



Program studiów

Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Kierunek: Grafika

Poziom kształcenia: studia pierwszego stopnia

Forma kształcenia: studia stacjonarne

Rok akademicki: 2020/2021

Spis treści

Charakterystyka kierunku	3
Nauka, badania, infrastruktura	5
Program	7
Efekty uczenia się	10
Plany studiów	
Sylabusy	

Charakterystyka kierunku

Informacje podstawowe

Nazwa dyscypliny: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Nazwa kierunku: grafika

Poziom: studia pierwszego stopnia

Profil: ogólnoakademicki

Forma: studia stacjonarne

Język studiów: polski

Charakterystyka kierunku, koncepcja i cele kształcenia

Charakterystyka kierunku

Kierunek Grafika prowadzony jest na Akademii Sztuki w Szczecinie i obejmuje 3 specjalności. Studia I st. trwają 3 lata i kończą się dyplomem licencjackim.

Koncepcja kształcenia

Kształcenie na kierunku Grafika I stopnia na Akademii Sztuki w Szczecinie odbywa się na następujących specjalnościach: Grafika Artystyczna, Grafika Interaktywna i Grafika Projektowa. Studia zapewniają profesjonalne wykształcenie przygotowujące do zawodu w zakresie obranej specjalności. Program studiów gwarantuje podstawowe i zaawansowane treści obowiązkowe, a w szczególności elastyczny system treści kierunkowych, obieralnych przez studenta zgodnie ze swoimi predyspozycjami i oczekiwaniami. Koncepcja kształcenia oparta na tym programie uwzględnia nieustanny postęp w dziedzinie grafiki oraz zgodna jest z misją i strategią rozwoju uczelni. Wszystko to umożliwia absolwentowi efektywne odnalezienie się w zawodowych realiach związanych z kulturą, sztuką i projektowaniem oraz odpowiada szeroko pojętym potrzebom społecznym.

Cele kształcenia

Celem studiów jest:

przekazanie wiedzy dotyczącej znajomości rozwoju sztuk wizualnych z podziałem na epoki, ogólnej znajomości rozwoju teorii sztuki; dotyczącej filozofii, w szczególności estetyki, oraz socjologicznych aspektów sztuki, w tym sztuki współczesnej; znajomości linii rozwojowych grafiki artystycznej, interaktywnej i projektowej (w zależności do obranej specjalności); wiedzy z zakresu komunikacji społecznej; z zakresu psychologicznych aspektów komunikacji perswazyjnej, zakresu psychofizjologii zmysłów; rozpoznawania i definiowania wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami pracy artysty; orientacji w technologiach stosowanych w sztukach plastycznych, w szczególności grafiki artystycznej, interaktywnej w zależności do obranej specjalności); budowy własnego warsztatu twórczego artysty/projektanta grafika;

przekazanie wiedzy dotyczącej dyscyplin pokrewnych pozwalającej na realizację zadań zespołowych (także o charakterze dyscyplinarnym), umożliwiającej docieranie do niezbędnych informacji (książki, filmy, nagrania, Internet), ich analizowanie i interpretowanie we właściwy sposób; przekazanie wiedzy z zakresu podstawowych publikacji linii rozwojowych poszczególnych dyscyplin artystycznych; projektowych; marketingowych, finansowych i prawnych aspektów zawodu artysty/projektanta, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim;

nabycie umiejętności gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania informacji; realizacji własnych koncepcji i działań artystycznych/projektowych opartych na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystywania wyobraźni, ekspresji i intuicji; organizacji pracy własnej i zespołowej w ramach realizacji wspólnych zadań i projektów; samooceny, jak też zdolności do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań artystycznych/projektowych oraz w obszarze szeroko pojmowanej kultury; definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz nabycie umiejętności umiejscawiania ich w obrębie własnej pracy artystycznej/projektowej; komunikowanie się w obrębie własnego środowiska i społeczności; współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowych oraz przy pracach organizacyjnych i artystycznych związanych z różnymi przedsięwzięciami kulturalnymi; zorganizowanego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętych prac projektowych, jak również własnych działań artystycznych; świadomej i profesjonalnej prezentacji własnej działalności artystycznej/projektowej; posługiwania się fachową terminologią z zakresu sztuk wizualnych; adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej; efektywnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów; włączania się twórczo w realizację zadań instytucji kultury (np. galerii czy centrum kultury) w zakresie sztuk wizualnych; świadomego kontrolowania swoich emocji i zachowań; rozpoznawania problemów ochrony własności intelektualnej; nabycie umiejętności w zakresie języka obcego w dziedzinie sztuk plastycznych zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego systemu opisu kształcenia językowego.

Potrzeby społeczno-gospodarcze

Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

- projektowanie komunikacji wizualnej związanej z funkcją i estetyką otoczenia
- projektowanie graficzne dla wydawnictw
- współpraca lub własna działalność w studiach graficznych, agencjach reklamowych, agencjach interaktywnych
- współpraca z branżą IT w zakresie projektowania stron internetowych, aplikacji mobilnych, projektowania interfejsów i wszelkiego rodzaju publikacji cyfrowych
- projektowanie identyfikacji wizualnych firm, instytucji, wydarzeń
- tworzenie przekazów audiowizualnych o znaczeniu artystycznym, reklamowym i społecznym
- projektowanie użytkowe i artystycznej grafiki interaktywnej.
- działalność w szeroko pojętej kulturze i sztuce w sferze artystycznej i organizacyjnej
- kształtowanie świadomości społecznej indywidualnymi i zespołowymi działaniami artystycznymi i projektowymi
- współpraca z galeriami oraz centrami kultury i sztuki

Nauka, badania, infrastruktura

Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Główne kierunki badań naukowych na kierunku Grafika są ściśle powiązane z prowadzonymi specjalnościami, czyli grafiką: artystyczną, interaktywną i projektową. Ich efektami są:

- wystawy indywidualne i zbiorowe – organizacja i udział.
- projekty związane z interesariuszami zewnętrznymi
- wydawnictwa związane z działalnością indywidualną i kierunkową, w tym monografie i katalogi
- organizacja ogólnokrajowych i międzynarodowych przeglądów grafiki
- organizacja oraz udział w konferencjach i sympozjach oraz wydawnictwach pokonferencyjnych.
- opracowania monograficzne wydawane w związku z przewodami doktorskimi, habilitacyjnymi i profesorskimi
- kuratorstwo wystaw

Związek badań naukowych z dydaktyką

- współdział studentów wraz z kadrami wydziału w organizowanych wystawach zbiorowych
- udział studentów w koordynowanych przez wykładowców projektach dla interesariuszy zewnętrznych
- udział studentów w organizacji i uczestnictwie w ogólnopolskich i międzynarodowych przeglądach grafiki
- przewody doktorskie, habilitacyjne i profesorskie związane z umacnianiem kadry dydaktycznej

Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Do niezbędnej infrastruktury potrzebnej do prowadzenia kierunku należy zaliczyć pracownie poszczególnych specjalności wyposażone w niezbędny sprzęt do dedykowanych im technik graficznych.

Grafika Artystyczna

- sala wyposażona w sprzęt do techniki wklęsłodruku
- sala wyposażona w sprzęt do techniki sitodruku
- sala wyposażona w sprzęt do techniki litografii
- sala wyposażona w sprzęt do grafiki cyfrowej
 - komputery wraz ze specjalistycznym oprogramowaniem i osprzętem
- pomieszczenia do suszenia odbitek i cięcia papieru
- dostęp do pracowni grafiki projektowej i interaktywnej
- dostęp do pomieszczenia z cyfrowymi urządzeniami drukującymi
- dostęp do pomieszczenia introligatorskiego

Grafika Interaktywna i Grafika Projektowa

- sale wyposażone w komputery do korekt wraz ze specjalistycznym oprogramowaniem i monitorami do prezentacji
- zbiorowa sala komputerowa do pracy nad projektami wyposażona w komputery wraz ze specjalistycznym oprogramowaniem, osprzętem oraz systemem audiowizualnym do prezentacji.
- dostęp do pomieszczenia z urządzeniami drukującymi
- dostęp do pomieszczenia introligatorskiego
- dostęp do pracowni grafiki artystycznej

Wszystkie specjalności

- sale wykładowe
- pracownie malarskie/rysunkowe
- pracownia rzeźby
- studio fotograficzne
- dostęp do modelarni

- dostęp do mediateki i ogrodu zimowego (miejsce wypoczynku)

Program

Podstawowe informacje

Opis realizacji programu:

Dokładny przebieg programu studiów 1 st. na kierunku Grafika określa plan studiów. Treści dydaktyczne zostały tam podzielone na bloki:

- ogólnoakademicki
- podstawowy
- artystyczny
- technik wspomagających warsztat
- kierunkowy
- praktyk
- interdyscyplinarny blok przedmiotów do wyboru

Plan studiów określa ilości godzin poszczególnych przedmiotów, treści obowiązkowe i obieralne, punkty ECTS oraz rodzaj zajęć. Najważniejsze treści prowadzone są w bloku kierunkowym, który zawiera podstawy prowadzone na pierwszym roku studiów oraz obieralne pracownie dyplomujące pojawiające się od roku drugiego. Na trzecim roku student realizuje w jednej z pracowni kierunkowych dyplom licencjacki pod opieką promotora.

Liczba punktów ECTS

konieczna do ukończenia studiów:

specjalność Grafika Artystyczna – 184
specjalność Grafika Interaktywna – 185
specjalność Grafika Projektowa – 184

w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia

specjalność Grafika Artystyczna – 103
specjalność Grafika Interaktywna – 107
specjalność Grafika Projektowa – 103

którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych - 5

którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych - 3

którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych

specjalność Grafika Artystyczna – 28

specjalność Grafika Interaktywna – 26

specjalność Grafika Projektowa – 28

Liczba godzin zajęć

Łączna liczba godzin zajęć:

specjalność Grafika Artystyczna – 2430

specjalność Grafika Interaktywna – 2535

specjalność Grafika Projektowa - 2430

Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

W okresie studiów obowiązuje 1 plener pracowniany lub warsztaty artystyczne w wymiarze 1 tygodnia oraz minimum 3 tygodnie praktyki związanej ze studiowanym kierunkiem w biurach projektowych, agencjach reklamowych lub innych instytucjach.

Sylwetka absolwenta

Absolwent posiada interdyscyplinarną wiedzę z zakresu historii sztuki, historii kultury i cywilizacji, etyki, estetyki, filozofii, psychofizjologii zmysłów, marketingu oraz ochrony własności intelektualnej. Posiada wiedzę i umiejętności warsztatowe oraz artystyczne w zakresie grafiki i obszarów pokrewnych, umożliwiające podejmowanie twórczości własnej oraz pracy w zespole. Przygotowany jest do posługiwania się tradycyjnymi i nowoczesnymi środkami przekazu artystycznego w twórczości graficznej i projektowej. Absolwent w zależności od ukończonej specjalności przygotowany jest do samodzielnej twórczości artystycznej i projektowej lub pracy w instytucjach kultury, wydawnictwach, projektowych studiach graficznych, agencjach reklamowych, studiach interaktywnych, firmach zajmujących się projektowaniem gier i aplikacji mobilnych. Absolwent przygotowany jest do

podjęcia pracy w szkolnictwie – po dodatkowym uzyskaniu uprawnień nauczycielskich – wykonywania zawodu nauczyciela. Absolwent zna język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy. Absolwent jest przygotowany do podjęcia studiów drugiego stopnia (magisterskich).

Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin dyplomowy/inne)

Student po zaliczeniu wszystkich zajęć związanych z programem studiów, w tym także pleneru oraz praktyki zawodowej zostaje za zgodą promotora dopuszczony do obrony pracy dyplomowej realizowanej na 3 roku w jednej z pracowni kierunkowych.

Na pracę dyplomową składa się praca praktyczna wraz z opisem dzieła. Komisja złożona z przewodniczącego, promotora, recenzenta i innych jej członków przeprowadza egzamin dotyczący pracy dyplomowej oraz zakresu odbytych studiów. Po pomyślnym zakończeniu obrony i pozytywnych ocenach komisja nadaje tytuł zawodowy licencjata.

Tabela odniesień kierunkowych efektów uczenia się (EKU) do
efektów uczenia się dla dziedziny sztuki

GRAFIKA
AKADEMIA SZTUKI W SZCZECINIE

OBSZAR SZTUKI
STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA
PROFIL OGÓLNOAKADEMICKI
STUDIA STACJONARNE – 6 SEMESTRÓW
LICZBA PUNKTÓW ECTS:

specjalność Grafika Artystyczna – 184
specjalność Grafika Interaktywna – 185
specjalność Grafika Projektowa – 184

KIERUNKOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ (EKU)			
WIEDZA:			
EKU	1) Wiedza w zakresie realizacji prac projektowych oraz artystycznych:	Odniesienie do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki	

K6_W01	Dysponuje podstawową wiedzą dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych i projektowych	P6S_WG	
K6_W02	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych oraz artystycznych w zakresie dotyczącym grafiki i szeroko pojętych sztuk wizualnych	P6S_WG	
K6_W03	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą budowy własnego warsztatu twórczego	P6S_WG	

K6_W04	Posiada wiedzę dotyczącą kreacji artystycznej i procesu projektowego	P6S_WG	
	2) Wiedza w zakresie rozumienia kontekstu dyscyplin artystycznych i projektowych:		
K6_W05	Posiada ogólną znajomość rozwoju sztuk wizualnych z podziałem na epoki	P6S_WG	
K6_W06	Posiada ogólną znajomość podstawowych publikacji z zakresu sztuk projektowych oraz sztuk pięknych	P6S_WG	

K6_W07	Posiada wiedzę dotyczącą historii i wynikających z niej linii rozwojowych z zakresu sztuk projektowych oraz sztuk pięknych	P6S_WG	
K6_W08	Posiada wiedzę dotyczącą stylów w sztuce oraz związanych z nimi tradycji twórczych	P6S_WG	
K6_W09	Posiada znajomość aktualnych zjawisk i tendencji w sztuce, grafice i dizajnie	P6S_WG	
K6_W10	Rozpoznaje i definiuje wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami pracy artystycznej i projektowej	P6S_WG	

K6_W11	Orientuje się w tradycyjnych i współczesnych technologiach stosowanych w sztukach wizualnych oraz ma świadomość ich rozwoju	P6S_WG	
K6_W12	Posiada ogólną wiedzę dotyczącą socjologicznych aspektów sztuki	P6S_WG	
K6_W13	Posiada wiedzę z zakresu środków komunikacji społecznej	P6S_WG	
K6_W14	Posiada ogólną wiedzę z zakresu psychofizjologicznych aspektów komunikacji perswazyjnej, w szczególności reklamy	P6S_WG	

K6_W15	Posiada ogólną wiedzę dotyczącą filozofii, w szczególności estetyki	P6S_WG	
K6_W16	Posiada podstawową wiedzę z zakresu psychologii zmysłów	P6S_WG	
K6_W17	Posiada podstawowy zakres wiedzy dotyczący marketingowych, finansowych i prawnych aspektów zawodu artysty i projektanta, w tym ochrony własności przemysłowej, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim	P6S_WG P6S_WK	
UMIEJĘTNOŚCI:			
	1) Umiejętności w zakresie ekspresji artystycznej:		

K6_U01	Dysponuje manualnymi i technologicznymi umiejętnościami potrzebnymi do tworzenia i realizowania własnych koncepcji artystycznych	P6S_UW	
	2) Umiejętności w zakresie realizacji prac artystycznych oraz projektowych:		
K6_U02	Umie świadomie posługiwać się narzędziami manualnego warsztatu artystycznego i projektowego	P6S_UW	

K6_U03	Posiada umiejętność obsługi podstawowych programów, sprzętów/urządzeń do obróbki grafiki 2D i 3D oraz do montażu obrazu i dźwięku	P6S_UW	
K6_U04	Umie podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania i realizacji własnych prac artystycznych	P6S_UW	
	3) Umiejętności w zakresie pracy w zespole:		
K6_U05	Jest przygotowany do współpracy z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze multidyscyplinarnym	P6S_UO	
	4) Umiejętności w zakresie warsztatu:		
K6_U06	Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiające	P6S_UW	

	realizację własnych koncepcji artystycznych oraz potrafi doskonalić ich rozwój	P6S_UU	
	5) Umiejętności w zakresie kreacji artystycznej i projektowej:		

K6_U07	Posiada doświadczenie w realizowaniu własnych działań artystycznych i projektowych w oparciu o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	P6S_UW	
K6_U08	Wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji artystycznej a niesionym przez dzieło komunikatem	P6S_UW	
K6_U09	Posiada zdolność obserwowania świata ożywionego i nieożywionego jako inspiracji do zadań twórczych	P6S_UW	
K6_U10	Zna i stosuje efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	P6S_UW P6S_UU	
	6) Umiejętności werbalne:		
K6_U11	Posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych i wystąpień ustnych dotyczących szczegółowych zagadnień związanych z różnymi dziedzinami twórczości artystycznej, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnorodnych źródeł	P6S_UK	
	Posiada umiejętności językowe (język obcy nowożytny) w zakresie		
K6_U12	sztuk wizualnych zgodnie z wymaganiami europejskiego poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu kształcenia Języków	P6S_UK	

	7) Umiejętności w zakresie publicznych prezentacji:		
K6_U13	Zna formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań	P6S_UK	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE:			
	1) W aspekcie niezależności:		
K6_K01	Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doskonalenia się, podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	P6S_UU P6S_KR	
K6_K02	Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizy i w świadomego interpretowania potrzebnych informacji	P6S_UU P6S_KR	
K6_K03	Właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, nagrania, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezy tychże informacji we właściwy sposób	P6S_KR	
K6_K04	Przestrzega zasad etyki zawodowej i wymaga tego od innych	P6S_KR P6S_KO	

	2) W aspekcie uwarunkowań psychologicznych:		
K6_K05	Realizuje własne koncepcje i działania artystyczne oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji, intuicji	P6S_KR P6S_KK	
K6_K06	W sposób zorganizowany podchodzi do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętych prac projektowych, jak również własnych działań artystycznych	P6S_KR P6S_KK	
K6_K07	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej	P6S_KR P6S_KK	
K6_K08	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów	P6S_KR P6S_KK	
K6_K09	W sposób świadomy kontroluje emocje i zachowania	P6S_KR P6S_KK	
K6_K10	Posiada umiejętność samooceny, jak też jest zdolny do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań artystycznych oraz w obszarze szeroko pojmowanej kultury	P6S_KR P6S_KK	
K6_K11	Jest zdolny do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej	P6S_KR P6S_KK	

	3) W zakresie komunikacji społecznej:		
K6_K12	Umiejętnie komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności	P6S_KO P6S_KR	
K6_K13	Posiada umiejętności współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowych oraz przy pracach organizacyjnych i artystycznych związanych z różnymi przedsięwzięciami kulturalnymi	P6S_KO P6S_KR	
K6_K14	W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własną działalność artystyczną	P6S_KO P6S_KR	
K6_K15	Umie posługiwać się fachową terminologią z zakresu sztuk wizualnych	P6S_KO P6S_KR	
K6_K16	Umie włączyć się twórczo w realizację zadań instytucji kultury (np. galeria czy centrum kultury) w zakresie sztuk wizualnych	P6S_KO P6S_KR	
K6_K17	Uznaje znaczenie wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz korzysta z pomocy ekspertów z danej dziedziny w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązaniu problemu	P6S_KK	

objaśnienia oznaczeń: kierunkowe

efekty uczenia się (EKU):

- K6: kształcenie dla kierunku grafika, studia I stopnia -

kategoria efektów:

W – wiedza,

U – umiejętności,

K – kompetencje społeczne;

- numer efektu kierunkowego w obrębie danej kategorii, zapisany w postaci dwóch cyfr arabskich (numery 1-9 są poprzedzone cyfrą 0)

- P6S_WG – kod składnika opisu kwalifikacji dla poziomu 6 w charakterystykach drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji