

Punkt 2

## Opis zakładanych efektów kształcenia

### Studia pierwszego stopnia Profil ogólnoakademicki

#### Umiejscowienie kierunku w obszarze kształcenia.

Kierunek studiów *Grafika* należy do obszaru kształcenia w zakresie sztuki w dziedzinie sztuki plastyczne. Standardy europejskiego wyższego szkolnictwa artystycznego w obszarze sztuk plastycznych, określają tego rodzaju studia jako strefę, w której pierwszoplanową rolę odgrywa praktyczny i kreatywny rozwój studenta. Zasady kierujące wyższym kształceniem artystycznym są ogólnie akceptowane na terenie Europy, w zakresie pierwszego cyklu studiów. Z tego powodu typowe stopnie (tytuły) zawodowe oferowane przez instytucje wyższego szkolnictwa artystycznego obejmują ten poziom kształcenia.

#### Szczegółowe efekty kształcenia

##### Objaśnienia oznaczeń w tabelach:

**K** – kierunkowe efekty kształcenia

**U** – kategoria umiejętności

**W** – kategoria wiedzy

**K** – kategoria kompetencji społecznych

**A1A** – ogólne efekty kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka) dla studiów pierwszego stopnia.

**01, 02, itd.** – numer efektu kształcenia

#### Praktyczne efekty kształcenia (umiejętności).

| <i>Symbol kierunkowego efektu kształcenia</i>      | <b>Po ukończeniu studiów pierwszego stopnia na kierunku studiów <i>Grafika</i> absolwent powinien być zdolny do (w kategorii <b>UMIĘJĘTNOŚCI</b>):</b>               | <i>Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze kształcenia w zakresie sztuki</i> |
|--|--|--|
| <i>w zakresie ekspresji artystycznej i kreacji</i> |  |  |
| K_U01  | realizowania koncepcji i działań artystycznych opartych na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z niezależnego wykorzystania swojej wyobraźni, ekspresji i intuicji | A1A_U02<br>A1A_U03<br>A1A_U04  |

|   |  |  |
|---|--|--|
| K_U02   | rozumienia relacji zachodzących pomiędzy formą dzieła a niesionym przez nie komunikatem, przewidując efekty jego funkcjonowania w kontekście społecznym, estetycznym, kulturowym oraz prawnym  | A1A_U01<br>A1A_U02<br>A1A_U08<br>A1A_U10 |
| K_U03   | swobodnego poruszania się w obrębie rysunku, malarstwa i rzeźby z wykorzystaniem wiedzy na temat anatomii człowieka z praktycznym wykorzystaniem wiedzy z zakresu kompozycji, proporcji, perspektywy, światłocienia i koloru                                     | A1A_U01<br>A1A_U02<br>A1A_U03<br>A1A_U05 |
| K_U04   | świadomego poruszania się w obrębie podstaw kompozycji przestrzennych i struktur wizualnych, ze zrozumieniem związków zachodzących pomiędzy działaniami na płaszczyźnie i w przestrzeni  | A1A_U01<br>A1A_U03<br>A1A_U08            |
| K_U05   | świadomego korzystania z różnorodnych możliwości ekspresyjnych i kreatywnych w dziedzinie grafiki artystycznej (dobór urządzenia drukującego, dobór narzędzi i materiałów, wykorzystanie druku wielobarwnego, druk z kilku matryc)                               | A1A_U01<br>A1A_U03<br>A1A_U07            |
| K_U06   | podjęmowania zadań o charakterze kreatywnym z wykorzystaniem wiedzy na temat techniki i technologii druku  | A1A_U01<br>A1A_U03<br>A1A_U06            |
| K_U07   | podjęmowania zadań z zakresu szeroko rozumianego projektowania graficznego (komunikacja wizualna, projektowanie gazet i książek, ilustracja, projektowanie na potrzeby multimediów i internetu, rysunek użytkowy, grafika wystawiennicza)                        | A1A_U01<br>A1A_U03<br>A1A_U04<br>A1A_U08 |
| K_U08   | rozumienia zagadnień związanych z grafiką projektową, ze szczególnym zwróceniem uwagi na zasady tworzenia przekazu wizualnego i tworzących go elementów  | A1A_U01<br>A1A_U04<br>A1A_U08            |
| K_U09   | twórczego wykorzystywania trendów i tendencji obecnych we współczesnym projektowaniu graficznym  | A1A_U01<br>A1A_U02                       |
| K_U10   | podjęmowania świadomych działań twórczych w zakresie analogowej i cyfrowej kreacji obrazu i dźwięku oraz być zdolnym tworzenia krótkich etiud filmowych i multimedialnych (scenariusz, reżyseria, animacja, itp.)  | A1A_U01<br>A1A_U03<br>A1A_U07            |
| K_U11   | dysponowania pakietem umiejętności potrzebnych do teoretycznego opisywania własnych koncepcji artystycznych i rudymenarnego odniesienia ich do wybranych tradycji  | A1A_U02<br>A1A_U09<br>A1A_U10            |
| <b><i>w zakresie prac artystycznych</i></b>         |  |  |
| K_U12   | aranżowania przestrzeni otwartej w zakresie wystawiennictwa i estetycznego zagospodarowania przestrzeni publicznej   | A1A_U03<br>A1A_U04                       |
| K_U13   | poszukiwania nowych form obrazowania w obrębie techniki i technologii wchodzących w zakres studiów   | A1A_U02<br>A1A_U03                       |
| K_U14   | do podjęcia pracy jako artysta-grafik, grafik-projektant, animator, fotograf lub też być zdolnym do znalezienia zatrudnienia w wydawnictwach, agencjach reklamowych, studiach projektowych, wytwórniach filmowych, studiach animacji i instytucjach kulturalnych | A1A_U02<br>A1A_U03<br>A1A_U04<br>A1A_U05 |
| <b><i>w zakresie umiejętności warsztatowych</i></b> |  |  |
| K_U15   | swobodnego posługiwania się rysunkiem zawodowym (ilustracja, rysunek prasowy, rysunek kreatywny, storyboard, rysunek animacyjny, rysunek prezentacyjny, rysunek z wykorzystaniem specjalistycznych narzędzi i komputerowych programów graficznych)               | A1A_U02<br>A1A_U03<br>A1A_U06<br>A1A_U07 |
| K_U16   | świadomego wykorzystania, poznanych podczas studiów, technik malarskich i rzeźbiarskich we własnej twórczości oraz do realizacji różnorodnych projektów interdyscyplinarnych   | A1A_U03<br>A1A_U06<br>A1A_U07            |
| K_U17   | świadomego posługiwania się podstawowymi technikami druku płaskiego, wklęsłego i wypukłego oraz powinien być zdolnym do umiejętnego łączenia tych techniki ze sobą   | A1A_U03<br>A1A_U06<br>A1A_U07            |

|   |   |                               |
|---|---|-------------------------------|
| K_U18   | kreatywnego i świadomego stosowania elementów typografii, liternictwa a także elementów warsztatu multimediiów (dźwięk, wideo, fotografia) do realizacji projektów artystycznych  | A1A_U03<br>A1A_U06<br>A1A_U07 |
| K_U19   | wykorzystania nowych metod warsztatowych w obrębie rysunku, malarstwa, rzeźby, grafiki warsztatowej, projektowej, fotografii i multimediiów bazując na tzw. nowych technologiach (druk cyfrowy, techniki audiowizualne, cyfrowy zapis wideo) z uwzględnieniem ich interdyscyplinarności | A1A_U03<br>A1A_U06<br>A1A_U07 |
| K_U20   | przygotowania projektu do druku lub też innej formy prezentacji (druk klasyczny, druk cyfrowy, prezentacja multimedialna, strona internetowa, wideo, interaktywna animacja, itp.)   | A1A_U06<br>A1A_U07            |
| K_U21   | obsługi sprzętu służącego do rejestrowania obrazu i dźwięku, swobodnie poruszając się w obrębie oprogramowania koniecznego do realizacji określonych zadań  | A1A_U05<br>A1A_U06<br>A1A_U07 |
| <i>w zakresie pracy w zespole</i>   |   |                               |
| K_U22   | współdziałania i współpracy z innymi osobami w ramach prac i projektów zespołowych, także zadań o charakterze interdyscyplinarnym   | A1A_U05<br>A1A_U09<br>A1A_U10 |
| K_U23   | współpracy z wyspecjalizowanym personelem (reżyser, operator plotera, operator komputera, pracownik pracowni litografii i sitodruku, drukarz, operator dźwięku, operator sprzętu wideo, operator światła i dźwięku) podczas projektowania i wykonywania finalnej wersji projektu        | A1A_U05<br>A1A_U10            |
| K_U24   | zorganizowania warsztatu pracy potrzebnego do realizacji projektu interdyscyplinarnego  | A1A_U05<br>A1A_U10            |
| <i>w zakresie umiejętności werbalnych i publicznej prezentacji dzieła</i> |   |                               |
| K_U25   | swobodnego wypowiedzania się w sposób werbalny na temat swojej twórczości, oraz na szeroko pojmowane tematy ogólnokulturowe i ogólnoplastyczne  | A1A_U04<br>A1A_U09<br>A1A_U10 |
| K_U26   | świadomego i odpowiedzialnego wykonania prezentacji swojego projektu w formie pokazu, wystawy, prezentacji multimedialnej lub strony internetowej   | A1A_U09<br>A1A_U10            |
| <i>w zakresie umiejętności pedagogicznych</i>                             |   |                               |
| K_U27   | podjęcia nauczania w zakresie ogólnoplastycznym na podstawowych poziomach edukacji plastycznej (wskazane jest uczestnictwo w zajęciach Studium Pedagogicznego ASP w Warszawie).   | A1A_U11                       |

Teoretyczne efekty kształcenia (**wiedza**).

|   |  |  |
|---|--|--|
| <i>Symbol kierunkowego efektu kształcenia</i>             | <b>Po ukończeniu studiów pierwszego stopnia na kierunku studiów Grafika absolwent powinien osiągnąć wiedzę (w kategorii WIEDZA) w zakresie:</b>  | <i>Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze kształcenia w zakresie sztuki</i> |
| <i>w zakresie realizacji prac artystycznych i kreacji</i> |  |  |
| K_W01   | teorii rysunku, malarstwa, grafiki warsztatowej, rzeźby, grafiki projektowej, multimediiów oraz historii i teorii sztuki   | A1A_W01<br>A1A_W02   |
| K_W02   | znajomość zagadnień teoretycznych, metodologicznych i praktycznych związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnej grafice artystycznej i projektowej (techniki analogowe i cyfrowe, multimedia, obróbka obrazu i dźwięku, technologie druku i transferu) | A1A_W01<br>A1A_W02<br>A1A_W05  |
| K_W03   | funkcjonowania zawodu artysty-grafika w kontekście finansowym, marketingowym i prawnym, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim.  | A1A_W01<br>A1A_W02<br>A1A_W05  |

|   |   |                               |
|---|---|-------------------------------|
| K_W04   | wykorzystywania nabytej podczas studiów wiedzy do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej  | A1A_W01<br>A1A_W03            |
| K_W05   | znajomości fachowej terminologii związanej ze studiowaną specjalizacją  | A1A_W01<br>A1A_W02<br>A1A_W04 |
| K_W06   | znajomości sztuki współczesnej oraz terminologii i literatury związanej z tym zagadnieniem  | A1A_W01<br>A1A_W02            |
| <i>w zakresie rozumienia kontekstu sztuk plastycznych</i> |   |                               |
| K_W07   | rozpoznawania i definiowania wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowania  | A1A_W06                       |
| K_W08   | podstawowej znajomości zagadnień z zakresu dyscyplin pochodnych sztukom plastycznym (reżyseria, obróbka dźwięku, poligrafia, architektura wnętrz)   | A1A_W01<br>A1A_W02<br>A1A_W03 |
| K_W09   | zrozumienia kontekstu tradycji sztuki światowej i polskiej, ze zwróceniem szczególnej uwagi na osiągnięcia polskiej grafiki dwudziestolecia międzywojennego, Polskiej Szkoły Plakatu, polskiego filmu animowanego, fotografii i projektowania graficznego | A1A_W01<br>A1A_W02<br>A1A_W03 |
| K_W10   | orientacji w piśmiennictwie (dotyczy to także internetu i e-learningu) dotyczącym kierunku studiów, zarówno w aspekcie historii danej dziedziny, a także jej funkcjonowania we współczesnym świecie   | A1A_W02<br>A1A_W04            |
| K_W11   | znajomości nurtów, tendencji i kierunków związanych z nimi tradycji na polu historii sztuki i teorii kultury  | A1A_W01<br>A1A_W02            |
| K_W12   | sztuki współczesnej i problemów bieżącej kultury artystycznej wraz z jej kontekstem społecznym i filozoficznym  | A1A_W01<br>A1A_W02            |
| <i>w zakresie pedagogiki</i>                              |   |                               |
| K_W13   | nauczania na podstawowych poziomach edukacji plastycznej (wskazane jest uczestnictwo w zajęciach Studium Pedagogicznego ASP w Warszawie).   | A1A_W07                       |

### Ogólne efekty kształcenia (**kompetencje społeczne**).

| <i>Symbol kierunkowego efektu kształcenia</i> | <b>Po ukończeniu studiów pierwszego stopnia na kierunku studiów <i>Grafika</i> absolwent powinien być zdolny (w kategorii INNE KOMPETENCJE) do:</b>                          | <i>Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze kształcenia w zakresie sztuki</i> |
|---|--|--|
| <i>w aspekcie niezależności</i>               |  |  |
| K_K01   | świadomego gromadzenia, analizowania i interpretacji informacji  | A1A_K01<br>A1A_K04   |
| K_K02   | realizowania własnych koncepcji artystycznych opartych na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z niezależnego wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji                 | A1A_K01<br>A1A_K02   |
| K_K03   | umiejętnej organizacji planu i warsztatu pracy w ramach realizacji projektów zespołowych i interdyscyplinarnych  | A1A_K01<br>A1A_K04   |
| <i>w aspekcie krytycyzmu</i>                  |  |  |
| K_K04   | dokonania samooceny, jak i też być zdolnym do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań projektowych, artystycznych, jak też i w obrębie szeroko pojmowanej kultury | A1A_K01<br>A1A_K03<br>A1A_K04  |
| K_K05   | definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne, oraz potrafić je umiejscowić w obrębie własnej pracy projektowej lub artystycznej           | A1A_K01<br>A1A_K04   |
| K_K06   | świadomego posługiwania się fachową terminologią z zakresu dziejów sztuki i kultury  | A1A_K02<br>A1A_K04   |

| <i>w aspekcie komunikacji społecznej</i>       |  |                    |
|--|--|--------------------|
| K_K07  | komunikowania się w obrębie własnego środowiska i społeczności   | A1A_K03<br>A1A_K04 |
| K_K08  | współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowych, oraz przy pracach organizacyjnych i artystycznych związanych z różnymi przedsięwzięciami kulturalnymi | A1A_K03<br>A1A_K04 |
| K_K09  | zorganizowanego podchodzenia do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętej pracy kreatywnej i projektowej   | A1A_K01<br>A1A_K04 |
| K_K10  | profesjonalnego zaprezentowania własnej ścieżki kariery zawodowej  | A1A_K01<br>A1A_K04 |
| K_K11  | posługiwania się fachową terminologią z zakresu grafiki artystycznej i projektowej   | A1A_K02<br>A1A_K04 |
| <i>w aspekcie uwarunkowań psychologicznych</i> |  |                    |
| K_K12  | adoptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą mieć miejsce podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej  | A1A_K01<br>A1A_K02 |
| K_K13  | efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów  | A1A_K02<br>A1A_K03 |
| K_K14  | świadomego kontrolowania swoich emocji i zachowań  | A1A_K02            |
| K_K15  | podjęcia studiów drugiego stopnia w obrębie specjalizacji na kierunku Grafika.   | A1A_K01<br>A1A_K02 |

**Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie**  
**Wydział Grafiki**

*Projektowanie planów studiów i efektów kształcenia*

Punkt 2

## **Opis zakładanych efektów kształcenia**

### **Studia drugiego stopnia** **Profil ogólnoakademicki**

#### **Umiejscowienie kierunku w obszarze kształcenia**

Kierunek studiów *Grafika* należy do obszaru kształcenia w zakresie sztuki w dziedzinie sztuki plastyczne. Standardy europejskiego wyższego szkolnictwa artystycznego w obszarze sztuk plastycznych, określają tego rodzaju studia jako strefę, w której pierwszoplanową rolę odgrywa praktyczny i kreatywny rozwój studenta. Zasady kierujące wyższym kształceniem artystycznym są ogólnie akceptowane na terenie Europy, w zakresie drugiego cyklu studiów. Z tego powodu typowe stopnie (tytuły) zawodowe oferowane przez instytucje wyższego szkolnictwa artystycznego obejmują ten poziom kształcenia.

#### **Szczegółowe efekty kształcenia**

##### **Objaśnienia oznaczeń w tabelach:**

**K** – kierunkowe efekty kształcenia

**U** – kategoria umiejętności

**W** – kategoria wiedzy

**K** – kategoria kompetencji społecznych

**A1A** – ogólne efekty kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka) dla studiów pierwszego stopnia.

**01, 02, itd.** – numer efektu kształcenia

Praktyczne efekty kształcenia (**umiejętności**).

| <i>Symbol kierunkowego efektu kształcenia</i>      | <b>Po ukończeniu studiów drugiego stopnia na kierunku studiów <i>Grafika</i> absolwent powinien być zdolny do (w kategorii <b>UMIEJĘTNOŚCI</b>):</b>  | <i>Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze kształcenia w zakresie sztuki</i> |
|--|---|--|
| <i>w zakresie ekspresji artystycznej i kreacji</i> |   |  |
| K_U01  | świadomego i konsekwentnego kreowania własnej osobowości twórczej, co znajduje wyraz w realizacji samodzielnych kreacji artystycznych w obrębie specjalizacji oraz w różnego rodzaju działaniach interdyscyplinarnych | A2A_U02<br>A2A_U05   |

|  |   |  |
|--|---|--|
| K_U02  | samodzielnego projektowania i realizowania prac artystycznych w zakresie sztuk plastycznych, w oparciu o indywidualne twórcze motywacje i inspiracje z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu i otwartości na odmienne światopoglądy   | A2A_U01<br>A2A_U02<br>A2A_U03            |
| K_U03  | łączenia w obrębie projektu artystycznego funkcji związanych z niesionym przez niego komunikatem i estetyką co w konsekwencji ma skutkować umiejętnością posługiwania się językiem komunikacji wizualnej  | A2A_U01<br>A2A_U03<br>A2A_U04<br>A2A_U07 |
| K_U04  | kreowania, w oparciu o swoją świadomość i poczucie estetyki, nowych trendów i tendencji twórczych w obrębie studiowanej specjalizacji   | A2A_U01<br>A2A_U02<br>A2A_U03<br>A2A_U07 |
| K_U05  | dbania o estetykę i nowatorstwo projektu artystycznego z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych  | A2A_U01<br>A2A_U04                       |
| K_U06  | świadomego i kreatywnego stosowania tradycyjnych i nowatorskich środków obrazowania artystycznego ze zwróceniem szczególnej uwagi na możliwość integracji różnorodnych środków plastycznych w celu tworzenia nowych wartości warsztatowo-artystycznych                              | A2A_U01<br>A2A_U02<br>A2A_U03<br>A2A_U05 |
| K_U07  | umiejętnego korzystania z różnorodnych technik kreacji wizualnej w rejestracji i interpretacji zjawisk i obrazów  | A2A_U01<br>A2A_U03<br>A2A_U04            |
| K_U08  | świadomego stosowania dostępnych technik artystycznych do realizacji projektów związanych z własną twórczością, oraz do wykorzystywania ich w realizacji zadań z obszaru dziedzin pokrewnych twórczości projektowej i artystycznej  | A2A_U01<br>A2A_U02<br>A2A_U04<br>A2A_U06 |
| K_U09  | świadomego, kreatywnego i odpowiedzialnego podejmowania i realizowania zadań z zakresu projektowania graficznego (komunikacja wizualna, projektowanie gazet i książek, ilustracja, projektowanie na potrzeby multimedialnych i internetu, rysunek użytkowy, grafika wystawiennicza) | A2A_U01<br>A2A_U02<br>A2A_U06            |
| K_U10  | tworzenia rozbudowanych projektów multimedialnych, w sposób umiejętny łącząc obraz z dźwiękiem  | A2A_U03<br>A2A_U06                       |
| K_U11  | do integrowania w ramach projektów interdyscyplinarnych środków przekazu charakterystycznych dla pokrewnych dziedzin twórczości plastycznej   | A2A_U05<br>A2A_U09                       |
| <b><i>w zakresie realizacji prac artystycznych</i></b> |   |  |
| K_U12  | projektowania i przewidywania efektów własnych prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym, co w konsekwencji skutkuje niezależnością własnej wypowiedzi artystycznej   | A2A_U02<br>A2A_U03                       |
| K_U13  | planowania, inicjowania oraz prowadzenia i koordynowania działań i projektów artystycznych lub komercyjnych o charakterze multimedialnym, także z wykorzystaniem obrazowania trójwymiarowego  | A2A_U03<br>A2A_U06                       |
| K_U14  | świadomego tworzenia, w ramach projektu artystycznego, koncepcji twórczych wynikających z elementów tradycji i historii sztuki  | A2A_U03<br>A2A_U04                       |
| K_U15  | podjęcia pracy zawodowej lub samodzielnej działalności artystycznej z zachowaniem kreatywności, estetyki i kompetencji twórczych  | A2A_U01                                  |
| K_U16  | realizacji własnych koncepcji artystycznych wykazując się umiejętnością świadomego zastosowania nabytej w kursie teoretycznym wiedzy dotyczącej elementów dzieła oraz zindywidualizowanej refleksji na ten temat  | A2A_U02<br>A2A_U03<br>A2A_U06            |
| <b><i>w zakresie umiejętności warsztatowych</i></b>    |   |  |
| K_U17  | twórczego i kreatywnego posługiwania się warsztatem artysty-grafika, w sposób umiejętny i świadomy włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik obrazowania graficznego (druk cyfrowy, nowe metody transferu, multimedia)                           | A2A_U05<br>A2A_U06                       |

|   |  |                               |
|---|--|-------------------------------|
| K_U18   | świadomego podejmowania prób łączenia warsztatu artysty-grafika z innymi, pokrewnymi dziedzinami twórczości artystycznej, również o charakterze interdyscyplinarnym (projektowanie graficzne, ilustracja, cyfrowy zapis wideo) | A2A_U05<br>A2A_U06            |
| K_U19   | kreatywnego stosowania różnorodnych technik graficznych, adekwatnych do realizowanego projektu   | A2A_U03<br>A2A_U05<br>A2A_U06 |
| K_U20   | odpowiedzialnego posługiwania się warsztatem grafika-projektanta w zakresie technik manualnych jak też i elektronicznych technik przetwarzania obrazu  | A2A_U06                       |
| K_U21   | umiejętnego wyszukiwania informacji pomocnych w rozwiązywaniu podstawowych problemów technicznych w obrębie użytkowanego sprzętu i oprogramowania  | A2A_U04<br>A2A_U06            |
| K_U22   | wykorzystania i tworzenia nowych form obrazowania w obrębie techniki i technologii wchodzących w zakres specjalizacji  | A2A_U02<br>A2A_U06            |
| <i>w zakresie pracy w zespole</i>   |  |                               |
| K_U23   | współpracy z zespołem oraz, w miarę potrzeb, przejmowania roli lidera przy realizacji grupowych projektów artystycznych (praca zespołowa w agencji reklamowej, wydawnictwie, przy realizacji przedsięwzięć kulturalnych)       | A2A_U05<br>A2A_U10            |
| K_U24   | kreowania i realizacji zespołowych projektów artystycznych, z zachowaniem wysokich wartości estetycznych i kulturotwórczych  | A2A_U05<br>A2A_U09            |
| K_U25   | współpracy z zespołem twórczo-produkcyjnym oraz ze specjalistami z innych, nie koniecznie pokrewnych, dziedzin przy realizacji projektów artystycznych   | A2A_U05                       |
| <i>w zakresie umiejętności werbalnych i publicznej prezentacji dzieła</i> |  |                               |
| K_U26   | tworzenia rozbudowanych prezentacji w formie słownej i pisemnej (także o charakterze multimedialnym) na tematy dotyczące specjalizacji   | A2A_U05<br>A2A_U07<br>A2A_U08 |
| K_U27   | odpowiedzialnego podejścia do prezentacji i wystąpień publicznych związanych z wszelkiego rodzaju działaniami kulturalnymi i artystycznymi   | A2A_U07<br>A2A_U08            |
| K_U28   | umiejętnego podejmowania (w oparciu o wiedzę i doświadczenie) negocjacji dotyczących reprezentowanej dziedziny   | A2A_U07<br>A2A_U08            |
| <i>w zakresie umiejętności pedagogicznych</i>                             |  |                               |
| K_U29   | podjęcia, w oparciu o praktyczną i teoretyczną wiedzę, nauczania w zakresie swojej specjalności na różnych poziomach edukacji plastycznej  | A2A_U10                       |

### Teoretyczne efekty kształcenia (wiedza).

|   |   |  |
|---|---|--|
| <i>Symbol kierunkowego efektu kształcenia</i>   | <b>Po ukończeniu studiów drugiego stopnia na kierunku studiów Grafika absolwent powinien osiągnąć wiedzę (w kategorii WIEDZA) w zakresie:</b>   | <i>Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze kształcenia w zakresie sztuki</i> |
| <i>w zakresie realizacji prac artystycznych</i> |   |  |
| K_W01   | teorii rysunku, malarstwa, grafiki warsztatowej, grafiki projektowej, rzeźby, multimediów, historii i teorii sztuki koniecznej do zrozumienia zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną  | A2A_W02<br>A2A_W06   |
| K_W02   | znajomości teoretycznych, metodologicznych i praktycznych zagadnień związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnej grafice artystycznej i projektowej (techniki analogowe i cyfrowe, multimedia, obróbka obrazu i dźwięku, technologie druku i transferu) | A2A_W01<br>A2A_W04   |
| K_W03   | rozumienia wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w twórczości indywidualnej a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-projektanta  | A2A_W01<br>A2A_W04   |



|   |   |  |
|---|---|--|
| K_W04   | funkcjonowania mechanizmów rządzących rynkiem pracy, zarówno w aspekcie samodzielnego funkcjonowania jako artysta-grafik a także jako pracownik wydawnictwa, agencji reklamowej, studia animacji, instytucji kulturalnej, itp.            | A2A_W01<br>A2A_W03                       |
| <i>w zakresie rozumienia kontekstu sztuk plastycznych</i> |   |  |
| K_W05   | rozpoznawania i definiowania wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowania oraz świadomego jej wykorzystywania do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej                          | A2A_W01<br>A2A_W02                       |
| K_W06   | historii, tradycji, okresów i stylów w sztuce i w sposób świadomy wykorzystywać ją do projektowania i kreowania własnych, indywidualnych i zespołowych działań artystycznych (w tym interdyscyplinarnych) o wysokim stopniu oryginalności | A2A_W01<br>A2A_W02<br>A2A_W03<br>A2A_W05 |
| K_W07   | rozumienia kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych (w szczególności dotyczy to grafiki artystycznej i użytkowej) i ich związku z innymi dziedzinami życia współczesnego  | A2A_W01<br>A2A_W02                       |
| K_W08   | znajomości technologii klasycznych środków obrazowania plastycznego   | A2A_W01<br>A2A_W02<br>A2A_W04<br>A2A_W06 |
| K_W09   | budowy oraz funkcjonowania sprzętu komputerowego i oprogramowania wykorzystywanego w obrębie własnej kreacji  | A2A_W01<br>A2A_W02<br>A2A_W04            |
| K_W10   | ogólnym i szczegółowym dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną  | A2A_W01<br>A2A_W02<br>A2A_W04            |
| K_W11   | swobodnego korzystania z różnorodnych mediów oraz umiejętność samodzielnego poszerzania i rozwijania wiedzy dotyczącej swojej specjalności  | A2A_W02<br>A2A_W03<br>A2A_W05            |
| <i>w zakresie pedagogiki</i>                              |   |  |
| K_W12   | umożliwiający podjęcie nauczania w zakresie ogólnoplastycznym na podstawowych i średnich poziomach edukacji plastycznej (wskazane jest uczestnictwo w zajęciach Studium Pedagogicznego ASP w Warszawie).                                  | A2A_W06                                  |

### Ogólne efekty kształcenia (kompetencje społeczne).

| <i>Symbol kierunkowego efektu kształcenia</i> | <b>Po ukończeniu studiów drugiego stopnia na kierunku studiów <i>Grafika</i> absolwent powinien być zdolny (w kategorii INNE KOMPETENCJE) do:</b>  | <i>Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze kształcenia w zakresie sztuki</i> |
|---|--|--|
| <i>w aspekcie niezależności</i>               |  |  |
| K_K01   | świadomego integrowania zdobytej wiedzy w obrębie specjalizacji, oraz w ramach innych, szeroko pojętych działań kulturotwórczych   | A2A_K01<br>A2A_K04   |
| K_K02   | inicjowania działań artystycznych w obrębie szeroko pojętej kultury, a w szczególności inicjowania projektów artystycznych o charakterze interdyscyplinarnym lub też wymagających współpracy z przedstawicielami innych dziedzin nauki | A2A_K01<br>A2A_K04   |
| K_K03   | świadomego i odpowiedzialnego przewodniczenia różnorodnym działaniom zespołowym wykonywanym w obrębie sztuk pięknych oraz być gotowym do przyjmowania roli lidera  | A2A_K02<br>A2A_K04   |
| K_K04   | Funkcjonowania jako samodzielny artysta, będąc zdolnym do świadomego zintegrowania zdobytej wiedzy w obrębie specjalności oraz w ramach innych szeroko pojętych działań kulturotwórczych   | A2A_K02<br>A2A_K03   |

| <i>w aspekcie krytycyzmu</i>                   |  |                               |
|--|--|-------------------------------|
| K_K05  | dokonania krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych, oraz umieć poddawać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu kultury, sztuki i dziedzin pokrewnych  | A2A_K02<br>A2A_K03            |
| K_K06  | świadomego wykorzystywania mechanizmów psychologicznych wspomagających działania w obrębie twórczości własnej jak też i funkcjonowania na współczesnym rynku pracy   | A2A_K02<br>A2A_K03<br>A2A_K04 |
| K_K07  | funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie realizacji działań artystycznych jak też i swobodnego komunikowania się w rzeczywistości zawodowej artysty-grafika i projektanta z wykorzystaniem wiedzy na temat marketingu oraz wszelkiego rodzaju aspektów finansowych i prawnych wynikających w szczególności z zapisów prawa autorskiego | A2A_K01<br>A2A_K02<br>A2A_K04 |
| K_K08  | prezentowania skomplikowanych i specjalistycznych projektów w przystępnej formie, także w sposób zrozumiały dla osób nie mających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi i kulturalnymi  | A2A_K02<br>A2A_K04            |
| <i>w aspekcie uwarunkowań psychologicznych</i> |  |                               |
| K_K09  | świadomie planowania swojej ścieżki kariery zawodowej w oparciu o zdobyte na studiach umiejętności i wiedzę, a także do umiejętnego wykorzystywania wiedzy zdobytej w procesie samokształcenia   | A2A_K02<br>A2A_K03            |
| K_K10  | prowadzenia negocjacji i koordynowania prawidłowej organizacji przedsięwzięcia   | A2A_K02<br>A2A_K04            |
| K_K11  | podjęcia studiów trzeciego stopnia w obrębie specjalizacji na kierunku Grafika.  | A2A_K02<br>A2A_K03<br>A2A_K04 |

**Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie**  
**Wydział Grafiki**

*Projektowanie planów studiów i efektów kształcenia*

Punkt 2

## **Opis zakładanych efektów kształcenia**

### **Jednolite 5. letnie studia magisterskie** **Profil ogólnoakademicki**

#### **Umiejscowienie kierunku w obszarze kształcenia:**

Kierunek studiów *Grafika* należy do obszaru kształcenia w zakresie sztuki w dziedzinie sztuki plastyczne. Standardy europejskiego wyższego szkolnictwa artystycznego w obszarze sztuk plastycznych, określają tego rodzaju studia jako strefę, w której pierwszoplanową rolę odgrywa praktyczny i kreatywny rozwój studenta. Zasady kierujące wyższym kształceniem artystycznym są ogólnie akceptowane na terenie Europy, w zakresie jednolitych studiów magisterskich. Z tego powodu typowe stopnie (tytuły) zawodowe oferowane przez instytucje wyższego szkolnictwa artystycznego obejmują ten poziom kształcenia.

#### **Objaśnienia oznaczeń w tabelach:**

**K** – kierunkowe efekty kształcenia

**U** – kategoria umiejętności

**W** – kategoria wiedzy

**K** – kategoria kompetencji społecznych

**A1A** – ogólne efekty kształcenia w obszarze artystycznym (sztuka) dla studiów pierwszego stopnia.

**01, 02, itd.** – numer efektu kształcenia

Praktyczne efekty kształcenia (**umiejętności**).

| <i>Symbol kierunkowego efektu kształcenia</i>      | <b>Po ukończeniu jednolitych 5. letnich studiów magisterskich na kierunku studiów <i>Grafika</i> absolwent powinien być zdolny do (w kategorii UMIEJĘTNOŚCI):</b>   | <i>Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze kształcenia w zakresie sztuki</i> |
|--|---|--|
| <i>w zakresie ekspresji artystycznej i kreacji</i> |   |  |
| K_U01  | świadomego i konsekwentnego kreowania własnej osobowości twórczej, co znajduje wyraz w realizacji samodzielnych kreacji artystycznych w obrębie specjalizacji oraz w różnego rodzaju działaniach interdyscyplinarnych | AJA_U02<br>AJA_U05   |

|  |   |  |
|--|---|--|
| K_U02  | samodzielnego projektowania i realizowania prac artystycznych w zakresie sztuk plastycznych, w oparciu o indywidualne twórcze motywacje i inspiracje z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu i otwartości na odmienne światopoglądy   | AJA_U01<br>AJA_U02<br>AJA_U03            |
| K_U03  | łączenia w obrębie projektu artystycznego funkcji związanych z niesionym przez niego komunikatem i estetyką co w konsekwencji ma skutkować umiejętnością posługiwania się językiem komunikacji wizualnej  | AJA_U01<br>AJA_U03<br>AJA_U04<br>AJA_U07 |
| K_U04  | kreowania, w oparciu o swoją świadomość i poczucie estetyki, nowych trendów i tendencji twórczych w obrębie studiowanej specjalizacji   | AJA_U01<br>AJA_U02<br>AJA_U03<br>AJA_U07 |
| K_U05  | dbania o estetykę i nowatorstwo projektu artystycznego z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych  | AJA_U01<br>AJA_U04                       |
| K_U06  | świadomego i kreatywnego stosowania tradycyjnych i nowatorskich środków obrazowania artystycznego ze zwróceniem szczególnej uwagi na możliwość integracji różnorodnych środków plastycznych w celu tworzenia nowych wartości warsztatowo-artystycznych                              | AJA_U01<br>AJA_U02<br>AJA_U03<br>AJA_U05 |
| K_U07  | umiejętnego korzystania z różnorodnych technik kreacji wizualnej w rejestracji i interpretacji zjawisk i obrazów  | AJA_U01<br>AJA_U03<br>AJA_U04            |
| K_U08  | świadomego stosowania dostępnych technik artystycznych do realizacji projektów związanych z własną twórczością, oraz do wykorzystywania ich w realizacji zadań z obszaru dziedzin pokrewnych twórczości projektowej i artystycznej  | AJA_U01<br>AJA_U02<br>AJA_U04<br>AJA_U06 |
| K_U09  | świadomego, kreatywnego i odpowiedzialnego podejmowania i realizowania zadań z zakresu projektowania graficznego (komunikacja wizualna, projektowanie gazet i książek, ilustracja, projektowanie na potrzeby multimedialnych i internetu, rysunek użytkowy, grafika wystawiennicza) | AJA_U01<br>AJA_U02<br>AJA_U06            |
| K_U10  | tworzenia rozbudowanych projektów multimedialnych, w sposób umiejętny łącząc obraz z dźwiękiem  | AJA_U03<br>AJA_U06                       |
| K_U11  | do integrowania w ramach projektów interdyscyplinarnych środków przekazu charakterystycznych dla pokrewnych dziedzin twórczości plastycznej   | AJA_U05<br>AJA_U09                       |
| <b><i>w zakresie realizacji prac artystycznych</i></b> |   |  |
| K_U12  | projektowania i przewidywania efektów własnych prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym, co w konsekwencji skutkuje niezależnością własnej wypowiedzi artystycznej   | AJA_U02<br>AJA_U03                       |
| K_U13  | planowania, inicjowania oraz prowadzenia i koordynowania działań i projektów artystycznych lub komercyjnych o charakterze multimedialnym, także z wykorzystaniem obrazowania trójwymiarowego  | AJA_U03<br>AJA_U06                       |
| K_U14  | świadomego tworzenia, w ramach projektu artystycznego, koncepcji twórczych wynikających z elementów tradycji i historii sztuki  | AJA_U03<br>AJA_U04                       |
| K_U15  | podjęcia pracy zawodowej lub samodzielnej działalności artystycznej z zachowaniem kreatywności, estetyki i kompetencji twórczych  | AJA_U01                                  |
| K_U16  | realizacji własnych koncepcji artystycznych wykazując się umiejętnością świadomego zastosowania nabytej w kursie teoretycznym wiedzy dotyczącej elementów dzieła oraz zindywidualizowanej refleksji na ten temat  | AJA_U02<br>AJA_U03<br>AJA_U06            |
| <b><i>w zakresie umiejętności warsztatowych</i></b>    |   |  |
| K_U17  | twórczego i kreatywnego posługiwania się warszatem artysty-grafika, w sposób umiejętny i świadomy włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik obrazowania graficznego (druk cyfrowy, nowe metody transferu, multimedia)                            | AJA_U05<br>AJA_U06                       |

|   |  |                               |
|---|--|-------------------------------|
| K_U18   | świadomego podejmowania prób łączenia warsztatu artysty-grafika z innymi, pokrewnymi dziedzinami twórczości artystycznej, również o charakterze interdyscyplinarnym (projektowanie graficzne, ilustracja, cyfrowy zapis wideo) | AJA_U05<br>AJA_U06            |
| K_U19   | kreatywnego stosowania różnorodnych technik graficznych, adekwatnych do realizowanego projektu   | AJA_U03<br>AJA_U05<br>AJA_U06 |
| K_U20   | odpowiedzialnego posługiwania się warsztatem grafika-projektanta w zakresie technik manualnych jak też i elektronicznych technik przetwarzania obrazu  | AJA_U06                       |
| K_U21   | umiejętnego wyszukiwania informacji pomocnych w rozwiązywaniu podstawowych problemów technicznych w obrębie użytkowanego sprzętu i oprogramowania  | AJA_U04<br>AJA_U06            |
| K_U22   | wykorzystania i tworzenia nowych form obrazowania w obrębie techniki i technologii wchodzących w zakres specjalizacji  | AJA_U02<br>AJA_U06            |
| <b>w zakresie pracy w zespole</b>   |  |                               |
| K_U23   | współpracy z zespołem oraz, w miarę potrzeb, przejmowania roli lidera przy realizacji grupowych projektów artystycznych (praca zespołowa w agencji reklamowej, wydawnictwie, przy realizacji przedsięwzięć kulturalnych)       | AJA_U05<br>AJA_U10            |
| K_U24   | kreowania i realizacji zespołowych projektów artystycznych, z zachowaniem wysokich wartości estetycznych i kulturotwórczych  | AJA_U05<br>AJA_U09            |
| K_U25   | współpracy z zespołem twórczo-produkcyjnym oraz ze specjalistami z innych, nie koniecznie pokrewnych, dziedzin przy realizacji projektów artystycznych   | AJA_U05                       |
| <b>w zakresie umiejętności werbalnych i publicznej prezentacji dzieła</b> |  |                               |
| K_U26   | tworzenia rozbudowanych prezentacji w formie słownej i pisemnej (także o charakterze multimedialnym) na tematy dotyczące specjalizacji   | AJA_U05<br>AJA_U07<br>AJA_U08 |
| K_U27   | odpowiedzialnego podejścia do prezentacji i wystąpień publicznych związanych z wszelkiego rodzaju działaniami kulturalnymi i artystycznymi   | AJA_U07<br>AJA_U08            |
| K_U28   | umiejętnego podejmowania (w oparciu o wiedzę i doświadczenie) negocjacji dotyczących reprezentowanej dziedziny   | AJA_U07<br>AJA_U08            |
| <b>w zakresie umiejętności pedagogicznych</b>                             |  |                               |
| K_U29   | podjęcia, w oparciu o praktyczną i teoretyczną wiedzę, nauczania w zakresie swojej specjalności na różnych poziomach edukacji plastycznej  | AJA_U10                       |

### Teoretyczne efekty kształcenia (**wiedza**).

|   |   |  |
|---|---|--|
| <i>Symbol kierunkowego efektu kształcenia</i>   | <b>Po ukończeniu jednolitych 5. letnich studiów magisterskich na kierunku studiów <i>Grafika</i> absolwent powinien osiągnąć wiedzę (w kategorii WIEDZA) w zakresie:</b>  | <i>Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze kształcenia w zakresie sztuki</i> |
| <b>w zakresie realizacji prac artystycznych</b> |   |  |
| K_W01   | teorii rysunku, malarstwa, grafiki warsztatowej, grafiki projektowej, rzeźby, multimediów, historii i teorii sztuki koniecznej do zrozumienia zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną  | AJA_W02<br>AJA_W06   |
| K_W02   | znajomości teoretycznych, metodologicznych i praktycznych zagadnień związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnej grafice artystycznej i projektowej (techniki analogowe i cyfrowe, multimedia, obróbka obrazu i dźwięku, technologie druku i transferu) | AJA_W01<br>AJA_W04   |
| K_W03   | rozumienia wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w twórczości indywidualnej a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-projektanta  | AJA_W01<br>AJA_W04   |

|   |   |  |
|---|---|--|
| K_W04   | funkcjonowania mechanizmów rządzących rynkiem pracy, zarówno w aspekcie samodzielnego funkcjonowania jako artysta-grafik a także jako pracownik wydawnictwa, agencji reklamowej, studia animacji, instytucji kulturalnej, itp.            | AJA_W01<br>AJA_W03                       |
| <i>w zakresie rozumienia kontekstu sztuk plastycznych</i> |   |  |
| K_W05   | rozpoznawania i definiowania wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowania oraz świadomego jej wykorzystywania do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej                          | AJA_W01<br>AJA_W02                       |
| K_W06   | historii, tradycji, okresów i stylów w sztuce i w sposób świadomy wykorzystywać ją do projektowania i kreowania własnych, indywidualnych i zespołowych działań artystycznych (w tym interdyscyplinarnych) o wysokim stopniu oryginalności | AJA_W01<br>AJA_W02<br>AJA_W03<br>AJA_W05 |
| K_W07   | rozumienia kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych (w szczególności dotyczy to grafiki artystycznej i użytkowej) i ich związku z innymi dziedzinami życia współczesnego  | AJA_W01<br>AJA_W02                       |
| K_W08   | znajomości technologii klasycznych środków obrazowania plastycznego   | AJA_W01<br>AJA_W02<br>AJA_W04<br>AJA_W06 |
| K_W09   | budowy oraz funkcjonowania sprzętu komputerowego i oprogramowania wykorzystywanego w obrębie własnej kreacji  | AJA_W01<br>AJA_W02<br>AJA_W04            |
| K_W10   | ogólnym i szczegółowym dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną  | AJA_W01<br>AJA_W02<br>AJA_W04            |
| K_W11   | swobodnego korzystania z różnorodnych mediów oraz umiejętność samodzielnego poszerzania i rozwijania wiedzy dotyczącej swojej specjalności  | AJA_W02<br>AJA_W03<br>AJA_W05            |
| <i>w zakresie pedagogiki</i>                              |   |  |
| K_W12   | umożliwiający podjęcie nauczania w zakresie ogólnoplastycznym na podstawowych i średnich poziomach edukacji plastycznej (wskazane jest uczestnictwo w zajęciach Studium Pedagogicznego ASP w Warszawie).                                  | AJA_W06                                  |

### Ogólne efekty kształcenia (kompetencje społeczne).

| <i>Symbol kierunkowego efektu kształcenia</i> | <b>Po ukończeniu jednolitych 5. letnich studiów magisterskich na kierunku studiów <i>Grafika</i> absolwent powinien być zdolny (w kategorii INNE KOMPETENCJE) do:</b>  | <i>Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze kształcenia w zakresie sztuki</i> |
|---|--|--|
| <i>w aspekcie niezależności</i>               |  |  |
| K_K01   | świadomego integrowania zdobytej wiedzy w obrębie specjalizacji, oraz w ramach innych, szeroko pojętych działań kulturotwórczych   | AJA_K01<br>AJA_K04   |
| K_K02   | inicjowania działań artystycznych w obrębie szeroko pojętej kultury, a w szczególności inicjowania projektów artystycznych o charakterze interdyscyplinarnym lub też wymagających współpracy z przedstawicielami innych dziedzin nauki | AJA_K01<br>AJA_K04   |
| K_K03   | świadomego i odpowiedzialnego przewodniczenia różnorodnym działaniom zespołowym wykonywanym w obrębie sztuk pięknych oraz być gotowym do przyjmowania roli lidera  | AJA_K02<br>AJA_K04   |
| K_K04   | Funkcjonowania jako samodzielny artysta, będąc zdolnym do świadomego zintegrowania zdobytej wiedzy w obrębie specjalności oraz w ramach innych szeroko pojętych działań kulturotwórczych   | AJA_K02<br>AJA_K03   |

| <i>w aspekcie krytycyzmu</i>                   |  |                               |
|--|--|-------------------------------|
| K_K05  | dokonania krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych, oraz umieć poddawać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu kultury, sztuki i dziedzin pokrewnych  | AJA_K02<br>AJA_K03            |
| K_K06  | świadomego wykorzystywania mechanizmów psychologicznych wspomagających działania w obrębie twórczości własnej jak też i funkcjonowania na współczesnym rynku pracy   | AJA_K02<br>AJA_K03<br>AJA_K04 |
| K_K07  | funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie realizacji działań artystycznych jak też i swobodnego komunikowania się w rzeczywistości zawodowej artysty-grafika i projektanta z wykorzystaniem wiedzy na temat marketingu oraz wszelkiego rodzaju aspektów finansowych i prawnych wynikających w szczególności z zapisów prawa autorskiego | AJA_K01<br>AJA_K02<br>AJA_K04 |
| K_K08  | prezentowania skomplikowanych i specjalistycznych projektów w przystępnej formie, także w sposób zrozumiały dla osób nie mających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi i kulturalnymi  | AJA_K02<br>AJA_K04            |
| <i>w aspekcie uwarunkowań psychologicznych</i> |  |                               |
| K_K09  | świadomie planowania swojej ścieżki kariery zawodowej w oparciu o zdobyte na studiach umiejętności i wiedzę, a także do umiejętnego wykorzystywania wiedzy zdobytej w procesie samokształcenia   | AJA_K02<br>AJA_K03            |
| K_K10  | prowadzenia negocjacji i koordynowania prawidłowej organizacji przedsięwzięcia   | AJA_K02<br>AJA_K04            |
| K_K11  | podjęcia studiów trzeciego stopnia w obrębie specjalizacji na kierunku Grafika.  | AJA_K02<br>AJA_K03<br>AJA_K04 |

