



Program studiów

Kierunek: Grafika komputerowa i podstawy technik poligraficznych

Spis treści

Program studiów podyplomowych	3
Efekty uczenia się	5

Program studiów podyplomowych

Informacje podstawowe

Nazwa wydziału:	Wydział Inżynierii Lądowej i Gospodarki Zasobami
Nazwa kierunku:	Grafika komputerowa i podstawy technik poligraficznych
Poziom:	Studia podyplomowe
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie:	44
Termin rozpoczęcia cyklu:	2023/2024
Czas trwania studiów (liczba semestrów):	2

Warunki rekrutacji, w tym wymagania wstępne

Umiejętność podstawowej obsługi komputera, znajomość programu Word i pracy online (obsługa wyszukiwarek).

Limit przyjęć na studia podyplomowe wraz ze wskazaniem minimalnej liczby osób przyjętych, warunkującej uruchomienie edycji studiów podyplomowych

Limit przyjęć - 40 osób, minimalna liczba osób przyjętych warunkująca uruchomienie studiów podyplomowych – 15.

Wymagane dokumenty oraz miejsce ich złożenia

Formularz zgłoszeniowy, poświadczoną przez Uczelnię kopię dyplomu ukończenia studiów wyższych, poświadczenie wniesienia opłaty za studia podyplomowe za pierwszy semestr studiów, nie później niż w terminie 14 dni przed rozpoczęciem zajęć dydaktycznych w ramach studiów podyplomowych.

Ogólne cele kształcenia w ramach studiów podyplomowych

Celem Studiów jest podniesienie kwalifikacji zawodowych uczestników poprzez wzbogacenie wiedzy teoretycznej i umiejętności praktycznych w zakresie stosowania współczesnych technologii cyfrowych w interdyscyplinarnym projektowaniu graficznym, tworzenia stron internetowych w oparciu o elementy programowania oraz technicznych aspektów dostosowania opracowanych projektów do wymagań procesu prezentacyjnego i wydawniczego.

Sylwetka absolwenta studiów podyplomowych

Studia przeznaczone są dla absolwentów szkół wyższych pragnących podnieść swoje kwalifikacje zawodowe. Zapewniają one: zdobycie umiejętności pracy w programach graficznych oraz projektowania stron internetowych, poznanie zasad projektowania graficznego i architektonicznego, nabycie praktyki w zastosowaniach programów graficznych, zapoznanie się z elementami programowania, zdobycie umiejętności z zakresu projektowania i wykonania wg projektu typowego layoutu, opracowania materiału graficznego i tekstowego oraz tworzenia poprawnych plików do druku (PDF).

Zasady odbywania studiów podyplomowych, w tym zasady udziału w zajęciach, zasady zaliczania zajęć i zasady składania egzaminów, zasady zaliczania i wpisu na kolejny semestr

Studia podyplomowe odbywają się w laboratorium komputerowym. Poszczególne zajęcia mają charakter prezentacyjno-projektowy. W części prezentacyjnej przedstawiane są szczegółowe zagadnienia związane z zapoznaniem studentów z implementowanym oprogramowaniem komputerowym. W części projektowej o charakterze praktycznym studenci indywidualnie realizują zagadnienia odpowiadające merytorycznie problematyce przedstawionej w części prezentacyjnej z aktywnym udziałem prowadzącego – korekta indywidualna poprawności przyjętych rozwiązań. Studia realizowane są w systemie 2 semestralnym. Obecność na zajęciach jest obowiązkowa. Podstawą zaliczenia zajęć jest obecność studenta oraz pozytywna ocena z realizowanych projektów cząstkowych. Podstawą wpisu na kolejny semestr jest zaliczenie poszczególnych przedmiotów realizowanych w semestrze I.

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk, w tym w szczególności warunki ich realizacji, system kontroli praktyk i ich zaliczania (jeżeli są wymagane)

Warunki ukończenia studiów podyplomowych i uzyskania świadectwa ukończenia studiów podyplomowych, w tym warunki i wymagania związane z przygotowaniem prac końcowych oraz realizacją procesu dyplomowania, a także związane z organizacją i przebiegiem egzaminu końcowego (jego zakres, tryb i sposób jego przeprowadzenia, zasady ustalania oceny z egzaminu końcowego, wytyczne dotyczące jego przebiegu), jeżeli są wymagane, zasady ustalania ostatecznego wyniku ich ukończenia

Warunkiem ukończenia studiów podyplomowych jest uzyskanie oceny pozytywnej ze wszystkich realizowanych w trakcie edycji przedmiotów. Ostateczny wynik ukończenia studiów (ocena końcowa na dyplomie), jest średnią ważoną z ocen końcowych uzyskanych na zaliczenie poszczególnych przedmiotów realizowanych w ramach studiów.

Efekty uczenia się

Kierunek : Grafika komputerowa i podstawy technik poligraficznych

Wiedza

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
GKSP_W01	Zna programy graficzne 2D i 3D	P6S_WG
GKSP_W02	Zna podstawy teoretyczne zastosowania programów graficznych w prezentacji złożonych problemów technicznych i artystycznych	P6S_WG
GKSP_W03	Zna podstawowe konstrukcje oraz składnię wybranych języków programowania	P6S_WG

Umiejętności

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
GKSP_U01	Potrafi wykonywać złożone projekty graficzne w wybranych programach	P6S_UW
GKSP_U02	Potrafi stosować specjalistyczną terminologię w procesach decyzyjnych	P6S_UK
GKSP_U03	Potrafi organizować interdyscyplinarne zespoły projektowe	P6S_UO
GKSP_U04	Potrafi tworzyć aplikacje webowe z wykorzystaniem wybranych języków programowania	P6S_UW

Kompetencje społeczne

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
GKSP_K01	Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych w kontekście oceny wpływu realizowanych projektów na rzecz interesu publicznego	P6S_KO
GKSP_K02	Jest gotów do autooceny skutków społecznych podejmowanych decyzji w trakcie realizacji procesów projektowych	P6S_KK
GKSP_K03	Jest gotów do respektowania zasad etyki zawodowej w trakcie nie tylko realizacji projektów, ale także podczas prezentacji wyników własnej twórczości w środowisku społecznym	P6S_KR