cyberkultura A; Cyberkultura B; Metodologia teorii sztuki; Ochrona własności intelektualnej.	Historia sztuki, historia dizajnu, kultura audiowizualna, cyberkultura, metodologia teorii sztuki, psychofizjologia widzenia oraz ochrona własności intelektualnej. Treści obejmują konteksty kulturowe, estetyczne, prawne, społeczne i technologiczne projektowania mediów cyfrowych, a także krytyczną refleksję nad rolą obrazu, interfejsu, technologii i mediów w kulturze współczesnej.	K_W01, K_W06, K_W07, K_W08, K_W09, K_W10; K_U04, K_U05, K_U11; K_K01, K_K02, K_K05, K_K06
Moduł językowy i ogólnouczeniowy Przedmioty: Język obcy B2; Moduł kultura fizyczna; Szkolenie biblioteczne; Szkolenie BHK.	Język obcy B2, moduł kultury fizycznej oraz szkolenia ogólnouczeniowe. Moduł rozwija kompetencje komunikacyjne, umiejętność korzystania z zasobów uczelni i literatury branżowej, organizację pracy własnej, odpowiedzialność oraz gotowość do dalszego samokształcenia.	K_U04; K_K02, K_K04, K_K06, K_K07
Moduł pracy dyplomowej i wdrażania projektów twórczych Przedmioty: Laboratorium Rozwoju i Wdrażania Projektów Twórczych; Licencjacka pracownia dyplomowa; Seminarium dyplomowe; Egzamin dyplomowy.	Koncepcja, realizacja, dokumentacja, wdrożenie, opis teoretyczny i publiczna prezentacja autorskiego projektu dyplomowego. Moduł obejmuje rozwijanie indywidualnej koncepcji artystyczno-projektowej, przygotowanie projektu do prezentacji, analizę jego kontekstu kulturowego, technologicznego i użytkowego, a także podstawy przedsiębiorczości, autoprezentacji i wdrażania projektów twórczych.	K_W01–K_W11; K_U01–K_U11; K_K01–K_K07

Wskazanie związków z misją uczelni i strategią jej rozwoju	Program studiów Digital Design realizuje misję uczelni poprzez łączenie kształcenia artystycznego, humanistycznego i technologicznego, rozwijanie kompetencji twórczych oraz przygotowanie studentów do świadomego uczestnictwa w kulturze cyfrowej. Kierunek wspiera model kształcenia oparty na badaniu, eksperymencie, pracy projektowej i refleksji nad społeczną odpowiedzialnością twórcy. Szczególne znaczenie mają: rozwijanie innowacyjnych metod projektowania mediów cyfrowych, wykorzystanie aktualnych technologii informacyjnych, interdyscyplinarność, krytyczne myślenie, praca zespołowa oraz odpowiedzialne funkcjonowanie absolwenta na rynku pracy i w środowisku kultury.
--	--

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 szczególnym 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
--	---------------------------

Podsumowanie:

Liczba semestrów i punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów	6 semestrów / 180 ECTS
Łączna liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i osoby studiującej	2235 godz (bez WF i zajęć bez ECTS)
Łączna liczba punktów ECTS, jaką osoba studiująca musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	166 ECTS (bez Egzaminu dyplomowego, Języka obcego oraz Kursu Ochrona własności intelektualnej - e-learning)
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom związanym z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów	166 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	15 ECTS
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	58 ECTS
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym (jeżeli program studiów przewiduje praktyki)	Nie dotyczy
Wymiar praktyk zawodowych (jeżeli program studiów przewiduje praktyki)	Nie dotyczy
W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego.	60 godzin
Łączna liczba godzin zajęć na studiach prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.	21 godzin: Ochrona własności intelektualnej 15 h, szkolenie biblioteczne 2 h, szkolenie BHK 4 h
Łączna liczba godzin zajęć / punktów ECTS kształcenia w zakresie języków obcych	110 godzin / 10 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)	92%

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.

PLAN STUDIÓW W UKŁADZIE SEMESTRALNYM

Semestr I

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					E-learn ing	Raz em		
		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	0	30

Pozostałe zajęcia

rodzaj zajęć	godz.	punkty ECTS
Szkolenie biblioteczne (<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	2	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 - 1			40					40	Z	3
			40					40	Z	3

Semestr III

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkt y 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	1	15

Kursy do wyboru (3 z 7)

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 - 2				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	0	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	1	14

Kursy do wyboru (3 z 7)

nazwa kursu		godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS		
		W	zajęć w grupach					E-lea rning				Raze m
			A	K	L	S	P					
Język obcy B2 - 3				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	1	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	0	11

* Kurs zawiera treści i zagadnienia z podstaw przedsiębiorczości

Kursy do wyboru (3 z 7)

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		
				150				150	0	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	0	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	0	8

Kursy do wyboru (3 z 7)

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	0	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					25			25	Z	2
				60	25			85	0	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, 29.05.2026

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

Rada Instytutu Sztuki i Designu poparła większością głosów, w głosowaniu tajnym, plany studiów stacjonarnych kierunku Digital Design I 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 program i plan studiów wyższych na kierunku Digital Design, studia I 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 **Digital Design** dla studiów stacjonarnych rozpoczynających się w roku akademickim 2026/2027.

Wiktoria Trybus

Przewodnicząca
Instytutowej Rady Samorządu Studentów
Instytutu Sztuki i Designu