

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

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

pieczęć i podpis Dyrektora

Studia wyższe na kierunku	Komunikacja Wizualna
Dziedzina/y	Dziedzina sztuki, nauki humanistyczne
Dyscyplina wiodąca (% udział)	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (95%)
Pozostałe dyscypliny (% udział)	Nauki o sztuce (5%)
Kod ISCED	0211
Poziom	Studia pierwszego stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma prowadzenia	Studia stacjonarne
Specjalności	
Punkty ECTS	180
Czas realizacji (liczba semestrów)	6 semestrów
Uzyskiwany tytuł zawodowy	licencjat

Warunki przyjęcia na studia	Warunkiem przyjęcia na studia jest posiadanie świadectwa dojrzałości oraz pozytywny wynik postępowania kwalifikacyjnego. Dodatkowy egzamin wstępny (uzdolnień) Etap I – portfolio Do I etapu egzaminu zostają zakwalifikowane osoby, które spełniły wymogi formalne w systemie rekrutacyjnym wraz z załączeniem portfolio. Portfolio to prezentacja ekranowa w postaci kilkustronicowego dokumentu PDF (np. w formacie A4) obejmującego dotychczasowe twórcze działania kandydata/kandydatki. Prace prezentowane w portfolio mogą być wykonane w dowolnych technikach: odręcznie lub zrealizowane cyfrowo (np. z pomocą komputera w dowolnych programach, aparatu fotograficznego, itp.) Do portfolio szczególnie warto dołączyć prace plastyczne związane z projektowaniem. Prace można uzupełnić krótkimi opisami. Zakres prac i ich liczba stanowią indywidualny wybór kandydatów/kandydatek. Do prezentacji można dołączyć przykłady prac innych autorów (np. grafiki, ilustracje, fotografie, itp.) aby pokazać źródła własnych inspiracji twórczych. W przypadku dołączenia takich prac należy wyraźnie opisać, czyjego są autorstwa. Kandydat/kandydatka załącza portfolio przed zakończeniem rejestracji w systemie rekrutacyjnym. Maksymalny rozmiar pliku PDF to 100 MB. Portfolio należy podpisać swoim imieniem i nazwiskiem WYŁĄCZNIE na pierwszej stronie. Pozytywna ocena z I etapu egzaminu kwalifikuje do II etapu. Etap II — egzamin praktyczny i rozmowa kwalifikacyjna Egzamin praktyczny to zadanie rysunkowo-projektowe wymagające kreatywnego rozwiązania. Doceniana będzie pomysłowość, oryginalność koncepcji, wnikliwość opracowania, komunikatywność, walory estetyczne. Celem jest sprawdzenie twórczych predyspozycji kandydata/kandydatki do podjęcia studiów na kierunku Komunikacja Wizualna. Rozmowa kwalifikacyjna z kandydatami/kandydatkami na temat ich zainteresowań twórczych na podstawie portfolio załączonego do systemu w trakcie procesu rejestracji oraz wykonanego egzaminacyjnego zadania rysunkowo-projektowego.
------------------------------------	--

Symbol efektu kierunkowego	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się zgodnych z Polską Ramą Kwalifikacji		Formy sprawdzania efektów uczenia się
		Symbol charakterystyk uniwersalnych I stopnia	Symbol charakterystyk II stopnia	
WIEDZA				
K_W01	Posiada wiedzę o aktualnym projektowaniu wizualnym (2D) zorientowanym na przekaz oraz dostępność treści, w szczególności o mediach wykorzystujących pismo, obraz, znak.	P6U_W	P6S_WG	Projekt indywidualny, Prezentacja, Dzieło, Aktywność, Udział w dyskusji, Praca laboratoryjna, Utwór, Sprawdzian, Test, E-learning, Portfolio, Test, Projekt grupowy, Case study / Studium przypadku, Praca dyplomowa
K_W02	Posiada wiedzę o historycznym projektowaniu wizualnym oraz zna historię sztuk projektowych i designu.	P6U_W	P6S_WG	Projekt indywidualny, Prezentacja, Dzieło, Aktywność, Udział w dyskusji, Praca laboratoryjna, Test, Zaliczenie ustne, Praca pisemna (esej), Egzamin, Projekt grupowy, Portfolio, Praca dyplomowa
K_W03	Zna teorię i estetykę kultury, również w odniesieniu do człowieka jego otoczenia i środowiska w powiązaniu z praktykę twórczą.	P6U_W	P6S_WG	Zaliczenie ustne, Prezentacja, Dzieło, Projekt grupowy, Test, Zaliczenie pisemne, Udział w dyskusji, Aktywność, E-learning, Projekt indywidualny, Egzamin, Portfolio, Praca dyplomowa, Egzamin dyplomowy
K_W04	Zna zagadnienia związane z komunikacją, informacją i ich mediami i formami w kontekście praktyki projektowej.	P6U_W	P6S_WG	komplet plików odpowiadających wszystkim zadaniom zamieszczonych w katalogu imiennym na teams, Projekt indywidualny, Prezentacja, Zaliczenie pisemne, Udział w dyskusji, Test, E-learning, Dzieło, Utwór, Aktywność, Dzieło, Praca laboratoryjna, Zaliczenie ustne, Portfolio, Case study / Studium przypadku, praca pisemna, projekt grupowy, Egzamin pisemny, Gry dydaktyczne, Praca dyplomowa
K_W05	Posiada wiedzę o formalnych, estetycznych, strukturalnych i znaczeniowych elementach wizualnego utworu projektowego.	P6U_W	P6S_WG	Zaliczenie ustne, Prezentacja, Dzieło, Projekt indywidualny, Udział w dyskusji, Ćwiczenia w szkole, Test, Zaliczenie pisemne, Udział w dyskusji, Zaliczenie ustne, Projekt indywidualny, Aktywność, Praca laboratoryjna, E-learning, Projekt grupowy, Portfolio,

K_W06	Posiada wiedzę niezbędną do projektowania: tożsamości wizualnej, projektowania publikacji drukowanych i interfejsów ekranowych, wizualizowania informacji, projektowania dla branży produktów, sprzedaży i reklamy.	P6U_W	P6S_WG	Projekt indywidualny, Dzieło, Aktywność, Zadania laboratoryjne, Udział w dyskusji, Projekt grupowy, Prezentacja,
K_W07	Posiada wiedzę o procesie projektowym, narzędziach i metodach i sposobach pracy oraz o organizacji twórczej pracy projektowej.	P6U_W	P6S_WG	komplet plików odpowiadających wszystkim zadaniom zamieszczonych w katalogu imiennym na teams, Projekt indywidualny, Udział w dyskusji, Ćwiczenia w szkole, Projekt grupowy, Dzieło, Utwór, Aktywność, Zadania laboratoryjne, Portfolio, Prezentacja, Test, Case study / Studium przypadku, E-learning, Egzamin dyplomowy
K_W08	Zna współczesne technologie i narzędzia do tworzenia i przetwarzania obrazu, w szczególności cyfrowe techniki obrazowania wektorowego i bitmapowego, wizualizacji 3D, oraz techniki do efektów kinetycznych i interaktywnych.	P6U_W	P6S_WG	komplet plików odpowiadających wszystkim zadaniom zamieszczonych w katalogu imiennym na teams, Projekt indywidualny, Prezentacja, Dzieło, Aktywność, Zadania laboratoryjne, Portfolio
K_W09	Zna zagadnienia działalności projektowej w jej rynkowych, finansowych i prawnych aspektach.	P6U_W	P6S_WG	Projekt indywidualny, Portfolio, Prezentacja, Udział w dyskusji, Projekt grupowy, Aktywność
UMIEJĘTNOŚCI				
K_U01	Posiada i rozwija umiejętności warsztatowe i kompetencje twórcze niezbędne do realizacji różnorodnych, oryginalnych i autorskich utworów o charakterze dzieła plastycznego służących do komunikacji wizualnej.	P6U_U	P6S_UW P6S_UU	komplet plików odpowiadających wszystkim zadaniom zamieszczonych w katalogu imiennym na teams, Projekt indywidualny, Prezentacja, Dzieło, Aktywność, Udział w dyskusji, Praca laboratoryjna, Projekt grupowy, Utwór, Zadania laboratoryjne, Sprawdzian, Test, Portfolio, Praca pisemna, Praca dyplomowa, Egzamin dyplomowy
K_U02	Potrafi zaprojektować warstwę wizualną w powiązaniu z treścią i funkcją, wizualizuje informacje w formach przeznaczonych do druku i na ekrany.	P6U_U	P6S_UW	Zaliczenie ustne, Prezentacja, Dzieło, Projekt indywidualny, komplet plików odpowiadających wszystkim zadaniom zamieszczonych w katalogu imiennym na teams, Portfolio, Udział w dyskusji, Zaliczenie pisemne
K_U03	Potrafi projektować utwory o charakterze dwuwymiarowym (2D) szczególnie w ich	P6U_U	P6S_UW	Zaliczenie ustne, Prezentacja, Dzieło, komplet plików odpowiadających wszystkim zadaniom zamieszczonych w

	aspektach: estetycznym i komunikacyjnym.			catalogu imiennym na teams, Projekt indywidualny, Aktywność, Udział w dyskusji, Praca laboratoryjna, Projekt grupowy, Utwór
K_U04	Potrafi projektować z wykorzystaniem cyfrowych technik tworzenia i przetwarzania obrazu: wektorowych, bitmapowych, wizualizacji 3D, oraz technik do efektów kinetycznych i interaktywnych.	P6U_U	P6S_UW	komplet plików odpowiadających wszystkim zadaniom zamieszczonych w katalogu imiennym na teams, Projekt indywidualny, Prezentacja, Dzieło, Aktywność, Praca laboratoryjna, Portfolio, Udział w dyskusji
K_U05	Potrafi projektować kompleksowe formy użytkowe w obszarach: projektowanie identyfikacji wizualnych, projektowanie publikacji, projektowanie informacji, projektowanie interfejsów ekranowych, projektowanie opakowań i ekspozycji produktów.	P6U_U	P6S_UW	Dzieło, Projekt indywidualny, Prezentacja, Udział w dyskusji, Aktywność, Zadania laboratoryjne, Portfolio, Projekt grupowy
K_U06	Idee i opracowania projektowe potrafi dokumentować i przedstawiać w różnorodnej formie: prezentacji materiału wizualnego, opisu, wystąpienia publicznego.	P6U_U	P6S_UW	Zaliczenie ustne, Prezentacja, Dzieło, Projekt indywidualny, Projekt grupowy, Test, E-learning, Aktywność, Udział w dyskusji, Praca laboratoryjna, Portfolio, Praca pisemna (esej), Zaliczenie pisemne, Praca dyplomowa, Egzamin dyplomowy
K_U07	Posługuje się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy i korzysta w tym języku z terminologii z zakresu sztuki.	P6U_U	P6S_UW	Dzieło, Utwór, Aktywność, Test, E-learning, Projekt grupowy, Prezentacja, Egzamin pisemny, Projekt indywidualny, Gry dydaktyczne
KOMPETENCJE SPOŁECZNE				
K_K01	Wykazuje się samodzielnością w pracy projektowej i postawą niezależnego twórcy, wykorzystując swój indywidualny potencjał.	P6U_K	P6S_KK	Zaliczenie ustne, Prezentacja, Dzieło, Projekt indywidualny, Aktywność, Udział w dyskusji, Praca laboratoryjna, Projekt grupowy, Portfolio, E-learning, Case study / Studium przypadku, Praca dyplomowa, Egzamin dyplomowy
K_K02	Posiada kompetencje umożliwiające pracę w zespole, we współpracy ze specjalistami z innych dziedzin.	P6U_K	P6S_KR	komplet plików odpowiadających wszystkim zadaniom zamieszczonych w katalogu imiennym na teams, Projekt indywidualny, Prezentacja, Projekt grupowy, Aktywność, E-learning, Udział w dyskusji, Praca laboratoryjna, Case study / Studium przypadku

K_K03	Jest przygotowany do rozwijania swoich kompetencji twórczych, zdobywania i poszerzania wiedzy oraz umiejętności, szczególnie w warunkach zmieniającego się otoczenia, przemian społecznych, kulturowych, estetycznych i technologicznych.	P6U_K	P6S_KK	Projekt indywidualny, Udział w dyskusji, Ćwiczenia w szkole, Projekt grupowy, Aktywność, Zadania laboratoryjne, Prezentacja, E-learning, Praca pisemna (esej), Praca laboratoryjna, Case study / Studium przypadku, Egzamin dyplomowy
K_K04	Jest zdolny do krytycznej refleksji na tematy kreacji, projektowania i kultury wizualnej, w dyskursie estetycznym, społecznym i zawodowym.	P6U_K	P6S_KO P6S_KR P6S_KK	Zaliczenie ustne, Prezentacja, Dzieło, Udział w dyskusji, Projekt indywidualny, Aktywność, Praca laboratoryjna, Praca pisemna (esej), Projekt grupowy, Egzamin, Praca dyplomowa, Egzamin dyplomowy
K_K05	Posiada kompetencje niezbędne do odpowiedzialnej pracy projektanta we współczesnym społeczeństwie.	P6U_K	P6S_KO P6S_KR	komplet plików odpowiadających wszystkim zadaniom zamieszczonych w katalogu imiennym na teams, Projekt indywidualny, Prezentacja, Dzieło, Aktywność, Udział w dyskusji, Praca laboratoryjna, E-learning, Portfolio
K_K06	Własne idee i opracowania projektowe potrafi komunikować w różnorodnej formie: prezentacji materiału wizualnego, opisu, wystąpienia publicznego.	P6U_K	P6S_KR P6S_KK	Zaliczenie ustne, Prezentacja, Dzieło, Projekt indywidualny, Projekt grupowy, Udział w dyskusji, E-learning, Aktywność, Praca laboratoryjna, Portfolio, Praca dyplomowa, Egzamin dyplomowy

Grupa przedmiotów/ przedmiot	Treści programowe	Efekty uczenia się dla grupy/przedmiotu
Narracje wizualne	Kurs ten rozwija umiejętności wizualnego zapisu idei i skojarzeń z wykorzystaniem rysunku odręcznego oraz metod kreatywnego myślenia. Kształci kompetencje w zakresie komunikacji wizualnej, projektowania przekazu odnoszącego się do problemów społecznych oraz działań w przestrzeni publicznej. Doskonali umiejętność prezentacji koncepcji projektowych poprzez stosowanie różnorodnych technik rysunkowych, narracyjnych i kompozycyjnych.	K_W01, K_W03, K_W05, K_U02, K_U03, K_U06, K_K01, K_K04, K_K06,
Obrazowanie bitmapowe I, Obrazowanie bitmapowe II	Celem zajęć jest rozwijanie zaawansowanych kompetencji w zakresie edycji i twórczego wykorzystania grafiki bitmapowej z użyciem profesjonalnych narzędzi (Adobe Photoshop, Camera Raw, Lightroom). Student doskonali umiejętności pozyskiwania, obróbki i adaptacji obrazów rastrowych do celów projektowych i artystycznych, w tym zaawansowanego retuszu, korekcji tonalnej i kolorystycznej, fotomontażu oraz pracy z krzywymi, warstwami, maskami, obiektami inteligentnymi i metodami zaznaczania. W ramach zajęć omawiane są również formaty plików graficznych, modele barw, praca z teksturami, typografią i elementami wektorowymi, edycja mockupów, Camera Raw oraz automatyzacja pracy w Photoshopie. Zajęcia rozwijają także kompetencje w zakresie świadomego	K_W04, K_W07, K_W08, K_U01, K_U03, K_U04, K_K01, K_K05, K_K02, K_K06

	doboru narzędzi i technik, analizy kompozycji oraz kreatywnego myślenia i indywidualnego podejścia do rozwiązywania problemów projektowych. Integralną część procesu stanowią realizacje projektowe: retusz zdjęcia, cyfrowy kolaż, autorski mockup oraz typografia plakatu z wykorzystaniem tekstur. Student przygotowujący jest do świadomego wykorzystania obrazu bitmapowego w projektowaniu komunikacji wizualnej.	
Obrazowanie wektorowe	Kurs rozwija umiejętności projektowania grafiki wektorowej oraz podstawowych form wizualnych z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i metod pracy analogowej. Kształci kompetencje w zakresie budowania kształtu, kompozycji oraz analizy formy w projektowaniu graficznym. Rozwija umiejętność tworzenia spójnych elementów identyfikacji wizualnej oraz adaptowania projektów do różnych nośników i zastosowań. Wzmacnia kompetencje w zakresie myślenia projektowego, pracy koncepcyjnej oraz świadomego operowania językiem wizualnym w kontekście komunikacji graficznej.	K_W04, K_W05, K_W08, K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U06, K_K01, K_K02, K_K05, K_K06,
Struktury graficzne	Kurs rozwija umiejętności świadomego kształtowania struktury wizualnej poprzez poznanie podstawowych elementów kompozycji, zasad percepcji oraz teorii widzenia. Kształci kompetencje w zakresie analizy i stosowania zasad organizacji obrazu, takich jak równowaga, napięcie, rytm, proporcja i układ. Rozwija umiejętność świadomego operowania formą, abstrakcją oraz relacjami między elementami graficznymi w kompozycji. Wprowadza w zagadnienia systemów porządkowania obrazu, zasad Gestalt oraz relacji barwnych i ich wpływu na odbiór wizualny. Przygotowuje do świadomego projektowania struktur graficznych w oparciu o zasady harmonii, kontrastu i organizacji przestrzeni wizualnej.	K_W05, K_W07, K_U01, K_U03, K_U06, K_K01, K_K03,
Typografia I, Typografia II	Kurs rozwija podstawowe umiejętności projektowania typografii i liternictwa w oparciu o indywidualną pracę projektową. Obejmuje zagadnienia konstrukcji znaku, układu typograficznego, struktury tekstu oraz zasad kompozycji elementów typograficznych. Wprowadza podstawy teorii typografii, w tym rozwój pisma i druku, historyczne i współczesne kroje pisma oraz zasady składu. Kurs rozwija również zaawansowane umiejętności projektowania typografii w ramach indywidualnych realizacji projektowych, z naciskiem na samodzielny proces twórczy i świadome decyzje projektowe. Wzmacnia kompetencje w zakresie analizy i stosowania zasad typografii w projektowaniu graficznym oraz rozwija umiejętność świadomego budowania struktur i narracji wizualnej. Celem kursu jest rozwój kompetencji warsztatowych i kreatywnych oraz przygotowanie do samodzielnej pracy projektowej w obszarze typografii.	K_W01, K_W02, K_W04, K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U06, K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K06,
Warsztaty działań twórczych	Kurs rozwija umiejętności twórczego myślenia oraz świadomego wykorzystywania procesu kreatywnego w działaniach projektowych. Kształci kompetencje w zakresie generowania pomysłów, definiowania problemów projektowych oraz pracy koncepcyjnej opartej na różnych technikach stymulujących kreatywność. Rozwija umiejętność identyfikowania i przezwyciężania barier twórczych, a także pracy indywidualnej i zespołowej w procesie projektowym. Wzmacnia zdolność analizy i organizacji procesu twórczego od etapu idei do realizacji, ze szczególnym uwzględnieniem roli szkicownika jako narzędzia myślenia wizualnego i zapisu procesu projektowego.	K_W01, K_W03, K_W07, K_U01, K_U03, K_U06, K_K01, K_K02, K_K04, K_K06,
Historia projektowania I,	Celem zajęć jest przedstawienie historii projektowania graficznego i wzornictwa od starożytności po współczesność, z	K_W02, K_W03, K_W05, K_U01,

Historia projektowania II, Historia projektowania II	uwzględnieniem kluczowych przemian technologicznych, kulturowych i stylistycznych oraz ich wpływu na rozwój komunikacji wizualnej. Zakres obejmuje początki pisma w Mezopotamii i Egipcie, rozwój alfabetu, kodeksów iluminowanych, drzeworytu, wynalazek papieru i druku w Chinach oraz rewolucję Gutenberga i narodziny książki typograficznej. Omawiane są także renesansowe podstawy projektowania graficznego, złoty wiek typografii francuskiej, rozwój projektowania w XVII i XVIII wieku oraz zjawisko „designu przed designem” w XVIII i XIX wieku. Szczególne miejsce zajmuje rozwój projektowania w epoce rewolucji przemysłowej, początki fotografii, litografia oraz ruch Arts & Crafts. W dalszej części omawiane są style i nurty przełomu XIX i XX wieku, takie jak secesja i art déco, a także narodziny modernizmu: Adolf Loos, Peter Behrens, Deutscher Werkbund, Plakatstil, futurizm, dadaizm, De Stijl, konstruktywizm oraz Bauhaus. Analizowany jest również rozwój nowoczesnej architektury i designu (Le Corbusier, Alvar Aalto), amerykański styl, a także przemiany po II wojnie światowej w Europie, USA i Japonii, w tym szkoła w Ulm, styl międzynarodowy, systemy identyfikacji wizualnej oraz krytyka modernizmu. Program obejmuje również nurty drugiej połowy XX wieku: pop-art, op-art, design radykalny, postmodernizm, Memphis, bio-design, rozwój projektowania w erze komputerowej oraz współczesne projektowanie informacji i integrację modernizmu z postmodernizmem. Istotnym elementem są także zagadnienia polskiego projektowania graficznego i wzornictwa od przełomu XIX i XX wieku po współczesność: styl zakopiański, działalność Stanisława Wyspiańskiego, Warsztaty Krakowskie, Praesens, Ład, Instytut Propagandy Sztuki, polskie wystawy światowe, design powojenny (w tym lata 50.–70.), a także najważniejsze zjawiska polskiego projektowania po roku 2000.	K_K01, K_K03, K_K04, K_K06,
Ochrona własności intelektualnej	Kurs rozwija wiedzę w zakresie ochrony własności intelektualnej, obejmując zagadnienia prawa autorskiego, praw pokrewnych oraz własności przemysłowej. Kształci umiejętność rozpoznawania i stosowania zasad ochrony utworów, w tym praw osobistych i majątkowych, zasad dozwolonego użytku oraz funkcjonowania domeny publicznej. Rozwija kompetencje w zakresie świadomego korzystania z licencji, w tym wolnych licencji i systemu Creative Commons, a także rozumienia zasad obrotu prawami autorskimi i odpowiedzialności za ich naruszenie. Wprowadza również podstawy ochrony własności przemysłowej, zwalczania nieuczciwej konkurencji oraz funkcjonowania systemów rejestracji i ochrony praw na poziomie krajowym i międzynarodowym.	OWI_W01, W1
Teoria komunikacji wizualnej	Kurs rozwija podstawowe kompetencje w zakresie teorii komunikacji wizualnej oraz języka projektowania graficznego. Kształci umiejętność rozumienia kluczowych pojęć związanych z informacją, znakiem, symbolem, obrazem oraz medium, a także ich funkcjonowania w procesach komunikacyjnych. Wprowadza do podstaw teorii znaku oraz wybranych koncepcji semiotycznych, w tym klasyfikacji znaków i zasad ich interpretacji, a także podstaw teorii barwy w kontekście projektowania wizualnego. Rozwija zdolność analizy i interpretacji przykładów klasyki grafiki informacyjnej oraz świadomego stosowania podstawowych zasad estetyki i designu w komunikacji wizualnej.	K_W02, K_W03, K_W04, K_W05, K_U01, K_U03, K_U06, K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K06,

Szkolenie biblioteczne	Kurs rozwija umiejętności korzystania z systemów informacyjnych biblioteki akademickiej oraz efektywnego wyszukiwania, zamawiania i zarządzania zasobami naukowymi. Kształci kompetencje w zakresie świadomego korzystania ze zbiorów i usług bibliotecznych, w tym zasad regulaminowych oraz organizacji dostępu do materiałów drukowanych i cyfrowych. Rozwija wiedzę dotyczącą struktury zbiorów bibliotecznych, ich rozmieszczenia oraz funkcjonowania przestrzeni czytelniczych. Wprowadza w zagadnienia podstawowych i elektronicznych źródeł informacji naukowej, w tym baz danych, e-booków i e-czasopism, wspierając rozwój umiejętności samodzielnego pozyskiwania i selekcji informacji.	K_W04, K_U06,
Szkolenie BHK (niewypełniony)	Zapoznanie studentów i doktorantów rozpoczynających kształcenie na studiach i w szkołach doktorskich z przepisami i zasadami bezpieczeństwa i higieny kształcenia na podstawie wybranych przepisów prawnych, z zagrożeniami dla życia i zdrowia mogącymi wystąpić podczas realizacji zajęć, sposobach ochrony przed zagrożeniami oraz postępowania podczas wystąpienia tych zagrożeń. Zasady ochrony przeciwpożarowej, a szczególnie sposoby zapobiegania pożarom, systemach wykrywania pożarów, podręczny sprzęt gaśniczy oraz plan przeprowadzenia ewakuacji na wypadek pożaru i innych miejscowych zagrożeń. Zapoznanie z ogólnymi zasadami pierwszej pomocy	W01, W02, W03. W04, W05, U01, U02, U03, U04, U05, U06, K01, K02, K03
Edycja publikacji	Kurs rozwija umiejętności projektowania i edycji publikacji wielostronicowych z wykorzystaniem profesjonalnych narzędzi DTP. Kształci kompetencje w zakresie składu typograficznego, opracowania struktury tekstu oraz integracji ilustracji z treścią publikacji. Rozwija wiedzę i praktyczne umiejętności pracy z systemami stylów, automatyzacją składu oraz organizacją złożonych dokumentów. Wzmacnia kompetencje w zakresie przygotowania publikacji do druku i dystrybucji cyfrowej, w tym eksportu plików oraz tworzenia spójnych pakietów projektowych. Przygotowuje do samodzielnej i zespołowej pracy nad projektami wydawniczymi oraz świadomego zarządzania procesem produkcji publikacji.	K_W01, K_W03, K_W06, K_W07, K_W08, K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_K01, K_K04, K_K05, K_K06,
Motion graphic	Kurs prowadzony jest formie ćwiczeń, podczas których studenci nabywają umiejętności warsztatowe – realizacyjne. Wykłady połączone z projekcjami prac innych twórców i dyskusją, uzupełniają wiedzę w zakresie artystycznego kreowania ruchomego obrazu. Ćwiczenia są realizowane samodzielnie w technikach manualnych i komputerowych. Bieżące korekty służą pogłębieniu umiejętności analizy i samooceny studenta.	K_W01, K_W02, K_W03, K_W04, K_W07, K_U01, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_K01, K_K02, K_K03,
Obrazowanie 3D	Kurs rozwija umiejętności tworzenia i opracowywania obiektów trójwymiarowych w środowisku cyfrowym. Kształci kompetencje w zakresie modelowania 3D, pracy z geometrią, materiałami i teksturami oraz świadomego kształtowania formy w przestrzeni wirtualnej. Rozwija wiedzę i praktyczne umiejętności w obszarze oświetlenia sceny, renderingu oraz kompozycji wizualnej w 3D. Wzmacnia zdolność realizacji spójnych projektów trójwymiarowych, uwzględniających zarówno aspekty estetyczne, jak i techniczne, a także ich krytycznej analizy i prezentacji.	K_W01, K_W03, K_W06, K_W07, K_W08, K_U01, K_U02, K_U04, K_U05, K_U06, K_K01, K_K03, K_K05,
DTP	Kurs obejmuje zagadnienia związane z przygotowaniem projektów graficznych do druku oraz podstawami technologii poligraficznych. Wprowadza w problematykę modeli barw, metod przygotowania form drukowych, zasad rastrowania oraz	K_W01, K_W04, K_U01, K_U02, K_K02, K_K03,

	parametrów reprodukcji obrazu. Rozwija wiedzę dotyczącą kontroli jakości plików drukarskich, korekty kolorystycznej, ograniczeń technologicznych oraz specyfiki materiałów drukowych, w tym papieru. Kształci umiejętność świadomego przygotowywania plików do produkcji poligraficznej oraz rozumienia procesów uszlachetniania i wykańczania druku, takich jak oprawa, obróbka introligatorska i techniki wykończeniowe.	
Symbole i piktogramy	Kurs rozwija umiejętności projektowania znaków graficznych oraz systemów komunikacji wizualnej opartych na piktogramach i symbolach. Kształci kompetencje w zakresie świadomego kształtowania formy znaku, jego struktury oraz funkcji komunikacyjnej. Rozwija wiedzę dotyczącą systemów znaków, ich spójności, modularności i wariantowości, a także różnic między znakami ikonicznymi, ideogramami i symbolami. Wzmacnia umiejętność prowadzenia procesu projektowego od etapu koncepcji i zbierania materiałów, poprzez organizację pracy, aż po prezentację i dokumentację projektu.	K_W01, K_W02, K_W04, K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U06, K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K06,
Zagadnienia rozwoju komunikacji wizualnej	Kurs obejmuje zagadnienia historii typografii i druku oraz ich kulturowych uwarunkowań, wpływających na rozwój krojów pisma. Rozwija wiedzę w zakresie zasad projektowania stronicy, w tym proporcji mechanicznych i naturalnych, oraz ich zastosowania w kompozycji typograficznej. Wprowadza również w problematykę projektowania diagramów jako narzędzi porządkowania i upraszczania informacji wizualnej.	K_W02, K_W03, K_W04, K_W05, K_U01, K_U06, K_K01, K_K05, K_K06,
Język obcy B2 – 1, Język obcy B2 – 2, Język obcy B2 - 3	Kurs rozwija umiejętności komunikacji w języku obcym w zakresie rozumienia tekstów, wypowiedzi ustnych oraz tworzenia wypowiedzi pisemnych i ustnych w różnych kontekstach tematycznych. Kształci kompetencje leksykalne i gramatyczne niezbędne do swobodnego posługiwania się językiem w sytuacjach życia codziennego, akademickiego i zawodowego, w tym w rozmowach, dyskusjach oraz prezentowaniu opinii. Rozwija znajomość struktur gramatycznych oraz słownictwa związanego m.in. ze zdrowiem, społeczeństwem, kulturą, mediami, środowiskiem, emocjami i relacjami międzyludzkimi. Wzmacnia umiejętność analizy i interpretacji tekstów, reagowania językowego oraz stosowania form pisemnych i ustnych zgodnie z kontekstem komunikacyjnym. Przygotowuje do samodzielnego i poprawnego użycia języka obcego w sytuacjach komunikacyjnych o zróżnicowanym stopniu formalności.	K_W01, K_W03, K_W04, K_U02, K_U05, K_U06, K_U07, K_K01, K_K02, K_K03, K_K05, K_K06, K_K04,
Identyfikacja wizualna I, Identyfikacja wizualna II, Identyfikacja wizualna III	Przedmiot wprowadza studentów w zagadnienia projektowania komunikacji wizualnej ze szczególnym uwzględnieniem identyfikacji wizualnej marek oraz procesu projektowego. Omawiane są podstawy języka projektowania graficznego, w tym znak i przekaz wizualny, zasady budowania komunikatu oraz systemy i elementy identyfikacji wizualnej (logo, logotyp, sygnet, księga znaku). Szczególną uwagę poświęca się roli identyfikacji wizualnej w kształtowaniu wizerunku marki, zagadnieniom branding, corporate identity oraz procesowi redesignu. Istotną część kursu stanowi proces projektowy obejmujący research, analizę, brief, definiowanie problemu i celów projektowych, formułowanie założeń, współpracę z klientem, harmonogramowanie pracy, feedback oraz świadomą organizację pracy własnej. Przedmiot rozwija również świadomość metodologiczną i umiejętność pracy projektowej w oparciu o analizę i potrzeby odbiorcy.	K_W05, K_W01, K_W07, K_U03, K_U01, K_U02, K_K01, K_K02, K_K03, K_W02, K_W06, K_U05, K_U06, K_K05
Interface ekranowy I,	Przedmiot wprowadza studentów w proces projektowania in-	K_W03, K_W04,

Interface ekranowy II, Interface ekranowy III	terfejsów ekranowych i produktów cyfrowych, obejmujący zarówno podstawy UI/UX, jak i zaawansowane podejście projektowe oparte na badaniach użytkowników. W ramach zajęć omawiane są zasady projektowania responsywnych stron internetowych i aplikacji, typografia ekranowa, siatki modułowe, kompozycja, architektura informacji, modele nawigacyjne, systemy etykietowania oraz elementy interfejsu z uwzględnieniem użyteczności, dostępności i spójności wizualnej. Studenci poznają podstawowe pojęcia UX, takie jak protopersony, persony, mapy empatii oraz scenariusze interakcji. Proces projektowy oparty jest na metodologii design thinking i obejmuje analizę potrzeb użytkowników, definiowanie problemu, modelowanie koncepcji produktu (m.in. Business Model Canvas), a także projektowanie i testowanie rozwiązań w iteracyjnym cyklu. Zajęcia obejmują praktyczną pracę w narzędziu Figma, w tym tworzenie makiet, prototypów niskiej i wysokiej wierności oraz interaktywnych rozwiązań (np. formularzy, wizarów, aplikacji lub stron internetowych). Efektem końcowym jest kompleksowy projekt interfejsu oparty na badaniach UX i testach użyteczności (m.in. heurystyki Jakoba Nielsena).	K_U01, K_U02, K_U05, K_U06, K_K02, K_K03, K_W06, K_U03
Info design I, Info design II, Grafika informacyjna	Przedmiot koncentruje się na projektowaniu wizualizacji danych oraz pracy z informacją w kontekście jej estetycznej i komunikacyjnej transformacji. Obejmuje zagadnienia estetyki zbiorów danych i ich potencjału symbolicznego, a także proces transkrypcji danych ilościowych, jakościowych, statystycznych i naukowych na formy wizualne. Studenci pracują z diagramami, wykresami, schematami i mapami, analizując treści m.in. na podstawie raportów i roczników statystycznych (np. GUS). Istotnym elementem jest wizualna analiza danych oraz świadome kształtowanie przekazu informacyjnego. Kurs rozwija umiejętność budowania utworu wizualnego jako spójnej struktury formalnej, obejmującej kompozycję, ekspresję, kształt i wyraz, przy jednoczesnym zachowaniu metodologicznej dyscypliny projektowej. Proces dydaktyczny obejmuje zbieranie i organizację materiałów, pracę badawczą, metodykę projektową oraz przygotowanie prezentacji i dokumentacji projektu. Finalnym efektem jest autorski projekt wizualizacji danych oparty na analizie informacji i świadomym kształtowaniu formy wizualnej.	K_W05, K_W01, K_W04, K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U06, K_U05, K_K01, K_K03, K_K05, K_K02, K_K04, K_K06
Opakowania i POS I, Opakowania i POS II	Przedmiot koncentruje się na projektowaniu opakowań jako połączeniu funkcji konstrukcyjnej, technologicznej i komunikacji wizualnej, z uwzględnieniem aspektów użytkowych, ekologicznych i etycznych. Omawiane są typy opakowań, ich funkcje, materiały, technologie produkcji oraz rys historyczny. Studenci uczą się projektowania siatek konstrukcyjnych i wykrojników dla opakowań kartonowych, a także zasad budowy opakowań fasonowych. Istotnym elementem jest relacja między konstrukcją a grafiką, w tym typografią, symbolem, ilustracją, fotografią i wzorem oraz ich zastosowanie w systemach identyfikacji produktów. Zajęcia obejmują projektowanie serii opakowań dla produktów kosmetycznych i spożywczych, a także opakowań dla produktów tradycyjnych, z uwzględnieniem ich funkcji narracyjnej i doświadczeniowej (opakowanie jako interakcja z odbiorcą).	K_W02, K_W06, K_W03, K_W04, K_W01, K_U05, K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_K04, K_K01, K_K03, K_K06

	Ważnym obszarem jest także dekonstrukcja i eksperyment typograficzny oraz projektowanie opakowań ekologicznych. Efektem kursu jest kompleksowy projekt strukturalno-graficzny opakowania lub serii opakowań, łączący świadomość materiałową, funkcjonalną i komunikacyjną z odpowiedzialnym podejściem do projektowania.	
Projektowanie publikacji I, Projektowanie publikacji II, Projektowanie publikacji II	Przedmiot obejmuje kompleksowe projektowanie publikacji drukowanych, ze szczególnym uwzględnieniem książki literackiej, artystycznej oraz czasopisma, w kontekście relacji między treścią, strukturą i warstwą wizualną. Zajęcia rozpoczynają się od analizy tekstów literackich (poezja, dramat, proza) oraz materiałów wizualnych, z uwzględnieniem ich struktury, rytmu, stylu i potencjału projektowego. Na tej podstawie studenci opracowują koncepcję publikacji, definiując jej ideę, grupę odbiorców, narrację oraz spójność redakcyjno-wizualną. Kluczowym elementem kursu jest projektowanie typografii i layoutu: budowa siatek (gridów), projektowanie kolumn, hierarchii informacji, rytmu publikacji oraz relacji tekst-obraz. Omawiane są także zasady projektowania okładek, winiet i identyfikacji wizualnej czasopism, a także struktura periodyków, ich rytm wydawniczy i systemy organizacji treści. Studenci realizują projekty obejmujące skład i opracowanie tomów literatury oraz publikacji artystycznych lub periodycznych, integrując tekst z materiałem wizualnym i dbając o spójność komunikatu. Ważnym etapem jest redakcja, selekcja i organizacja materiału oraz dostosowanie go do formy wydawniczej. Zajęcia obejmują również przygotowanie publikacji do druku, kontrolę typograficzną i technologiczną oraz podstawy procesu poligraficznego i introligatorskiego, z uwzględnieniem różnic między formami wydawniczymi i ich specyfiką komunikacyjną.	K_W01, K_W02, K_W03, K_W04, K_W07, K_W08, K_W05, K_W06, K_W09, K_U01, K_U04, K_U03, K_U06, K_U02, K_U04, K_U05, K_K01, K_K03, K_K05, K_K04, K_K02, K_K06
Badania użytkowników	Kurs rozwija umiejętności prowadzenia i wykorzystywania badań użytkowników w procesie projektowania komunikacji wizualnej i UX. Kształci kompetencje w zakresie planowania, realizacji oraz analizy badań jakościowych i ilościowych, a także interpretacji ich wyników w kontekście decyzji projektowych. Rozwija wiedzę dotyczącą projektowania zorientowanego na użytkownika oraz roli badań w procesie human-centered design. Wzmacnia umiejętność stosowania narzędzi takich jak osoby, scenariusze użytkownika i mapy doświadczeń oraz testy użyteczności. Kształtuje również świadomość etyczną w pracy badawczej, w tym zagadnienia prywatności, zgody i odpowiedzialności projektanta.	K_W04, K_W07, K_U01, K_U05, K_K05, K_K01
Edytorstwo	Kurs rozwija umiejętności związane z edytorstwem oraz opracowaniem publikacji w kontekście komunikacji wizualnej i typograficznej. Kształci kompetencje w zakresie redakcji, adustacji i organizacji tekstu, a także świadomego kształtowania struktury i hierarchii informacji. Rozwija wiedzę dotyczącą procesu wydawniczego, zasad typografii oraz kompozycji publikacji, w tym relacji tekstu i obrazu. Wzmacnia umiejętność pracy nad publikacjami drukowanymi i cyfrowymi, z uwzględnieniem ich funkcjonalności, czytelności i spójności wizualnej. Kształtuje także zdolność analizy i oceny form wydawniczych oraz identyfikowania dobrych praktyk edytorskich.	K_W01, K_W04, K_U01, K_U03, K_K03, K_K04
Kultura fizyczna	Kurs rozwija umiejętności związane z utrzymaniem i dos-	Brak efektów

	konaleńiem sprawności fizycznej oraz świadomym podejściem do aktywności ruchowej jako elementu zdrowego stylu życia. Kształci kompetencje w zakresie kształtowania zdolności motorycznych, takich jak siła, szybkość, wytrzymałość, koordynacja i równowaga, z wykorzystaniem różnorodnych form aktywności fizycznej. Rozwija wiedzę i umiejętności dotyczące bezpiecznego wykonywania ćwiczeń, profilaktyki urazów oraz stosowania zasad higieny i ergonomii ruchu. Wzmacnia kompetencje społeczne poprzez aktywność zespołową, współpracę i współzawodnictwo, a także promuje odpowiedzialne podejście do zdrowia, w tym znaczenie regeneracji, odżywiania i nawodnienia. Przygotowuje do świadomego korzystania z aktywności fizycznej w profilaktyce chorób cywilizacyjnych oraz w utrzymaniu dobrostanu psychofizycznego.	
Metodologia teorii sztuki	Kurs rozwija umiejętności konstruowania tekstu naukowego oraz świadomego posługiwania się warsztatem badawczym w obszarze sztuki i projektowania. Kształci kompetencje w zakresie wyszukiwania, selekcji i opracowania źródeł, a także poprawnego stosowania cytowań, parafraz, przypisów i bibliografii. Rozwija umiejętność formułowania problemu badawczego oraz opisu stanu badań w odniesieniu do wybranego zagadnienia. Wzmacnia kompetencje w zakresie planowania i prowadzenia podstawowych badań oraz przygotowania pracy dyplomowej zgodnie z zasadami akademickimi.	K_W02, K_W04, K_W03, K_U06, K_K04, K_K06, K_K03
Grafika eksperymentalna (ścieżka tematyczna A/ścieżka tematyczna B/ścieżka tematyczna C)	Zajęcia prowadzone w formie warsztatów stacjonarnych. W ich trakcie omawiane są poszczególne techniki graficzne (linoryt, monotypia, transfer, praca z szablonem, sucha igła na pleksi) oraz zagadnienia związane z kompozycją formalną oraz kompozycją kolorystyczną. Jest to forma wprowadzenia do zadania głównego, gdzie studenci przygotowują kompleksowy projekt publikacji zawierającej serię autorskich grafik. W trakcie zajęć omawiane są efekty, które przynosi zastosowanie danej techniki, w jaki sposób wpływa ona na ostateczny wygląd dzieła. W ramach zadania głównego dostępne są 3 ścieżki tematyczne. Prace są omawiane, a studenci po zakończeniu zajęć nanoszą poprawki do finalnych wersji. Kurs kończy się oddaniem plików dokumentacji.	K_W01, K_W04, K_W07, K_U01, K_U02, K_K01, K_K04
Przekaz i komunikacja	Kurs rozwija umiejętności odpowiedzialnego i świadomego kształtowania komunikatów wizualnych oraz projektowania strategii komunikacji. Kształci kompetencje w zakresie budowania świadomości stylistycznej, doboru adekwatnych środków wyrazu oraz tworzenia przekazów opartych na zasadach inkluzywności i projektowania uniwersalnego. Rozwija umiejętności pracy zespołowej w procesie projektowym, obejmującym analizę problemu, research, generowanie koncepcji oraz opracowanie spójnej strategii komunikacyjnej. Wzmacnia zdolność projektowania kampanii i działań społecznych z wykorzystaniem narzędzi design thinking oraz współczesnych form komunikacji wizualnej, w tym mediów cyfrowych i społecznościowych.	K_W01, K_W04, K_W05, K_W06, K_W07, K_W02, K_W03, K_W09, K_U01, K_U03, K_U06, K_U02, K_U04, K_U05, K_U07, K_K01, K_K03, K_K04, K_K05, K_K02, K_K06
Seminarium dyplomowe I, Seminarium dyplomowe II	Przedmiot wprowadza studentów w zasady przygotowania pracy licencjackiej o charakterze naukowym, obejmując proces od wyboru i precyzowania problematyki badawczej po opracowanie struktury tekstu. Studenci poznają zasady sporządzania przypisów, redakcji tekstu naukowego oraz gromadzenia i organizacji materiałów bibliograficznych i badawczych. W ramach zajęć omawiane są również krakowskie biblioteki oraz internetowe wyszukiwarki	K_W01, K_W02, K_W03, K_W04, K_U01, K_U06, K_K03, K_K04, K_K06, K_K01

	bibliograficzne jako źródła informacji naukowej. Istotnym elementem kursu jest tworzenie konspektu pracy, uszczegóławianie tematu badawczego oraz przygotowanie spójnego tekstu naukowego zgodnie z wymaganiami metodologicznymi. Zajęcia obejmują także zasady wprowadzania korekt i poprawek zgodnie z uwagami promotora oraz rozwijanie umiejętności samodzielnej pracy badawczej.	
Analiza i interpretacja	Kurs rozwija umiejętności opisu, analizy i interpretacji dzieł wizualnych w oparciu o wybrane narzędzia teoretyczne i metodologiczne. Kształci kompetencje w zakresie świadomego odczytywania znaczeń obrazu oraz rozróżniania interpretacji od nadinterpretacji. Wprowadza podstawy semiologii oraz analizy relacji obrazu i tekstu w komunikacji wizualnej, w tym w reklamie. Rozwija wiedzę dotyczącą teorii fotografii, teorii mediów oraz wybranych perspektyw interpretacyjnych, takich jak psychoanaliza, feminizm, queer studies, estetyka kampu i teoria postkolonialna. Wzmacnia umiejętność krytycznego myślenia i wielowymiarowej analizy wizualności w kontekście kultury współczesnej.	K_W03, K_W05, K_W01, K_U02, K_U06, K_K01, K_K04, K_K06
Kultura audiowizualna	Kurs rozwija umiejętności analizy i interpretacji animacji artystycznej oraz kina autorskiego w kontekście historycznym, kulturowym i społecznym. Kształci kompetencje w zakresie rozumienia rozwoju animacji klasycznej i współczesnej, ze szczególnym uwzględnieniem wybranych ośrodków europejskich oraz twórczości artystek i artystów animacji. Rozwija wiedzę dotyczącą relacji kina i polityki, archeologii mediów oraz przyszłości form audiowizualnych. Wprowadza również w zagadnienia europejskiego kina artystycznego, kina kobiet oraz wybranych nurtów sztuki audiowizualnej Azji, w tym współczesnego kina chińskiego i jego różnych form ekspresji. Wzmacnia kompetencje krytycznej analizy dzieł filmowych i animacyjnych w kontekście teorii kultury i mediów.	K_W02, K_W03, K_U06, K_K04
Dostępność w projektowaniu	Zajęcia obejmują wprowadzenie do zagadnień związanych z dostępnością i projektowaniem inkluzywnym w komunikacji wizualnej oraz środowisku cyfrowym. Omawiane są podstawowe zasady projektowania uniwersalnego, czytelności przekazu, hierarchii informacji, typografii i kontrastu. Studenci poznają wybrane standardy dostępności cyfrowej, w tym podstawy WCAG, oraz uczą się analizować projekty pod kątem funkcjonalności i potrzeb różnych grup użytkowników. W ramach zajęć realizowane są ćwiczenia praktyczne związane z projektowaniem dostępnych materiałów wizualnych i interfejsów, wykorzystaniem narzędzi do oceny dostępności oraz opracowaniem projektu końcowego uwzględniającego zasady projektowania inkluzywnego.	K_W01, K_W04, K_U01, K_U03, K_K02, K_K05
Social media i AI	Treści programowe obejmują zagadnienia związane z projektowaniem komunikacji wizualnej w mediach społecznościowych z wykorzystaniem narzędzi opartych na sztucznej inteligencji. Studenci analizują specyfikę platform społecznościowych, formaty treści oraz mechanizmy algorytmiczne wpływające na widoczność przekazu. Omawiane są narzędzia AI wspierające generowanie obrazów, tekstów i wideo, planowanie treści oraz analizę efektywności komunikacji. Zajęcia poruszają również kwestie etyczne, prawne i kulturowe związane z wykorzystaniem AI w mediach cyfrowych. Efektem pracy jest autorski projekt komunikacji wizualnej dla wybranej platformy społecznościowej.	K_W01, K_W08, K_U01, K_U03, K_K05, K_K01
Zespołowe projekty badawcze (ścieżka)	Kurs rozwija umiejętności prowadzenia zespołowych badań projektowych z wykorzystaniem metod visual research i desk	K_W05, K_W01, K_W02, K_W04,

tematyczna A/ścieżka te- matyczna B/ścieżka te- matyczna C)	research. Kształci kompetencje w zakresie planowania pro- cesu badawczego, doboru próby, gromadzenia i analizy danych oraz formułowania wniosków. Rozwija zdolność krytycznej interpretacji materiału badawczego oraz jego porządkowania i kategoryzacji. Wzmacnia umiejętności opra- cowania i prezentacji wyników badań w formie wizualnej, z uwzględnieniem narracji, kompozycji oraz odpowiedniego doboru języka wizualnego. Przygotowuje do pracy zespołowej w ramach pełnego cyklu badawczego – od etapu koncepcji po publikację rezultatów w mediach cyfrowych i ich prezentację publiczną.	K_U01, K_U02, K_U04, K_U05, K_U06, K_K02, K_K03, K_K04, K_K06
Moduł science	Zakres treści z obszaru nauk ścisłych i przyrodniczych	
Design management z elementami przedsiębiorczości	Kurs rozwija umiejętności rozumienia i funkcjonowania desig- nu w kontekście biznesowym, organizacyjnym i strategicznym. Kształci kompetencje w zakresie zarządzania procesem pro- jektowym, planowania pracy kreatywnej oraz współpracy z klientem i zespołem. Rozwija wiedzę dotyczącą modeli pracy w branży kreatywnej, zasad wyceny usług projektowych oraz podstaw przedsiębiorczości w designie. Wzmacnia kompe- tencje w zakresie postrzegania projektowania jako narzędzia budowania wartości marki i produktu, a także świadomego podejmowania decyzji zawodowych. Kształtuje również świ- adomość etyczną oraz rozumienie trendów i zmian zachodzących na rynku kreatywnym.	K_W01, K_W07, K_U01, K_U03, K_K01, K_K02
Marka własna (ścieżka tematyczna A, ścieżka tematyczna B)	Kurs rozwija umiejętności budowania i świadomego kształ- towania marki osobistej w oparciu o analizę tożsamości twórczej oraz kompetencji projektowych. Kształci zdolność rozpoznawania własnych zasobów, definiowania grupy docel- owej oraz analizowania kontekstu rynkowego. Rozwija kom- petencje w zakresie tworzenia strategii komunikacji wizualnej oraz projektowania spójnych systemów identyfikacji wizualnej. Wzmacnia umiejętności opracowywania materiałów pro- mocyjnych i portfolio projektowego w różnych mediach. Przygotowuje do świadomej autoprezentacji, dokumentowania procesu twórczego oraz publicznego przedstawiania efektów pracy projektowej.	K_W02, K_W04, K_W05, K_W03, K_W07, K_W09, K_U01, K_U03, K_U02, K_U05, K_U06, K_K01, K_K03, K_K04, K_K05, K_K06
Współczesne projektowanie	Kurs rozwija umiejętności analizy współczesnego projektowa- nia graficznego w kontekście jego źródeł historycznych i kultur- owych, takich jak modernizm, awangarda, postmodernizm i dekonstruktywizm. Kształci kompetencje w zakresie rozpo- znawania i interpretowania zjawisk we współczesnym designie, w tym trendów typograficznych, plakatowych i eksperymental- nych. Rozwija wiedzę dotyczącą różnorodnych nurtów projek- towych, od klasycznych po alternatywne i pozaeuropejskie, oraz ich wpływu na współczesną kulturę wizualną. Wzmacnia umiejętność analizy i interpretacji klasyki polskiego i międzynarodowego plakatu oraz świadomego odniesienia jej do aktualnych praktyk projektowych.	K_W01, K_W02, K_U01, K_U02, K_U03, K_K01, K_K03, K_K05, K_K02, K_K04, K_K06
Licencjacka pracownia dyplomowa	Studenci wybierają tematy projektowe do pracy dyplomowej w trakcie konsultacji z prowadzącym.	K_W01, K_W06, K_W08, K_U02, K_U03, K_U05, K_U06, K_U01, K_K01, K_K03
Egzamin dyplomowy	Treści programowe egzaminu dyplomowego obejmują zagadnienia teoretyczne i praktyczne z zakresu komunikacji wizualnej, projektowania graficznego oraz projektowania inter- fejsów. Egzamin weryfikuje umiejętność analizy problemu pro-	K_W03, K_W07, K_U06, K_U01, K_K04, K_K06, K_K03

jektowego, doboru adekwatnych środków wizualnych oraz świadomego kształtowania przekazu w kontekście użytkowym, kulturowym i technologicznym. Studenci wykazują się znajomością zasad kompozycji, typografii, koloru, systemów identyfikacji wizualnej, projektowania publikacji oraz mediów cyfrowych. Zakres egzaminu obejmuje również zagadnienia z obszaru user interface i user experience, architektury informacji, procesów projektowych oraz podstaw badań użytkowników. Integralną częścią egzaminu jest prezentacja i obrona pracy dyplomowej, wraz z uzasadnieniem przyjętych rozwiązań projektowych i refleksją nad procesem twórczym.

**Wskazanie
związków z misją
uczelni i strategią
jej rozwoju**

Kierunek Komunikacja wizualna jest zgodny z misją oraz strategią rozwoju Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie na lata 2023–2030. Program studiów wspiera realizację założeń uczelni dotyczących kształcenia nowoczesnych kadr dla gospodarki opartej na wiedzy, rozwijania kompetencji odpowiadających potrzebom współczesnego rynku pracy oraz współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym.

Kierunek wpisuje się przede wszystkim w obszar strategiczny „Doskonałość kształcenia”, rozwijając kompetencje projektowe, cyfrowe, komunikacyjne i społeczne studentów oraz przygotowując absolwentów do funkcjonowania w dynamicznie zmieniającym się środowisku zawodowym.

Program studiów realizuje również cele związane ze społeczną odpowiedzialnością uczelni poprzez rozwijanie świadomości kulturowej, etycznej i społecznej w obszarze projektowania komunikacji wizualnej oraz współpracę z instytucjami kultury, edukacji i sektorem kreatywnym.

Kierunek wspiera także umiędzynarodowienie kształcenia, rozwój współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym oraz praktyczne przygotowanie studentów do pracy w obszarze współczesnej komunikacji wizualnej i projektowania.

Sylwetka absolwenta	Absolwent potrafi projektować formy użytkowe w obszarach: projektowania identyfikacji wizualnych (logo, wizerunki marek), projektowania publikacji (książki, czasopisma, e-booki), projektowania informacji (infografiki, systemy oznaczeń w przestrzeni publicznej), projektowania interfejsów (aplikacje, strony www), projektowania opakowań i prezentacji produktów (reklama). Potrafi projektować z przeznaczeniem do druku i na ekrany. Umiejętności absolwenta koncentrują się wokół projektowania dwuwymiarowego (2D). Projektuje z wykorzystaniem współczesnych cyfrowych narzędzi do tworzenia i przetwarzania obrazu: wektorowych, bitmapowych, wizualizacji 3D. Korzysta z różnorodnych środków wizualnych, z obrazów, liter i znaków. Potrafi projektować również formy ruchome i interaktywne. Absolwent posiada umiejętności twórcze: praktyczne i teoretyczne, niezbędne do realizacji autorskich projektów z zakresu komunikacji wizualnej, w których ważny jest zarówno przekaz treści jak i estetyka. Absolwent posiada wiedzę o przeszłym i aktualnym projektowaniu wizualnym (2D). Zna interdyscyplinarne zagadnienia współczesnej kultury wizualnej związane z praktyką projektową. Przygotowany jest do podjęcia praktyki zawodowej jako samodzielny projektant oraz pracując w zespole, między innymi w: studiu projektowym, agencji reklamowej, agencji interaktywnej, wydawnictwie, w działach graficznych, kreatywnych lub projektowych przedsiębiorstw i instytucji. Absolwent może pracować jako projektant komunikacji wizualnej, projektant grafiki, projektant grafiki stron internetowych, designer 2D, visual designer i na stanowiskach pokrewnych. Absolwent zna język obcy na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy. Absolwent jest przygotowany do podjęcia studiów drugiego stopnia.
Uzyskiwane kwalifikacje oraz uprawnienia zawodowe	Absolwent posiada wiedzę, umiejętności i kompetencje z zakresu komunikacji wizualnej, przygotowanie do praktyki twórczego projektowania zorientowanego na przekaz treści w obszarach: projektowanie identyfikacji wizualnych, projektowanie publikacji, projektowanie informacji, projektowanie interfejsów ekranowych, projektowanie opakowań i prezentacji produktów. Absolwent może podjąć praktykę zawodową jako samodzielny projektant lub w zespole, między innymi w: studiu projektowym, agencji reklamowej, agencji interaktywnej, wydawnictwie, w działach graficznych, kreatywnych lub projektowych przedsiębiorstw i instytucji. Absolwent może pracować jako projektant komunikacji wizualnej, projektant grafiki, projektant grafiki stron internetowych, designer 2D, visual designer i na stanowiskach pokrewnych.
Dostęp do dalszych studiów	Absolwenci studiów I stopnia mogą ubiegać się o przyjęcie na studia II stopnia i studia 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 punktów ECTS
Łączna liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i osoby studiującej	1979

Łączna liczba punktów ECTS, jaką osoba studiująca musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	159
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom związanym z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów	159
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	23
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	56
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.	60
Łączna liczba godzin zajęć na studiach prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.	375
Łączna liczba godzin zajęć / punktów ECTS kształcenia w zakresie języków obcych	110/10
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)	88,00%

PLAN STUDIÓW
KOMUNIKACJA WIZUALNA, STUDIA I STOPNIA 2026/27

Semestr I

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/ ZO/ Z	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					E-learn ing	RAZEM		
		A	K	L	S	P				
Narracje wizualne				45				45	ZO	4
Obrazowanie bitmapowe I				45				45	ZO	4
Obrazowanie wektorowe				45				45	ZO	5
Struktury graficzne				45				45	ZO	4
Typografia I				45				45	ZO	5
Warsztaty działań twórczych				25				25	Z	3
Historia projektowania I*	25							25	ZO	2
Ochrona własności intelektualnej*							15	15	Z	1
Teoria komunikacji wizualnej*	15							15	Z	2
	40			250			15	305		30

* zajęcia prowadzone poprzez platformę MS Teams

Pozostałe zajęcia

rodzaje zajęć	godziny	Punkty ECTS
Szkolenie biblioteczne	2	0
Szkolenie w zakresie BHK	4	0

Semestr II

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO/ Z	punkty ECTS		
	W	zajęć w grupach					E- lear ning	razem			
		A	K	L	S	P					
Edycja publikacji				45				45	ZO	4	
Motion graphic				45				45	ZO	4	
Obrazowanie 3D				30				30	ZO	2	
DTP				30				30	ZO	2	
Symbole i piktogramy				45				45	ZO	4	
Typografia II				45				45	ZO	4	
Historia projektowania II*	25							25	E	2	
Zagadnienia rozwoju komunikacji wizualnej*	15							15	ZO	1	
	40			240				280	1	23	

* zajęcia prowadzone poprzez platformę MS Teams

Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO/ Z	punkty ECTS	
	W	zajęc w grupach					E- lea rni ng			razem
		A	K	L	S	P				
Obrazowanie bitmapowe II (ścieżka tematyczna A, ścieżka tematyczna B)				45				45	ZO	4
Język obcy (angielski, francuski, niemiecki, rosyjski) poziom B2*			40					40	Z	3
			40	45				85		7

* zajęcia prowadzone poprzez platformę MS Teams

Semestr III

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO/ Z	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E- learn ing	razem		
		A	K	L	S	P				
Identyfikacja wizualna I				45				45	ZO	4
Interface ekranowy I				45				45	ZO	4
Info design I				45				45	ZO	4
Opakowania i POS I				50				50	ZO	5
Projektowanie publikacji I				45				45	ZO	4
Badania użytkowników*	15							15	Z	2
Edytorstwo*	15							15	Z	2
Historia projektowania III*	25							25	ZO	2
	55			230				285		27

* zajęcia prowadzone poprzez platformę MS Teams

Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO/ Z	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E- lear ning	razem		
		A	K	L	S	P				
Język obcy (angielski, francuski, niemiecki, rosyjski) poziom B2*			40					40	Z	3
Kultura fizyczna		30						30	Z	0
		30	40					70		3

* zajęcia prowadzone poprzez platformę MS Teams

Semestr IV

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO/ Z	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-learn ing	razem		
		A	K	L	S	P				
Identyfikacja wizualna II				45				45	ZO	4
Info design II				45				45	ZO	4
Interface ekranowy II				45				45	ZO	4
Opakowania i POS II				45				45	ZO	4
Projektowanie publikacji II				45				45	ZO	4
Kultura audiowizualna*	25							25	E	2
Metodologia teorii sztuki			15					15	Z	1
	25		15	225				265	1	23

* zajęcia prowadzone poprzez platformę MS Teams

Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/ ZO/ Z	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					E-learn ing	razem		
		A	K	L	S	P				
Grafika eksperymentalna (ścieżka tematyczna A, ścieżka tematyczna B, ścieżka tematyczna C)				45				45	ZO	3
Język obcy (angielski, francuski, niemiecki, rosyjski) poziom B2*			30					30	E	4
Kultura fizyczna		30						30	Z	0
		30	30	45				105	1	7

* zajęcia prowadzone poprzez platformę MS Teams

Semestr V

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO/ Z	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E- learn ing	razem		
		A	K	L	S	P				
Przekaz i komunikacja				45				45	ZO	3
Analiza i interpretacja			15					15	ZO	2
Kultura audiowizualna*	25							25	ZO	2
	25		15	45				85		7

* zajęcia prowadzone poprzez platformę MS Teams

Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ ZO/ Z	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E- learn ing	raze m		
		A	K	L	S	P				
Info design III			50				50	ZO	6	
Interface ekranowy III										
Identyfikacja wizualna III			50				50	ZO	6	
Projektowanie publikacji III										
Zespołowe projekty badawcze (ścieżka tematyczna A, ścieżka tematyczna B, ścieżka tematyczna C)			45				45	ZO	6	
Dostępność w projektowaniu			30				30	Z	2	
Social media i AI										
Seminarium dyplomowe I				20			20	Z	2	
Moduł science*	15						15	Z	1	
	15		175	20			210		23	

* zajęcia prowadzone poprzez platformę MS Teams

Semestr VI

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/ ZO/ Z	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					E- lear ning	razem		
		A	K	L	S	P				
Design management z elementami przedsiębiorczości*	25							25	Z	2
Współczesne projektowanie*	25							25	Z	2
	50							50		4

* zajęcia prowadzone poprzez platformę MS Teams

Kursy do wyboru

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/ ZO/ Z	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					E- lear ning	razem		
		A	K	L	S	P				
Marka własna (ścieżka tematyczna A, ścieżka tematyczna B)				30				30	ZO	6
Licencjacka pracownia dyplomowa				60				60	ZO	8
Seminarium dyplomowe II					25			25	Z	2
				90	25			115		16

Egzamin dyplomowy

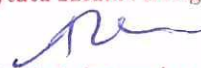
Tematyka	Punkty ECTS
Egzamin dyplomowy obejmuje prezentację licencjackiej pracy dyplomowej oraz egzamin ustny. Licencjacka praca dyplomowa składa się z części artystycznej i teoretycznej. Częścią artystyczną jest utwór projektowy o charakterze autorskiego dzieła z obszaru projektowania dwuwymiarowego (2D), w szczególności z obszarów: identyfikacja wizualna, projektowanie publikacji, info design, interface ekranowy oraz pokrewnych. Praca powinna być zaprezentowana w formie adekwatnej do podjętego zagadnienia: druki, plansze, makiety, modele, prezentacje ekranowe i multimedialne, opisy, itp. Część teoretyczna podejmuje zagadnienia związane z kierunkiem studiów powiązane merytorycznie z częścią artystyczną.	10

Kraków, 29.05.2026

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

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

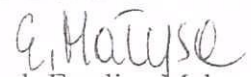
DYREKTOR
Instytutu Sztuki i Designu



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 Komunikacja Wizualna, studia I stopnia, stacjonarne, rozpoczynających się w roku akademickim 2026/2027.



dr Ewelina Małysa

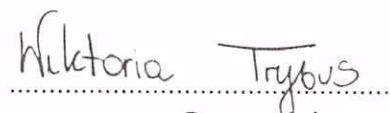
Przewodnicząca Rady Jakości Kształcenia
w Instytucie Sztuki i Designu dla kierunków artystycznych

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 **Komunikacja Wizualna** dla studiów stacjonarnych rozpoczynających się w roku akademickim 2026/2027.



Przewodnicząca
Instytutowej Rady Samorządu Studentów
Instytutu Sztuki i Designu