

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			
dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach			
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 multimediów	P6S_WG	-
K_W02	ma podstawową wiedzę na temat kategorii i pojęć ekonomicznych oraz zależności między różnymi procesami i zjawiskami ekonomicznymi; zna podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości	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 oraz podstawowe modele komunikowania; zna 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	P6S_WK	-
K_W07	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej, prawa autorskiego, prawa prasowego oraz prawa reklamy	P6S_WK	-
K_W08	ma wiedzę na temat public relations jako procesu komunikacji z otoczeniem oraz faz procesu public relations jak i zarządzania informacją w sferze publicznej	P6S_WG, P6S_WK	-
K_W09	zna pojęcia i metodologię działań marketingowych w odniesieniu do działalności artystycznej na potrzeby multimediów; zna zasady działań reklamowych oraz psychologii odbioru komunikatu reklamowego	P6S_WG, P6S_WK	-
K_W10	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_W11	ma wiedzę o narzędziach i metodach analizowania w zakresie skutecznego i poprawnego myślenia	P6S_WK	-
K_W12	zna narzędzia, teorie i terminologie związane ze specyfiką studiowanej specjalności z zakresu grafiki komputerowej i produkcji multimedialnej	P6S_WG	-
K_W13	zna podstawowe zasady dotyczące realizacji prac artystycznych oraz techniki i metody kreacji graficznej w projektowaniu z uwzględnieniem zasad stosowania środków ekspresji i umiejętności warsztatowych	P6S_WG	P6SS_WG
K_W14	ma wiedzę w zakresie tworzenia sztuki w zakresie projektowania graficznego i komunikacji wizualnej	P6S_WG	P6SS_WG
K_W15	ma wiedzę na temat stylów i epok w sztuce i związanych z nimi tradycji twórczych i odtwórczych oraz linii rozwoju sztuki	P6S_WG	P6SS_WG
K_W16	zna obowiązujące obecnie wzorce, normy i swobody wypowiedzi artystycznej oraz w sposób świadomy potrafi je kreować	P6S_WG	P6SS_WG
K_W17	zna doktryny filozoficzne oraz stanowiska estetyczne dotyczące zagadnień piękna oraz koncepcji dotyczących prezentacji dzieł sztuki i twórczości jak i uwarunkowania twórczości artystycznej	P6S_WG	P6SS_WG
K_W18	zna techniki, technologie i materiały stosowane w grafice komputerowej	P6S_WG	P6SS_WG
K_W19	rozumie znaczenie konieczności łączenia w grafice funkcji artystycznej z informacyjną	P6S_WG	P6SS_WG
K_W20	rozumie tendencje rozwojowe z zakresu poszczególnych dyscyplin artystycznych, do których jest przyporządkowany kierunek studiów	P6S_WG	P6S_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 oraz określania istoty i funkcji poszczególnych typów mediów i instytucji medialnych	P6S_UW	-
K_U03	potrafi dokonać oceny roli i znaczenia rodzajów mediów w systemie medialnym	P6S_UW	-
K_U04	potrafi dokonać samodzielnych porównań i analiz zjawisk medialnych w Polsce z punktu widzenia dyscyplin naukowych zajmujących się komunikacją multimedialną	P6S_UW	-
K_U05	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_U06	ma umiejętność pozyskiwania i opracowywania informacji pod kątem wybranej formy wypowiedzi konstruowanej na potrzeby przekazu multimedialnego	P6S_UW	-

TABELA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

K_U07	potrafi, korzystając z dostępnych źródeł, dokonać samodzielnej i prawidłowej oceny prawnej własnych działań i zachowań w obszarze komunikacji i produkcji multimedialnej	P6S_UW	-
K_U08	potrafi odróżniać działania public relations od innych działań promocyjnych oraz od innych technik komunikowania oraz stosować narzędzia komunikacji marketingowej i społecznej adekwatnie do sytuacji	P6S_UW	P6SS_UW
K_U09	potrafi efektywnie poruszać się w obszarze istoty i form działań marketingowych, podejmować działania promocyjne (w tym autopromocyjne)	P6S_UW	P6SS_UW
K_U10	potrafi świadomie budować pozycję artystyczną i zawodową	P6S_UW	P6SS_UW
K_U11	ma umiejętność sprawnego i szybkiego pozyskiwania informacji; korzysta z istniejących baz danych, statystyk i opracowań naukowych instytutów badawczych, bilansów i raportów gospodarczych, sprawozdań instytucji publicznych, aktów prawnych oraz upowszechnianych treści kulturowych	P6S_UW	-
K_U12	potrafi posługiwać się podstawowym filozoficznym aparatem pojęciowym oraz osadzać zjawiska w kontekście kulturowym	P6S_UK	P6SS_UK
K_U13	ma umiejętność analizowania zjawisk kulturowych i artystycznych w kontekście dziedzictwa historycznego i uwarunkowań bieżących	P6S_UK	P6SS_UK
K_U14	potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia	P6S_UW	P6SS_UW
K_U15	potrafi obsługiwać narzędzia (sprzęt i oprogramowanie) związane ze specyfiką kierunku <i>grafika komputerowa i produkcja multimedialna</i>	P6S_UK	P6SS_UK
K_U16	potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w zakresie grafiki komputerowej i produkcji multimedialnej	P6SS_UW	P6SS_UW
K_U17	potrafi świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac z zakresu kierunku <i>grafika komputerowa i produkcja multimedialna</i>	P6SS_UW	P6SS_UW
K_U18	potrafi podejmować samodzielne decyzje dotyczące projektowania i realizacji własnych prac artystycznych oraz współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych	P6S_UO	P6SS_UW
K_U19	potrafi wykorzystywać podstawowe techniki kreacji wizualnej w rejestracji i interpretacji postrzeganych obrazów i zjawisk	P6S_UW	P6SS_UW
K_U20	potrafi znajdować związek pomiędzy formalną stroną dzieła artystycznego a treścią komunikatu z niego płynącego	P6S_UW	P6SS_UW
K_U21	potrafi korzystać z technik i narzędzi analogowej i cyfrowej rejestracji obrazu i dźwięku oraz obrazu ruchomego oraz korzystać ze sprzętu i oprogramowania potrzebnego do tworzenia grafiki z uwzględnieniem interaktywności	P6S_UW	P6SS_UW
K_U22	potrafi dokonać kreacji artystycznej z uwzględnieniem szerokiej tradycji oraz nowych mediów	P6S_UW	P6SS_UW
K_U23	ma umiejętności z zakresu bezpiecznej obsługi komputera, programów użytkowych i systemu operacyjnego oraz pracy w sieci Internet	P6S_UW	-

TABELA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

K_U24	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_U25	posiada umiejętności diagnozowania zjawisk, wyciągania wniosków oraz pozyskiwania wiedzy jak wnioski te wdrażać w przyszłości w praktyce; potrafi samodzielnie uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę; rozumie potrzebę uczenia się całe życie	P6S_UW, P6S_UU	-
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_K01	jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści, formułowania krytycznej argumentacji oraz zasięgania opinii ekspertów; do efektywnego wykorzystania: wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów; elastycznego myślenia; adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności	P6S_KK	P6SS_KK, P6SS_KR
K_K02	jest gotów do zaprezentowania swojego dzieła i kontrolowania własnych zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami	P6S_KK	P6SS_KK
K_K03	jest gotów inicjować i uczestniczyć w realizacji działań na rzecz środowiska społecznego i interesu publicznego oraz prezentować zadania w przystępnej formie (w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych)	P6S_KO	P6SS_KO P6SS_KR
K_K04	jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	P6S_KO	-
K_K05	jest gotów prawidłowo identyfikować i rozstrzygać dylematy związane z wykonywaniem zawodu	P6S_KR	P6SS_KO P6SS_KR
K_K06	jest gotów pełnić rolę absolwenta studiów przydzielonych do dyscypliny artystycznej	P6S_KR	P6SS_KO P6SS_KR

Wskazanie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych, do których odnoszą się efekty uczenia się			
dziedzina nauki	dyscyplina naukowa	kierunkowe efekty uczenia się (symbol)	liczba efektów
dziedzina nauk społecznych	nauki o komunikacji społecznej i mediach (dyscyplina wiodąca)	K_W01, K_W02, K_W03, K_W04, K_W05, K_W06, K_W07, K_W08, K_W09, K_W10, K_W11, K_W12 K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13, K_U23, K_U24, K_U25 K_K02, K_K03, K_K04	31/51
dziedzina sztuki	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	K_W13, K_W14, K_W15, K_W16, K_W17, K_W18, K_W19, K_W20 K_U14, K_U15, K_U16, K_U17, K_U18, K_U19, K_U20, K_U21, K_U22 K_K01, K_K05, K_K06	20/51