

TABELA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

nazwa kierunku studiów: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA			
poziom kształcenia: studia pierwszego stopnia - licencjackie			
POLSKA RAMA KWALIFIKACJI – POZIOM 6			
profil kształcenia: praktyczny			
symbol	kierunkowe efekty uczenia się po ukończeniu studiów pierwszego stopnia na kierunku GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA absolwent:	odniesienie do charakterystyk POLSKIEJ RAMY KWALIFIKACJI:	
		drugiego stopnia	drugiego stopnia dla dziedziny sztuki
WIEDZA			
K_W01	ma wiedzę o charakterze nauk społecznych, ich miejscu w systemie nauk i relacjach do innych nauk oraz specyficznej dynamice i interdyscyplinarności obszaru multimedialnych	P6S_WG	-
K_W02	ma podstawową wiedzę na temat kategorii i pojęć ekonomicznych oraz zależności między różnymi procesami i zjawiskami ekonomicznymi w kontekście interdyscyplinarnych działań z obszaru kreacji artystycznej na potrzeby multimedialnych	P6S_WK	-
K_W03	ma wiedzę o metodach i narzędziach, w tym technikach pozyskiwania danych, odpowiednich dla dziedzin nauki i dyscyplin naukowych, właściwych dla kierunku <i>grafika komputerowa i produkcja multimedialna</i> , pozwalających opisywać struktury i instytucje społeczne oraz procesy w nich i między nimi zachodzące, ze szczególnym uwzględnieniem wybranych instytucji oraz organizacji społecznych lub gospodarczych prowadzących działalność w obszarze produkcji multimedialnej (z naciskiem na aktywność twórczą i projektową)	P6S_WG	-
K_W04	rozumie mechanizmy i uwarunkowania decydujące o funkcjonowaniu mediów masowych w Polsce	P6S_WG, P6S_WK	-
K_W05	rozumie pojęcia i kategorie z zakresu komunikowania; podstawowe modele komunikowania; specyfikę i odrębności podstawowych systemów komunikowania społecznego oraz normy kulturowe związane z procesem komunikowania	P6S_WG, P6S_WK	-
K_W06	zna i rozumie podstawowe akty normatywne w zakresie prawa i etyki mediów w Polsce oraz wynikające z nich prawa i obowiązki pracowników branży multimedialnej z uwzględnieniem specyfiki działalności artystycznej i projektowej; zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej, prawa autorskiego, prawa prasowego oraz prawa reklamy	P6S_WK	-
K_W07	posiada wiedzę na temat public relations jako procesu komunikacji z otoczeniem; faz procesu public relations oraz zarządzania informacją w sferze publicznej; zna pojęcia i metodologię działań marketingowych w odniesieniu do działalności artystycznej na potrzeby multimedialnych; zasady działań reklamowych oraz psychologii odbioru komunikatu reklamowego	P6S_WG, P6S_WK	-
K_W08	zna narzędzia, teorie i terminologie związane ze specyfiką studiowanej specjalności	P6S_WG	-
K_W09	ma wiedzę o człowieku jako podmiocie konstytuującym struktury otaczającej go rzeczywistości i wiążących go z nimi relacjach	P6S_WK	-

TABELA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

K_W10	posiada wiedzę o narzędziach i metodach analizowania w zakresie skutecznego i poprawnego myślenia	P6S_WK	-
K_W11	zna różne techniki i metody kreacji graficznej (cyfrowej i analogowej) w projektowaniu; tworzeniu grafiki z uwzględnieniem interaktywności; posługiwania się narzędziami służącym do prezentacji w grafice projektowej (z wykorzystaniem dźwięku); rozwiązywania zadań z zakresu projektowania graficznego i komunikacji wizualnej; techniki i sprzęt do prezentacji i pokazów multimedialnych, techniki animacji i montażu oraz zagadnienia związane z cyberprzestrzenią i interaktywnością, podkreślające praktyczne implikacje związków teorii z praktyką	P6S_WG	P6SS_WG
K_W12	zna doktryny filozoficzne oraz stanowiska estetyczne dotyczące zagadnień piękna oraz koncepcji dotyczących prezentacji dzieł sztuki i twórczości; antropologiczne i społeczne uwarunkowania twórczości artystycznej	P6S_WG	P6SS_WG
K_W13	zna metody i techniki związane z nadzorem procesu kreacji form multimedialnych zarówno w ujęciu teoretycznym, jak też z uwzględnieniem praktycznych implikacji posiadanej wiedzy	P6S_WG	P6SS_WG
K_W14	zna techniki technologie i materiały stosowane w grafice; znaczenie konieczności łączenia w grafice funkcji artystycznej z informacyjną; techniki cyfrowe niezbędne do realizacji zadań projektowych zarówno w ujęciu teoretycznym, jak też z uwzględnieniem praktycznych implikacji posiadanej wiedzy	P6S_WG	P6SS_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
K_U01	potrafi dokonać samodzielnej interpretacji procesów i zjawisk ekonomicznych związanych z multimediami	P6S_UW	-
K_U02	ma umiejętności wykorzystywania wiedzy z zakresu doktryn medialnych do zrozumienia przekształceń systemu medialnego w Polsce, analizy rynku medialnego pod kątem prawnym, politologicznym i ekonomicznym; dostrzegania uczestników gry rynkowej, określania istoty i funkcji poszczególnych typów mediów i instytucji medialnych; potrafi dokonać oceny roli i znaczenia rodzajów mediów w systemie medialnym; potrafi dokonać samodzielnych porównań i analiz zjawisk medialnych w Polsce z punktu widzenia dyscyplin naukowych zajmujących się komunikacją multimedialną	P6S_UW	-
K_U03	potrafi dokonać samodzielnej interpretacji, porównania i klasyfikacji podstawowych pojęć i kategorii socjologicznych oraz oceny mechanizmów rządzących zachowaniem jednostki i większych grup społecznych z uwzględnieniem specyfiki komunikacji wizualnej i form multimedialnych (w tym form interaktywnych)	P6S_UW	-
K_U04	ma umiejętność pozyskiwania i opracowywania informacji pod kątem wybranej formy wypowiedzi konstruowanej na potrzeby przekazu multimedialnego	P6S_UW	-
K_U05	potrafi, korzystając z dostępnych źródeł, dokonać samodzielnej i prawidłowej oceny prawnej własnych działań i zachowań w obszarze komunikacji i produkcji multimedialnej	P6S_UW	-
K_U06	potrafi odróżniać działania public relations od innych działań promocyjnych oraz od innych technik komunikowania; stosować narzędzia komunikacji marketingowej i społecznej adekwatnie do sytuacji; potrafi efektywnie poruszać się w obszarze istoty i form działań marketingowych, podejmować działania promocyjne (w tym autopromocyjne); świadomie budować pozycję artystyczną i zawodową	P6S_UW	P6SS_UW

TABELA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

K_U07	ma umiejętność sprawnego i szybkiego pozyskiwania informacji; korzystania z istniejących baz danych, statystyk i opracowań naukowych instytutów badawczych, bilansów i raportów gospodarczych, sprawozdań instytucji publicznych, aktów prawnych oraz upowszechnianych treści kulturowych; korzystania z obserwacji otaczającej rzeczywistości; nawiązywania kontaktów z ludźmi mogącymi inspirować podejmowanie ciekawych tematów celem zoptymalizowania doboru narzędzi, technik, formy i treści przekazu multimedialnego	P6S_UW, P6S_UK	-
K_U08	potrafi obsługiwać narzędzia (sprzęt i oprogramowanie) związane ze specyfiką kierunku <i>grafika komputerowa i produkcja multimedialna</i> ; twórczo formułować przekaz artystyczny lub projektowy w obszarze działań multimedialnych i interaktywnej realizacji artystycznej, artystyczno-informacyjnej i użytkowej; posługiwać się fachową terminologią oraz wdrażać poznane teorie w praktyce tak, aby uzyskać najwyższą jakość przekazu na potrzeby multimedialnych	P6S_UK	P6SS_UK
K_U09	potrafi rozróżniać style i epoki w sztuce; posługiwać się pojęciami z historii i teorii sztuki w interpretacji dzieła artystycznego; poruszać się w obszarze zagadnień grafiki artystycznej i projektowej; zrozumieć zjawiska zachodzące w obszarze techniki i środków ekspresji współczesnej grafiki warsztatowej, edytorskiej i reklamowej	P6S_UK	P6SS_UK
K_U10	potrafi posługiwać się podstawowym filozoficznym aparatem pojęciowym; osadzać zjawiska w kontekście kulturowym; analizować zjawiska kulturowe i artystyczne w kontekście dziedzictwa historycznego i uwarunkowań bieżących	P6S_UK	P6SS_UK
K_U11	potrafi wykorzystywać podstawowe techniki kreacji wizualnej w rejestracji i interpretacji postrzeganych obrazów i zjawisk; znajdować związki pomiędzy formalną stroną dzieła artystycznego a treścią komunikatu z niego płynącego; kreatywnie poszukiwać rozwiązań plastycznych na gruncie grafiki warsztatowej, projektowania graficznego i multimedialnego	P6S_UO	P6SS_UW
K_U12	potrafi realizować dzieła z uwzględnieniem struktur wizualnych, audiowizualnych oraz fotografii w tym: realizować dzieła w oparciu o techniki elektronicznego przetwarzania obrazu; tworzyć kompozycje plastyczne i struktury audiowizualne; potrafi komponować przestrzeń; potrafi dokonać kreacji artystycznej z uwzględnieniem szerokiej tradycji oraz nowych mediów; korzystać z podstawowych technik kreacji wizualnej (ze szczególnym naciskiem na kreację na potrzeby multimedialnych)	P6S_UO	P6SS_UW
K_U13	potrafi korzystać z technik i narzędzi analogowej i cyfrowej rejestracji obrazu i dźwięku oraz obrazu ruchomego; technik animacji; technik montażu obrazu i dźwięku; technik, metod i sprzętu służących do prezentacji multimedialnych; posługiwać się sprzętem fotograficznym; sprzętu i oprogramowania potrzebnego do tworzenia grafiki z uwzględnieniem interaktywności	P6S_UU	P6SS_UW, P6SS_UU
K_U14	ma umiejętności z zakresu bezpiecznej obsługi komputera, programów użytkowych i systemu operacyjnego oraz pracy w sieci Internet	P6S_UK, P6S_UU	-
K_U15	posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych i wystąpień ustnych w języku obcym (zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego) z zakresu grafiki komputerowej i produkcji multimedialnej z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł	P6S_UK	-
K_U16	posiada umiejętności diagnozowania zjawisk, wyciągania wniosków oraz pozyskiwania wiedzy jak wnioski te wdrażać w przyszłości w praktyce	P6S_UW, P6S_UK, P6S_UU	-

TABELA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_K01	cechuje go nieustanna gotowość i otwartość do zrozumienia zagadnienia/problemu; potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności oraz rozumie potrzebę uczenia się; posiada umiejętność samooceny oraz konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób	P6S_KK, P6S_KO	P6S_KR
K_K02	potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role; określać priorytety służące realizacji przyjętych celów i zadań wykazując się przy tym umiejętnościami pozyskiwania i obrabiania danych i informacji; komunikować się efektywnie w ramach prac zespołowych, procesie negocjacji, organizacji różnorodnych przedsięwzięć, prezentować zadania i wyniki prac w przystępnej formie (również z wykorzystaniem technologii informacyjnych); wykazuje się umiejętnościami formułowania krytycznej argumentacji i wewnętrznej motywacji	P6S_KO, P6S_KR	P6S_KO P6S_KR
K_K03	prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z wykonywaniem zawodu	P6S_KO, P6S_KR	P6S_KO, P6S_KR
K_K04	umie uczestniczyć w przygotowaniu projektów społecznych (politycznych, gospodarczych, obywatelskich) uwzględniając aspekty prawne, ekonomiczne i polityczne	P6S_KO	P6S_KO, P6S_KR
K_K05	potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy; jest zdolny do efektywnego wykorzystania: wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, zdolności elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz umiejętności kontrolowania własnych zachowań	P6S_KR	P6S_KK

Wskazanie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych, do których odnoszą się efekty uczenia się			
dziedzina nauki	dyscyplina naukowa	kierunkowe efekty uczenia się (symbol)	%
dziedzina nauk społecznych	nauki o komunikacji społecznej i mediach (dyscyplina wiodąca)	K_W01, K_W03, K_W04, K_W05, K_W06, K_W07, K_W09, K_W10 K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U10, K_U14, K_U15, K_U16 K_K01, K_K02, K_K04	21/35 = 60%
dziedzina sztuki	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	K_W02, K_W08, K_W11, K_W12, K_W13, K_W14 K_U01, K_U08, K_U09, K_U11, K_U12, K_U13 K_K03, K_K05	14/35 = 40%