

Zakładane efekty uczenia się dla kierunku

Wydział	Wydział Inżynierii Mechanicznej
nazwa kierunku studiów	Komunikacja Wizualna
profil	Praktyczny
poziom kształcenia	Studia I stopnia
tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta¹	Licencjat
dyscyplina lub dyscypliny, do których odnoszą się zakładane efekty uczenia się²	procentowy udział dyscypliny²
Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki - dyscyplina wiodąca	100%
Łącznie:	100%

Symbol efektów kierunkowych	Efekty uczenia się dla kierunku	Efekty - z części I (kod składnika opisu) ⁴	Efekty dla dziedziny sztuki - z części II (kod składnika opisu, zakres) ⁵
WIEDZA			
K_W01	ma zaawansowaną i pogłębioną wiedzę związaną z projektowaniem w obszarze komunikacji wizualnej i pokrewnych dyscyplin: projektowania graficznego, stron www, opakowań, animacji i fotografii	P6S_WG	P6S_WG
K_W02	w zaawansowanym stopniu posiada wiedzę z zakresu historii rozwoju cywilizacyjno-kulturowego	P6S_WG	P6S_WG
K_W03	zna i studiuje publikacje, rozumie rozwój i historię osiągnięć projektowych w obszarze komunikacji wizualnej oraz ma wiedzę w zakresie współczesnych tendencji rozwoju sztuki i designu	P6S_WG	P6S_WG
K_W04	wykazuje się zrozumieniem wpływu rozwoju procesów cywilizacyjno-kulturowych na współczesność	P6S_WG	P6S_WG
K_W05	ma wiedzę o sposobie posługiwania się tradycyjnymi, jak i nowoczesnymi technologiami oraz sprzętem wykorzystywanym do przygotowywania projektów multimedialnych	P6S_WG	P6S_WG

K_W06	w zaawansowanym stopniu zna ogólny zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi i kierunkami rozwoju techniki w komunikacji wizualnej i projektowaniu graficznym	P6S_WG	P6S_WG
K_W07	posiada świadomość rozwoju w zakresie materiałów i technologii stosowanych w przemyśle poligraficznym	P6S_WG	P6S_WG
K_W08	ma wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów związanych z wykonywaniem zawodu projektanta	P6S_WK	P6S_WG
K_W09	zna zależności pomiędzy koncepcją rozwiązania projektowego i jej realizacją w zakresie podstawowych technologii	P6S_WG	P6S_WG
K_W10	zna w niezbędnym zakresie prawo autorskie, ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień dotyczących jego ochrony, granic między inspiracją a plagiatem w realizacji zadań projektowych	P6S_WK	P6S_WG
K_W11	ma wiedzę z zakresu obcojęzycznej terminologii stosowanej w obszarze komunikacji wizualnej oraz jej zastosowania w procesie projektowym	P6S_WK	P6S_WG
K_W12	ma elementarną wiedzę z zakresu budowy, działania, obsługi oraz zastosowań podstawowych przyrządów i systemów komputerowych	P6S_WG	P6S_WG
K_W13	posiada wiedzę z zakresu zdrowego trybu życia i higieny pracy	P6S_WK	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI:			
K_U01	jest zdolny do przeprowadzenia analizy potrzeb i zachowań człowieka jako jednostki, funkcjonującej w określonych warunkach i konkretnym otoczeniu	P6S_UW	P6S_UW
K_U02	potrafi definiować problemy projektowe w zakresie komunikacji wizualnej wynikające z obserwacji potrzeb jednostki jak i społeczeństwa oraz realizować własne koncepcje projektowe w zakresie komunikacji wizualnej dotyczące szeroko rozumianego otoczenia człowieka	P6S_UW	P6S_UW
K_U03	umie osiągnąć rozwiązanie projektowe poprzez przeprowadzenie analizy i syntezy problemu oraz posiada umiejętność formułowania, werbalnego przekazania i logicznego argumentowania własnych idei projektowych	P6S_UK P6S_UW	P6S_UK P6S_UW
	umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektowego w zakresie przekazu		

K_U04	graficznego oraz posiada umiejętność korzystania ze specjalistycznych programów wspomagających proces projektowania	P6S_UW	P6S_UW
K_U05	ma umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji o metodzie realizacji projektu oraz potrafi dokonać wyboru właściwej techniki przekazu i realizacji zadania projektowego	P6S_UW	P6S_UW
K_U06	jest przygotowany do współdziałania i współpracy w zespole interdyscyplinarnym oraz zna formy zachowań i potrafi publicznie zaprezentować projekt wykorzystując różnorodne środki prezentacji	P6S_UO P6S_UW	P6S_UW
K_U07	posiada umiejętność w zakresie rysunku projektowego i potrafi przedstawić koncepcję projektową za pomocą rysunku koncepcyjnego, posiada umiejętność sporządzania opisu projektu oraz innych opracowań ze wskazaniem różnych źródeł, inspiracji i kontekstów oraz śledzić ciągły rozwój technik przekazu projektowego i ćwiczyć umiejętność ich wykorzystania w procesie ciągłego samorozwoju	P6S_UW P6S_UU	P6S_UW P6S_UU
K_U08	posiada podstawowe umiejętności w zakresie modelowania i makietowania koncepcji projektowych	P6S_UW	P6S_UW
K_U09	potrafi odpowiedzieć projektowo na potrzeby użytkownika, uwarunkowania funkcjonalne, materiałowe i technologiczne oraz zaplanować i przeprowadzić ocenę podstawowych właściwości materiałów	P6S_UW	P6S_UW
K_U10	zna język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy (z podkreśleniem umiejętności językowych w zakresie terminologii komunikacji wizualnej, sztuk plastycznych, historii i teorii sztuki, designu)	P6S_UK	P6S_UK
K_U11	potrafi komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii z zakresu projektowania	P6S_UK P6S_UO	P6S_UK
K_U12	umie wyszukiwać, analizować i wykorzystywać dostępne informacje, a także opracować sposób wykorzystania zgromadzonych danych	P6S_UW P6S_UK	P6S_UK
K_U13	potrafi zaplanować i przeprowadzać cały proces projektowy – od pomysłu, przez jego rozwinięcie i wdrożenie za pomocą nowoczesnych technologii informatycznych, współpracując przy tym z technologiami	P6S_UW P6S_UO	P6S_UW

KOMPETENCJE SPOŁECZNE:

K_K01	rozumie potrzebę kształcenia się i ciągłego samodoskonalenia zawodowego i samodzielnie podejmuje różnorodne wyzwania projektowe i posługuje się triadą: analiza-synteza-projekt	P6S_KO P6S_KK	P6S_KO P6S_KK
K_K02	opanował umiejętność krytycznej argumentacji dotyczącej analizowania rozwiązania projektowego. Potrafi skutecznie komunikować się podczas pracy zespołowej w ramach wspólnych przedsięwzięć projektowych. Posiada umiejętność negocjowania i argumentowania własnych decyzji projektowych	P6S_KO P6S_KK	P6S_KO P6S_KK
K_K03	posiada zdolność twórczego myślenia i przyjmowania otwartej postawy w trakcie rozwiązywania problemów projektowych i ich prezentacji oraz wykazuje gotowość doskonalenia umiejętności organizacji pracy poprzez rozwój wewnętrznej motywacji do podejmowania wysiłku twórczego	P6S_KR P6S_KK	P6S_KR P6S_KK
K_K04	posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań własnych i innych osób. Wykazuje się refleksją dotyczącą aspektów etycznych i społecznych, związanych z własną pracą twórczą. Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	P6S_KR P6S_KK	P6S_KR P6S_KK
K_K05	rozumie potrzebę komunikacji ze środkami masowego przekazu w zakresie kształtowania informacji i opinii o osiągnięciach komunikacji wizualnej i designu. W sposób świadomy oraz w przystępnej formie umie zaprezentować własny projekt (stosując różne narzędzia, w tym technologie informacyjne)	P6S_KO P6S_KR	P6S_KO P6S_KR
K_K06	posiada umiejętność współpracy z przedstawicielami innych zawodów np. technologami, poligrafami, informatykami oraz inwestorami zamawiającymi projekty i usługi	P6S_KO P6S_KR	P6S_KO P6S_KR

objaśnienia

ogólna liczba kierunkowych efektów uczenia się – dla nowych kierunków / poziomów studiów zaleca się zdefiniowanie około 30 efektów uczenia dla studiów I stopnia oraz około 20 efektów uczenia się dla studiów II stopnia, w proporcji poszczególnych kategorii zbliżonej do 2:2:1 (W:U:KS),

w opisie efektów uczenia się należy uwzględnić charakterystyki I i II stopnia PRK oraz efekty uczenia się w zakresie znajomości języka obcego

*Załącznik do uchwały nr 3/462
Senatu PBS z dnia 22 września 2021 r.*

- ¹ – należy wskazać odpowiedni tytuł zawodowy zgodnie z zasadami określonymi w rozdziale 7. rozp. MNiSW z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. z 2018 r. Poz. 1861), tytuły zawodowe to: „licencjat”, „inżynier”, „magister”, „magister inżynier” oraz: „licencjat pielęgniarstwa”, „licencjat położnictwa”, „inżynier architekt”, „inżynier pożarnictwa”, „magister inżynier architekt”, „magister inżynier pożarnictwa”, „magister pielęgniarstwa”, „magister położnictwa”, „lekarz”, „lekarz dentysta”, „lekarz weterynarii”, „magister farmacji”, „magister inżynier architekt”
- ² – **nazwy dyscyplin, do których przyporządkowano kierunek** zgodne z rozp. MNiSW z dnia 20 września 2018 r. w sprawie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych oraz dyscyplin artystycznych (Dz. U. z 2018 r. Poz. 1818) **wraz ze wskazaniem procentowego udziału dyscyplin, w których uzyskiwane są efekty uczenia się**, przy czym suma udziałów musi wynosić 100%, wynik należy podać w zaokrągleniu bez wartości ułamkowych (zgodnie z art. 214 ust. 1 ustawy z dnia 3 lipca 2018 r. Przepisy wprowadzające ustawę –Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2018 r. Poz. 1669) oraz §3 ust. 4 rozp. MNiSW z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. z 2018 r. Poz. 1861))
- ³ – w przypadku kierunków przyporządkowanych do więcej niż jednej dyscypliny zgodnie z art. 53. ust. 2. PSWiN konieczne jest wskazanie **dyscypliny wiodącej, w ramach której uzyskiwana jest ponad połowa efektów uczenia się**
- ⁴ - należy odnieść / **uwzględnić pelen zakres charakterystyk** dla kwalifikacji odpowiednio na poziomie 6 PRK (studia I stopnia) lub 7 PRK (studia II stopnia) **określonych w części I załącznika do rozp. MNiSW z dnia 14 listopada 2018 r.** w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. z 2018 r. Poz. 2218) – wskazać kod składnika opisu
- ⁵ - **dotyczy wyłącznie studiów z dziedziny sztuki (kolumnę należy usunąć w przypadku kierunków, które nie zostały przyporządkowane do tej dziedziny)** - odnieść / **uwzględnić odpowiednie charakterystyki** dla kwalifikacji odpowiednio na poziomie 6 PRK (studia I stopnia) lub 7 PRK (studia II stopnia) **określone w części II załącznika do rozp. MNiSW z dnia 14 listopada 2018 r.** w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. z 2018 r. Poz. 2218) –dla określonych efektów kierunkowych wskazać kod składnika opisu oraz zakres charakterystyk z dziedziny sztuki z części II
- ⁶ - **dotyczy wyłącznie studiów, po których nadawane są tytuły zawodowe „inżynier”, „magister inżynier” lub równorzędne (kolumnę należy usunąć w przypadku kierunków, po których nadawane są tytuły zawodowe: „licencjat”, „magister” lub równorzędne)** - odnieść / **uwzględnić pelen zakres charakterystyk** efektów uczenia się dla kwalifikacji odpowiednio na poziomie 6 PRK (studia I stopnia) lub 7 PRK (studia II stopnia) **określone w części III załącznika do rozp. MNiSW z dnia 14 listopada 2018 r.** w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. z 2018 r. Poz. 2218) –dla określonych efektów kierunkowych związanych z uzyskiwaniem kompetencji inżynierskich wskazać odpowiedni kod składnika opisu z części III

symbole kierunkowych efektów kształcenia

K (pierwsza litera) – kierunkowy efekt kształcenia

W – wiedza

U – umiejętności

K – kompetencje społeczne

01, 02, ... - numer efektu kształcenia w postaci dwóch cyfr (numery 1-9 należy poprzedzić cyfrą 0)

Informacje ogólne o programie studiów**KIERUNEK:**

KOMUNIKACJA WIZUALNA

PROFIL:

PROFL PRAKTYCZNY

POZIOM STUDIÓW:

STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA (3 letnie LICENCJACKIE)

FORMA STUDIÓW:

STUDIA STACJONARNE

łącznie liczba godzin zajęć dydaktycznych	2250 godz.
łącznie liczba pkt. ECTS jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia <small>(w przypadku studiów stacjonarnych ponad 50% z ogólnej liczby pkt. ECTS)</small>	92 pkt. ECTS
liczba pkt. ECTS jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych <small>(nie mniej niż 5 pkt. ECTS, nie dotyczy kierunków przyporządkowanych do dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych)</small>	6 pkt. ECTS
liczba pkt. ECTS za zajęcia do wyboru <small>(nie mniej niż 30% z ogólnej liczby pkt. ECTS)</small>	63 pkt. ECTS
zajęcia związane z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie / dyscyplinach, do których przyporządkowano kierunek studiów <u>wskazać wyłącznie dla kierunku o profilu ogólnoakademickim</u> <small>(ponad 50% z ogólnej liczby pkt. ECTS)</small>	x pkt. ECTS
zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne <u>wskazać wyłącznie dla kierunku o profilu praktycznym</u> <small>(ponad 50% z ogólnej liczby pkt. ECTS)</small>	157 pkt. ECTS

POLITECHNIKA BYDGOSKA IM. J. I. J. ŚNIADECKICH				PLAN STUDIÓW NR I															 pieczęćka uczelni																				
				PROFIL: POZIOM STUDIÓW: FORMA STUDIÓW: KIERUNEK:				PROFL PRAKTYCZNY STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA (3 letnie LICENCJACKIE) STUDIA STACJONARNE KOMUNIKACJA WIZUALNA																																
Pozycja planu	NAZWA PRZEDMIOTU / ZAJĘĆ	Liczba			GODZINY					ROZKŁAD ZAJĘĆ w SEMESTRZE																														
		egza- mi- nów	zali- czeń	pkt. ECTS	Razem	w tym				sem. I				sem. II				sem. III				sem. IV				sem. V				sem. VI										
						W	Ć	L	P / S	W	Ć	L	P/S	W	Ć	L	P/S	W	Ć	L	P/S	W	Ć	L	P/S	W	Ć	L	P/S	W	Ć	L	P/S							
B. PRZEDMIOTY PODSTAWOWE																																								
1.	Historia sztuki i kultury	1	3	4	105	105	0	0	0	30				30				30				15																		
2.	Techniki wytwarzania i materiały poligraficzne		2	2	30	30	0	0	0	15				15																										
3.	Przedmioty plastyczne - rysunek (do wyboru) ⁵		3	6	105	15	0	90	0	15		45			45																									
4.	Przedmioty plastyczne - malarstwo (do wyboru) ⁶		4	5	90	30	0	60	0	15		30		15	30																									
5.	Przedmioty plastyczne - rysunek specjalistyczny (do wyboru) ⁷		2	3	45	0	0	0	45							15									30															
6.	Animacja		3	4	75	15	0	0	60							15									30															
7.	Fotografia (do wyboru) ⁸	1	3	4	90	30	0	0	60	15		30		15				30																						
8.	Projektowanie środowiska gier (do wyboru) ⁹		1	3	30	0	0	0	30																															
9.	Projektowanie stron www		6	8	165	30	0	0	135					15				30							30	15														
10.	Typografia, liternictwo, kaligrafia	1	3	5	75	30	0	0	45	15		30	15																											
11.	Ilustracja (do wyboru) ¹⁰		2	3	60	0	0	0	60																															
12.	Podstawy projektowania graficznego		3	7	90	15	0	0	75	15		45																												
13.	Grafika wydawnicza (do wyboru) ¹¹		2	3	60	0	0	0	60																															
RAZEM		3	37	57	1020	300	0	150	570	120	0	75	105	105	0	75	120	45	0	0	90	15	0	0	120	15	0	0	135	0	0	0	0	0	0	0				
									300				300				135				135				150				0											
									sem. I				sem. II				sem. III				sem. IV				sem. V				sem. VI											
									W				Ć				L				P/S				W				Ć				L				P/S			
		4	52	77	1425	465	60	270	630	180	0	75	165	150	30	105	120	45	30	30	90	15	0	30	120	15	0	30	135	60	0	0	0	0	0					
									420				405				195				165				180				60											
									egzaminów				1				1				0				1				1				0							
									zaliczeń				17				16				7				5				5				2							
									pkt. ECTS				27				19				8				7				12				4							
UWAGI:																																								
<p>1. Język obcy do wyboru spośród: 1. Język angielski, 2. Język niemiecki,</p> <p>2. Wychowanie fizyczne - studenci dokonują wyboru jednej formy zajęć z oferty SWFiS.</p> <p>3. Przedmiot humanistyczny i społeczny do wyboru spośród: 1. Przekaz projektowy - marketing; 2. Estetyka</p> <p>4. Podstawy grafiki warsztatowej do wyboru spośród: 1. Technologia druku wypukłego oraz wkłęsłodruku, 2. Technologia druku płaskiego</p> <p>5. Przedmioty plastyczne - Rysunek do wyboru spośród: 1. Pracownia rysunku artystycznego, 2. Pracownia rysunku eksperymentalnego</p> <p>6. Przedmioty plastyczne - Malarstwo do wyboru spośród: 1. Malarstwo z natury, 2. Pracownia artystyczna.</p> <p>7. Przedmioty plastyczne - Rysunek specjalistyczny do wyboru spośród: 1. Rysunek odręczny, 2. Rysunek cyfrowy.</p> <p>8. Fotografia do wyboru spośród: 1. Fotografia analogowa, 2. Fotografia cyfrowa.</p> <p>9. Projektowanie środowiska gier do wyboru spośród: 1. Projektowanie gier planszowych, 2. Projektowanie środowiska gier komputerowych.</p> <p>10. Ilustracja do wyboru spośród: 1. Tworzenie ilustracji metodami tradycyjnymi, 2. Tworzenie ilustracji metodami cyfrowymi.</p> <p>11. Grafika wydawnicza do wyboru spośród: 1. Projektowanie i edycja książki, 2. Projektowanie wydawnictw akcydensowych i prasowych.</p> <p>12. Projektowanie ogólne do wyboru spośród: 1. Projektowanie uniwersalne, 2. Projektowanie eksperymentalne.</p> <p>13. Projektowanie specjalistyczne do wyboru spośród: 1. Projektowanie na nośnikach tradycyjnych, 2. Projektowanie multimedialne.</p> <p>14. Projektowanie opakowań do wyboru spośród: 1. Projektowanie opakowań tekturowych, 2. Projektowanie etykiet.</p> <p>15. Studentów obowiązuje odbycie praktyki zawodowej 6 miesięcy (960 godz.):</p> <p>15.a po II sem. 1 m-c (4 tygodnie -160 godz.) (4 pkt ECTS); w trakcie III sem. 1,5 m-ca (6 tygodni - 240 godz.) 2 dni w tygodniu (6 pkt ECTS); w trakcie IV sem. 1,5 m-ca (6 tygodni - 240 godz.) 2 dni w tygodniu (6 pkt ECTS); po IV sem. 1,5 m-ca (6 tygodni -240 godz.) (6 pkt ECTS);</p> <p>15.b praktyka zawodowa - plener: po sem. II - 1 tydzień pleneru rysunkowego (1 pkt ECTS); po sem. IV - 1 tydzień pleneru projektowego (1 pkt ECTS).</p>																																								
Obowiązuje od roku akademickiego: 2022/2023																																								
Legenda:																																								
W - wykład																																								
Ć - ćwiczenia audytoryjne																																								
L - ćw. laboratoryjne - lektorat języków obcych																																								
P - ćwiczenia projektowe																																								
S - seminarium																																								
T - zajęcia terenowe																																								
■ - egzamin																																								
ARKUSZ 2																																								

