	MK_1 moduł kształcenia ogólnego									MK_2 moduł kształcenia kierunkowego w zakresie podstaw projektowania					MK_3 moduł kształcenia kierunkowego w zakresie grafiki edytorskiej																
	Przedmioty obowiązkowe									Przedmioty obowiązkowe					Przedmioty obowiazkowe					Przedmioty semestralne uzupełniające						Przedmioty dyplomowe					
Efekty kształcenia dla programu kształcenia (kierunku Projektowanie Graficzne) 1 stopień studia licencjackie	Filozofia	Historia sztuki	Historia projektowania graficznego	Prawo autorskie	Psychofizjologia widzenia	Zagadnienia współczesnej sztuki i dizajnu	Estetyka	Teoria kultury	Socjologia sztuki	Podstawy grafiki projektowej	Podstawy typografii	Materiałoznawstwo i technologia	Podstawy fotografii	Podstawy multimediów i technik przetwarzania obrazu	Grafika edytorska	Typografia	Identyfikacja wiztalna	Wizerunek, promocja i identyfikacja wiztalna	Informacja wiztalna	Grafika edytorska	Typografia	Identyfikacja wiztalna	Ilustracja	Plakat	Pismo i znak	Grafika edytorska	Typografia	Identyfikacja wiztalna	Informacja wiztalna	Ilustracja	Plakat
Wiedza																															
W 01 (P6S_WG) Zna i rozumie metodyczne postępowanie wykorzystywane w procesie projektowym, twórczym oraz jego etapy i wie jak je efektywnie wykorzystać w realizacji własnych projektów.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑
W 02 (P6S_WG) Zna i rozumie aspekty procesu projektowego, twórczego (warsztatowe, technologiczne, użytkowe, estetyczne, kulturowe, rynkowe).	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
W 03 (P6S_WG) Zna i rozumie wybrane fakty i zjawiska stanowiące podstawową wiedzę ogólną z zakresu dyscyplin artystycznych	☐	☑	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
W 04 (P6S_WG) Zna główne trendy rozwojowe oraz posiada wiedzę szczegółową właściwą dla projektowania graficznego i multimediów w tym dot. środków ekspresji i umiejętności warsztatowych	☐	☐	☑	☐	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑
W 05 (P6S_WG) Zna i rozumie zależności pomiędzy kontekstem historycznym, kulturowym, społeczno-ekonomicznym a rozwojem dziedziny sztuk projektowych wraz z etycznymi uwarunkowaniami.	☑	☑	☑	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑
W 06 (P6S_WG) Zna i rozumie podstawowe zagadnienia z zakresu dziedzin wiedzy o człowieku (psychologii, socjologii, antropologii kultury) właściwe dla programu studiów.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
W 07 (P6S_WG) Zna i rozumie aspekty ekonomiczne i prawne prowadzenia działalności projektowej/twórczej, prawa autorskiego oraz ochrony własności.	☐	☐	☐	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Umiejętności																															

	MK_4 moduł kształcenia kierunkowego w zakresie intermediów										MK_5 moduł kształcenia w zakresie ogólnoplastycznej kreacji wizualnej						MK_6 moduł kształcenia uzupełniającego			MK_7 moduł zajęć pozauczelnianych	
	Przedmioty obowiazkowe			Przedmioty semstralne uzupełniajace					Przedmioty dyplomowe		Przedmioty obowiązkowe						Przedmioty obowiązkowe			obowiązkowe	
Efekty kształcenia dla programu kształcenia (kierunku Projektowanie Graficzne) 1 stopień studia licencjackie	Fotografia	Animacja i gry komputerowe	Działania multimedialne	Fotografia	Animacja i gry komputerowe	Działania multimedialne	Publikacje cyfrowe	Edycja dźwięku	Animacja i gry komputerowe	Działania multimedialne	Podstawy grafiki warsztatowej	Malarstwo	Rysunek	Kompozycja	Rzeźba	Grafika warsztatowa	Język angielski	WF	Seminarium specjalizacyjne	Plener	Praktyki
Wiedza																					
W 01 (P6S_WG) Zna i rozumie metodyczne postępowanie wykorzystywane w procesie projektowym, twórczym oraz jego etapy i wie jak je efektywnie wykorzystać w realizacji własnych projektów.	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
W 02 (P6S_WG) Zna i rozumie aspekty procesu projektowego, twórczego (warsztatowe, technologiczne, użytkowe, estetyczne, kulturowe, rynkowe).	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐
W 03 (P6S_WG) Zna i rozumie wybrane fakty i zjawiska stanowiące podstawową wiedzę ogólną z zakresu dyscyplin artystycznych	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐
W 04 (P6S_WG) Zna główne trendy rozwojowe oraz posiada wiedzę szczegółową właściwą dla projektowania graficznego i multimediów w tym dot. środków ekspresji i umiejętności warsztatowych	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☐	☑
W 05 (P6S_WG) Zna i rozumie zależności pomiędzy kontekstem historycznym, kulturowym, społeczno-ekonomicznym a rozwojem dziedziny sztuk projektowych wraz z etycznymi uwarunkowaniami.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☐	☐
W 06 (P6S_WG) Zna i rozumie podstawowe zagadnienia z zakresu dziedzin wiedzy o człowieku (psychologii, socjologii, antropologii kultury) właściwe dla programu studiów.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
W 07 (P6S_WG) Zna i rozumie aspekty ekonomiczne i prawne prowadzenia działalności projektowej/twórczej, prawa autorskiego oraz ochrony własności.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑
Umiejętności																					

	MK_1 moduł kształcenia ogólnego									MK_2 moduł kształcenia kierunkowego w zakresie podstaw projektowania					MK_3 moduł kształcenia kierunkowego w zakresie grafiki edytorskiej															
	Przedmioty obowiązkowe									Przedmioty obowiązkowe					Przedmioty obowiazkowe					Przedmioty semestralne uzupełniające						Przedmioty dyplomowe					
Efekty kształcenia dla programu kształcenia (kierunku Projektowanie Graficzne) 1 stopień studia licencjackie	Filozofia	Historia sztuki	Historia projektowania graficznego	Prawo autorskie	Psychofizjologia widzenia	Zagadnienia współczesnej sztuki i dizajnu	Estetyka	Teoria kultury	Socjologia sztuki	Podstawy grafiki projektowej	Podstawy typografii	Materiałoznawstwo i technologia	Podstawy fotografii	Podstawy multimediów i technik przetwarzania obrazu	Grafika edytorska	Typografia	Identyfikacja wiztalna	Wizerunek, promocja i identyfikacja wiztalna	Informacja wiztalna	Grafika edytorska	Typografia	Identyfikacja wiztalna	Ilustracja	Plakat	Pismo i znak	Grafika edytorska	Typografia	Identyfikacja wiztalna	Informacja wizualna	Ilustracja	Plakat
U 01 (P6S_UW) Potrafi umiejętnie dobierać źródła wiedzy i informacji z nich pochodzących oraz dokonywać analizy i syntezy tych informacji właściwej dla kontekstu zastosowania.	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑
U 02 (P6S_UW) Potrafi samodzielnie opracować założenia projektowe i świadomie realizować je w procesie projektowym w zakresie projektowania graficznego i multimediów	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑
U 03 (P6S_UW) Potrafi łączyć intuicyjne i metodyczne podejście do pracy twórczej i projektowej	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑
U 04 (P6S_UW) Potrafi opracować projekt wraz z jego umieszczeniem w kontekście rynkowym.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑
U 05 (P6S_UW) Potrafi świadomie posługiwać się podstawowymi narzędziami warsztatu projektanta adekwatnymi technologiami i technikami oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑
U6 (P6S_UW) Potrafi opracować podstawową dokumentację projektową obejmującą część prezentacyjną oraz dokumentację koncepcji.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑
U7 (P6S_UW) Cechuje go niezależne podejście do projektowana, kreatywność, potrafi realizować prace projektowe o wysokim stopniu oryginalności w odpowiedzi na potrzeby odbiorcy	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑
U 8 (P6S_UK) Potrafi opracowywać oraz w komunikatywny sposób publicznie prezentować opracowane rozwiązania projektowe przy zastosowaniu specjalistycznej terminologii oraz wykorzystaniu adekwatnych technik informacyjno-komunikacyjnych	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑

	MK_4 moduł kształcenia kierunkowego w zakresie intermediów										MK_5 moduł kształcenia w zakresie ogólnoplastycznej kreacji wizualnej						MK_6 moduł kształcenia uzupełniającego			MK_7 moduł zajęć pozauczelnianych	
	Przedmioty obowiazkowe			Przedmioty semstralne uzupełniajace					Przedmioty dyplomowe		Przedmioty obowiązkowe						Przedmioty obowiązkowe			obowiązkowe	
Efekty kształcenia dla programu kształcenia (kierunku Projektowanie Graficzne) 1 stopień studia licencjackie	Fotografia	Animacja i gry komputerowe	Działania multimedialne	Fotografia	Animacja i gry komputerowe	Działania multimedialne	Publikacje cyfrowe	Edycja dźwięku	Animacja i gry komputerowe	Działania multimedialne	Podstawy grafiki warsztatowej	Malarstwo	Rysunek	Kompozycja	Rzeźba	Grafika warsztatowa	Język angielski	WF	Seminarium specjalizacyjne	Plener	Praktyki
U 01 (P6S_UW) Potrafi umiejętnie dobierać źródła wiedzy i informacji z nich pochodzących oraz dokonywać analizy i syntezy tych informacji właściwej dla kontekstu zastosowania.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☐	☐
U 02 (P6S_UW) Potrafi samodzielnie opracować założenia projektowe i świadomie realizować je w procesie projektowym w zakresie projektowania graficznego i multimediów	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
U 03 (P6S_UW) Potrafi łączyć intuicyjne i metodyczne podejście do pracy twórczej i projektowej	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☑	☐
U 04 (P6S_UW) Potrafi opracować projekt wraz z jego umieszczeniem w kontekście rynkowym.	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑
U 05 (P6S_UW) Potrafi świadomie posługiwać się podstawowymi narzędziami warsztatu projektanta adekwatnymi technologiami i technikami oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój.	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐
U6 (P6S_UW) Potrafi opracować podstawową dokumentację projektową obejmującą część prezentacyjną oraz dokumentację koncepcji.	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑
U7 (P6S_UW) Cechuje go niezależne podejście do projektowana, kreatywność, potrafi realizować prace projektowe o wysokim stopniu oryginalności w odpowiedzi na potrzeby odbiorcy	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
U 8 (P6S_UK) Potrafi opracowywać oraz w komunikatywny sposób publicznie prezentować opracowane rozwiązania projektowe przy zastosowaniu specjalistycznej terminologii oraz wykorzystaniu adekwatnych technik informacyjno-komunikacyjnych	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☐	☐

	MK_1 moduł kształcenia ogólnego									MK_2 moduł kształcenia kierunkowego w zakresie podstaw projektowania					MK_3 moduł kształcenia kierunkowego w zakresie grafiki edytorskiej																
	Przedmioty obowiązkowe									Przedmioty obowiązkowe					Przedmioty obowiazkowe					Przedmioty semestralne uzupełniające						Przedmioty dyplomowe					
Efekty kształcenia dla programu kształcenia (kierunku Projektowanie Graficzne) 1 stopień studia licencjackie	Filozofia	Historia sztuki	Historia projektowania graficznego	Prawo autorskie	Psychofizjologia widzenia	Zagadnienia współczesnej sztuki i dizajnu	Estetyka	Teoria kultury	Socjologia sztuki	Podstawy grafiki projektowej	Podstawy typografii	Materiałoznawstwo i technologia	Podstawy fotografii	Podstawy multimediów i technik przetwarzania obrazu	Grafika edytorska	Typografia	Identyfikacja wiztalna	Wizerunek, promocja i identyfikacja wiztalna	Informacja wiztalna	Grafika edytorska	Typografia	Identyfikacja wiztalna	Ilustracja	Plakat	Pismo i znak	Grafika edytorska	Typografia	Identyfikacja wiztalna	Informacja wizualna	Ilustracja	Plakat
U9 (P6S_UK) Potrafi przygotowywać prace pisemne z wykorzystaniem ujęć teoretycznych i różnych źródeł.	☑	☑	☑	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑
U10 (P6S_UW) Potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Kompetencje społeczne																															
KS 01 (P6S_KR) Jest gotów do samodzielnego podejmowania decyzji projektowych rozwijania idei i właściwej argumentacji założeń	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑
KS 02 (P6S_KR) Jest gotów do przeprowadzania konstruktywnej krytyki, przyjmowania krytyki dotyczącej posiadanej wiedzy i umiejętności	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑
KS 03 (P6S_KR) Jest gotów do odkrywania nowych zjawisk, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania wiedzy i doświadczeń.	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑
KS 04 (P6S_KR) Jest gotów do opracowywania wyceny projektu i harmonogramu prac	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑
KS 05 (P6S_KR) Jest gotów do pracy w zespole projektowym także o charakterze interdyscyplinarnym (ma świadomość roli swojej oraz pozostałych członków zespołu)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑
KS 06 (P6S_KO, P6S_KR) Jest gotów do kształtowania umiejętności z zakresu komunikacji interpersonalnej, rozumie ich rolę w procesie twórczym i rozwiązywaniu problemów, w szczególności wartość przyjmowania różnych punktów widzenia dla analizowanych kontekstów.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑

	MK_4 moduł kształcenia kierunkowego w zakresie intermediów										MK_5 moduł kształcenia w zakresie ogólnoplastycznej kreacji wizualnej						MK_6 moduł kształcenia uzupełniającego			MK_7 moduł zajęć pozauczelnianych	
	Przedmioty obowiazkowe			Przedmioty semstralne uzupełniajace					Przedmioty dyplomowe		Przedmioty obowiązkowe						Przedmioty obowiązkowe			obowiązkowe	
Efekty kształcenia dla programu kształcenia (kierunku Projektowanie Graficzne) 1 stopień studia licencjackie	Fotografia	Animacja i gry komputerowe	Działania multimedialne	Fotografia	Animacja i gry komputerowe	Działania multimedialne	Publikacje cyfrowe	Edycja dźwięku	Animacja i gry komputerowe	Działania multimedialne	Podstawy grafiki warsztatowej	Malarstwo	Rysunek	Kompozycja	Rzeźba	Grafika warsztatowa	Język angielski	WF	Seminarium specjalizacyjne	Plener	Praktyki
U9 (P6S_UK) Potrafi przygotowywać prace pisemne z wykorzystaniem ujęć teoretycznych i różnych źródeł.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☐	☐
U10 (P6S_UW) Potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☐	☐	☐	☐
Kompetencje społeczne																					
KS 01 (P6S_KR) Jest gotów do samodzielnego podejmowania decyzji projektowych rozwijania idei i właściwej argumentacji założeń	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑
KS 02 (P6S_KR) Jest gotów do przeprowadzania konstruktywnej krytyki, przyjmowania krytyki dotyczącej posiadanej wiedzy i umiejętności	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑
KS 03 (P6S_KR) Jest gotów do odkrywania nowych zjawisk, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania wiedzy i doświadczeń.	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☑	☑
KS 04 (P6S_KR) Jest gotów do opracowywania wyceny projektu i harmonogramu prac	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑
KS 05 (P6S_KR) Jest gotów do pracy w zespole projektowym także o charakterze interdyscyplinarnym (ma świadomość roli swojej oraz pozostałych członków zespołu)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑
KS 06 (P6S_KO, P6S_KR) Jest gotów do kształtowania umiejętności z zakresu komunikacji interpersonalnej, rozumie ich rolę w procesie twórczym i rozwiązywaniu problemów, w szczególności wartość przyjmowania różnych punktów widzenia dla analizowanych kontekstów.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑

	MK_1 moduł kształcenia ogólnego									MK_2 moduł kształcenia kierunkowego w zakresie podstaw projektowania					MK_3 moduł kształcenia kierunkowego w zakresie grafiki edytorskiej															
	Przedmioty obowiązkowe									Przedmioty obowiązkowe					Przedmioty obowiazkowe					Przedmioty semestralne uzupełniające						Przedmioty dyplomowe					
Efekty kształcenia dla programu kształcenia (kierunku Projektowanie Graficzne) 1 stopień studia licencjackie	Filozofia	Historia sztuki	Historia projektowania graficznego	Prawo autorskie	Psychofizjologia widzenia	Zagadnienia współczesnej sztuki i dizajnu	Estetyka	Teoria kultury	Socjologia sztuki	Podstawy grafiki projektowej	Podstawy typografii	Materiałoznawstwo i technologia	Podstawy fotografii	Podstawy multimediów i technik przetwarzania obrazu	Grafika edytorska	Typografia	Identyfikacja wiztalna	Wizerunek, promocja i identyfikacja wiztalna	Informacja wiztalna	Grafika edytorska	Typografia	Identyfikacja wiztalna	Ilustracja	Plakat	Pismo i znak	Grafika edytorska	Typografia	Identyfikacja wiztalna	Informacja wizualna	Ilustracja	Plakat
KS 07 (P6S_KO) Jest gotów do realizowania projektów, wynikających ze świadomości społecznych, naukowych oraz etycznych aspektów związanych z własną pracą i dziedziną projektowaniaoraz oraz inicjowania działań w społeczeństwie związanych z etyką zawodu.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑
KS 08 (P6S_KK) Jest gotów samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie w odniesieniu do dynamicznie rozwijającego się otoczenia.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑

	MK_4 moduł kształcenia kierunkowego w zakresie intermediów										MK_5 moduł kształcenia w zakresie ogólnoplastycznej kreacji wizualnej						MK_6 moduł kształcenia uzupełniającego			MK_7 moduł zajęć pozauczelnianych	
	Przedmioty obowiazkowe			Przedmioty semstralne uzupełniajace					Przedmioty dyplomowe		Przedmioty obowiązkowe						Przedmioty obowiązkowe			obowiązkowe	
Efekty kształcenia dla programu kształcenia (kierunku Projektowanie Graficzne) 1 stopień studia licencjackie	Fotografia	Animacja i gry komputerowe	Działania multimedialne	Fotografia	Animacja i gry komputerowe	Działania multimedialne	Publikacje cyfrowe	Edycja dźwięku	Animacja i gry komputerowe	Działania multimedialne	Podstawy grafiki warsztatowej	Malarstwo	Rysunek	Kompozycja	Rzeźba	Grafika warsztatowa	Język angielski	WF	Seminarium specjalizacyjne	Plener	Praktyki
KS 07 (P6S_KO) Jest gotów do realizowania projektów, wynikających ze świadomości społecznych, naukowych oraz etycznych aspektów związanych z własną pracą i dziedziną projektowaniaoraz oraz inicjowania działań w społeczeństwie związanych z etyką zawodu.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
KS 08 (P6S_KK) Jest gotów samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie w odniesieniu do dynamicznie rozwijającego się otoczenia.	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☐	☑