

**PROGRAM STUDIÓW WYŻSZYCH
ROZPOCZYNAJĄCYCH SIĘ W ROKU AKADEMICKIM
2020/2021**

data zatwierdzenia przez Radę Instytutu
28.05.2020

pieczęć i podpis dyrektora

Dyrektor
Instytutu Sztuki Mediów
Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie
dr hab. Jakub Pierzchała

Studia wyższe na kierunku	Digital Design
Dziedzina/y	Dziedzina sztuki
Dyscyplina wiodąca (% udział)	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki 81%
Pozostałe dyscypliny (% udział)	Nauki o sztuce 10% Informatyka 9%
Poziom	Studia I stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma prowadzenia	Stacjonarna
Specjalności	brak
Punkty ECTS	180
Czas realizacji (liczba semestrów)	6
Uzyskiwany tytuł zawodowy	licencjat
Warunki przyjęcia na studia	Wynik postępowania kwalifikacyjnego.

Symbol efektu kierunkowego	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do efektów kształcenia zgodnych z Polską Ramą Kwalifikacji	
		Symbol charakterystyk uniwersalnych I stopnia ¹	Symbol charakterystyk II stopnia ²
WIEDZA			
K_W01	Zna podstawowe zagadnienia sztuki współczesnej, kultury i historii rozwoju mediów cyfrowych.	P6U_W	P6S_WG
K_W02	Zna główne strategie w zakresie projektowania mediów cyfrowych.	P6U_W	P6S_WG
K_W03	Dysponuje podstawową wiedzą na temat projektowania cyfrowych aplikacji i utworów multimedialnych.	P6U_W	P6S_WG
K_W04	Posiada podstawową 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
K_W05	Orientuje się w zakresie problematyki związanej z technologiami IT stosowanymi w projektowaniu aplikacji cyfrowych i utworów multimedialnych.	P6U_W	P6S_WG
K_W06	Posiada wiedzę w zakresie podstawowym dotyczącą technologii informacyjnej (IT) i jest świadomy jej związków z kulturą.	P6U_W	P6S_WK
K_W07	Zna publikacje dotyczące obszaru sztuk wizualnych: pięknych i projektowych, oraz obszaru technologii informacyjnych.	P6U_W	P6S_WK
K_W08	Zna prawne aspekty związane z wykonywaniem zawodu wynikające ze specyfiki kierunku studiów.	P6U_W	P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI			
K_U01	Umiejętnie wykorzystuje różnorodne metodologie twórcze we własnych realizacjach o charakterze dzieła.	P6U_U	P6S_UW
K_U02	Posiada umiejętność kreatywnego poszukiwania rozwiązań projektowych o charakterze interaktywnym.	P6U_U	P6S_UW
K_U03	Potrafi wyrażać idee poprzez formę i treść w różnych mediach cyberkultury.	P6U_U	P6S_UW
K_U04	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
K_U05	Posługuje się językiem obcym na poziomie B2 w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin związanych z kierunkiem studiów.	P6U_U	P6S_UK
K_U06	Sprawnie wykorzystuje aktualne technologie informacyjne i osiągnięcia nauki do	P6U_U	P6S_UK

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

² Zgodnie z załącznikiem do rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 26 września 2016 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji typowych dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego po uzyskaniu kwalifikacji pełnej na poziomie 4 – poziomy 6-8 (Dz. U. z 2016 r., poz. 1594) -

	planowania, realizacji zaawansowanych projektów.		
K_U07	Posiada rozwiniętą zdolność realizacji własnych, oryginalnych koncepcji artystycznych w pracy indywidualnej i zespołowej.	P6U_U	P6S_UO
K_U08	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
K_U09	Potrafi poszukiwać indywidualnych rozwiązań projektowych uwzględniających estetyczne i użytkowe funkcje projektu. Ma umiejętność twórczej, samodzielnej pracy projektowej.	P6U_U	P6S_UU
K_U10	Posiada umiejętność kreatywnego stosowania różnych metod cyfrowej rejestracji i przetwarzania obrazu, i dźwięku.	P6U_U	P6S_UW
K_U11	Planuje, projektuje i przeprowadza analizę jakości i użyteczności tworzonych projektów.	P6U_U	P6S_UO
K_U12	Integruje zdobytą wiedzę informatyczną, estetyczną, komunikacyjną, użytkową w koncepcji artystycznej.	P6U_U	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_K01	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych oraz potrafi ocenić inne przedsięwzięcia z zakresu kultury i nowych mediów.	P6U_K	P6S_KO
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
K_K03	Prezentuje własne projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób nie mających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi.	P6U_K	P6S_KO
K_K04	Świadomie umie zaplanować swoją ścieżkę kariery zawodowej na podstawie zdobytych na studiach umiejętności i wiedzy, wykorzystując również wiedzę zdobytą w procesie ustawicznego samokształcenia.	P6U_K	P6S_KR
K_K05	Rozumie podstawowe aspekty prawa funkcjonujące w obszarze kultury i sztuki.	P6U_K	P6U_KO
K_K06	Uczy się z wykorzystaniem technik kształcenia zdalnego oraz dostępnej literatury branżowej.	P6U_K	P6S_KR
K_K07	Wykorzystuje umiejętności samodzielnego uczenia się oraz dzielenia się wiedzą w pracy zespołowej.	P6U_K	P6S_KR

Sylwetka absolwenta	Absolwent posiada podstawową 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.
Dostęp do dalszych studiów	Możliwość kontynuacji – studia magisterskie II stopnia

Jednostka naukowo-dydaktyczna właściwa merytorycznie dla tych studiów

Instytut Sztuki Mediów

PLAN STUDIÓW

DIGITAL DESIGN, STUDIA STACJONARNE I STOPNIA 2020/2021

Semestr I

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-lea rning			Raze m
			A	K	L	S	P				
	Edytory graficzne				40				40	ZO	3
	Psychofizjologia widzenia				40				40	ZO	3
	Rejestracja i montaż wideo				50				50	ZO	4
	Fotografia cyfrowa				50				50	ZO	4
	Typografia				40				40	ZO	3
	Rysunek				50				50	ZO	4
	Podstawy programowania				50				50	ZO	4
	Kultura audiowizualna	25							25	ZO	2
	Wybrane zagadnienia z historii sztuki	25							25	ZO	2
	Ochrona własności intelektualnej							15	15	Z	1
		50			320			15	385		30

Pozostałe zajęcia

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-lea rning			raz em
			A	K	L	S	P				
	Szkolenie w zakresie techniki korzystania z biblioteki							2	2	Z	—
	Szkolenie w zakresie BHP							4	4	Z	—
		4						6	10		

Semestr II

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-lea rning			Raze m
			A	K	L	S	P				
	Rejestracja i montaż wideo				40				40	ZO	3
	Fotografia cyfrowa				50				50	ZO	4
	Typografia				40				40	ZO	3
	Podstawy animacji cyfrowej				40				40	ZO	3
	Rysunek				50				50	ZO	4
	Interfejs graficzny				40				40	ZO	3
	Podstawy programowania				40				40	ZO	3
	Kultura audiowizualna	25							25	E	2
	Wybrane zagadnienia z historii sztuki	25							25	E	2
		50			300				350		27

Kursy do wyboru

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

Semestr III

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-lea rning			Raze m
			A	K	L	S	P				
	Interfejs graficzny				50				50	ZO	4
	Modelowanie i animacja 3D				50				50	ZO	4
	Projektowanie graficzne				50				50	ZO	4
	Programowanie				50				50	ZO	4
	Wybrane zagadnienia z historii dizajnu	15							15	E	1
	Cyberkultura	25							25	ZO	2
		40			200				240		19

Kursy do wyboru

kursy do wyboru													
kod kursu	nazwa kursu		godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS		
			W	zajęć w grupach					E-learn ing				Raze m
				A	K	L	S	P					
	Język obcy				40					40	Z	3	
	Moduł kultura fizyczna			30						30	Z	-	
	Wybór 2 kursów	Fotografia				50				100	ZO	4	8
		Concept art				50						4	
		Wideo				50						4	
		Motion Graphic				50						4	
				30	40	100				170		11	

Kursy do wyboru z kierunku Sztuka i Media

(w zamian za 1 kurs z puli do wyboru kierunku Digital Design)

Wykazian Za Planu E par do Wyboru Kierunka Digital Design/													
kod kursu	nazwa kursu		godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS	
			W	zajęć w grupach					E-learn ing	Raze m			
				A	K	L	S	P					
	Wybór maksyma lnie 1 kursu	Pracownia Fotografii				45				45	ZO	4	4
		Pracownia Multimediów				45						4	
		Pracownia Audio				45						4	
		Lab. Działań Przestrzennych				45						4	
		Prac. Działań Wizualnych				45						4	
		Prac. Projektów Krytycznych				45						4	
						45				45		4	

Semestr IV

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS
		W	zajęć w grupach					E-learning	Razem		
			A	K	L	S	P				
	Interfejs graficzny				50				50	ZO	4
	Modelowanie i animacja 3D				45				45	ZO	4
	Projektowanie graficzne				45				45	ZO	4
	Programowanie				40				40	ZO	3
	Metodologia teorii sztuki	15							15	Z	1
	Cyberkultura	25							25	E	2
		40			180				220		18

Kursy do wyboru

kod kursu	nazwa kursu		godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS		
			W	zajęć w grupach					E-learning				Razem
				A	K	L	S	P					
	Język obcy				30					30	E	4	
	Moduł kultura fizyczna			30						30	Z	-	
	Wybór 2 kursów	Fotografia				50				100	ZO	4	8
		Concept art				50						4	
		Wideo				50						4	
		Motion Graphic				50						4	
				30	30	90				150		12	

Kursy do wyboru z kierunku Sztuka i Media

(w zamian za 1 kurs z puli do wyboru z kierunku Digital Design)

kod kursu	nazwa kursu		godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS		
			W	zajęć w grupach					E-learning				Razem
				A	K	L	S	P					
	Wybór maksymalnie 1 kursu	Pracownia Fotografii			45				45	ZO	4	4	
		Pracownia Multimediów			45						4		
		Pracownia Audio			45						4		
		Lab. Działań Przestrzennych			45						4		
		Prac. Działań Wizualnych			45						4		
		Prac. Projektów Krytycznych			45						4		
					45				45		4		

Semestr V

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-lea rning			Raze m
			A	K	L	S	P				
	Interfejs graficzny			60				60	ZO	5	
	Prototypowanie rozwiązań dla przestrzeni publicznej			60				60	ZO	5	
	Pracownia transmediów			60				60	ZO	5	
				170				170		15	

Kursy do wyboru

kod kursu		nazwa kursu		godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS		
				W	zajęć w grupach					E-learning				Razem
					A	K	L	S	P					
	Wybór 2 kursów	Fotografia			50				100	ZO	4	8		
		Concept art			50						4			
		Wideo			50						4			
		Animacja i VFX			50						4			
					100				100		8			

Kursy do wyboru z kierunku Sztuka i Media (w zamian za 1 kurs z puli do wyboru z kierunku Digital Design)

W Zmianach 1 Kurs z państw wyboru z kierunku Digital Design)													
kod kursu	nazwa kursu		godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS		
			W	zajęć w grupach					E-learn ing				Raze m
				A	K	L	S	P					
		Reprodukcja i dokumentacja fotograficzna				45				45	ZO	4	4
						45				45			4

Moduł pracy dyplomowej

		godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
kod kursu	nazwa kursu	W	zajęć w grupach					E-lea rning			Raze m
			A	K	L	S	P				
	Licencyjka pracownia dyplomowa				60				60	Z	5
	Seminarium dyplomowe					20			20	Z	2
					60	20			80		7

Semestr VI

Zajęcia dydaktyczne – obligatoryjne

kod kursu	nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
		W	zajęć w grupach					E-lea rning			Raze m
			A	K	L	S	P				
	Interfejs graficzny			50				50	ZO	4	
	Prototypowanie rozwiązań dla przestrzeni publicznej			50				50	ZO	4	
	Pracownia transmediów			50				50	ZO	4	
				150				150		12	

Kursy do wyboru

kursy do wyboru													
kod kursu	nazwa kursu		godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS	
			W	zajęć w grupach					E-learning	Razem			
				A	K	L	S	P					
	Wybór 2 kursów	Fotografia				50				100	ZO	4	8
		Concept art				50						4	
		Wideo				50						4	
		Animacja i VFX				50						4	
						100				100		8	

Kursy do wyboru z kierunku Sztuka i Media

(w zamian za 1 kurs z puli do wyboru kierunku Digital Design)

WZamian/Ed + Kurs E pair do Wyboru kierunku Digital Design/													
kod kursu	nazwa kursu		godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS		
			W	zajęć w grupach					E-learn ing				Raze m
				A	K	L	S	P					
		Reprodukcja i dokumentacja fotograficzna				45				45	ZO	4	4
						45				45			4

Moduł pracy dyplomowej

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

Egzamin dyplomowy

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