1. **Jednostka naukowo-dydaktyczna:** Wydział Sztuki, Katedra Multimediów
2. **Nazwa kierunku:** Digital Design
3. **Poziom studiów:** I stopień
4. **Typ studiów:** stacjonarne
5. **Profil studiów:** ogólnoakademicki
6. **Dyscypliny, do których jest przyporządkowany kierunek studiów:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Dyscyplina wiodąca | sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki | *81 %* |
| Pozostałe Dyscypliny | nauki o sztuce | *10 %* |
| informatyka | *9 %* |

1. **Sylwetka absolwenta:**
2. 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).
3. 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 kreacyjnym.
4. Absolwent jest autorem utworów o charakterze interaktywnym.
5. Absolwent jest zdolny do stworzenia koncepcji i wykonania działających aplikacji i utworów.
6. Zna wybrane tendencje rozwoju technik komputerowych i informacyjnych oraz nowych form edycji i prezentacji obrazów elektronicznych i wykorzystuje je w swoich realizacjach.
7. Absolwent świadomie wykorzystuje w swojej pracy grafikę wektorową, rastrową, grafikę 2D i 3D, animację, fotografię i wideo cyfrowe.
8. Absolwent jest przygotowany do projektowania aplikacji i utworów o charakterze użytkowym, naukowym, edukacyjnym, informacyjnym, lub będących eksperymentem artystycznym.
9. W swych działaniach wykazuje się inwencją i kreatywnością.
10. Absolwent posiada wiedzę w zakresie sztuk wizualnych, obszaru wiedzy o sztuce i kulturze, ze szczególnych uwzględnieniem sztuki najnowszej i wiedzy o projektowaniu.
11. Absolwent posiada wiedzę i umiejętności łączące zakres sztuk wizualnych: pięknych i projektowych oraz obszar technologii informacyjnych.
12. Po ukończeniu studiów I stopnia absolwent jest przygotowany do podjęcia studiów II stopnia.
13. Absolwent zna język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy.

**8. Cel studiów:**

Absolwent jest przygotowany do tworzenia koncepcji oraz projektowania aplikacji i utworów o charakterze użytkowym, naukowym, edukacyjnym, informacyjnym, lub będących eksperymentem artystycznym.

**9. Kierunkowe efekty uczenia się i ich odniesienie do efektów uczelnia się dla kwalifikacji na odpowiednim poziomie Polskiej Ramy Kwalifikacji**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Symbol efektu kierunkowego | Kierunkowe efekty kształcenia | Odniesienie do efektów kształcenia zgodnych z Polską Ramą Kwalifikacji |
| Symbol charakterystyk uniwersalnych I stopnia[[1]](#footnote-1) | Symbol charakterystyk II stopnia[[2]](#footnote-2) | Symbol charakterystyk II stopnia dla obszaru/ów kształcenia[[3]](#footnote-3) |
| **WIEDZA** |
| **K\_W01**  | Zna podstawowe zagadnieniach sztuki współczesnej, kultury i historii rozwoju mediów cyfrowych. | **P6U\_W** | **P6S\_WG** | **P6S\_WG** |
| **K\_W02** | Zna główne strategie w zakresie projektowania mediów cyfrowych. | **P6U\_W** | **P6S\_WG** | **P6S\_WG** |
| **K\_W03**  | Dysponuje podstawową wiedzą na temat projektowania cyfrowych aplikacji i utworów multimedialnych. | **P6U\_W** | **P6S\_WG** | **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** | **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** | **P6S\_WG** |
| **K\_W06**  | Posiada wiedzę w zakresie podstawowym dotyczącą technologii informacyjnej (IT) i jest świadomy jej związków z kulturą. | **P6U\_W** | **P6S\_WK** | **P6S\_WG** |
| **K\_W07**  | Zna publikacje dotyczące obszaru sztuk wizualnych: pięknych i projektowych, oraz obszaru technologii informacyjnych. | **P6U\_W** | **P6S\_WK** | **P6S\_WG** |
| **K\_W08**  | Zna prawne aspekty związane z wykonywaniem zawodu wynikające ze specyfiki kierunku studiów. | **P6U\_W** | **P6S\_WK** | **P6S\_WG** |
| **UMIEJĘTNOŚCI** |
| **K\_U01**  | Umiejętnie wykorzystuje różnorodne metodologie twórcze we własnych realizacjach o charakterze dzieła. | **P6U\_U** | **P6S\_UW** | **P6S\_UW** |
| **K\_U02**  | Posiada umiejętność kreatywnego poszukiwania rozwiązań projektowych o charakterze interaktywnym. | **P6U\_U** | **P6S\_UW** | **P6S\_UW** |
| **K\_U03**  | Potrafi wyrażać idee poprzez formę i treść w różnych mediach cyberkultury. | **P6U\_U** | **P6S\_UW** | **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** | **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** | **P6S\_UK** |
| **K\_U06**  | Sprawnie wykorzystuje aktualne technologie informacyjne i osiągnięcia nauki do planowania, realizacji zaawansowanych projektów. | **P6U\_U** | **P6S\_UK** | **P6S\_UK** |
| **K\_U07** | Posiada rozwiniętą zdolność realizacji własnych, oryginalnych koncepcji artystycznych w pracy indywidualnej i zespołowej. | **P6U\_U** | **P6S\_UO** | **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** | **P6S\_UW****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** | **P6S\_UW** |
| **K\_U10** | Posiada umiejętność kreatywnego stosowania różnych metod cyfrowej rejestracji i przetwarzania obrazu, i dźwięku. | **P6U\_U** | **P6S\_UW** | **P6S\_UW** |
| **K\_U11** | Planuje, projektuje i przeprowadza analizę jakości i użyteczności tworzonych projektów. | **P6U\_U** | **P6S\_UO** | **P6S\_UO** |
| **K\_U12** | Integruje zdobytą wiedzę informatyczną, estetyczną, komunikacyjną, użytkową w koncepcji artystycznej. | **P6U\_U** | **P6S\_UW** | **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** | **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** | **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** | **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** | **P6S\_KR** |
| **K\_K05**  | Rozumie podstawowe aspekty prawa funkcjonujące w obszarze kultury i sztuki. | **P6U\_K** | **P6U\_KO** | **P6U\_KO****P6S\_KR** |
| **K\_K06**  | Uczy się z wykorzystaniem technik kształcenia zdalnego oraz dostępnej literatury branżowej. | **P6U\_K** | **P6S\_KR** | **P6S\_KR P6S\_UU** |
| **K\_K07**  | Wykorzystuje umiejętności samodzielnego uczenia się oraz dzielenia się wiedzą w pracy zespołowej. | **P6U\_K** | **P6S\_KR** | **P6S\_UU****P6S\_KR** |

**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-learning | Razem |
| 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-learning | razem |
| 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-learning | Razem |
| 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-learning | razem |
| 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-learning | Razem |
| 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

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| kod kursu | nazwa kursu | godziny kontaktowe | E/- | punkty ECTS |
| W | zajęć w grupach | E-learning | Razem |
| 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)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 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-learning | Razem |
| 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)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| kod kursu | nazwa kursu | godziny kontaktowe | E/- | punkty ECTS |
| W | zajęć w grupach | E-learning | Razem |
| 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-learning | Razem |
| A | K | L | S | P |
|  | Licencjacka 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-learning | Razem |
| 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

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| kod kursu | nazwa kursu | godziny kontaktowe | E/- | punkty ECTS |
| W | zajęć w grupach | E-learning | Razem |
| 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-learning | Razem |
| 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 |

1. Zgodnie z załącznikiem do ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (Dz. U.

z 2016, poz.64) [↑](#footnote-ref-1)
2. Zgodnie z załącznikiem do rozporządzenie 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) - [↑](#footnote-ref-2)
3. Jak wyżej [↑](#footnote-ref-3)