

Zintegrowany Rejestr Kwalifikacji

Kwalifikacja - podgląd

Nazwa kwalifikacji

Projektowanie graficzne

Rodzaj kwalifikacji

kwalifikacja częściowa

Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji przypisany do kwalifikacji

6

Odniesienie do poziomu Sektorowych Ram Kwalifikacji (o ile dotyczy)*

Nazwa Sektorowej Ramy Kwalifikacji*

Poziom SRK przypisany do kwalifikacji

Czas trwania studiów podyplomowych - liczba semestrów*

2

Liczba punktów ECTS*

30

Krótką charakterystyką kwalifikacji, obejmującą informacje o działaniach lub zadaniach, które potrafi wykonywać osoba posiadająca tę kwalifikację*

Głównym celem studiów podyplomowych Projektowanie graficzne jest nauczanie uczestnika wszystkich etapów kreacji komunikatu reklamowego poczynając od analizy rynku, briefingu, formułowania założeń projektowych, kończąc na autorskiej realizacji projektu w programach komputerowych. Wykształcenie świadomego projektanta mogącego samodzielnie podejmować zadania projektowe i je skutecznie wykonywać, posiadającego umiejętność tworzenia kreatywnej grafiki - ważnego elementu we współczesnej komunikacji wizualnej, potrafiącego budować układy typograficzne, tworzyć ścisłą zależność między treścią a formą przekazu wizualnego, wykorzystywać fotografię do celów reklamowych, budować skrót plastyczny, projektować identyfikację korporacyjną.

Grupy osób, które mogą być zainteresowane uzyskaniem kwalifikacji*

Studia podyplomowe Projektowanie graficzne skierowane są do osób, które pasjonują się projektowaniem graficznym, szeroko pojętą grafiką reklamową, pracujących bądź pragnących w przyszłości pracować w agencjach reklamowych, wydawnictwach czy instytucjach powiązanych z mediami. Wszystkich tych, którzy pragną rozwijać się intelektualnie, technicznie i twórczo we wszystkich dziedzinach niezbędnych w pracy współczesnego projektanta grafika.

Wymagane kwalifikacje poprzedzające

Opis

Warunkiem koniecznym przystąpienia do studiów podyplomowych jest ukończenie studiów pierwszego lub drugiego stopnia lub jednolitych magisterskich.

Lista

Zapotrzebowanie na kwalifikację*

Rynek pracy dla absolwenta studiów podyplomowych Projektowanie graficzne jest wyjątkowo chłonny i oferuje duże możliwości zatrudnienia. Tradycyjne już sektory jak edukacja, wydawnictwa czy reklama, które od wielu lat oferowały dobrze wykształconym grafikom projektantom zatrudnienie, nadal z powodzeniem funkcjonują w obecnej rzeczywistości i stanowią źródło zatrudnienia. Rynek pracy dla grafika projektanta został w ostatnich latach niezwykle wzmocniony poprzez gwałtowny rozwój obszaru komunikacji cyfrowej. Dynamiczny rozwój potrzeb sektora aplikacji internetowych oraz gier spowodował duży wzrost zainteresowania pracodawców pracownikami posiadającymi wykształcenie grafika projektanta.

Odniesienie do kwalifikacji o zbliżonym charakterze*

Brak jest w ZRK opisanej kwalifikacji częściowej zbliżonej do kwalifikacji Projektowanie graficzne

Typowe możliwości wykorzystania kwalifikacji*

Absolwent studiów podyplomowych Projektowanie graficzne przygotowany jest do podjęcia samodzielnej pracy na stanowisku grafika projektanta. Potencjalnym rynkiem pracy dla absolwentów kierunku grafika są agencje reklamowe, wydawnictwa, instytucje mediów i kultury, a także samodzielne stanowiska związane z kreacją graficzną w działach marketingu i sprzedaży. Ogromny potencjał dla absolwentów stanowi niezwykle dynamicznie rozwijający się obecnie obszar nowych mediów cyfrowych, a więc praca w przedsiębiorstwach zajmujących się projektowaniem aplikacji na urządzenia mobilne, strony internetowe, a także gry i platformy interaktywne. Ten obszar uchodzi obecnie za jeden z najszybciej rozwijających się segmentów rynku dając ogromne szanse absolwentom, do podjęcia pracy w zawodzie grafika projektanta. Innym obszarem jest praca grafika w jednostkach kultury, takich jak galerie, teatry, filharmonie, domy kultury, czy inne instytucje pozarządowe skupione na organizacji i promocji wydarzeń z zakresu kultury i sztuki. W związku z koniecznością przeniesienia siły oddziaływania tego obszaru do internetu jest duże zapotrzebowanie na specjalistów z dziedziny grafiki webowej, social mediów, aplikacji dedykowanych poszczególnym wydarzeniom. Tradycyjny już rynek reklamy i mediów jest nadal aktywnym i niezwykle atrakcyjnym oferentem zatrudnienia. Nadal istnieje duże zapotrzebowanie na grafików wyspecjalizowanych w grafice produktowej, projektowaniu opakowań i grafice atl i btl, oraz grafice wydawniczej.

Data włączenia kwalifikacji do ZSK*

2022-04-29

Podstawa prawna włączenia kwalifikacji do Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji*

Uchwała Senatu Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi nr 123/22/k20-24 z dnia 29.04.2022 r.

Syntetyczna charakterystyka efektów uczenia się*

Osoba posiadająca kwalifikację gotowa jest do funkcjonowania jako świadomy projektant mogący samodzielnie podejmować zadania projektowe i je skutecznie wykonywać. Zna proces kreacji komunikatu graficznego poczynając od analizy rynku, briefingu, formułowania założeń projektowych, kończąc na autorskiej realizacji projektu w programach graficznych. Zna procesy i technologie pozwalające realizować projekty o charakterze autorskim jak i zespołowym w kontekście współczesnej narracji wizualnej. Potrafi samodzielnie formułować założenia projektowe wyrażone w adekwatnej formie graficznej w ramach takich dziedzin jak grafika wydawnicza, plakat, typografia, identyfikacja wizualna czy fotografia reklamowa. Potrafi świadomie posługiwać się kompozycją, kolorem i typografią, zagadnieniami funkcjonalności i hierarchizowaniem struktury informacji. Posługuje się odpowiednimi środkami wyrazu, wyrażając własną osobowość artystyczną, wykorzystuje w praktyce wiedzę i umiejętności warsztatowe. Samodzielnie organizuje sobie pracę, zbiera i analizuje informacje, dokonuje ich syntezy i wykorzystuje w procesie twórczym i projektowym. Wykorzystuje wyobraźnię, intuicję, zdolność twórczego i elastycznego myślenia w pracy projektowej, a także w trakcie rozwiązywania problemów projektowych oraz przy współpracy z innymi osobami. Posługuje się formami graficznymi jako narzędziem komunikacji. Jest przygotowana do analizowania wartości projektów, treści komunikatu i estetyki oraz umiejętnej oceny jakości projektu. Wykorzystuje programy komputerowe do przygotowania projektów graficznych. Jako projektant potrafi sprawnie funkcjonować samodzielnie, jak również umiejętnie współdziałać w zespołach projektowych. Potrafi współpracować z przedstawicielami innych firm związanych z procesem realizacji projektu. Potrafi zaprezentować i omówić własny projekt. Znajduje twórcze rozwiązania w zakresie realizacji autorskich projektów. 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.

Zestawy efektów uczenia się

Numer zestawu w kwalifikacji

1

Nazwa zestawu

Projektowanie grafiki wydawniczej, plakatów, identyfikacji wizualnej, fotografii reklamowej.

Poszczególne efekty uczenia się w zestawach, wraz z kryteriami weryfikacji ich osiągnięcia

Efekt uczenia się

Właściwie rozpoznaje warunki wyjściowe do tworzenia projektów w zakresie grafiki wydawniczej, plakatów, identyfikacji wizualnej, fotografii reklamowej. identyfikacji wizualnej, fotografii reklamowej.

Numer efektu uczenia się w zestawie*

1

Kryteria weryfikacji*

- Omawia zasady tworzenia założeń projektowych; - Omawia podział kluczowych procesów i etapów projektowania komunikatu wizualnego; - Prezentuje wiedzę teoretyczną niezbędną do rozwiązywania problemów projektowych; - Przedstawia podstawową wiedzę z zakresu teorii i historii projektowania graficznego; - Definiuje środki ekspresji, wyrazu plastycznego i umiejętności warsztatowe wykorzystywane w autorskim procesie projektowania grafiki

wydawniczej, plakatów, identyfikacji wizualnej, fotografii reklamowej; - Opisuje zależność pomiędzy treścią a formą przekazu wizualnego; - Wymienia formy graficzne jako narzędzie komunikacji; - Wymienia i omawia zasady tworzenia kompozycji projektów graficznych, perspektywy, symetrii, orientacji, barwy; - Określa prawidłowości percepcji wzrokowej w kontekście postrzegania bodźców i wrażeń; - Wymienia i charakteryzuje formy publikacji projektu graficznego oraz ich aspekty techniczne. Określa uwarunkowania formalne i gatunkowe obiegowych form wydawniczych: plakatu, książki, prasy, komiksu, opisuje ich potencjał medialny; - Definiuje zasady stosowania typografii; - Dokonuje świadomego wyboru zastosowanych narzędzi i środków graficznych; - Formułuje treść komunikatu i dostosowuje do niego formę graficzną; - Wymienia i omawia elementy systemu identyfikacji wizualnej; - Opisuje techniki i technologie wykorzystywane w fotografii reklamowej; - Rozróżnia w projektowaniu graficznym zależność treści i formy dzieła; - Definiuje zależność projektów graficznych od uwarunkowań zewnętrznych i przeżyć emocjonalnych; - Wyjaśnia zjawiska, trendy i kierunki rozwojowe projektowania graficznego; - Wymienia techniki, technologie, programy komputerowe służące do projektowania graficznego, określa ich ograniczenia; - Omawia wpływ rozwoju technologicznego na projektowanie graficzne; - Wymienia terminologię z zakresu teorii i praktyki grafiki projektowej, sztuki, mediów; - Określa ważność zagadnień etycznych w projektowaniu graficznym i zdaje sobie sprawę z odpowiedzialności moralnej jaka spoczywa na grafiku projektancie; - Identyfikuje podstawowe problemy prawne i ograniczenia związane z projektowaniem graficznym.

Efekt uczenia się

Tworzy i realizuje koncepcje projektowe w zakresie grafiki wydawniczej.

Numer efektu uczenia się w zestawie*

2

Kryteria weryfikacji*

- Samodzielnie tworzy i realizuje autorskie koncepcje projektowe w zakresie prostych i złożonych form wydawniczych dysponując umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażania; - 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; - Używa programów graficznych i dostępnych technologii do tworzenia autorskich projektów w zakresie grafiki wydawniczej. Przygotowuje projekty do realizacji; - Dobiera i świadomie posługuje się środkami języka graficznego w celu tworzenia projektów strukturalnych oraz w kreowaniu własnej postawy artystycznej; - W projektowaniu wykorzystuje zagadnienia związane z morfologią znaków, mikrotypografią, podstawami stosowania krojów, znakami specjalnymi, ligaturami, tabelami, szablonami, odmianami diakrytycznych znaków językowych; - Nadaje dziełom literackim oraz innym utworom tekstowym szatę graficzną odpowiadającą ich cechom funkcjonalnym i treściowym; - Wypracowuje własny język artystyczny; - 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; - Rozwiązuje problemy projektowe wynikające w trakcie procesu projektowego; - Świadomie komponuje na płaszczyźnie, stosuje poprawną konstrukcję, linię, proporcję, skalę, barwę; - Wykonuje kompozycje w różnych formatach, dokonuje analizy i syntezy formy; - Interpretuje rzeczywistość, wyrażając własne odczucia i emocje artystyczne; - Dokonuje analizy różnorodnych zjawisk artystycznych i logicznie je wykorzystuje w indywidualnym procesie

tworzenia; - Prezentuje i omawia własne prace, potrafi je ocenić oraz przyjąć krytykę innych; - Przeprowadza analizę własnych projektów graficznych, rozwija ideę, formułuje krytyczną argumentację, wytycza kierunek działania i potrafi go uzasadnić; - Prowadzi dyskusję na temat własnych projektów graficznych, argumentuje swoje wybory, przyjmuje krytykę innych; - Samodzielnie podejmuje decyzję dotyczącą koncepcji projektowej i jej realizacji, potrafi ją uzasadnić; - Osiąga i prezentuje założone cele projektowe; - Przygotowuje ekspozycję własnych prac; - Efektywnie komunikuje się z innymi, konsultuje prace, uwzględnia poglądy innych osób, przyjmuje krytykę, rozwija własne pomysły.

Efekt uczenia się

Tworzy i realizuje koncepcje projektowe w zakresie projektowania plakatów.

Numer efektu uczenia się w zestawie*

3

Kryteria weryfikacji*

- Samodzielnie tworzy i realizuje autorskie koncepcje projektowe w zakresie grafiki zewnętrznej /outdoorowej/ czyli plakatu i billboardu dysponując umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażania; - 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; - Dobiera i świadomie wykorzystuje wiedzę z zakresu projektowania znaków oraz form typograficznych, ich funkcji w składzie tekstu, dostosowania rodzaju składu do zawartości merytorycznej plakatu; - Posługuje się formami graficznymi jako narzędziem komunikacji; - Używa programów graficznych i dostępnych technologii do tworzenia autorskich projektów. Przygotowuje projekty do realizacji; - Dobiera i świadomie posługuje się środkami języka graficznego w celu tworzenia złożonych projektów strukturalnych oraz w kreowaniu własnej postawy artystycznej; - Wypracowuje własny język artystyczny; - 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; - Rozwiązuje problemy projektowe wynikające w trakcie procesu projektowego; - Świadomie komponuje na płaszczyźnie, stosuje poprawną konstrukcję, linię, proporcję, skalę, barwę, typografię; - Wykonuje kompozycje w różnych formatach, dokonuje analizy i syntezy formy; - Interpretuje rzeczywistość, wyrażając własne odczucia i emocje artystyczne; - Dokonuje analizy różnorodnych zjawisk artystycznych i logicznie je wykorzystuje w indywidualnym procesie tworzenia; - Prezentuje i omawia własne prace, potrafi je ocenić oraz przyjąć krytykę innych; - Przeprowadza analizę własnych projektów graficznych, rozwija ideę, formułuje krytyczną argumentację, wytycza kierunek działania i potrafi go uzasadnić; - Prowadzi dyskusję na temat własnych projektów graficznych, argumentuje swoje wybory, przyjmuje krytykę innych; - Samodzielnie podejmuje decyzję dotyczącą koncepcji projektowej i jej realizacji, potrafi ją uzasadnić; - Osiąga i prezentuje założone cele projektowe; - Przygotowuje ekspozycję własnych prac; - Efektywnie komunikuje się z innymi, konsultuje prace, uwzględnia poglądy innych osób, przyjmuje krytykę, rozwija własne pomysły.

Efekt uczenia się

Tworzy i realizuje koncepcje projektowe w zakresie identyfikacji wizualnej.

Numer efektu uczenia się w zestawie*

4

Kryteria weryfikacji*

-Samodzielnie tworzy i realizuje autorskie koncepcje kreacji graficznej w zakresie identyfikacji wizualnej dysponując umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażania; -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; -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; -Używa programów graficznych i dostępnych technologii do tworzenia autorskich projektów. Przygotowuje projekty do realizacji.; -Dobiera i świadomie posługuje się środkami języka graficznego w celu tworzenia projektów strukturalnych oraz w kreowaniu własnej postawy artystycznej; -Wypracowuje własny język artystyczny; -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; -Rozwiązuje problemy projektowe wynikające w trakcie procesu projektowego; -Świadomie komponuje na płaszczyźnie, stosuje poprawną konstrukcję, linię, proporcję, skalę, barwę; -Wykonuje kompozycje w różnych formatach, dokonuje analizy i syntezy formy; -Interpretuje rzeczywistość, wyrażając własne odczucia i emocje artystyczne; -Dokonuje analizy różnorodnych zjawisk artystycznych i logicznie je wykorzystuje w indywidualnym procesie tworzenia; -Prezentuje i omawia własne prace, potrafi je ocenić oraz przyjąć krytykę innych; -Przeprowadza analizę własnych projektów graficznych, rozwija ideę, formułuje krytyczną argumentację, wytycza kierunek działania i potrafi go uzasadnić; -Prowadzi dyskusję na temat własnych projektów graficznych, argumentuje swoje wybory, przyjmuje krytykę innych; -Samodzielnie podejmuje decyzję dotyczącą koncepcji projektowej i jej realizacji, potrafi ją uzasadnić; -Osiąga i prezentuje założone cele projektowe; -Przygotowuje ekspozycję własnych prac; -Efektywnie komunikuje się z innymi, konsultuje prace, uwzględnia poglądy innych osób, przyjmuje krytykę, rozwija własne pomysły; -

Efekt uczenia się

Tworzy i realizuje koncepcje projektowe w zakresie fotografii reklamowej.

Numer efektu uczenia się w zestawie*

5

Kryteria weryfikacji*

-Samodzielnie tworzy i realizuje autorskie koncepcje w zakresie fotografii reklamowej dysponując umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażania; -Wykorzystuje umiejętności techniczne związane z przygotowaniem i obsługą sprzętu fotograficznego i oświetleniowego w realizacji fotografii reklamowej; -Używa programów graficznych i dostępnych technik retuszu do tworzenia autorskich zdjęć produktowych. Przygotowuje zdjęcia do realizacji; -Wykorzystuje fotografię w technikach projektowania graficznego; -

Efekt uczenia się

Współpracuje z klientem i innymi uczestnikami procesu projektowego.

Numer efektu uczenia się w zestawie*

6

Kryteria weryfikacji*

-Przeprowadza analizę własnych projektów graficznych pod względem stylu i formy, rozwija ideę, formułuje krytyczną argumentację, wytacza kierunek działania i potrafi go uzasadnić; - Samodzielnie podejmuje decyzje dotyczące koncepcji projektowej i jej realizacji, potrafi ją uzasadnić; -Osiąga i prezentuje założone cele projektowe, broni swoich założeń, koncepcji w dyskusji, uznaje cudze argumenty; -Dokonuje publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu – na piśmie, graficznie oraz przy pomocy prezentacji wykorzystując różne formy przekazu; -Odpowiada projektowo na potrzeby odbiorcy, proponuje rozwiązania dotyczące treści i formy projektu graficznego; -Krytycznie interpretuje dzieła i zjawiska artystyczne w grafice, formułuje własne opinie na ich temat; -Współpracuje z przedstawicielami innych firm związanych z procesem realizacji projektów graficznych; -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; -

Efekt uczenia się

Rozwija relacje społeczne w oparciu o realizację projektów.

Numer efektu uczenia się w zestawie*

7

Kryteria weryfikacji*

-Interpretuje zjawiska wizualne jako bazę dla aktywności twórczej; -Nadaje funkcje i kontekst społeczny opracowywanemu projektowi; -Prowadzi poszukiwania na wielu płaszczyznach współczesnej kultury, estetyki, wskazując na film, muzykę, fotografię, architekturę, literaturę i sztukę jako źródła inspiracji projektanta; -Wykorzystuje wyobraźnię, intuicję, zdolność twórczego i elastycznego myślenia w pracy projektowej, a także w trakcie rozwiązywania problemów oraz współpracy z innymi osobami; -Samodzielnie organizuje sobie pracę, zbiera i analizuje informacje, dokonuje ich syntezy i wykorzystuje w procesie twórczym; -Adaptuje się do nowych i zmieniających się okoliczności wynikających z procesu realizacji projektu; -Ma świadomość poziomu swojej wiedzy, planuje rozwój zawodowy i artystyczny; -Kontroluje swoje zachowanie dokonując publicznej prezentacji i omówienia własnego projektu; -Jest krytyczny w stosunku do własnych działań projektowych oraz potrafi analizować dokonania innych; -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; -Śledzi zmiany technologiczne i ustawicznie zdobywa wiedzę na temat nowych technologii i materiałów niezbędnych do realizacji autorskich projektów.;

Numer zestawu w kwalifikacji

2

Nazwa zestawu

Tworzenie projektów w programach graficznych, przygotowanie ich do publikacji elektronicznej lub w formie druku.

Poszczególne efekty uczenia się w zestawach, wraz z kryteriami weryfikacji ich osiągnięcia

Efekt uczenia się

Tworzy projekty graficzne w programach komputerowych i przygotowuje je do publikacji elektronicznej lub w formie druku.

Numer efektu uczenia się w zestawie*

1

Kryteria weryfikacji*

-Tworzy i edytuje projekty graficzne w programach do obróbki grafiki bitmapowej, przygotowuje je do publikacji elektronicznej lub w formie druku; -Tworzy i edytuje projekty graficzne w programach do obróbki grafiki wektorowej, przygotowuje je do publikacji elektronicznej lub w formie druku; -Dostosowuje projekt do wymagań i możliwości wybranej techniki druku; -Poprawnie przygotowuje projekty graficzne do druku oraz adoptuje je do zastosowań internetowych; -Używa dostępnych w programach graficznych narzędzi w sposób umożliwiający przygotowanie cyfrowych plików zgodnie ze specyficznymi wymaganiami drukarni wybranej do realizacji nakładu; -Swobodnie operuje warsztatem graficznym w realizacji form graficznych w dowolnym formacie; -

Numer zestawu w kwalifikacji

3

Nazwa zestawu

Posługiwanie się wiedzą z zakresu historii w zakresie projektowania graficznego oraz prawa autorskiego

Poszczególne efekty uczenia się w zestawach, wraz z kryteriami weryfikacji ich osiągnięcia

Efekt uczenia się

Posługuje się wiedzą z zakresu historii grafiki wraz z jej aktualiami.

Numer efektu uczenia się w zestawie*

1

Kryteria weryfikacji*

-Swobodnie wypowiada się na temat podstawowych zagadnień związanych z teorią i historią grafiki projektowej; -Uczestniczy w najważniejszych wydarzeniach (wystawy krajowe, międzynarodowe, konferencje, konkursy) w zakresie grafiki projektowej jako obserwator lub projektant; -Wykorzystuje i twórczo interpretuje wybrane zjawiska z historii projektowania graficznego oraz aktualiów w procesie projektowym; -W swojej działalności twórczej wykorzystuje wiedzę o tendencjach rozwojowych związanych z grafiką projektową;

Efekt uczenia się

Posługuje się wiedzą z zakresu prawa autorskiego.

Numer efektu uczenia się w zestawie*

2

Kryteria weryfikacji*

-Wykorzystuje w swojej działalności projektowej podstawową wiedzę z zakresu uregulowania prawa autorskiego. Samodzielnie ocenia sytuację prawną w zakresie realizacji prac projektowych;

Informacje o instytucjach uprawnionych do nadawania kwalifikacji

Instytucja uprawniona do nadawania kwalifikacji

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Data uzyskania uprawnień do nadawania kwalifikacji

2022-04-29

Instytucja prowadząca ewaluację zewnętrzną

Nie dotyczy

Status

aktywny

Dane o podmiocie, który włączył kwalifikację do ZSK i zgłosił ją do ZRK

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Nazwa dokumentu potwierdzającego nadanie kwalifikacji

Świadectwo ukończenia studiów podyplomowych

Uprawnienia związane z posiadaniem kwalifikacji*

Data uruchomienia studiów podyplomowych*

2022-10-02

Data zakończenia prowadzenia studiów podyplomowych

Kod dziedziny kształcenia

214 - Projektowanie i wzornictwo

Kod PKD

Kod	Nazwa
-----	-------

74.1	Działalność w zakresie specjalistycznego projektowania
------	--

Kod kwalifikacji w ZRK

6C212200033

Status kwalifikacji

Funkcjonująca