

**Studium Studiów Podyplomowych
Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi**

Opis zakładanych efektów uczenia się dla studiów podyplomowych

Jednostka dydaktyczna	Instytut Projektowania Graficznego Wydział Sztuk Projektowych
Nazwa studiów podyplomowych	Projektowanie graficzne
Poziom kształcenia i typ studiów	niestacjonarne studia podyplomowe (2 semestry) prowadzone w języku polskim
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	poziom 6 PRK
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
Liczba godzin dydaktycznych w całym toku studiów	do 250 godz. dydaktycznych
Liczba pkt. ECTS w całym toku studiów podyplomowych	30 pkt. ECTS

Senat Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Uchwałą nr 122/22/k20-24 w dniu 29.04.2022r. przypisał 6 poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji do kwalifikacji „Projektowanie graficzne” w związku z pozytywną opinią Rady Interesariuszy ZSK zawartą w Uchwale Nr 5/2022 Rady Interesariuszy Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji z dnia 24 marca 2022 r. dotyczącą przypisania rekomendowanego przez zespół ekspertów poziomu PRK do kwalifikacji nadawanej po ukończeniu studiów podyplomowych „Projektowanie graficzne” tym samym Uchwałą nr 123/22/k20-24 w dniu 29.04.2022r. Senat Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi podjął decyzję o włączeniu kwalifikacji do Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji Uchwałą.

Opis zakładanych efektów uczenia się jest zgodny z charakterystykami drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki, określonymi w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. 2018 poz. 2218) - **typowych dla dziedziny sztuki.**

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
WIEDZA Po ukończeniu studiów podyplomowych absolwent:		
PPG_W01	Omawia zasady tworzenia założeń projektowych.	P6S_WG
PPG_W02	Omawia podział kluczowych procesów i etapów projektowania komunikatu wizualnego.	P6S_WG
PPG_W03	Prezentuje wiedzę teoretyczną niezbędną do rozwiązywania problemów projektowych.	P6S_WG

PPG_W04	Przedstawia podstawową wiedzę z zakresu teorii i historii projektowania graficznego.	P6S_WG
PPG_W05	Definiuje środki ekspresji, wyrazu plastycznego i umiejętności warsztatowe wykorzystywane w autorskim procesie projektowania grafiki wydawniczej, plakatów, identyfikacji wizualnej, fotografii reklamowej.	P6S_WG
PPG_W06	Opisuje zależność pomiędzy treścią a formą przekazu wizualnego.	P6S_WG
PPG_W07	Wymienia formy graficzne jako narzędzie komunikacji.	P6S_WG
PPG_W08	Wymienia i omawia zasady tworzenia kompozycji projektów graficznych, perspektywy, symetrii, orientacji, barwy.	P6S_WG
PPG_W09	Określa prawidłowości percepcji wzrokowej w kontekście postrzegania bodźców i wrażeń.	P6S_WG
PPG_W10	Wymienia i charakteryzuje formy publikacji projektu graficznego oraz ich aspekty techniczne.	P6S_WG
PPG_W11	Określa uwarunkowania formalne i gatunkowe obiegowych form wydawniczych: plakatu, książki, prasy, komiksu, opisuje ich potencjał medialny.	P6S_WG
PPG_W12	Definiuje zasady stosowania typografii.	P6S_WG
PPG_W13	Dokonuje świadomego wyboru zastosowanych narzędzi i środków graficznych.	P6S_WG
PPG_W14	Formułuje treść komunikatu i dostosowuje do niego formę graficzną.	P6S_WG
PPG_W105	Wymienia i omawia elementy systemu identyfikacji wizualnej.	P6S_WG
PPG_W16	Opisuje techniki i technologie wykorzystywane w fotografii reklamowej.	P6S_WG
PPG_W17	Rozróżnia w projektowaniu graficznym zależność treści i formy dzieła.	P6S_WG
PPG_W18	Definiuje zależność projektów graficznych od uwarunkowań zewnętrznych i przeżyć emocjonalnych.	P6S_WG
PPG_W19	Wyjaśnia zjawiska, trendy i kierunki rozwojowe projektowania graficznego.	P6S_WG
PPG_W20	Wymienia techniki, technologie, programy komputerowe służące do projektowania graficznego, określa ich ograniczenia.	P6S_WG
PPG_W21	Omawia wpływ rozwoju technologicznego na projektowanie graficzne.	P6S_WG
PPG_W22	Wymienia terminologię z zakresu teorii i praktyki grafiki projektowej, sztuki, mediów.	P6S_WG
PPG_W23	Określa ważność zagadnień etycznych w projektowaniu graficznym i zdaje sobie sprawę z odpowiedzialności moralnej jaka spoczywa na grafiku projektancie.	P6S_WG
PPG_W24	Identyfikuje podstawowe problemy prawne i ograniczenia związane z projektowaniem graficznym.	P6S_WG
PPG_W25	Swobodnie wypowiada się na temat podstawowych zagadnień związanych z teorią i historią grafiki projektowej.	P6S_WG
PPG_W26	Uczestniczy w najważniejszych wydarzeniach (wystawy krajowe, międzynarodowe, konferencje, konkursy) w zakresie grafiki projektowej jako obserwator lub projektant.	P6S_WG
PPG_W27	Wykorzystuje i twórczo interpretuje wybrane zjawiska z historii projektowania graficznego oraz aktualności w procesie projektowym.	P6S_WG
PPG_W28	W swojej działalności twórczej wykorzystuje wiedzę o tendencjach rozwojowych związanych z grafiką projektową.	P6S_WG

PPG_W29	Wykorzystuje w swojej działalności projektowej podstawową wiedzę z zakresu uregulowania prawa autorskiego. Samodzielnie ocenia sytuację prawną w zakresie realizacji prac projektowych.	P6S_WG
UMIĘTNOŚCI Po ukończeniu studiów podyplomowych absolwent:		
PPG_U01	Samodzielnie tworzy i realizuje autorskie koncepcje projektowe w zakresie prostych i złożonych form wydawniczych dysponując umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażania.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U02	Samodzielnie tworzy projekty logotypów i logografów, plakatów i citylightów, akcydensów i złożonych form wydawniczych opartych na zróżnicowanych koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	P6S_UW P6S_UU
PP3_U03	Samodzielnie tworzy i realizuje autorskie koncepcje projektowe w zakresie grafiki zewnętrznej /outdoorowej/ czyli plakatu i billboardu dysponując umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażania.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U04	Samodzielnie łączy grafikę przedstawiającą, ilustrację, fotografię z typografią ze szczególnym uwzględnieniem jej funkcji informacyjnej opartej na zróżnicowanych koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U05	Dobiera i świadomie wykorzystuje wiedzę z zakresu projektowania znaków oraz form typograficznych, ich funkcji w składzie tekstu, dostosowania rodzaju składu do zawartości merytorycznej plakatu	P6S_UW P6S_UU
PPG_U06	Posługuje się formami graficznymi jako narzędziem komunikacji.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U07	Samodzielnie tworzy i realizuje autorskie koncepcje kreacji graficznej w zakresie identyfikacji wizualnej dysponując umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażania	P6S_UW P6S_UU
PPG_U08	Samodzielnie projektuje logotyp, określa przy pomocy środków graficznych hierarchię ważności treści, projektuje system identyfikacji przy pomocy typografii i grafiki ze szczególnym uwzględnieniem jej funkcji informacyjnej opartej na zróżnicowanych koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U09	Świadomie wykorzystuje zasady operowania formą graficzną na różnych formatach w związku z ich funkcją w systemie identyfikacji, zasady komponowania jednorodnego i konsekwentnego systemu identyfikacji wizualnej.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U10	Używa programów graficznych i dostępnych technologii do tworzenia autorskich projektów w zakresie grafiki wydawniczej, plakatu, identyfikacji wizualnej. Przygotowuje projekty do realizacji.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U11	Dobiera i świadomie posługuje się środkami języka graficznego w celu tworzenia projektów strukturalnych oraz w kreowaniu własnej postawy artystycznej.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U12	W projektowaniu wykorzystuje zagadnienia związane z morfologią znaków, mikrotypografią, podstawami stosowania krojów, znakami specjalnymi, ligaturami, tabelami, szablonami, odmianami diakrytycznych znaków językowych.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U13	Nadaje dziełom literackim oraz innym utworom tekstowym szatę graficzną odpowiadającą ich cechom funkcjonalnym i treściowym.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U14	Samodzielnie tworzy i realizuje autorskie koncepcje w zakresie fotografii reklamowej dysponując umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażania.	P6S_UW P6S_UU

PPG_U15	Wykorzystuje umiejętności techniczne związane z przygotowaniem i obsługą sprzętu fotograficznego i oświetleniowego w realizacji fotografii reklamowej.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U16	Używa programów graficznych i dostępnych technik retuszu do tworzenia autorskich zdjęć produktowych. Przygotowuje zdjęcia do realizacji.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U17	Wykorzystuje fotografię w technikach projektowania graficznego.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U18	Wypracowuje własny język artystyczny.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U19	Analizuje kierunki i tendencje zmian w obszarze grafiki, wykorzystuje wiedzę na temat zjawisk i zagadnień kształtujących jej historię oraz wpływ na współczesne projekty w celu stworzenia własnych koncepcji i założeń projektowych.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U20	Rozwiązuje problemy projektowe wynikające w trakcie procesu projektowego.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U21	Świadomie komponuje na płaszczyźnie, stosuje poprawną konstrukcję, linię, proporcję, skalę, barwę.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U22	Wykonuje kompozycje w różnych formatach, dokonuje analizy i syntezy formy.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U23	Interpretuje rzeczywistość, wyrażając własne odczucia i emocje artystyczne.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U24	Dokonuje analizy różnorodnych zjawisk artystycznych i logicznie je wykorzystuje w indywidualnym procesie tworzenia.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U25	Prezentuje i omawia własne prace, potrafi je ocenić oraz przyjąć krytykę innych.	P6S_UW P6S_UU P6S_UK
PPG_U26	Przeprowadza analizę własnych projektów graficznych, rozwija ideę, formułuje krytyczną argumentację, wytycza kierunek działania i potrafi go uzasadnić.	P6S_UW P6S_UU P6S_UK
PPG_U27	Prowadzi dyskusję na temat własnych projektów graficznych, argumentuje swoje wybory, przyjmuje krytykę innych.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U28	Samodzielnie podejmuje decyzję dotyczącą koncepcji projektowej i jej realizacji, potrafi ją uzasadnić.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U29	Osiąga i prezentuje założone cele projektowe, broni swoich założeń, koncepcji w dyskusji, uznaje cudze argumenty.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U30	Dokonuje publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu – na piśmie, graficznie oraz przy pomocy prezentacji wykorzystując różne formy przekazu.	P6S_UW P6S_UU P6S_UK
PPG_U31	Odpowiada projektowo na potrzeby odbiorcy, proponuje rozwiązania dotyczące treści i formy projektu graficznego.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U32	Współpracuje z przedstawicielami innych firm związanych z procesem realizacji projektów graficznych.	P6S_UW P6S_UU
PPG_U33	Przygotowuje ekspozycję własnych prac.	P6S_UW P6S_UK
PPG_U34	Tworzy i edytuje projekty graficzne w programach do obróbki grafiki bitmapowej, przygotowuje je do publikacji elektronicznej lub w formie druku	P6S_UW
PPG_U35	Tworzy i edytuje projekty graficzne w programach do obróbki grafiki wektorowej, przygotowuje je do publikacji elektronicznej lub w formie druku.	P6S_UW
PPG_U36	Dostosowuje projekt do wymagań i możliwości wybranej techniki druku.	P6S_UW

PPG_U37	Poprawnie przygotowuje projekty graficzne do druku oraz adoptuje je do zastosowań internetowych.	P6S_UW
PPG_U38	Używa dostępnych w programach graficznych narzędzi w sposób umożliwiający przygotowanie cyfrowych plików zgodnie ze specyficznymi wymaganiami drukarni wybranej do realizacji nakładu	P6S_UW
PPG_U39	Swobodnie operuje warsztatem graficznym w realizacji form graficznych w dowolnym formacie.	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów podyplomowych absolwent:		
PPG_Ko1	Przeprowadza analizę własnych projektów graficznych, rozwija ideę, formułuje krytyczną argumentację, wytycza kierunek działania i potrafi go uzasadnić.	P6S_KR P6S_KK
PPG_Ko2	Prowadzi dyskusję na temat własnych projektów graficznych, argumentuje swoje wybory, przyjmuje krytykę innych.	P6S_KR
PPG_Ko3	Krytycznie interpretuje dzieła i zjawiska artystyczne w grafice, formułuje własne opinie na ich temat.	P6S_KR
PPG_Ko4	Pracuje w zespołach projektowych, efektywnie komunikuje się z innymi, konsultuje projekty, uwzględnia poglądy innych osób, przyjmuje krytykę, rozwija własne pomysły, a następnie prezentuje je w przystępnej formie wykorzystując technologie informacyjne.	P6S_KR P6S_KK
PPG_Ko5	Interpretuje zjawiska wizualne jako bazę dla aktywności twórczej.	P6S_KR P6S_KK
PPG_Ko6	Nadaje funkcje i kontekst społeczny opracowywanemu projektowi.	P6S_KO P6S_KR
PPG_Ko7	Prowadzi poszukiwania na wielu płaszczyznach współczesnej kultury, estetyki, wskazując na film, muzykę, fotografię, architekturę, literaturę i sztukę jako źródła inspiracji projektanta.	P6S_KR P6S_KK
PPG_Ko8	Wykorzystuje wyobraźnię, intuicję, zdolność twórczego i elastycznego myślenia w pracy projektowej, a także w trakcie rozwiązywania problemów oraz współpracy z innymi osobami.	P6S_KK
PPG_Ko9	Samodzielnie organizuje sobie pracę, zbiera i analizuje informacje, dokonuje ich syntezy i wykorzystuje w procesie twórczym.	P6S_KR P6S_KK
PPG_K10	Adaptuje się do nowych i zmieniających się okoliczności wynikających z procesu realizacji projektu.	P6S_KK
PPG_K11	Ma świadomość poziomu swojej wiedzy, planuje rozwój zawodowy i artystyczny.	P6S_KR P6S_KK
PPG_K12	Kontroluje swoje zachowanie dokonując publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu.	P6S_KR P6S_KK
PPG_K13	Jest krytyczny w stosunku do własnych działań projektowych oraz potrafi analizować dokonania innych.	P6S_KR P6S_KK
PPG_K14	Stosuje się do zasad etyki obowiązującej w pracy projektanta grafiki mając świadomość społecznych i etycznych aspektów związanych z realizacją własnych projektów oraz wynikającą z tego odpowiedzialnością	P6S_KO P6S_KR
PPG_K15	Śledzi zmiany technologiczne i ustawicznie zdobywa wiedzę na temat nowych technologii i materiałów niezbędnych do realizacji autorskich projektów.	P6S_KR P6S_KO