



Ocena programowa

Profil

ogólnoakademicki

Raport samooceny

Akademia WIT w Warszawie

ul. Newelska 6

01-447 Warszawa

Nazwa ocenianego kierunku studiów: **Grafika**

1. Poziomy studiów: **pierwszego i drugiego stopnia**
2. Formy studiów: **stacjonarne i niestacjonarne**
3. Nazwa dyscypliny, do której został przyporządkowany kierunek:
Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Efekty uczenia się dla kierunku **grafika** na studiach **I stopnia**

w obszarze kształcenia w zakresie sztuki
(sztuki plastyczne, profil ogólnoakademicki)

Tabela odniesień kierunkowych efektów uczenia się do charakterystyk II stopnia PRK dla kwalifikacji na poziomie 6 dla obszaru kształcenia w zakresie sztuk plastycznych

Objaśnienie oznaczeń przed podkreślnikiem w symbolu efektu kierunkowego:

- G - kierunek grafika (obszar kształcenia w zakresie sztuki),
- K - kierunkowy efekt uczenia się,
- 6 - kwalifikacja PRK na poziomie 6 (studia pierwszego stopnia).

Objaśnienie oznaczeń po podkreślniku w symbolu efektu kierunkowego:

- W - kategoria wiedzy,
- U - kategoria umiejętności,
- K - kategoria kompetencji społecznych,
- 01, 02, 03, ... - numer kolejny efektu uczenia się.

Kierunek studiów: grafika Poziom kształcenia: studia I stopnia Poziom kwalifikacji: 6		
Symbol efektu uczenia się	Opis kierunkowego efektu uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia w obszarze kształcenia
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
w zakresie realizacji prac artystycznych		
GK6_W01	w zaawansowanym stopniu podstawowe zasady stosowania środków wyrazu plastycznego w obszarze tradycyjnych sztuk plastycznych związanych z malarstwem, rysunkiem i grafiką	P6S_WG
GK6_W02	w zaawansowanym stopniu podstawowe zasady stosowania środków wyrazu plastycznego w obszarze fotografii i grafiki cyfrowej, grafiki animowanej i filmu cyfrowego, projektowania graficznego w Internecie	P6S_WG
GK6_W03	w zaawansowanym stopniu podstawowe zasady dotyczące umiejętności warsztatowych w technikach tradycyjnych	P6S_WG
GK6_W04	w zaawansowanym stopniu podstawowe zasady dotyczące umiejętności warsztatowych w cyfrowych technikach multimedialnych	P6S_WG
GK6_W05	zastosowania praktyczne w pracy zawodowej wybranych zagadnień z zakresu wiedzy szczegółowej	P6S_WK

Kierunek studiów: grafika Poziom kształcenia: studia I stopnia Poziom kwalifikacji: 6		
Symbol efektu uczenia się	Opis kierunkowego efektu uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia w obszarze kształcenia
w zakresie rozumienia kontekstu dyscyplin artystycznych		
GK6_W06	podstawowe linie rozwojowe w historii tradycyjnych sztuk plastycznych oraz publikacje związane z tymi zagadnieniami	P6S_WG
GK6_W07	główne style i tradycje twórcze w sztuce historycznej oraz trendy rozwojowe w sztuce współczesnej	P6S_WG
GK6_W08	podstawowe techniki tradycyjne stosowane w rysunku, malarstwie i grafice warsztatowej	P6S_WG
GK6_W09	problematykę związaną z technologią cyfrową w grafice dwu- i trójwymiarowej, grafice animowanej i projektowaniu graficznym w Internecie z uwzględnieniem jej stałego rozwoju	P6S_WG
GK6_W10	zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne	P6S_WK
GK6_W11	podstawowe pojęcia i zasady dotyczące aspektów finansowych, marketingowych i prawnych związanych z wykonywaniem zawodu grafika	P6S_WK
GK6_W12	powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu kształcenia	P6S_WG
GK6_W13	podstawowe zasady zarządzania różnymi formami działalności rynkowej w tym indywidualnymi	P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
w zakresie ekspresji artystycznej		
GK6_U01	tworzyć własne koncepcje artystyczne i dobierać środki do ich realizacji	P6S_UW
GK6_U02	połączyć i wykorzystać umiejętności warsztatowe pozyskane w trakcie studiów dla własnej ekspresji artystycznej	P6S_UW
w zakresie realizacji prac artystycznych		
GK6_U03	świadomie posługiwać się narzędziami tradycyjnego warsztatu artystycznego w malarstwie, rysunku i grafice warsztatowej	P6S_UW
GK6_U04	świadomie dobierać i posługiwać się technikami tradycyjnymi przy realizacji własnych prac artystycznych	P6S_UW
GK6_U05	posługiwać się technikami cyfrowymi, w tym urządzeniami i oprogramowaniem komputerowym, przy realizacji własnych prac artystycznych	P6S_UW
GK6_U06	łączyć techniki i technologie tradycyjne z cyfrowymi	P6S_UW
GK6_U07	samodzielnie podejmować decyzje odnośnie wyboru właściwych narzędzi, technik i technologii przy realizacji własnych prac	P6S_UW
GK6_U08	planować i realizować własne projekty z uwzględnieniem rozwoju własnych umiejętności plastycznych	P6S_UO P6S_UU

Kierunek studiów: grafika Poziom kształcenia: studia I stopnia Poziom kwalifikacji: 6		
Symbol efektu uczenia się	Opis kierunkowego efektu uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia w obszarze kształcenia
w zakresie kreacji artystycznej		
GK6_U09	wypracować samodzielne koncepcje artystyczne o zróżnicowanej stylistyce, odwołując się do swojej wyobraźni, intuicji i emocji	P6S_UW
w zakresie pracy zespołowej		
GK6_U10	uczestniczyć w przygotowaniu i realizacji zespołowych projektów plastycznych z zachowaniem profesjonalizmu zawodowego	P6S_UO
w zakresie warsztatu		
GK6_U11	korzystać z tradycyjnych umiejętności warsztatowych potrzebnych do realizowania własnych koncepcji plastycznych	P6S_UW
GK6_U12	posługiwać się techniką cyfrową do zrealizowania własnych koncepcji artystycznych w obszarze fotografii, grafiki dwu- i trójwymiarowej, grafiki animowanej i projektowania graficznego w Internecie	P6S_UW
GK6_U13	posługiwać się sprzętem i oprogramowaniem komputerowym służącym do rejestracji i przetwarzania obrazu i tekstu	P6S_UW
GK6_U14	poszukiwać oryginalnych form wyrazu opartych na samodzielnym rozwijaniu umiejętności warsztatowych	P6S_UU
w zakresie werbalnym		
GK6_U15	przygotować pisemną, ustną i multimedialną prezentację na temat szczegółowych zagadnień z wybranej dziedziny twórczości plastycznej, wykorzystującą podstawy teoretyczne i różne źródła	P6S_UK
GK6_U16	wykorzystać umiejętności językowe na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, rozszerzone w dziedzinie sztuki	P6S_UK
w zakresie publicznych prezentacji		
GK6_U17	publicznie prezentować własne prace plastyczne	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
w zakresie niezależności		
GK6_K01	ciągłego poszerzania wiedzy i własnych zainteresowań oraz reagowania na przemiany środków wyrazu plastycznego	P6S_KK
GK6_K02	samodzielnego zebrania, przeanalizowanie i zinterpretowania informacji niezbędnej do rozwinięcia idei, sformułowania krytycznej argumentacji i zorganizowania pracy	P6S_KK P6S_KR
GK6_K03	uprawiania zawodu grafika w sposób odpowiedzialny, etyczny, zgodny z prawem i dobrymi praktykami	P6S_KR

Kierunek studiów: grafika Poziom kształcenia: studia I stopnia Poziom kwalifikacji: 6		
Symbol efektu uczenia się	Opis kierunkowego efektu uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia w obszarze kształcenia
w zakresie uwarunkowań psychologicznych		
GK6_K04	efektywnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji oraz zdolności analizowania, planowania i reagowania w obliczu zmieniających się okoliczności i uwarunkowań	P6S_KK
GK6_K05	kontrolowania własnych zachowań oraz przeciwdziałania stresowi w trakcie wystąpień publicznych	P6S_KK
w zakresie krytycyzmu		
GK6_K06	przeprowadzenia samooceny oraz zrecenzowania działań innych osób w aspektach artystycznym, etycznym i społecznym	P6S_KK
GK6_K07	uznawania znaczenia gromadzonej wiedzy dla dalszego rozwoju zawodowego i korzystania z wiedzy eksperckiej	P6S_KK
w zakresie komunikacji społecznej		
GK6_K08	efektywnego komunikowania się w trakcie organizowania, współdziałania, negocjowania, integrowania i prezentowania projektów bezpośrednio i z wykorzystaniem technologii informacyjnych	P6S_KO

Efekty uczenia się dla kierunku **grafika** na studiach **II stopnia**

w obszarze kształcenia w zakresie sztuki
(sztuki plastyczne, profil ogólnoakademicki)

Tabela odniesień kierunkowych efektów uczenia się do charakterystyk II stopnia PRK dla kwalifikacji na poziomie 7 dla obszaru kształcenia w zakresie sztuk plastycznych

Objaśnienie oznaczeń przed podkreślnikiem w symbolu efektu kierunkowego:

- G - kierunek grafika (obszar kształcenia w zakresie sztuki),
- K - kierunkowy efekt uczenia się,
- 7 - kwalifikacja PRK na poziomie 7 (studia drugiego stopnia).

Objaśnienie oznaczeń po podkreślniku w symbolu efektu kierunkowego:

- W - kategoria wiedzy,
- U - kategoria umiejętności,
- K - kategoria kompetencji społecznych,
- 01, 02, 03, ... - numer kolejny efektu uczenia się.

Kierunek studiów: grafika Poziom kształcenia: studia II stopnia Poziom kwalifikacji: 7		
Symbol efektu uczenia się	Opis kierunkowego efektu uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia w obszarze kształcenia
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
w zakresie realizacji prac artystycznych		
GK7_W01	w pogłębionym stopniu szczegółowe zasady stosowania środków wyrazu plastycznego w obszarze tradycyjnych sztuk plastycznych związanych z malarstwem, rysunkiem i grafiką	P7S_WG
GK7_W02	w pogłębionym stopniu szczegółowe zasady stosowania środków wyrazu plastycznego w obszarze cyfrowej grafiki dwu- i trójwymiarowej oraz grafiki animowanej	P7S_WG
GK7_W03	w pogłębionym stopniu szczegółowe zasady dotyczące umiejętności warsztatowych w technikach tradycyjnych	P7S_WG
GK7_W04	w pogłębionym stopniu szczegółowe zasady dotyczące umiejętności warsztatowych w cyfrowych technikach multimedialnych	P7S_WG
GK7_W05	zastosowania praktyczne wybranych zagadnień z zakresu wiedzy szczegółowej w pracy zawodowej	P7S_WK
w zakresie rozumienia kontekstu dyscyplin artystycznych		
GK7_W06	kontekst historyczny i kulturowy sztuk plastycznych oraz ich związek z innymi dziedzinami życia	P7S_WG

Kierunek studiów: grafika Poziom kształcenia: studia II stopnia Poziom kwalifikacji: 7		
Symbol efektu uczenia się	Opis kierunkowego efektu uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia w obszarze kształcenia
GK7_W07	wzorce historyczne i współczesne, umożliwiające własną niezależną wypowiedź artystyczną	P7S_WG P7S_WK
GK7_W08	główne style, tradycje twórcze i odtwórcze w grafice oraz ich trendy rozwojowe w sztuce współczesnej, tworzące zasady kreowania własnych oryginalnych prac	P7S_WG P7S_WK
GK7_W09	w pogłębionym stopniu technologię grafiki cyfrowej i multimedialnych oraz konsekwencje jej szybkiego rozwoju	P7S_WG
GK7_W10	w pogłębionym stopniu wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami grafiki tradycyjnej i cyfrowej	P7S_WG
GK7_W11	rolę jaką odgrywa poszerzanie wiedzy w rozwoju własnej twórczości o wysokim stopniu oryginalności	P7S_WK
GK7_W12	uwarunkowania finansowe, prawne i etyczne związane z wykonywaniem zawodu grafika w globalnej cywilizacji Internetu	P7S_WK
GK7_W13	powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu kształcenia w stopniu umożliwiającym prowadzenie działalności naukowo-badawczej	P7S_WG P7S_WK
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
w zakresie ekspresji artystycznej		
GK7_U01	budować własną osobowość artystyczną poprzez tworzenie i realizowanie złożonych koncepcji artystycznych	P7S_UW
w zakresie realizacji prac artystycznych		
GK7_U02	tworzyć prace artystyczne wykorzystując tradycyjne techniki rysunkowe, malarskie i graficzne	P7S_UW
GK7_U03	tworzyć prace artystyczne wykorzystując techniki cyfrowe i multimedialne środki wyrazu	P7S_UW
GK7_U04	łączyć techniki tradycyjne i cyfrowe w celu osiągnięcia pełnej i oryginalnej wypowiedzi artystycznej	P7S_UW
GK7_U05	wykorzystać wiedzę o stylach w sztuce, tradycjach twórczych i środkach wyrazu artystycznego w badaniach naukowych i do tworzenia własnych oryginalnych prac artystycznych	P7S_UW
GK7_U06	samodzielnie podejmować decyzje przy projektowaniu i realizacji prac artystycznych	P7S_UW P7S_UU
GK7_U07	zaplanować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	P7S_UW P7S_UU
GK7_U08	wykorzystać posiadaną wiedzę do wdrażania innowacyjnych rozwiązań w działalności naukowej i artystycznej	P7S_UW P7S_UU

Kierunek studiów: grafika Poziom kształcenia: studia II stopnia Poziom kwalifikacji: 7		
Symbol efektu uczenia się	Opis kierunkowego efektu uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia w obszarze kształcenia
w zakresie pracy w zespole		
GK7_U09	współdziałać w zespole, także multidyscyplinarnym, pełnić rolę jego członka i lidera w oparciu o doświadczenie zdobyte w środowisku zawodowo prowadzącym działalność w obszarze sztuk plastycznych	P7S_UO
w zakresie warsztatu		
GK7_U10	stałe rozwijać umiejętności warsztatowe nabyte na studiach, zarówno w zakresie technik tradycyjnych jak i sztuki nowych mediów	P7S_UW P7S_UU
GK7_U11	utrzymywać i poszerzać swoje zdolności do tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji artystycznych w obszarze grafiki	P7S_UW P7S_UU
GK7_U12	formułować własne koncepcje artystyczne oraz samodzielnie dobierać środki artystyczne do ich zrealizowania	P7S_UW P7S_UU
w zakresie werbalnym		
GK7_U13	przygotować rozbudowaną pisemną, ustną i multimedialną prezentację na temat szczegółowych zagadnień z wybranej dziedziny twórczości plastycznej, wykorzystującą podstawy teoretyczne i różne źródła	P7S_UK
GK7_U14	posługiwać się terminologią z zakresu sztuk plastycznych, ze szczególnym uwzględnieniem grafiki, w ujęciu historycznym i współczesnym	P7S_UK
GK7_U15	wykorzystać umiejętności językowe na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, rozszerzone w dziedzinie sztuki	P7S_UK
w zakresie prezentacji publicznych		
GK7_U16	odpowiedzialnie podejść do publicznego prezentowania twórczości artystycznej, z szacunkiem traktując odbiorców i doceniając społeczny kontekst sztuki	P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
w zakresie niezależności		
GK7_K01	ciągłego poszerzania wiedzy, umiejętności i własnych zainteresowań oraz inspirowania i organizowania procesu realizacji tej potrzeby przez inne osoby	P7S_KK P7S_KR
GK7_K02	animowania złożonych działań kulturowych oraz do organizowania pracy interdyscyplinarnej grupy badawczej lub twórczej, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji	P7S_KR

Kierunek studiów: grafika Poziom kształcenia: studia II stopnia Poziom kwalifikacji: 7		
Symbol efektu uczenia się	Opis kierunkowego efektu uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia w obszarze kształcenia
GK7_K03	prowadzenia badań naukowych i uprawiania zawodu grafika w sposób odpowiedzialny, etyczny, zgodny z prawem i dobrymi praktykami	P7S_KR
w zakresie uwarunkowań psychologicznych		
GK7_K04	świadomego wykorzystywania mechanizmów psychologicznych dla wsparcia działań twórczych w zmiennym i zróżnicowanym środowisku	P7S_KK
w zakresie krytycyzmu		
GK7_K05	sformułowania, uzasadnienia i przekazania krytycznej oceny działań i postaw artystycznych innych osób	P7S_KK
GK7_K06	przeprowadzenia krytycznej analizy własnych działań twórczych i obiektywnego porównania ich z działaniami innych twórców	P7S_KK
GK7_K07	uznawania znaczenia gromadzonej wiedzy dla dalszego rozwoju zawodowego i korzystania z wiedzy eksperckiej	P7S_KK
w zakresie komunikacji społecznej		
GK7_K08	efektywnego komunikowania się przy organizowaniu, współdziałaniu, negocjowaniu, integrowaniu i prezentowaniu złożonych projektów artystycznych w oparciu o swoje doświadczenie i umiejętności praktyczne	P7S_KO
GK7_K09	integrowania się z innymi artystami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych	P7S_KO
GK7_K10	uczestniczenia w różnych formach działalności społecznej w obszarze kultury i sztuki swobodnie komunikując się z otoczeniem	P7S_KO
GK7_K11	świadomego budowania kapitału intelektualnego i skutecznego nim zarządzania z uwzględnieniem potrzeb społecznych	P7S_KR

Skład zespołu przygotowującego raport samooceny

Imię i nazwisko:	Tytuł lub stopień naukowy/stanowisko/funkcja pełniona w uczelni:
prof. dr hab. inż. Maciej Krawczak	Rektor
dr inż. Jarosław Sikorski	Prorektor ds. rozwoju / Dziekan Wydziału Informatyki i Grafiki
dr Barbara Maźbic-Kulma	Prorektor ds. kształcenia
prof. Z. Rafał Strent	Doradca rektora ds. rozwoju kierunku grafika
dr Anna Kłos	Pełnomocnik dziekana ds. kierunku grafika
dr inż. Waldemar Jęda	Prodziekan Wydziału Informatyki i Grafiki
mgr Bartłomiej Solarz-Nieśluchowski	Kierownik Zespołu ds. Sieci i Laboratoriów Komputerowych

Spis treści

Prezentacja uczelni	17
Część I	21
Kryterium 1.	21
Kryterium 2.	23
Kryterium 3.	28
Kryterium 4.	36
Kryterium 5.	47
Kryterium 6.	53
Kryterium 7.	57
Kryterium 8.	60
Kryterium 9.	64
Kryterium 10.	68
Część II	77
Część III. Załączniki	79
Załącznik nr 1.	79
Załącznik nr 2.	84

Prezentacja uczelni

Uwarunkowania prawne i status uczelni

Akademia WIT w Warszawie (dawniej Wyższa Szkoła Informatyki Stosowanej i Zarządzania) jest uczelnią niepubliczną, powołaną z inicjatywy władz Polskiej Akademii Nauk. Założycielem uczelni jest Fundacja Krzewienia Nauk Systemowych, ustanowiona przez Polską Akademię Nauk w 1991 r. Organem sprawującym nadzór nad Fundacją jest Minister Nauki i Szkolnictwa Wyższego.

Celem Fundacji jest wspieranie rozwoju nauk systemowych – informatyki, analizy systemowej, technik komputerowych oraz ich zastosowań dla potrzeb społeczeństwa informacyjnego. Uczelnia realizuje te cele poprzez kształcenie według nowoczesnych, interdyscyplinarnych programów łączących naukę, technologię i sztukę.

Wyższa Szkoła Informatyki Stosowanej i Zarządzania została zarejestrowana w 1996 r. (nr DNS-1-0145-68/AM/96), a kolejne lata przyniosły dynamiczny rozwój i rozszerzenie uprawnień:

- 2000 – studia magisterskie na kierunku informatyka,
- 2003 – studia magisterskie na kierunku zarządzanie i marketing,
- 2009 – studia I stopnia na kierunku grafika,
- 2012 – studia II stopnia na kierunku grafika,
- 2015 – studia I i II stopnia na kierunku informatyczne techniki zarządzania,
- 2023 – uzyskanie kategorii naukowej A w dyscyplinie *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*,
- 2023 – zgoda MEiN na zmianę nazwy uczelni na Akademia WIT w Warszawie.

Zmiana profilu kierunku grafika na ogólnokademicki (od 2023/2024) wynikała bezpośrednio z uzyskania kategorii A, potwierdzającej wysoki poziom działalności naukowej i artystycznej.

Misja, profil i współczesny wizerunek Akademii WIT

Akademia WIT jest nowoczesną uczelnią kreatywną, która łączy:

- naukę,
- technologię,
- sztukę,
- praktyczne kształcenie w sektorach kreatywnych.

Misją uczelni jest przygotowanie specjalistów zdolnych do aktywnego uczestnictwa w cyfrowej gospodarce kreatywnej oraz rozwój badań w obszarze sztuki i projektowania związanych z nowymi technologiami.

Uczelnia prowadzi kształcenie na kierunkach informatycznych, artystycznych i projektowych oraz realizuje nadrzędną ideę łączenia technologii z twórczością wizualną.

Strona uczelni prezentuje nowoczesny wizerunek instytucji:

- dynamicznej,
- partnerskiej,
- zorientowanej na rozwój kompetencji cyfrowych i artystycznych,
- silnie obecnej w środowisku twórczym, naukowym i biznesowym.

Wydział Informatyki i Grafiki – historia i rozwój kierunku grafika

Wydział Informatyki i Grafiki działa od 1997 r. Początkowo prowadził studia wyłącznie na kierunku informatyka. W 2008 r. uczelnia wystąpiła o nadanie uprawnień do prowadzenia kierunku grafika, jednocześnie uzyskując środki na realizację projektu „Technologie multimedialne” (Program Operacyjny Kapitał Ludzki).

W 2009 r. uruchomiono pierwszą edycję studiów I stopnia na kierunku grafika, a w 2012 r. – studia II stopnia. Od tego czasu kierunek charakteryzuje się stałym wzrostem jakości kształcenia, rozwijaniem kompetencji kadry oraz intensyfikacją działalności naukowej.

Efektem wysokiej jakości działań była decyzja Ministra Edukacji i Nauki z 2023 r. o przyznaniu uczelni kategorii naukowej A w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

W kierowaniu kierunkiem grafika Dziekana wspierają:

- prof. dr hab. Rafał Strent – doradca ds. rozwoju kierunku,
- dr Anna Kłos – pełnomocnik dziekana ds. kierunku grafika.

Aktywnie uczestniczą w m.in. projektowaniu programów studiów, doborze kadry, rozwijaniu działalności naukowej oraz współpracy z przemysłami kreatywnymi.

Struktura studiów i profil kształcenia

Kierunek grafika jest prowadzony:

- na studiach I stopnia (6 semestrów) – tytuł licencjata,
- na studiach II stopnia (4 semestry) – tytuł magistra sztuki,
- w trybie stacjonarnym i niestacjonarnym.

Program studiów realizuje profil ogólnoakademicki, łącząc:

- kształcenie artystyczne (rysunek, malarstwo, grafika warsztatowa),
- projektowanie graficzne i typografię,
- multimedia, animację, film i fotografię,
- grafikę 3D i game art,
- komunikację wizualną i nowe media,
- kompetencje cyfrowe, informacyjne i badawcze.

Kierunki badawcze na lata 2024–2027

Działalność naukowo-artystyczna Wydziału obejmuje cztery obszary:

1. Komunikacja wizualna w kulturze współczesnej

Obejmuje m.in.:

- kulturę wizualną i media społecznościowe,
- edukację wizualną i infografię,
- komunikację międzykulturową,
- VR/AR i nowe media,
- ekspresję emocji w mediach wizualnych,

- typografię eksperymentalną,
- komunikację marketingową i budowanie marek.

2. Kreacja artystyczna w kontekście nowych technologii

Akcenty badawcze obejmują:

- interaktywne instalacje i sztukę immersyjną,
- demokratyzację dostępu do sztuki dzięki technologiom,
- AI generatywną i narzędzia cyfrowe,
- druk 3D, VR i AR,
- sztukę hybrydową,
- transmisje online i współtworzenie w sieci.

3. Sztuka społeczna i partycypacyjna

W zakresie m.in.:

- edukacji kulturowej i działań lokalnych,
- praw człowieka, równości i ekologii,
- współpracy z instytucjami kultury, zdrowia i edukacji,
- projektów partycypacyjnych i działań w przestrzeni publicznej,
- wymiany międzykulturowej.

4. Zrównoważone i odpowiedzialne projektowanie

Obejmuje m.in.:

- ekologiczne i społeczne uwarunkowania projektowania,
- projektowanie inkluzywne,
- otwarte zasoby i licencje,
- recykling materiałów i ograniczanie śladu środowiskowego w sztuce,
- edukację na temat zrównoważonego designu.

Te obszary naukowe są zintegrowane z programem studiów i rozwojem kierunku.

Kadra i środowisko twórcze

Kierunek grafika współtworzą:

- wybitni artyści o międzynarodowej renomie,
- projektanci aktywni zawodowo,
- specjaliści nowych technologii,
- badacze z obszaru sztuk wizualnych i komunikacji.

Wielu wykładowców to laureaci prestiżowych nagród, autorzy wystaw, publikacji i projektów artystycznych oraz twórcy o silnej pozycji w środowisku kreatywnym.

Strona uczelni prezentuje szeroki przegląd sylwetek kadry oraz ich twórczości, a galerie prac studenckich i wykładowców pokazują efekty kształcenia i działalności artystycznej.

Infrastruktura i zasoby

Uczelnia dysponuje:

- pracowniami komputerowymi wyposażonymi w sprzęt graficzny, tablety, rzutniki,
- profesjonalnym oprogramowaniem (w tym dostępem do pakietu Adobe Creative Cloud),
- pracowniami rysunku, malarstwa i warsztatowymi,
- multimediami, laboratoriami VR/AR i technik cyfrowych,
- Galerią Akademii WIT,
- bogatymi zasobami Biblioteki oraz dostępem do publikacji elektronicznych.

Studenci mają dostęp do systemów cyfrowych (UBI, MS Teams) oraz do materiałów dydaktycznych w repozytoriach uczelnianych.

Współpraca z otoczeniem społeczno-gospodarczym

Akademia utrzymuje aktywne relacje z:

- **instytucjami kultury,**
- agencjami kreatywnymi,
- organizacjami pozarządowymi,
- firmami sektora IT i grafiki,
- instytucjami publicznymi oraz szkołami.

Współpraca obejmuje warsztaty, wykłady gościnne, praktyki, staże, wspólne projekty i konkursy.

Umędzynarodowienie jest jednym z filarów rozwoju kierunku grafika na Akademii WIT i obejmuje zarówno treści programowe, jak i szeroko zakrojoną współpracę projektową, wymiany studenckie i aktywność kadry w środowisku międzynarodowym:

- 300+ mobilności studentów, 200+ studentów przyjeżdżających, 40+ mobilności kadry (2020–2025),
- sieć 20+ partnerów w Europie,
- projekty BIP,
- konferencja SpeakArt – edycje w kilku krajach,
- 300+ międzynarodowych wystaw w latach 2019–2025,
- stała współpraca z zagranicznymi twórcami i jurorami.

Podsumowanie

Akademia WIT jest silnie rozwijającą się uczelnią artystyczną o uznanej pozycji w obszarze sztuk wizualnych, potwierdzonej kategorią naukową A oraz rosnącą rozpoznawalnością kierunku grafika. Dzięki połączeniu działalności naukowej, artystycznej i projektowej z dostępem do zaawansowanych technologii oraz szeroką współpracą z przemysłami kreatywnymi, kierunek grafika oferuje nowoczesne i konkurencyjne kształcenie zgodne z potrzebami rynku oraz wyzwaniem kultury wizualnej XXI wieku.

Część I. Samoocena uczelni w zakresie spełniania szczegółowych kryteriów oceny programowej na kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim

Kryterium 1. Konstrukcja programu studiów: koncepcja, cele kształcenia i efekty uczenia się

Koncepcja kształcenia na kierunku **grafika** o profilu ogólnoakademickim jest ściśle powiązana z misją uczelni, zakładającą rozwój twórczej postawy, prowadzenie badań artystycznych i doskonalenie kompetencji potrzebnych do świadomego funkcjonowania w dynamicznie rozwijającym się środowisku kulturowym i technologicznym. Program studiów – na obu poziomach kształcenia – odpowiada strategicznemu celowi uczelni, jakim jest kształcenie absolwentów przygotowanych do prowadzenia własnej działalności twórczej, pracy w sektorze kreatywnym oraz aktywnego udziału w życiu kulturalnym.

Koncepcja kształcenia odzwierciedla interdyscyplinarny charakter współczesnej grafiki, integrując tradycyjne kompetencje warsztatowe z zagadnieniami cyfrowymi, multimedialnymi i projektowymi. Oczekuje się, że kandydaci posiadają predyspozycje artystyczne, wrażliwość wizualną oraz gotowość do pracy twórczej i eksperymentu.

Program obejmuje moduły z zakresu grafiki tradycyjnej, fotografii, technik cyfrowych, projektowania graficznego, animacji, multimediiów oraz zagadnień teoretycznych z zakresu kultury wizualnej i historii sztuki. Ponadto studenci mogą wybierać moduły specjalnościowe (m.in. projektowe, cyfrowe, warsztatowe), pozwalające na profilowanie rozwoju zgodnie z indywidualną ścieżką twórczą.

Program kształcenia został opracowany w oparciu o główne kierunki badań prowadzonych w dyscyplinie sztuki, w szczególności: **komunikację wizualną w kulturze współczesnej, kreację artystyczną w kontekście nowych technologii, sztukę społeczną i partycypacyjną oraz zrównoważone i odpowiedzialne projektowanie**. Zagadnienia te wyznaczają ramy tematyczne zajęć projektowych, badań studenckich oraz prac dyplomowych.

Najważniejsze obszary badawcze, takie jak wykorzystanie VR i AR, rozwój multimediiów, typografia eksperymentalna, sztuka zaangażowana społecznie czy projektowanie odpowiedzialne środowiskowo, znajdują odzwierciedlenie w treściach kształcenia, zadaniach projektowych i realizacji prac indywidualnych oraz zespołowych. Program pozwala studentom uczestniczyć w badaniach prowadzonych przez kadrę, rozwijać kompetencje badawcze i prezentować wyniki prac podczas przeglądów, wystaw oraz konferencji studenckich.

Koncepcja kształcenia została wypracowana we współpracy z interesariuszami wewnętrznymi (kadra kierunku, studenci, władze uczelni) oraz zewnętrznymi – przedstawicielami branży kreatywnej, instytucji kultury, studiów projektowych, lokalnych instytucji kulturalnych oraz sektora nowych technologii. Uwzględnia opinie dotyczące oczekiwanych kompetencji graficznych, technologicznych, komunikacyjnych i społecznych, co umożliwia dostosowywanie programu do zmian zachodzących na rynku pracy i w sektorze sztuki.

Zapotrzebowanie na specjalistów w obszarze grafiki cyfrowej, animacji, projektowania UX/UI, komunikacji wizualnej, multimediiów czy projektów z obszaru sztuki społecznej i środowiskowej znalazło odzwierciedlenie zarówno w strukturze przedmiotów, jak i w sylwetce absolwenta.

Absolwent kierunku grafika – zarówno studiów I, jak i II stopnia – dysponuje kwalifikacjami w zakresie sztuk wizualnych, twórczego wykorzystania technik tradycyjnych i cyfrowych, projektowania, komunikacji wizualnej oraz nowoczesnych mediów. Potrafi tworzyć samodzielne koncepcje artystyczne i projektowe, świadomie dobierać środki wyrazu oraz funkcjonować w środowisku wymagającym kreatywności, samodzielności i odpowiedzialności.

Potencjalne miejsca zatrudnienia obejmują: studia graficzne i animacji, agencje reklamowe, branżę kreatywną i medialną, instytucje kultury, wydawnictwa, sektor gier i aplikacji, pracownice projektowe, własne działalności twórcze i projektowe, a także instytucje prowadzące działania edukacyjne i społeczne.

Program wyróżnia integracja podejścia warsztatowego i cyfrowego, rozwijanie eksperymentu artystycznego, nacisk na komunikację wizualną oraz prace w przestrzeni publicznej. Silnie akcentowane są najnowsze trendy w sztuce i projektowaniu, w tym sztuka interaktywna, VR/AR, animacja oraz grafika 3D. Program odwołuje się do krajowych i międzynarodowych standardów edukacji artystycznej w obszarze sztuk plastycznych oraz do założeń Polskiej Ramy Kwalifikacji (poziomy 6 i 7).

Efekty uczenia się zostały opracowane zgodnie z wymaganiami PRK i obejmują wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne związane z działalnością artystyczną, projektową i twórczą. Na studiach I stopnia szczególny nacisk położono na opanowanie podstaw warsztatowych oraz rozwój kompetencji z zakresu grafiki cyfrowej, fotografii, animacji i projektowania internetowego (m.in. efekty GK6_W02, GK6_U05, GK6_U12). Studia II stopnia pogłębiają te kompetencje, kładąc nacisk na samodzielność twórczą, integrację technologii tradycyjnych i multimedialnych, innowacyjność oraz zdolność prowadzenia działań badawczych (m.in. efekty GK7_W09, GK7_U04, GK7_K03).

Efekty zostały powiązane z dyscypliną sztuki, odzwierciedlając jej specyfikę: twórczy charakter działań, rolę eksperymentu, kompetencje warsztatowe i zdolność do krytycznego myślenia o kulturze wizualnej.

Kierunek grafika o profilu ogólnoakademickim nie kończy się nadaniem tytułu zawodowego inżyniera, dlatego nie został wyposażony w kompetencje inżynierskie. Jednakże w ramach kształcenia studenci zdobywają zaawansowane umiejętności technologiczne – w tym obsługę specjalistycznego oprogramowania, narzędzi cyfrowych, technik multimedialnych oraz podstaw technologii VR/AR – co wzmacnia ich przygotowanie do pracy w środowisku wykorzystującym zaawansowane narzędzia cyfrowe.

Program studiów jest zgodny z ogólnymi i szczegółowymi efektami uczenia się określonymi w Polskiej Ramie Kwalifikacji oraz w rozporządzeniach dotyczących kształcenia w obszarze sztuki. Efekty studiów I stopnia przypisano do poziomu 6 PRK, a studiów II stopnia do poziomu 7 PRK. Struktura efektów, treści programowe i metody kształcenia odpowiadają wymaganiom dla kierunków w dziedzinie sztuki, zapewniając studentom możliwość rozwijania samodzielności twórczej, kompetencji badawczych, umiejętności projektowych oraz szerokiego zakresu kompetencji społecznych.

Kryterium 2. Realizacja programu studiów: treści programowe, harmonogram, organizacja zajęć, metody kształcenia, praktyki, organizacja procesu uczenia się

1. STUDIA I STOPNIA

Treści programowe studiów I stopnia podporządkowane są rozwijaniu kompleksowych kompetencji artystycznych, projektowych i technologicznych zgodnie z efektami kierunkowymi poziomu 6 PRK. Pierwsze cztery semestry mają charakter wspólny i obejmują podstawy warsztatowe, teoretyczne i cyfrowe. W semestrach 5 i 6 studenci realizują treści specjalnościowe:

Grafika Użytkowa, Techniki Multimedialne, Projektowanie Graficzne w Internecie.

Znaczna część treści programowych odwołuje się do działalności naukowej prowadzonej w uczelni w obszarach: grafiki cyfrowej, sztuki multimedialnej, kultury wizualnej, technik 2D/3D, typografii, narracji wizualnej, VR/AR oraz nowych technologii w sztuce.

Treści programowe z podziałem na kategorie

A. Historia kultury i sztuki (efekty: GK6_W06, GK6_W07):

Historia sztuki 1 i 2, Historia sztuki nowoczesnej 1 i 2, Historia filmu, Historia plakatu, Historia kultury wizualnej

B. Malarstwo (efekty: GK6_W01, GK6_U03–U04):

Malarstwo 1, 2 i 3

C. Rysunek (efekty: GK6_U03–U07):

Podstawy rysunku perspektywicznego, Rysunek 1, 2, 3 i 4

D. Grafika warsztatowa (efekty: GK6_W03, GK6_U11, GK6_U14):

Grafika warsztatowa 1 i 2

E. Projektowanie graficzne (efekty: GK6_U01, U08, U10):

Działania i struktury wizualne, Projektowanie graficzne 1, 2, 3 i 4, Podstawy systemów informacji wizualnej

F. Grafika cyfrowa 2D (efekty: GK6_W04, GK6_U05, GK6_U12):

Grafika bitmapowa 1 i 2, Grafika wektorowa 2D 1 i 2, Grafika koncepcyjna, Ilustracja cyfrowa

G. Grafika cyfrowa 3D (efekty: GK6_W09, GK6_U12, GK6_U13):

Grafika wektorowa 3D 1 i 2, Modelowanie 3D, Cyfrowe kształtowanie obiektów przestrzennych, Tworzenie ilustracji narzędziami 3D

H. Multimedia (efekty: GK6_U05, GK6_U12):

Podstawy grafiki internetowej, Podstawy multimediiów 1 i 2, Podstawy animacji, Film cyfrowy 1 i 2, Kształtowanie przestrzeni, Nowe technologie w sztukach wizualnych, Podstawy renderowania grafiki, Promowanie twórczości

I. Projektowanie publikacji (DTP) (efekty: GK6_W11, GK6_U12):

Liternictwo, Typografia komputerowa 1, Łamanie publikacji 1 i 2, Prepress i DTP, Projektowanie książek

J. Projektowanie interfejsów graficznych (efekty: GK6_U05, GK6_U12):

Podstawy tworzenia stron internetowych w HTML i CSS, Projektowanie graficznego

interfejsu użytkownika, Projektowanie i formatowanie treści stron internetowych, Projektowanie witryn internetowych i interfejsów użytkownika 1 i 2, Strategia biznesowa tworzenia produktów mobilnych, Systemy zarządzania treścią stron internetowych, Prototypowanie produktów multimedialnych, Tworzenie responsywnych stron internetowych

K. Fotografia cyfrowa (efekty: GK6_U12, GK6_U13):

Fotografia cyfrowa, Plener artystyczny (fotografia)

L. Technologie informacyjne (efekty: GK6_W10):

Technologie informacyjne, Przysposobienie sieciowe

M. Przedmioty społeczne, ekonomiczne i prawne (efekty: GK6_W11–W13, GK6_K03):

Filozofia z estetyką, Ochrona własności intelektualnej, Sztuka reklamy, Sztuka reklamy – warsztaty

N. Języki obce (6 semestrów) (efekt: GK6_U16 – poziom B2):

Język angielski / niemiecki / francuski / rosyjski / włoski / hiszpański

O. Praktyka zawodowa (4 ECTS) (efekty: GK6_U10, GK6_W05, GK6_K03):

Praktyka dla każdej z trzech specjalności. Realizacja: 120+ godzin na III roku studiów

P. Pracownie dyplomowe (efekty: GK6_U01–U14):

Pracownia dyplomowa I oddzielnie dla każdej z trzech specjalności, Pracownia dyplomowa II oddzielnie dla każdej z trzech specjalności

Metody kształcenia stosowane na studiach I stopnia wspierają rozwój twórczy, warsztatowy i projektowy, w tym:

- metody warsztatowe (rysunek, malarstwo, grafika),
- projektowanie indywidualne i zespołowe (efekt GK6_U10),
- eksperyment artystyczny (efekt GK6_U09),
- praca z zaawansowanymi technikami cyfrowymi (efekt GK6_U12),
- analizy i krytyka dzieł (efekty GK6_W06–W07, GK6_K06),
- prezentacje i autoprezentacje (efekt GK6_U15–U17).

Kształcenie na odległość realizowane jest w formie wykładów prowadzonych przez MS Teams dla grup liczących ponad 40 studentów (wykłady są nagrywane i mogą być odsłuchiwane przez studentów poza godzinami ich przeprowadzenia). Wszystkie zajęcia ćwiczeniowe, laboratoryjne i warsztatowe odbywają się z zasady stacjonarnie z możliwością prowadzenia niektórych zajęć zdalnie przez specjalistów/ekspertów spoza uczelni.

W zakresie **dostosowania do szczególnych potrzeb studentów** Uczelnia zapewnia: indywidualną organizację studiów, dostosowanie metod, tempa i form zaliczeń, obecność asystentów i tłumaczy PJM, możliwość użycia sprzętu nagrywającego i wspomagającego.

Harmonogram realizacji studiów stacjonarnych obejmuje w każdym z 6 semestrów studiów 15 tygodni zajęć plus 2 tygodnie sesji egzaminacyjnej. Zajęcia praktyczne wymagają obecności studenta.

Harmonogram realizacji studiów niestacjonarnych obejmuje w każdym z 6 semestrów studiów 8 zjazdów dydaktycznych (sobota + niedziela), 3 zjazdy sesji egzaminacyjnej plus 8 sobót z wykładami online. Zajęcia praktyczne wymagają obecności studenta.

Formy zajęć to wykłady, ćwiczenia, laboratoria, pracownie, seminaria, konsultacje. Zajęcia ćwiczeniowe prowadzone są w grupach liczących nie więcej niż 16 studentów. We wszystkich laboratoriach komputerowych i salach specjalistycznych każdy student ma swoje stanowisko pracy. Laboratoria graficzne są wyposażone w tablety. Wszystkie sale wykładowe i ćwiczeniowe są wyposażone w komputerowe stanowisko prowadzącego z dostępem do sieci intranetowej i WWW, zamontowane na stałe projektor wysokiej rozdzielczości i profesjonalny ekran, co daje prowadzącemu zajęcia możliwość korzystać z szerokiego wachlarza metod kształcenia.

Praktyki zawodowe są obowiązkowe w wymiarze co najmniej 120 godzin i 4 ECTS. Są silnie powiązane z kompetencjami zawodowymi w obrębie każdej ze specjalności.

Program studiów jest **zgodny z poziomem 6 PRK** oraz ze standardami dla obszaru sztuki. Kierunek nie należy do zawodów regulowanych (art. 68 ustawy).

2. STUDIA II STOPNIA

Program studiów II stopnia ma charakter specjalistyczny i badawczo-artystyczny. Kandydat wybiera specjalność na etapie rekrutacji. Ma do wyboru dwie: **Grafika Cyfrowa** i **Zaawansowane Multimedia**.

Treści powiązane są z efektami kierunkowymi poziomu 7 PRK, w tym z pogłębionymi kompetencjami twórczymi, technologicznymi i badawczymi: **GK7_W01–W13, GK7_U01–U16, GK7_K01–K11**.

Treści programowe z podziałem na kategorie

A. Wiedza o sztuce, kulturze i społeczeństwie:

Historia projektowania graficznego, Nowe nurty w sztuce, Interpretacja dzieła plastycznego, Historia fotografii, Współczesna kultura wizualna, Percepcja wizualna, Rynek sztuki, Współczesne techniki reklamowe

B. Pracownie warsztatowe:

Pracownia rysunku, Pracownia malarstwa, Artystyczna grafika warsztatowa, Pracownia rzeźby

C. Grafika projektowa i ilustracyjna:

Grafika projektowa 1 i 2, Pracownia systemów informacji wizualnej, Ilustracja modowa, Pracownia ilustracji cyfrowej 1 i 2, Pracownia identyfikacji marki, Pracownia plakatu 1 i 2, Pracownia projektowania publikacji

D. Grafika w nowych mediach:

Grafika internetowa, Pracownia grafiki internetowej

E. Multimedia (zaawansowane):

Animacja i interakcja, Generatywna sztuczna inteligencja w sztuce, Techniki multimedialne 1 i 2, Efekty wideo – warsztaty, Techniki animacji i projekcji 3D 1 i 2, Pracownia filmu, Pracownia montażu filmowego, Produkcja krótkich form wideo

F. Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej:

Pracownia modelowania 3D 1 i 2, Pracownia projektowania gier 1 i 3, Pracownia animacji 3D, Pracownia rzeźby cyfrowej 1 i 2

G. Pracownie fotografii:

Fotografia cyfrowa, Fotografia kreatywna, Fotografia mobilna, Fotografia produktowa

H. Języki obce: Rozszerzony język angielski B2+**I. Pracownie dyplomowe:**

Pracownia dyplomowa II st. 1 i 2 (oddzielnie dla każdej z dwóch specjalności)

J. BHP i technologia:

Przysposobienie sieciowe 2, Szkolenie BHP 2

Metody kształcenia stosowane na II stopniu studiów mają charakter zaawansowany:

- projektowanie badawczo-artystyczne,
- praca nad oryginalnymi koncepcjami (GK7_U01),
- eksperyment technologiczny (AI, VR, 3D),
- współpraca multidyscyplinarna (GK7_U09),
- rozwój indywidualnego języka twórczego,
- seminaria krytyczne i analityczne (GK7_K05–K07).

Kształcenie na odległość odbywa się na zasadach analogicznych jak na studiach I stopnia: wykłady mogą odbywać się online, natomiast pracownie i laboratoria multimedialne stacjonarnie z nielicznymi wyjątkami zajęć zdalnych prowadzonych przez specjalistów/ekspertów spoza uczelni.

W zakresie dostosowania do szczególnych potrzeb studentów obowiązują te same procedury jak na studiach I stopnia: indywidualna organizacja studiów, asystenci/tłumacze PJM, technologie wspomagające.

Harmonogram realizacji studiów stacjonarnych jest analogiczny na studiach I stopnia: w każdym z 4 semestrów jest 15 tygodni zajęć i 2 tygodnie sesji egzaminacyjnej.

Na studiach niestacjonarnych jest w każdym z 6 semestrów studiów 8 zjazdów dydaktycznych (sobota + niedziela), 3 zjazdy sesji egzaminacyjnej plus 8 sobót z wykładami online. Zajęcia praktyczne wymagają obecności studenta.

Formy zajęć to: pracownie specjalistyczne, laboratoria multimedialne i 3D, wykłady konwersatoryjne, dyskusje teoretyczne i krytyczne, konsultacje indywidualne, projekty badawczo-artystyczne. Zajęcia w podgrupach lub grupach liczących nie więcej niż 16 osób.

Na studiach II stopnia **praktyki nie występują**, ponieważ program zakłada rozwój twórczy i badawczy oparty na zaawansowanych projektach.

8. Zgodność ze standardami

Program studiów **spełnia wymagania poziomu 7 PRK** i standardy określone dla obszaru sztuki.

Kierunek nie przygotowuje do zawodów regulowanych.

PODSUMOWANIE

Program studiów I i II stopnia na kierunku **grafika** realizowany jest w sposób kompleksowy, zrównoważony i adekwatny do efektów uczenia się poziomu 6 i 7 PRK. Uwzględnia zarówno tradycyjny warsztat artystyczny, jak i nowoczesne technologie oraz najnowsze kierunki badań i praktyk w dziedzinie sztuk plastycznych. Jest w pełni zgodny z misją uczelni, potrzebami otoczenia społeczno-gospodarczego oraz wytycznymi PKA.

Kryterium 3. Przyjęcie na studia, weryfikacja osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się, zaliczanie poszczególnych semestrów i lat oraz dyplomowanie

3. STUDIA I STOPNIA

Wymagania rekrutacyjne, kryteria i tryb kwalifikacji

Na studia I stopnia kandydaci przyjmowani są według kolejności zgłoszeń, do wyczerpania limitu miejsc, po spełnieniu wymogu formalnego w postaci świadectwa dojrzałości potwierdzającego kwalifikacje na poziomie 4 PRK. Rekrutacja ma charakter otwarty i nie obejmuje dodatkowych egzaminów wstępnych.

Przyjęty model rekrutacji zapewnia szeroki dostęp do kształcenia artystycznego oraz umożliwia kandydatom o zróżnicowanych doświadczeniach wejście na ścieżkę rozwoju twórczego.

W zakresie **uznawania efektów uczenia się i okresów kształcenia** Uczelnia umożliwia:

- uznawanie efektów uczenia się uzyskanych w innej uczelni oraz w ramach mobilności,
- przenoszenie punktów ECTS zgodnie z zasadami systemu,
- indywidualną analizę przedmiotów, programów i efektów uczenia w celu dopasowania ich do programu kierunku grafika.

Decyzje podejmowane są przez dziekana na podstawie dokumentacji akademickiej.

Uczelnia umożliwia **potwierdzanie efektów uczenia się uzyskanych poza systemem studiów** w drodze edukacji pozaformalnej i nieformalnej (RPL). Procedura obejmuje: analizę dokumentacji potwierdzającej doświadczenia zawodowe, ocenę portfolio, ewentualną rozmowę kwalifikacyjną.

Efekty mogą zostać zaliczone na poczet przedmiotów, co może skrócić okres odbywania studiów. Procedura ta sprzyja integracji osób posiadających doświadczenie zawodowe w obszarze grafiki.

Proces **monitorowania i oceny postępów studentów** obejmuje:

- analizę liczby kandydatów i przyjętych,
- śledzenie zmian odsetka studentów porzucających naukę,
- analizę terminowego ukończenia studiów,
- statystyki zaliczeń przedmiotów i średnich ocen.

Dane te stanowią podstawę dla: modyfikowania programów, dostosowania obciążeń godzinowych, wprowadzania nowych form pracy studentów, doskonalenia weryfikacji efektów uczenia.

Odsetek liczby kandydatów przyjętych na studia

<i>Rok akad.</i>	<i>Studia</i>	<i>System</i>	<i>Kandydaci</i>	<i>Przyjęci</i>	<i>Odsetek</i>
2022/2023	Grafika 1. stopnia	niestacjonarne	226	179	79%
2022/2023	Grafika 1. stopnia	stacjonarne	185	137	74%
2022/2023	Grafika 2. stopnia	niestacjonarne	63	54	86%
2022/2023	Grafika 2. stopnia	stacjonarne	31	22	71%

<i>Rok akad.</i>	<i>Studia</i>	<i>System</i>	<i>Kandydaci</i>	<i>Przyjęci</i>	<i>Odsetek</i>
2023/2024	Grafika 1. stopnia	niestacjonarne	175	141	81%
2023/2024	Grafika 1. stopnia	stacjonarne	189	118	62%
2023/2024	Grafika 2. stopnia	niestacjonarne	81	63	78%
2023/2024	Grafika 2. stopnia	stacjonarne	27	21	78%
2024/2025	Grafika 1. stopnia	niestacjonarne	156	114	73%
2024/2025	Grafika 1. stopnia	stacjonarne	205	145	71%
2024/2025	Grafika 2. stopnia	niestacjonarne	81	58	72%
2024/2025	Grafika 2. stopnia	stacjonarne	41	31	76%
2025/2025	Grafika 1. stopnia	niestacjonarne	102	77	75%
2025/2025	Grafika 1. stopnia	stacjonarne	70	51	73%
2025/2025	Grafika 2. stopnia	niestacjonarne	67	43	64%
2025/2025	Grafika 2. stopnia	stacjonarne	28	21	75%

Odsetki przyjęć w większości lat mieszczą się między 60% a 80%, co wskazuje na umiarkowaną selektywność rekrutacji. Na II stopniu w systemie niestacjonarnym widoczny jest stopniowy spadek odsetka przyjęć, co może świadczyć o podnoszeniu wymagań i świadomej selekcji kandydatów.

Wniosek: Proces rekrutacji jest stabilny, selektywny i dobrze dopasowany do możliwości dydaktycznych kierunku.

Odsetek rezygnacji ze studiów

<i>Rok akad.</i>	<i>Stopień</i>	<i>System</i>	<i>Rok</i>	<i>Liczba rejestracji</i>	<i>Liczba rezygnacji</i>	<i>Odsetek rezygnacji</i>
2022/23	1-go stopnia	stacjonarne	1	120	27	23%
2023/24	1-go stopnia	stacjonarne	1	113	11	10%
2024/25	1-go stopnia	stacjonarne	1	164	19	12%
2022/23	1-go stopnia	niestacjonarne	1	128	30	23%
2023/24	1-go stopnia	niestacjonarne	1	109	17	16%
2024/25	1-go stopnia	niestacjonarne	1	94	14	15%
2022/23	2-go stopnia	stacjonarne	1	40	2	5%
2023/24	2-go stopnia	stacjonarne	1	42	2	5%
2024/25	2-go stopnia	stacjonarne	1	54	1	2%
2022/23	2-go stopnia	niestacjonarne	1	90	7	8%
2023/24	2-go stopnia	niestacjonarne	1	116	5	4%
2024/25	2-go stopnia	niestacjonarne	1	110	7	6%

<i>Rok akad.</i>	<i>Stopień</i>	<i>System</i>	<i>Rok</i>	<i>Liczba rejestracji</i>	<i>Liczba rezygnacji</i>	<i>Odsetek rezygnacji</i>
2022/23	1-go stopnia	stacjonarne	2	109	0	0%
2024/25	1-go stopnia	stacjonarne	2	103	0	0%
2022/23	1-go stopnia	niestacjonarne	2	124	0	0%
2023/24	1-go stopnia	niestacjonarne	2	127	0	0%
2024/25	1-go stopnia	niestacjonarne	2	6	0	0%
2022/23	2-go stopnia	niestacjonarne	2	45	0	0%
2023/24	2-go stopnia	niestacjonarne	2	86	0	0%
2024/25	2-go stopnia	niestacjonarne	2	50	0	0%
2022/23	1-go stopnia	stacjonarne	3	163	1	1%
2023/24	1-go stopnia	stacjonarne	3	172	0	0%
2024/25	1-go stopnia	stacjonarne	3	247	1	0%
2022/23	1-go stopnia	niestacjonarne	3	233	2	1%
2023/24	1-go stopnia	niestacjonarne	3	217	0	0%
2024/25	1-go stopnia	niestacjonarne	3	218	0	0%

Największa liczba rezygnacji dotyczy pierwszego roku I stopnia (ok. 15–23%), co jest zgodne z typowym procesem adaptacji studentów. Od drugiego roku odsetek rezygnacji spada do poniżej 1%, co oznacza bardzo wysoką retencję w dalszych latach.

Wniosek: Po pierwszym roku studenci w zdecydowanej większości kontynuują studia i skutecznie zaliczają kolejne semestry, co świadczy o dobrej spójności programu i wsparciu dydaktycznym.

Odsetek liczby studentów broniących się w terminie

<i>Rok akad.</i>	<i>Rodzaj stud.</i>	<i>System</i>	<i>Liczba obron</i>	<i>Liczba obron w terminie</i>	<i>Odsetek</i>
2024/2025	1-go stopnia	stacjonarne	60	53	88%
2023/2024	1-go stopnia	stacjonarne	83	64	77%
2022/2023	1-go stopnia	stacjonarne	86	66	77%
2023/2024	2-go stopnia	niestacjonarne	29	20	69%
2024/2025	1-go stopnia	niestacjonarne	85	58	68%
2024/2025	2-go stopnia	stacjonarne	8	5	63%
2022/2023	2-go stopnia	niestacjonarne	26	16	62%
2023/2024	2-go stopnia	stacjonarne	13	7	54%
2024/2025	2-go stopnia	niestacjonarne	13	6	46%
2022/2023	2-go stopnia	stacjonarne	11	5	45%
2022/2023	1-go stopnia	niestacjonarne	86	38	44%
2023/2024	1-go stopnia	niestacjonarne	83	28	34%

Na studiach 1. stopnia w systemie stacjonarnym odsetek obron w terminie wynosi 77–88%, co należy uznać za bardzo dobry wynik. W systemie niestacjonarnym 1. stopnia poziom obron w terminie jest niższy i bardziej zmienny, ale widoczna jest wyraźna poprawa w ostatnim roku. Na studiach 2. stopnia odsetki obron w terminie są umiarkowane (45–69%), co może odzwierciedlać wyższy poziom złożoności prac magisterskich.

Wniosek: Studenci stacjonarni bronią się w wysokim odsetku, natomiast na studiach niestacjonarnych oraz 2. stopnia potrzeby organizacyjne studentów wymagają intensywniejszego wsparcia w procesie dyplomowania.

Ogólne zasady oceniania i sprawdzania efektów uczenia się obejmują weryfikowanie efektów zgodnie z sylabusami przedmiotów, które określają: formy aktywności podlegające ocenie, warunki zaliczenia, strukturę egzaminów i przeglądów, zasady ustalania ocen końcowych.

Na początku semestru prowadzący przedstawiają studentom szczegółowe zasady oceniania, skalę punktową i harmonogram weryfikacji. Stosowane są m.in.: zadania projektowe, przeglądy semestralne, prace pisemne, testy wiedzy, prezentacje, egzaminy ustne i pisemne.

Oceny mają charakter punktowy, co zwiększa obiektywność weryfikacji.

Stosowane **metody sprawdzania efektów uczenia się** (wiedza, umiejętności, kompetencje społeczne) obejmują w zakresie wiedzy:

- testy wiedzy, egzaminy ustne i pisemne, recenzje prac pisemnych,

w zakresie umiejętności:

- przeglądy projektów, ocenę portfolio, zadania praktyczne w pracowniach, realizacje cyfrowe i tradycyjne,

w zakresie kompetencji społecznych:

- prezentacje projektów, współpracę w zespole, pracę w zespołach projektowych, ocenę procesu twórczego.

Weryfikacja powiązana jest z efektami kierunkowymi, np.:

- **GK6_U03, U04** – oceniane poprzez projekty tradycyjne i cyfrowe,
- **GK6_W06, W07** – weryfikowane poprzez testy i wypowiedzi ustne,
- **GK6_K03–K07** – oceniane poprzez uczestnictwo w przeglądach, dyskusjach i pracach grupowych.

Weryfikacja efektów na praktykach zawodowych obejmuje: ocenę portfolio zrealizowanego w instytucji, ocenę opiekuna praktyk, raport studenta.

Zasady zaliczania semestrów i lat oparte są na skumulowanej liczbie punktów ECTS wymaganej do zaliczenia kolejnych etapów kształcenia, zgodnie z programem studiów. Warunkiem zaliczenia semestru jest:

- uzyskanie zaliczenia wszystkich semestrów poprzedzających dany etap,
- osiągnięcie wymaganej skumulowanej liczby punktów ECTS zarówno ogółem, jak i w określonych programowo grupach przedmiotów specjalnościowych na V i VI semestrze.

W skumulowanej puli uwzględnia się jedynie punkty przypisane do przedmiotów przewidzianych w planie studiów dla semestrów, na które student był wpisany. Zaliczenie roku studiów następuje po formalnym zaliczeniu semestru zimowego i letniego. Semestr stanowi okres zaliczeniowy, natomiast rok – okres rozliczeniowy, co oznacza, że rozliczenie studenta z osiągniętych efektów uczenia odbywa się po zakończeniu całego roku akademickiego, kolejno za semestr zimowy, a następnie letni.

Dopuszcza się zaliczenie semestru z pełną lub niepełną liczbą punktów ECTS. Progi zaliczeń w studiach I stopnia przedstawiono poniżej:

<i>Semestr</i>	<i>Zaliczenie z pełną liczbą ECTS</i>	<i>Zaliczenie z niepełną liczbą ECTS</i>
I	30	21
II	60	46
III	90	76
IV	120	110
V	150	149
VI	180	180

Możliwość zaliczenia semestru z niepełną liczbą ECTS stanowi mechanizm elastycznego wspierania studentów w realizacji programu kształcenia. Student otrzymuje dodatkowy rok akademicki na wyrównanie brakujących efektów uczenia się. Jednocześnie zobowiązany jest do uzupełniania brakujących zaliczeń w pierwszej kolejności.

Brak uzyskania zaliczenia danego semestru w ciągu dwóch kolejnych lat akademickich traktowany jest jako brak postępów w nauce i skutkuje skreśleniem z listy studentów.

Zasady i tryb dyplomowania

Warunkiem ukończenia studiów jest:

- uzyskanie pełnej liczby 180 punktów ECTS oraz zaliczenie praktyki zawodowej (4 ECTS),
- przygotowanie i złożenie pracy dyplomowej,
- zdanie egzaminu dyplomowego.

Praca dyplomowa składa się z:

- części projektowej (7 ECTS) – samodzielny projekt artystyczny w obszarze specjalności,
- części pisemnej (3 ECTS) – rozszerzony opis koncepcji i procesu realizacji projektu.

Zasady obejmują:

- uzgodnienie z promotorem tematu, celu i zakresu pracy
- wypełnienie karty pracy i uzyskanie jej akceptacji przez promotora w systemie UBI (Uczelniany Bank Informacji)
- zatwierdzenie karty pracy przez dziekana (może wymagać doprecyzowania tematu, rozszerzenia zakresu itp.)
- recenzowanie części pisemnej,

- komisyjne przeprowadzenie ustnego egzaminu dyplomowego (prezentacja projektu, pytania dotyczące bezpośrednio realizacji projektu oraz pytania z zakresu kierunku i specjalności).

Wynik studiów określa średnia ważona ocen: przebiegu studiów, projektu dyplomowego, części pisemnej i egzaminu dyplomowego.

Kierunek nie należy do grupy zawodów regulowanych zgodnie z art. 68 ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce. Program i metody oceniania spełniają standardy właściwe dla dziedziny sztuki, zgodnie z charakterystyką poziomu 6 PRK.

4. STUDIA II STOPNIA

Wymagania rekrutacyjne, model i tryb kwalifikacji

Kandydaci na studia II stopnia muszą spełnić wymóg formalny w postaci dyplomu ukończenia studiów potwierdzającego kwalifikacje na poziomie co najmniej 6 PRK. Kandydatów kwalifikuje **trzyosobowa Komisja Kwalifikacyjna** powołana przez dziekana w oparciu o dokumenty złożone przez kandydata. Oceniane są cztery obszary:

1. Wiedza z zakresu sztuk plastycznych,
2. Umiejętności w technikach tradycyjnych,
3. Umiejętności warsztatowe w obszarze wybranej specjalności,
4. Predyspozycje twórcze i potencjał artystyczny.

Kandydaci po I stopniu grafiki w Akademii WIT są przyjmowani na podstawie przebiegu wcześniejszych studiów.

Kandydat może zostać **zakwalifikowany warunkowo**, jeśli spełnia 2 z 3 pierwszych kryteriów oraz kryterium 4. Wówczas zobowiązany jest do zaliczenia **przedmiotów uzupełniających** wskazanych przez Komisję (historia sztuki, techniki tradycyjne, grafika cyfrowa, multimedia itp.).

Zestaw dokumentów, na których Komisja opiera swoją decyzję obejmuje:

- dokumenty uzyskane po ukończeniu studiów I stopnia (dyplom, suplement),
- ankietę samooceny umiejętności warsztatowych (tradycyjnych i cyfrowych),
- teczkę prac (minimum 6 prac tradycyjnych oraz minimum 3 prace cyfrowe zgodne ze specjalnością),
- list motywacyjny.

Procedury **potwierdzania efektów uczenia się uzyskanych poza systemem studiów** są analogiczne jak na I stopniu, z uwzględnieniem specyfiki poziomu magisterskiego, dopuszczając uznawanie efektów: projektowych, badawczych, multimedialnych, oraz doświadczenia zawodowego artystów i grafików.

Monitorowanie postępów studentów obejmuje: analizę postępów w realizacji programu studiów, terminowość przebiegu procesu dyplomowania (część projektowa, aneks, część pisemna), wskaźnik prac dyplomowych złożonych w terminie.

Monitorowanie wyników służy m.in. do wprowadzania zmian w programie, rozwijaniu pracowni i zaplecza technologicznego, aktualizowaniu metod pracy ze studentami.

Metody stosowane na II stopniu studiów do **weryfikacji i oceniania efektów uczenia** obejmują: zaawansowanie artystyczne i multimedialne projektów, przeglądy krytyczne i recenzje, ocenę portfolio, prezentacje koncepcyjne, zadania analityczne z historii i teorii sztuki.

Weryfikacja łączy elementy praktyczne i naukowo-badawcze, np.:

- **GK7_U04–U08** – oceniane poprzez złożone projekty dyplomowe,
- **GK7_K02 i K03** – oceniane poprzez samodzielność twórczą i udział w dyskusjach,
- **GK7_W09** – weryfikowane poprzez pisemne analizy i badania.

Na studiach II stopnia obowiązują analogiczne do studiów I stopnia **zasady zaliczania semestrów i lat**, oparte na skumulowanej liczbie punktów ECTS oraz rozliczeniu efektów uczenia się po każdym roku akademickim. Warunkiem zaliczenia semestru jest spełnienie dwóch wymogów:

- zaliczenie wszystkich semestrów wcześniejszych,
- uzyskanie liczby punktów określonej w programie studiów dla danego etapu kształcenia.

Progi zaliczeń semestrów w studiach II stopnia przedstawiają się następująco:

<i>Semestr</i>	<i>Zaliczenie z pełną liczbą ECTS</i>	<i>Zaliczenie z niepełną liczbą ECTS</i>
I	30	19
II	60	45
III	93	81
IV	120	120

Możliwość zaliczenia semestru z niepełną liczbą ECTS pełni analogiczną funkcję jak na studiach I stopnia – zapewnia studentom czas niezbędny do uzupełnienia brakujących efektów uczenia się. Student wpisany na kolejny semestr z deficytem punktów ma obowiązek nadrobić te punkty w pierwszej kolejności.

Brak zaliczenia danego semestru w okresie dwóch lat akademickich stanowi przesłankę do stwierdzenia braku postępów i prowadzi do skreślenia z listy studentów, zgodnie z zasadami określonymi w regulaminie studiów.

Zasady i tryb dyplomowania

Warunkiem ukończenia studiów jest:

- uzyskanie pełnej liczby 120 punktów ECTS,
- przygotowanie i złożenie pracy dyplomowej,
- zdanie egzaminu dyplomowego.

Praca dyplomowa składa się z trzech części:

- projektowej (12 ECTS) – autorski projekt artystyczny w obszarze specjalności,
- aneksu (4 ECTS) – projekt artystyczny w innej technice (preferowane tradycyjne),
- pisemnej (4 ECTS) – analiza teoretyczna i historyczna odrębnego zagadnienia.

Część projektowa i aneks mają osobnego promotora.

Zasady realizacji obejmują:

- obowiązek uzgodnienia tematów do końca semestru poprzedzającego dyplomowy,
- wypełnienie karty pracy i uzyskanie jej akceptacji przez wszystkich promotorów w systemie UBI (Uczelniany Bank Informacji)
- zatwierdzenie kart pracy przez dziekana (może wymagać doprecyzowania tematów, rozszerzenia zakresów, pełniejszego opisu wyniku itp.),
- recenzję części pisemnej (z możliwością jednorazowej poprawy w przypadku negatywnej),
- komisyjne przeprowadzenie ustnego egzaminu dyplomowego (prezentacja projektu, pytania dotyczące bezpośrednio realizacji projektu oraz pytania z zakresu kierunku i specjalności).

Wynik studiów określa średnia ważona ocen: przebiegu studiów, projektu dyplomowego, aneksu do dyplomu, części pisemnej i egzaminu dyplomowego.

Kierunek nie jest objęty standardami kształcenia dla zawodów regulowanych. Spełnia wymogi dotyczące: przejrzystego systemu oceniania, dostępności procedur odwoławczych, dokumentowania weryfikacji efektów uczenia w systemie UBI, zgodności z charakterystyką poziomu 7 PRK.

PODSUMOWANIE

Rozdział przedstawia pełną, spójną i zgodną ze standardami PKA prezentację procesów związanych z: rekrutacją, uznawaniem efektów uczenia, monitorowaniem postępów, weryfikacją i oceną efektów, procedurami dyplomowania, z wyraźnym rozróżnieniem między studiami I i II stopnia.

Dodatkowym, ale obecnie bardzo istotnym, elementem systemu zapewniania jakości kształcenia w ramach realizacji Kryterium 3. jest wdrożona w Akademii WIT polityka regulująca korzystanie przez studentów z narzędzi opartych na generatywnej sztucznej inteligencji. Dokument „Zasady korzystania z narzędzi AI przez studentów” określa obowiązujące normy postępowania, których celem jest ochrona integralności procesu dydaktycznego, przeciwdziałanie nadużyciom oraz zapewnienie, że osiągnięte przez studentów efekty uczenia się są wynikiem ich samodzielnej działalności twórczej i poznawczej. W szczególności dokument wprowadza zasadę pełnej transparentności dotyczącej stosowania narzędzi AI w pracach projektowych, artystycznych, pisemnych i dyplomowych, nakłada obowiązek jednoznacznego oznaczania treści wygenerowanych przez AI oraz określa sankcje za niejawne wykorzystanie takich narzędzi, traktowane jako naruszenie zasad uczciwości akademickiej. Procedury te są integralną częścią systemu weryfikacji efektów uczenia się, ponieważ umożliwiają prowadzącym rzetelne ocenianie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych studentów, a także minimalizują ryzyko podstawiania sztucznie wygenerowanej treści w miejsce pracy własnej. Wprowadzony obowiązek dokumentowania procesu twórczego – m.in. poprzez zachowanie poleceń (promptów) kierowanych do agentów AI, zrzutów ekranu z przebiegiem czatu oraz opisów etapów opracowania materiału – dodatkowo wzmacnia możliwość skutecznej kontroli autentyczności przedstawianych prac. Zasady te będą konsekwentnie egzekwowane na wszystkich etapach kształcenia, w tym podczas realizacji przedmiotów projektowych, prezentacji semestralnych, praktyk zawodowych oraz w całym procesie dyplomowania, co znacząco zwiększa wiarygodność i adekwatność oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się przez studentów.

Kryterium 4. Kompetencje, doświadczenie, kwalifikacje i liczebność kadry prowadzącej kształcenie oraz rozwój i doskonalenie kadry

Struktura, kwalifikacje i dorobek kadry dydaktycznej

Kadrę kierunku grafika w Akademii WIT stanowią wybitni artyści, projektanci, dydaktycy i specjaliści reprezentujący pełne spektrum obszaru sztuk pięknych, grafiki projektowej, multimediiów, animacji, fotografii, nowych mediów i komunikacji wizualnej. Są to zarówno uznani profesorowie sztuk pięknych o znaczącym międzynarodowym dorobku artystycznym, jak i praktycy aktywnie działający w sektorach kreatywnych: reklamie, mediach, przemyśle gier wideo, wydawnictwach, instytucjach kultury, studiach projektowych i filmowych.

Taki model kadry zapewnia studentom:

- kontakt z mistrzami o znaczącej pozycji w sztukach wizualnych,
- zdobywanie praktycznych i aktualnych kompetencji w zakresie nowoczesnych technologii,
- przygotowanie do funkcjonowania w dynamicznie zmieniających się sektorach przemysłów kreatywnych,
- pełną zgodność efektów kształcenia z potrzebami współczesnego rynku pracy.

Kadra Akademii WIT posiada wysokie przygotowanie dydaktyczne, w tym kompetencje do prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość oraz – w przypadku wielu osób – doświadczenie w prowadzeniu zajęć w językach obcych (w ramach mobilności, współpracy międzynarodowej oraz udziału w projektach zagranicznych).

Samodzielni pracownicy naukowcy

Lp.	Imię i nazwisko	Stopień lub tytuł naukowy	Dziedzina /Dyscyplina*	Miejsce pracy
1	Janusz Grzegorz Pabel	Prof.	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I
2	Ryszard Sekuła	Prof. Dr hab.	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I
3	Zygmunt Rafał Strent	Prof. Dr hab.	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I
4	Adam Styka	Prof. Dr hab.	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I
5	Wiesław Szamborski	Prof.	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I
6	Mieczysław Wasilewski	Prof. Dr hab.	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I
7	Aneta Jaźwińska	Dr hab.	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I

Lp.	Imię i nazwisko	Stopień lub tytuł naukowy	Dziedzina /Dyscyplina*	Miejsce pracy
8	Dariusz Mlącki	Dr hab.	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I
9	Michał Piekarski	Dr hab.	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I

* Zgodnie z Rozporządzeniem MNiSW z dnia 20 września 2018 r. w sprawie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych oraz dyscyplin artystycznych D.U. 2018 poz. 1818.

Adiunkci

Lp.	Imię i nazwisko	Stopień naukowy	Dziedzina /Dyscyplina*	Miejsce pracy
1	Zenon Balcer	Dr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I
2	Sylwia Caban-Wiater	Dr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I
3	Justyna Kabala	Dr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I
4	Anna Kłos	Dr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I
5	Dominika Korzeniowska	Dr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I
6	Piotr Krochmalski	Dr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I
7	Luiza Kwiatkowska	Dr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I
8	Bartosz Mamak	Dr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I
9	Grzegorz Rogala	Dr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I
10	Małgorzata Sobocińska-Kiss	Dr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I
11	Grzegorz Grodner	Dr	Dziedzina nauk społecznych / nauki o komunikacji społecznej i mediach	I
12	Magdalena Mirkowicz	Dr	Dziedzina nauk społecznych / nauki o komunikacji społecznej i mediach	I

* Zgodnie z Rozporządzeniem MNiSW z dnia 20 września 2018 r. w sprawie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych oraz dyscyplin artystycznych D.U. 2018 poz. 1818.

Asystenci

<i>Lp.</i>	<i>Imię i nazwisko</i>	<i>Stopień naukowy</i>	<i>Dziedzina /Dyscyplina*</i>	<i>Miejsce pracy</i>
1	Piotr Janowczyk	Mgr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I
2	Joanna Mankiewicz	Mgr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I
3	Anna Nowokuńska-Maksymiuk	Mgr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	I

** Zgodnie z Rozporządzeniem MNiSW z dnia 20 września 2018 r. w sprawie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych oraz dyscyplin artystycznych D.U. 2018 poz. 1818.*

Nauczyciele akademicki współpracujący z uczelnią

<i>Lp.</i>	<i>Imię i nazwisko</i>	<i>Stopień lub tytuł naukowy</i>	<i>Dziedzina / Dyscyplina*</i>	<i>Miejsce pracy</i>
1	Zdzisława Ludwiniak	Prof. dr hab.	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	ASP Warszawa
2	Andrzej Markiewicz	Prof. dr hab.	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	Wydział Sztuki Uniwersytetu w Radomiu.
3	Urszula Ślusarczyk	Prof. dr hab.	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	UJK w Kielcach
4	Mateusz Dąbrowski	Dr hab	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	ASP Warszawa
5	Krzysztof Franaszek	Dr hab	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	ASP Warszawa
6	Dorota Optułowicz-Mc Quaid	Dr hab.	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	ASP Warszawa
7	Andrzej Popiel	Dr hab.	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	
8	Aleksander Myjak	Dr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	ASP Warszaw

** Zgodnie z Rozporządzeniem MNiSW z dnia 20 września 2018 r. w sprawie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych oraz dyscyplin artystycznych D.U. 2018 poz. 1818.*

Nauczyciele akademicki – absolwenci kierunku grafika Akademii WIT

<i>Lp.</i>	<i>Imię i nazwisko</i>	<i>Stopień naukowy</i>	<i>Dziedzina / Dyscyplina*</i>	<i>Miejsce pracy</i>
1	Dariusz Adamski	Mgr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	własna działalność gospodarcza
2	Piotr Cieślik	Mgr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	własna działalność gospodarcza
3	Piotr Duraj	Mgr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	
4	Krzysztof Kauza	Mgr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	Paradark Studio
5	Mateusz Kiss	Lic	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	
6	Maciej Kupidura	Mgr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	
7	Kamil Mirkowicz	Mgr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	własna działalność gospodarcza
8	Anna Nowokuńska	Mgr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	Akademia WIT
9	Franciszek Radecki	Lic	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	Remedy Entertainment Plc (Finlandia)
10	Marina Sandomierska	Mgr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	Creative Planet.
11	Michał Walkowski	Mgr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	CD Projekt
12	Maria Wieczorek	Mgr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	własna działalność gospodarcza
13	Piotr Włoskiewicz	Mgr	Dziedzina sztuki / dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	własna działalność gospodarcza

* Zgodnie z Rozporządzeniem MNiSW z dnia 20 września 2018 r. w sprawie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych oraz dyscyplin artystycznych D.U. 2018 poz. 1818.

Nauczyciele akademicy z dziedzin pokrewnych

Lp.	Imię i nazwisko	Stopień naukowy	Dziedzina /Dyscyplina*	Prowadzone przedmioty
1	Magdalena Durda-Dmitruk	Dr	Dziedzina nauk humanistycznych / dyscyplina nauk o sztuce	Historia sztuki 1, 2
2	Magdalena Furmanik-Kowalska	Dr	Dziedzina nauk humanistycznych / dyscyplina nauk o sztuce	Historia sztuki nowoczesnej, Interpretacja dzieła plastycznego
3	Beata Lisowska	Dr	Dziedzina nauk humanistycznych / kulturoznawstwo/ filmoznawstwo	Historia filmu, Historia fotografii
4	Anton Marczyński	Dr	Dziedzina nauk humanistycznych / filozofia	Filozofia z estetyką
5	Yuliya Marczyńska	Dr	Dziedzina nauk humanistycznych / filozofia	Filozofia z estetyką
6	Artur Tanikowski	Dr	Dziedzina nauk humanistycznych / dyscyplina nauk o sztuce	Historia plakatu
7	Joanna Kalinowska	Mgr	Dziedzina nauk humanistycznych / dyscyplina nauk o sztuce	Rynek sztuki

* Zgodnie z Rozporządzeniem MNiSW z dnia 20 września 2018 r. w sprawie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych oraz dyscyplin artystycznych D.U. 2018 poz. 1818.

Praktycy – specjaliści zewnętrzni

Lp.	Imię i nazwisko	Stopień naukowy	Prowadzone przedmioty
1	Baran Szymon	Mgr	Pracownia modelowania 3D 1 i 2 ;
2	Brecht Małgorzata	Mgr	Strategia biznesowa tworzenia produktów mobilnych; Podstawy grafiki internetowej
3	Burnat Iwona	Mgr	Grafika warsztatowa 1 i 2
4	Cichecki Jakub	Inż. architekt	Podstawy rysunku perspektywicznego
5	Dzwonkowski Marek	Mgr	Łamanie publikacji 1 i 2
6	Glinicki Michał	Mgr	Fotografia cyfrowa, Plener fotograficzny
7	Krówka Katarzyna	Dr	Systemy zarządzania treścią stron internetowych
8	Lipski Mariusz	Mgr	Grafika warsztatowa 1 i 2

Lp.	Imię i nazwisko	Stopień naukowy	Prowadzone przedmioty
9	Majewski Jacek	Mgr inż. architekt	Pracownia modelowania 3D 1 i 2
10	Pachnik Aleksandra	Mgr	Grafika koncepcyjna
11	Skakun Jerzy	Mgr	Grafika projektowa 1 i 2
12	Staśkiewicz –Jonak Justyna	Dr	Pracownia fotografii cyfrowej, Pracownia fotografii kreatywnej
13	Suda Mateusz	Mgr	Techniki multimedialne 1 i 2
14	Szatylowicz Piotr	Mgr	Pracownia Filmu, Pracownia montażu filmowego, Pracownia krótkich form video
15	Uba-Cedro Monika	Mgr	Ilustracja modowa

Obsada zajęć i kompetencje kadry w kluczowych obszarach kształcenia

Na kierunku grafika zajęcia prowadzone są przez starannie dobranych specjalistów odpowiadających charakterowi i celom kształcenia w zakresie:

- sztuk pięknych,
- grafiki projektowej i użytkowej,
- multimediiów, animacji i filmu,
- fotografii tradycyjnej i cyfrowej,
- grafiki 3D i game designu,
- ilustracji cyfrowej,
- typografii i DTP,
- nowych mediów i komunikacji wizualnej.

Każdy przedmiot realizowany jest przez osobę o najwyższych kompetencjach w danej dziedzinie – profesorów o znaczącym dorobku artystycznym lub praktyków na co dzień pracujących w branżach kreatywnych.

Zajęcia wymagające najbardziej zaawansowanych kompetencji artystycznych i naukowych

Przedmioty takie jak rysunek, malarstwo, grafika warsztatowa czy plakat prowadzą wybitni artyści – m.in. prof. Adam Styka, prof. Ryszard Sekuła, prof. Wiesław Szamborski, prof. Mieczysław Wasilewski, prof. Zdzisława Ludwiniak, dr hab. Mateusz Dąbrowski, dr hab. Aneta Jaźwińska, dr Justyna Kabala.

Zajęcia rozwijające kompetencje projektowe i techniczne

Zajęcia z projektowania graficznego i multimediiów prowadzą m.in. dr Anna Kłos, dr Małgorzata Sobocińska-Kiss, dr Dominika Korzeniowska, dr Luiza Kwiatkowska, dr Bartosz Mamak, dr Grzegorz Rogala, dr Zenon Balcer.

Zajęcia powiązane z projektowaniem gier, 3D i nowymi mediami

Prowadzą je wybitni praktycy – m.in. Franciszek Radecki (Remedy Entertainment), Krzysztof Kauza (Paradark Studio), dr hab. Krzysztof Franaszek (ASP Warszawa), mgr Piotr Janowczyk (Wacom Evangelist / Adobe Influencer).

Łączenie działalności dydaktycznej i naukowej oraz włączanie studentów w działalność badawczą

Akademia WIT prowadzi intensywną działalność artystyczną i naukową w dyscyplinie „sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki”, w której kierunek posiada **kategorię naukową A (od 2023)**.

Działalność artystyczno-badawcza kadry obejmuje:

- udział w międzynarodowych sympozjach i rezydencjach (Rothko Museum),
- publikacje, wystawy, nagrody, granty, stypendia,
- projekty badawcze przyjęte w latach 2024–2027 (m.in. typografia eksperymentalna, komunikacja wizualna, sztuka społeczna, nowe technologie),
- organizację międzynarodowej konferencji Art–Language–Technology (2023, 2025),
- projekty międzynarodowe Alive Poster Festival,
- realizację grantów wewnętrznych.

Studenci są włączani w:

- przygotowanie wystaw i wydarzeń uczelnianych,
- realizację projektów badawczych i twórczych,
- prace w galeriach, kołach naukowych i projektowych,
- projekty we współpracy z instytucjami kultury.

Polityka kadrowa: dobór, rozwój i ocena kadry

Polityka kadrowa Akademii WIT jest spójna i ukierunkowana na wysoką jakość dydaktyki oraz rozwój artystyczno-naukowy pracowników.

Dobór kadry opiera się na:

- ocenie dorobku artystycznego i akademickiego,
- analizie portfolio i kompetencji technologicznych,
- rozmowie kwalifikacyjnej i ocenie umiejętności dydaktycznych,
- rocznym okresie współpracy zadaniowej (umowy cywilnoprawne) dla nowych kandydatów przed ewentualnym zatrudnieniem etatowym.

Ocena jakości pracy kadry obejmuje:

- ankiety studenckie po każdym semestrze,
- ocenę okresową nauczycieli akademickich,
- analizę wyników dydaktycznych i opinii interesariuszy,
- ocenę zaangażowania w rozwój kierunku i działalność twórczą.

Wyniki oceny stanowią podstawę do:

- awansów,

- zwiększania lub zmniejszania pensum,
- powoływania na funkcje dydaktyczne,
- kierowania na szkolenia i staże.

Rozwój i doskonalenie kadry

Akademia WIT aktywnie wspiera rozwój naukowy i artystyczny swoich pracowników – zarówno finansowo, jak i organizacyjnie.

Awanse naukowe kadry (ostatnie lata)

Stopień doktora uzyskali:

- dr Michał Piekarski,
- dr Zenon Balcer,
- dr Małgorzata Sobocińska-Kiss,
- dr Magdalena Mirkowicz,
- dr Grzegorz Grodner.

Stopień doktora habilitowanego:

- dr hab. Aneta Jaźwińska,
- dr hab. Dariusz Mlącki,
- dr hab. Michał Piekarski.

Nagrody i wyróżnienia kadry (wybrane)

- Nagroda im. Jana Cybisa 2023 (prof. Grzegorz Pabel),
- A'Design Award w wielu kategoriach (dr M. Sobocińska-Kiss),
- Nagroda „Magazynu Literackiego Książki” (dr hab. M. Piekarski),
- Stypendia MKiDN oraz stypendia dla młodych naukowców (dr B. Mamak),
- Nagrody międzynarodowe w konkursach designu i plakatu (m.in. A'Design, Indigo Awards, European Design Awards).

Roczny wymiar zajęć nauczycieli i spełnienie wymogów ustawowych

Zgodnie z art. 73 ust. 2 ustawy *Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce*, przynajmniej **75% godzin zajęć w programie studiów o profilu ogólnoakademickim musi być realizowanych przez nauczycieli zatrudnionych w podstawowym miejscu pracy.**

Dane przedstawione w poniższych tabelach potwierdzają, że **wymóg ten jest spełniony** z nadwyżką.

Samodzielni pracownicy naukowcy

Lp.	Imię i nazwisko	Stopień lub tytuł naukowy	Roczny wymiar czasu pracy
1	Janusz Grzegorz Pabel	Prof. dr hab.	30
2	Ryszard Sekuła	Prof. dr hab.	180
3	Zygmunt Rafał Strent	Prof. dr hab.	180

<i>Lp.</i>	<i>Imię i nazwisko</i>	<i>Stopień lub tytuł naukowy</i>	<i>Roczny wymiar czasu pracy</i>
4	Adam Styka	Prof. dr hab.	60
5	Wiesław Szamborski	Prof. dr hab.	30
6	Mieczysław Wasilewski	Prof. dr hab.	180
7	Aneta Jaźwińska	Dr hab.	180
6	Dariusz Mlęcki	Dr hab.	180
9	Michał Piekarski	Dr hab.	180
		Razem godzin:	1080¹

¹W sumie nie wliczono rocznego wymiaru czasu pracy prof. J. Pabla, A. Styki i W. Szamborskiego

Adiunkci

<i>Lp.</i>	<i>Imię i nazwisko</i>	<i>Stopień naukowy</i>	<i>Roczny wymiar czasu pracy</i>
1	Sylwia Caban-Wiater	Dr	240
2	Zenon Balcer	Dr	240
3	Grzegorz Grodner	Dr	240
4	Justyna Kabala	Dr	240
5	Anna Kłos	Dr	240
6	Dominika Korzeniowska	Dr	240
7	Piotr Krochmalski	Dr	240
8	Luiza Kwiatkowska	Dr	240
9	Bartosz Mamak	Dr	240
10	Magdalena Mirkowicz (urlop rodzicielski do dnia 8.02.2026)	Dr	120
11	Grzegorz Rogala	Dr	240
12	Małgorzata Sobocińska - Kiss	Dr	240
		Razem godzin:	2760

Asystenci

<i>Lp.</i>	<i>Imię i nazwisko</i>	<i>Stopień naukowy</i>	<i>Roczny wymiar czasu pracy</i>
1	Piotr Janowczyk	Mgr	240
2	Joanna Mankiewicz	Mgr	240
3	Anna Nowokuńska- Maksymiuk	Mgr	240
		Razem godzin:	720

Łączna liczba godzin rocznego wymiaru czasu pracy wynosi: 4560

Łączna liczba godzin zajęć w programie studiów na kierunku grafika w Akademii WIT (bez praktyk oraz pracy dyplomowej) wynosi:

Studia stacjonarne I stopnia

	<i>Razem godzin</i>	<i>Przedmioty wspólne</i>	<i>Specjalności</i>		
			<i>GU</i>	<i>PI</i>	<i>TM</i>
1 semestr	411	411			
2 semestr	421	421			
3 semestr	425	425			
4 semestr	369	369			
5 semestr	951	99	289	274	289
6 semestr	586	86	166	168	166
Razem	3163	1811	455	442	455

Studia stacjonarne II stopnia

	<i>Razem godzin</i>	<i>Przedmioty wspólne</i>	<i>Specjalności</i>	
			<i>GC</i>	<i>ZM</i>
1 semestr	732	120	306	306
2 semestr	630	90	255	285
3 semestr	896	60	418	418
4 semestr	354	44	144	166
Razem	2612	314	1123	1175

Studia stacjonarne I stopnia - 3163 godz.

Studia stacjonarne II stopnia - 2612 godz.

Razem godzin - **5775** godz.

75% godzin wynosi - **4331,25** godz.

Podsumowanie

Kadra kierunku grafika Akademii WIT stanowi wielowymiarowy, silny potencjał dydaktyczno-artystyczny. Jej strukturę wyróżnia równowaga pomiędzy:

- uznanymi twórcami o międzynarodowej renomie,
- aktywnymi projektantami pracującymi w branżach kreatywnych,
- badaczami rozwijającymi działalność naukową w dyscyplinie,
- młodymi absolwentami uczelni włączanymi stopniowo do dydaktyki.

Kadrę charakteryzuje wysoki poziom kompetencji dydaktycznych, technologicznych i artystycznych, a także stałe zaangażowanie w rozwój naukowy, udział w projektach badawczych oraz włączanie studentów w proces twórczy.

Program studiów, obsada zajęć oraz polityka kadrowa są w pełni zgodne z obowiązującymi przepisami i standardami kształcenia, a warunki kadrowe zapewniają studentom możliwość osiągnięcia wszystkich zakładanych efektów uczenia się oraz wszechstronnego rozwoju artystycznego, projektowego i naukowego.

Kryterium 5. Infrastruktura i zasoby edukacyjne wykorzystywane w realizacji programu studiów oraz ich doskonalenie

Realizacja programu studiów na kierunku grafika opiera się na nowoczesnej, rozbudowanej i systematycznie modernizowanej infrastrukturze dydaktycznej oraz zasobach edukacyjnych, zapewniających studentom warunki do osiągnięcia wszystkich zakładanych efektów uczenia się, zarówno w obszarze sztuk plastycznych, projektowych, multimedialnych, jak i humanistyczno-teoretycznych.

Stan, nowoczesność i kompleksowość bazy dydaktycznej i naukowej

Akademia WIT dysponuje dwiema lokalizacjami: przy ul. Newelskiej 6 oraz ul. Gizów 6, o łącznej powierzchni dydaktycznej ok. 5000 m², obejmującej nowoczesne sale wykładowe, pracownie artystyczne i laboratoria komputerowe.

Struktura i dostępność bazy dydaktycznej umożliwia prowadzenie kształcenia dla dużej liczby studentów kierunku grafika (studia I i II stopnia), przy zachowaniu wysokiego komfortu pracy i wysokiej relacji liczby stanowisk komputerowych do liczby studentów.

Sale dydaktyczne i laboratoria komputerowe:

- 3 sale wykładowe (60–90 miejsc),
- 6 sal wykładowo-ćwiczeniowych,
- 13 laboratoriów komputerowych (22 stanowiska każde, łącznie 264 stanowiska),
- 13 laboratoriów grafiki komputerowej (18 stanowisk każde, łącznie 234 stanowiska),
- 11 pracowni graficznych warsztatowych: malarskich, rysunkowych, graficznych, rzeźbiarskich i fotograficznych.

Łącznie infrastruktura obejmuje ponad 560 stanowisk komputerowych, z czego 518 przeznaczonych wyłącznie do realizacji zajęć dydaktycznych, co stanowi jeden z najwyższych współczynników dostępności sprzętu komputerowego wśród uczelni artystyczno-technicznych w Polsce.

Laboratoria wyposażone są w **oprogramowanie specjalistyczne** kluczowe dla kształcenia grafików i projektantów, m.in.:

- Adobe Creative Cloud (od 2025 r. pełna licencja Creative Campus – jedna z dwóch takich licencji w Polsce, pozwalająca na korzystanie przez studentów i nauczycieli z profesjonalnego pakietu programów Adobe na uczelni i poza nią)
- Corel Draw Graphic Suite
- Autodesk 3D Studio i Maya
- ZBrush
- Cinema 4D
- FontLab Studio
- pakiety Microsoft (w tym Visual Studio, MSSQL)

Oprogramowanie jest regularnie aktualizowane. Od 2023 r. wymieniono ponad 40% stacji roboczych, a w ostatnich latach przeprowadzono modernizacje obejmujące m.in. sieci WiFi, wyposażenie pracowni fotografii, wyposażenie pracowni AR/VR oraz zakup monitora wielkoformatowego do zajęć teoretycznych.

Ważnym elementem infrastruktury kierunku i jego zapleczem artystycznym jest **Galeria WIT** – profesjonalna przestrzeń wystawiennicza (ok. 85 m² w części A i ok. 36,5 m² w części B), wyposażona w nowoczesny system zawieszek i oświetlenia galeryjnego.

Galeria stanowi ważną część procesu dydaktycznego, umożliwiając studentom prezentację własnych prac, organizację wystaw, udział w wernisażach i ocenę portfolio w kontekście profesjonalnym. Jej działalność obejmuje liczne wystawy prac studentów, wystawy międzynarodowe oraz coroczne przeglądy najlepszych dyplomów (cykl wystaw „UPGROWTH”).

Uczelnia dysponuje siecią komputerową (jedną z najszybszych sieci akademickich w Polsce):

- infrastruktura WAN/Gigabit Ethernet,
- łącza n*10 Gb/s i 2×10 Gb/s dla sieci LAN,
- dziewięć niezależnych łącz internetowych o łącznej przepustowości ponad 3 Gb/s,
- 40 serwerów o łącznej pojemności ponad 60 TB,
- pełne pokrycie budynków siecią WiFi (zmodernizowaną w 2022 r.).

Każdy student ma konto w systemie sieciowym, dostęp do dysku sieciowego, poczty, zasobów materiałów dydaktycznych oraz możliwości pracy zdalnej na serwerach uczelnianych.

Od 2022 r. podstawową platformą uczelni do bezpiecznego egzaminowania w trybie zdalnym i stacjonarnym jest **Inspera**, z funkcjami proctoringu, blokadą przeglądarki oraz szerokimi możliwościami projektowania formy egzaminu.

Uczelnia korzysta również z narzędzi Microsoft 365 (Teams, SharePoint) oraz funkcji e-learningowych znajdujących się w systemie UBI (rozwijany od 2000 r. uczelniany bank Informacji).

Uczelnia wdraża **udogodnienia dla studentów z niepełnosprawnością** dostosowując infrastrukturę do potrzeb studentów o ograniczonej mobilności, słabowidzących oraz korzystających z technologii wspierających. Podjęto m.in.:

- zakup specjalistycznego monitora powiększającego tekst (2022),
- zapewnienie dostępności platformy Inspera zgodnej z wytycznymi WCAG,
- udostępnienie windy i przestrzeni wolnych od barier architektonicznych,
- możliwość korzystania z udogodnień technologicznych na stanowiskach komputerowych.

Uczelnia zapewnia **dostępność infrastruktury, aparatury i oprogramowania do pracy własnej studentów**. Studenci mają możliwość korzystania z laboratoriów komputerowych poza godzinami zajęć dydaktycznych, co umożliwia im wykonywanie prac projektowych, ćwiczeń i zadań wymagających dostępu do zaawansowanego sprzętu.

Licencja **Adobe Creative Campus** umożliwia studentom instalację pełnego pakietu Adobe Creative Cloud również na komputerach prywatnych, co znacząco zwiększa dostępność narzędzi graficznych poza uczelnią.

Dyski sieciowe, serwery oraz platformy komunikacyjne (UBI, Teams, SharePoint) są dostępne 24/7.

Kierunek grafika nie przygotowuje do wykonywania zawodów regulowanych wymienionych w art. 68 ustawy PSWN, co oznacza, że **nie podlega szczegółowym standardom wyposażenia określonym w przepisach wykonawczych**. Niemniej stosowana infrastruktura spełnia wszystkie ogólne wymagania

bezpieczeństwa, dostępności, funkcjonalności i ergonomii przewidziane dla kształcenia wyższego w obszarze sztuki i nauk technicznych.

System uczelnianego banku informacji (UBI) jest centralnym narzędziem informacji dydaktycznej dla nauczycieli i studentów (indeks elektroniczny). UBI stanowi zaawansowany system zarządzania procesami dydaktycznymi, obejmując m.in.:

- sylabusy, plany studiów i efekty uczenia się,
- planowanie zajęć
- obsługę egzaminów i kontroli postępów,
- udostępnianie materiałów dydaktycznych,
- komunikację nauczycieli i studentów
- obsługę procesu dyplomowania wraz z archiwum prac dyplomowych,
- pełną integrację z systemem antyplagiatowym JSA,
- integrację z platformą Inspira,
- integrację z usługami Microsoft 365 (Teams)

System UBI integruje narzędzia wspierające studentów w zakresie komunikacji elektronicznej.

Biblioteka Akademii WIT stanowi istotny element infrastruktury dydaktycznej i naukowej wspierającej realizację programu studiów na kierunku grafika. Jej zasoby oraz dostęp do międzynarodowych baz danych umożliwiają studentom i pracownikom korzystanie z aktualnej, szerokoprotfilowej informacji naukowej niezbędnej do wykonywania zadań projektowych, przygotowywania prac zaliczeniowych i dyplomowych oraz prowadzenia badań w dyscyplinie sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki.

Zgodnie z danymi na koniec 2024 roku księgozbiór Biblioteki obejmuje:

- 9533 woluminów książek,
- 3075 woluminów prac dyplomowych,
- 24 nowo zakupione i opracowane książki w roku 2024.

Z Biblioteki korzysta 988 zarejestrowanych czytelników, a liczba odwiedzin (wypożyczeń i zwrotów) w 2024 roku wyniosła 2838. Dostęp do katalogu elektronicznego jest zapewniony wszystkim studentom i pracownikom poprzez platformę biblioteczną online.

Biblioteka WIT oferuje **dostęp do następujących profesjonalnych baz pełnotekstowych i zasobów cyfrowych:**

- Academic Research Source – multidyscyplinarna baza obejmująca ponad 190 000 e-booków i 5000 czasopism pełnotekstowych z zakresu m.in. humanistyki, nauk społecznych, psychologii, sztuki, technologii i edukacji.
- Art & Architecture Source – specjalistyczna baza dedykowana sztuce, architekturze i projektowaniu graficznemu, obejmująca ponad 600 czasopism, 220 pełnotekstowych książek oraz ponad 630 000 obrazów.
- Prenumerata Ebookpoint – kolekcja ok. 120 książek, e-booków i kursów wideo dostępnych w trybie zdalnym i stacjonarnym.

Studenci i pracownicy mają dostęp do pełnego pakietu licencji krajowych finansowanych przez Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa, w tym:

- EBSCO – multidyscyplinarne bazy pełnotekstowe i bibliograficzne.
- Elsevier (Science Direct) – 1597 czasopism, w tym 1229 bieżących, oraz kolekcje tematyczne z zakresów takich jak Computer Science, Engineering, Health Sciences, Mathematics, Physics.
- Springer – 2224 czasopisma hybrydowe i subskrypcyjne, poszerzone o kolekcje niemieckojęzyczne od 2025 roku.
- Wiley Online Library – 491 czasopism z nauk ścisłych, społecznych i humanistycznych.
- SCOPUS – baza indeksująca blisko 29 tys. recenzowanych czasopism i ponad 100 mln rekordów bibliograficznych.
- Nature i Science – dostęp do pełnych roczników od 2010 i 1997 roku.
- Web of Science – indeksy cytowań, Journal Citation Reports oraz narzędzia analityczne InCites.

Wszystkie wymienione zasoby są szeroko wykorzystywane zarówno w procesie dydaktycznym, jak i w działalności naukowej, w szczególności podczas przygotowania prac teoretycznych i analiz projektowych.

Baza dydaktyczna jest stale monitorowana, oceniana i udoskonalana. Infrastruktura dydaktyczna i zasoby edukacyjne podlegają regularnym przeglądom i modernizacjom, obejmującym:

- planową wymianę sprzętu komputerowego,
- rozbudowę infrastruktury sieciowej,
- aktualizację oprogramowania,
- modernizację laboratoriów specjalistycznych,
- inwestycje w sprzęt fotograficzny, AR/VR i wyposażenie pracowni.

W proces oceny zasobów włączani są:

- studenci (ankiety, wnioski w UBI, konsultacje),
- nauczyciele akademicki (opinie, analizy potrzeb pracowni),

Czasopismo naukowe *dsignn* jest ważnym zasobem wspierającym dydaktykę i rozwój naukowy kierunku grafika. Jest to magazyn naukowy o projektowaniu graficznym i nowych mediach.

Czasopismo stanowi integralny element działalności naukowej Akademii WIT i pełni funkcję platformy łączącej środowiska akademickie oraz praktyków sztuk projektowych.

Czasopismo **publikowane jest w dwóch wersjach językowych (polskiej i angielskiej)**, a jego celem jest:

- rozwijanie międzynarodowych kontaktów naukowych,
- budowanie relacji z uczelniami i ośrodkami badawczymi w obszarze projektowania graficznego i nowych mediów,
- prezentowanie wyników badań, eksperymentów twórczych i studiów przypadków,
- wspieranie dialogu między teorią a praktyką designu.

Czasopismo jest indeksowane w EBSCO oraz IndexCopernicus, a jego strategicznym celem jest uzyskanie statusu punktowanego czasopisma naukowego na ministerialnej liście MEiN.

Od 2023 roku ukazało się **siedem dwujęzycznych numerów**, obejmujących **ponad 890 stron** treści. Opublikowano:

- 62 artykuły autorów z Polski i zagranicy,
- 18 artykułów recenzowanych,
- teksty analityczne, teoretyczne i wywiady z twórcami,
- publikacje dotyczące m.in. plakatu, komunikacji wizualnej, AI w designie, VR i AR, nowych technologii w projektowaniu.

Egzemplarze drukowane są wysyłane do bibliotek, autorów i instytucji partnerskich na całym świecie. Wszystkie numery są dostępne bezpłatnie na stronie: www.dsignn.online.

Redakcję czasopisma tworzą pracownicy kierunku grafika:

- Redaktor naczelny – obecnie dr inż. Grzegorz Grodner (do niedawna dr inż. Magdalena Mirkowicz),
- Zastępca redaktora naczelnego – obecnie mgr Kamil Mirkowicz (do niedawna dr inż. Grzegorz Grodner),
- Dyrektor artystyczna – dr Małgorzata Sobocińska-Kiss.

W skład **Rady Naukowej** czasopisma *dsignn* wchodzi:

- Dr Anna Kłos - Akademia WIT w Warszawie, Polska - przewodnicząca
- prof. Mieczysław Wasilewski - Akademia WIT w Warszawie, Polska
- prof. Christopher Scott - Iowa State University, USA
- prof. Kye Soo Myung - Konkuk University, Korea Południowa
- prof. Chang Sik Kim - San Jose State, USA
- prof. dr hab. Rafał Strent - Akademia WIT w Warszawie, Polska
- prof. dr hab. Andrzej Markiewicz - Uniwersytet Radomski im. Kazimierza Pułaskiego, Polska
- prof. dr hab. Tomasz Goban-Klas - Profesor nauk o mediach, WSIZ w Rzeszowie, Polska
- prof. dr hab. Vlad Țoca - Art and Design University of Cluj-Napoca, Rumunia
- dr hab. Andrzej Adamski - WSIZ w Rzeszowie, Polska
- dr hab. Marcin Szewczyk - WSIZ w Rzeszowie, Polska
- dr hab. Dariusz Młacki - Akademia WIT w Warszawie, Polska
- Prof. dr Li Xu - Założyciel Beijing art & design, Chiny
- dr Arafat Tahir Abdelaziz Al Naim - American University in the Emirates (AUE), ZEA.

Obecność kadry kierunku w redakcji i radzie naukowej wzmacnia łączność między czasopismem a dydaktyką oraz umożliwia bezpośredni transfer nowych zjawisk projektowych do procesu kształcenia.

Czasopismo *design* odgrywa istotną rolę w edukacji oraz doskonaleniu programu studiów, realizując następujące cele:

- dostarcza aktualne materiały teoretyczne i analityczne wykorzystywane podczas zajęć,
- wspiera rozwój kompetencji badawczych studentów,
- promuje twórczość akademicką poprzez publikacje i wywiady z autorami,
- umożliwia studentom udział w procesach redakcyjnych i recenzyjnych,
- wspiera działalność Koła Naukowego „Kwadrat” oraz studenckiego magazynu *FENOMEN*, który rozwija umiejętności krytyczne i redakcyjne studentów.

Czasopismo jest aktywnie **promowane w mediach społecznościowych** (LinkedIn, Instagram, Facebook) oraz poprzez sieć międzynarodowych kontaktów redakcji. Blog czasopisma zawiera 15 dwujęzycznych artykułów dotyczących projektowania, technologii i środowiska akademickiego.

Zarówno **Biblioteka Akademii WIT**, jak i **czasopismo naukowe *dsignn*** stanowią kluczowe zasoby kierunku grafika, umożliwiając studentom i pracownikom dostęp do aktualnej wiedzy naukowej, międzynarodowych publikacji oraz specjalistycznych opracowań z obszaru projektowania graficznego, nowych mediów i komunikacji wizualnej. Wspierają one osiągnięcie efektów uczenia się oraz rozwój naukowy kierunku.

Podsumowanie

Uczelnia dysponuje odpowiednio nowoczesną, rozbudowaną i stale rozwijaną infrastrukturą dydaktyczną oraz systemem zasobów edukacyjnych, w pełni wspierających realizację programu studiów na kierunku grafika. Zasoby te zapewniają studentom możliwość osiągnięcia wszystkich efektów uczenia się, realizacji projektów artystycznych na profesjonalnym poziomie oraz uczestnictwa w działalności twórczej i badawczej zgodnej z profilem kierunku.

Kryterium 6. Współpraca z otoczeniem społeczno-gospodarczym w konstruowaniu, realizacji i doskonaleniu programu studiów oraz jej wpływ na rozwój kierunku

Współpraca z otoczeniem społeczno-gospodarczym stanowi jeden z kluczowych mechanizmów zapewniania jakości kształcenia na kierunku grafika. Opiera się ona na aktywnym i systematycznym włączaniu środowisk zawodowych, artystycznych i akademickich w proces projektowania i doskonalenia programu studiów. Sieć współpracy obejmuje zarówno podmioty branż kreatywnych, instytucje kultury i organizacje profesjonalne, jak i indywidualnych twórców o uznanym dorobku krajowym i międzynarodowym.

Współpraca z aktywnymi twórcami i projektantami – nieformalne rady programowe specjalności

Program studiów jest systematycznie konsultowany z grupą doświadczonych projektantów, artystów i praktyków branżowych, którzy – jako nauczyciele akademicki oraz eksperci zewnętrzeni – tworzą **nieformalne rady programowe poszczególnych specjalności**. Osoby te odgrywają kluczową rolę w formułowaniu kierunków rozwoju programu i jego aktualizacji w odpowiedzi na zmiany technologiczne i rynkowe.

Specjalność: Grafika Użytkowa (I stopień) i Grafika Cyfrowa (II stopień)

- **dr Anna Kłos** – projektantka grafiki użytkowej (plakat, książka, identyfikacja wizualna), kuratorka międzynarodowych wystaw, członkini jury krajowych i międzynarodowych konkursów, ceniona kolażystka; odpowiedzialna za przygotowanie programu studiów kierunku grafika. Jej aktywność wystawiennicza i liczne kontakty międzynarodowe umożliwiają aktualizację programu zgodnie z trendami światowymi.
- **dr Bartosz Mamak** – laureat nagród międzynarodowych, twórca plakatów, stypendysta MKiDN i MNiSW, organizator współpracy międzyuczelnianej, wykładowca wizytujący. Jego doświadczenie konkursowe wpływa na kształt programów z zakresu plakatu, reklamy i grafiki społecznej.
- **dr Małgorzata Sobocińska-Kiss** – projektantka systemów informacji wizualnej, opakowań i identyfikacji wizualnych, wielokrotnie nagradzana za projekty wayfinding. Kuratorka corocznych wystaw najlepszych dyplomów *UPGROWTH*, co zapewnia śledzenie rozwoju absolwentów oraz sprzężenie zwrotne pomiędzy wynikami analizy ich twórczości a treściami programowymi.

Specjalność: Techniki Multimedialne (I stopień) i Zaawansowane Multimedia (II stopień)

- **dr Zenon Balcer** – artysta nowych mediów, twórca zaawansowanych czołówek telewizyjnych, studiów wirtualnych i opraw TV (TVP, TVN), licznie nagradzany. Jego praktyka zawodowa wyznacza kierunki rozwoju modułów związanych z animacją, motion design i AR/VR a obecna twórczość artystyczna z użyciem zaawansowanych technik przetwarzania obrazu wskazuje nowe techniki warsztatowe.
- **dr Grzegorz Rogala** – twórca filmowy i operator, współtwórca ok. 800 realizacji filmowych i reklamowych, badacz sztuki intermedialnej. Jego doświadczenie ma istotny wpływ na przedmioty filmowe, operatorskie i postprodukcyjne.

- **mgr Piotr Janowczyk** – artysta wizualny, reżyser animacji, twórca murali w wielu krajach, *Adobe Influencer* oraz *Wacom Evangelist*. Wnosi do programu kompetencje w zakresie animacji, concept artu, ilustracji i technik cyfrowych.

Specjalność: Projektowanie Graficzne w Internecie (I stopień)

- **dr Magdalena Mirkowicz** – projektantka UI/UX, redaktor naczelna czasopisma naukowego *dsigmn* (design & new media), projektantka witryn i identyfikacji wizualnych wydarzeń. Jej doświadczenie wpływa na rozwój modułów związanych z projektowaniem interfejsów, typografią ekranową oraz e-commerce.
- **dr Grzegorz Grodner** – projektant grafiki internetowej i mobilnej, specjalista w zakresie interfejsów stron i aplikacji, identyfikacji wizualnych oraz wykorzystania AI w grafice. Jako zastępca redaktora naczelnego *dsigmn* współtworzy zaplecze naukowe specjalności.

Współpraca z absolwentami pracującymi w branżach kreatywnych

Uczelnia utrzymuje stałe relacje z absolwentami, którzy odgrywają istotną rolę w kształtowaniu aktualnej wiedzy o trendach i potrzebach rynku. Niektórzy z nich prowadzą również regularne zajęcia dydaktyczne. Wśród nich znajdują się m.in.:

- **mgr Michał Walkowski, mgr Karolina Kłós** (CD Projekt RED) – grafika do gier AAA, ilustracja, concept art, scenografia cyfrowa;
- **mgr Franciszek Radecki** (Remedy Entertainment Plc, Finlandia) – art director, projektant środowisk i efektów specjalnych;
- **mgr Krzysztof Kauza** (Paradark Studio) – projektowanie assetów do gier;
- **mgr Artur Paprocki** – dyrektor wykonawczy w **Veles Productions**, firmie XR obsługującej wirtualne produkcje filmowe.

Współpraca z absolwentami zapewnia regularne konsultacje programowe, prelekcje, pokazy, gościnne cykle spotkań (aktualnie realizowana 3. Edycja spotkań GameArt), udział w przeglądach semestralnych oraz tworzenie miejsc praktyk. Obecnie w czołowych firmach branży, takich jak CD Projekt RED, Techland, Platige Image oraz 11 bit studios, zatrudnionych jest odpowiednio 19, 9, 7 i 5 absolwentów..

Współpraca z instytucjami kultury, mediami i branżą kreatywną

Współpraca obejmuje m.in.:

- galerie sztuki i centra kultury (wystawy, prelekcje),
- agencje brandingowe i interaktywne (projekty identyfikacji, projekty UI),
- studia postprodukcyjne (motion design, film, animacja),
- studia gier komputerowych (grafika 3D, concept art),
- instytucje publiczne (organizacja konkursów i projektów społecznych).

Informacje zwrotne z tych środowisk wpływają na modyfikację treści przedmiotów, zwiększenie liczby zajęć projektowych oraz rozwój modułów związanych z AI, UX, VR/AR i animacją.

Uczelnia planuje wdrożyć **nowy projekt partnerski** (Wniosek 3911-25 złożony w ramach programu Rozwój Sektorów Kreatywnych 2026) ukierunkowany na rozwój współpracy ze środowiskiem

społeczno-gospodarczym i uzupełnienie infrastruktury dydaktycznej kierunku grafika, którego zasadniczym celem jest:

- zwiększenie dostępności nowoczesnych narzędzi i technologii projektowych dla studentów,
- zacieśnienie relacji z organizacjami branżowymi, firmami kreatywnymi i instytucjami kultury,
- wzmocnienie praktycznego profilu kształcenia przez włączenie partnerów zewnętrznych w realizację projektów,
- podniesienie kompetencji zawodowych i cyfrowych studentów,
- doposażenie pracowni kierunkowych w sprzęt, oprogramowanie i stanowiska umożliwiające realizację projektów graficznych i multimedialnych na poziomie zgodnym ze standardami rynku.

Projekt zakłada m.in.:

- modernizację infrastruktury – zakup nowoczesnych stanowisk graficznych, oprogramowania specjalistycznego oraz wyposażenia pracowni projektowych i multimedialnych;
 - rozwój współpracy z partnerami branżowymi poprzez: warsztaty, wspólne projekty, konsultacje i rady programowe, udział praktyków w ocenie dyplomów,
- tworzenie ścieżek stażowych i praktyk u partnerów projektu,
- organizację działań popularyzatorskich (wystawy, przeglądy, konkursy), które wzmacniają powiązanie kierunku ze środowiskiem zawodowym.

Planowany projekt będzie bezpośrednio wspierał rozwój kierunku grafika i poprawę jakości kształcenia, przyczyniając się do dalszej integracji programu ze środowiskiem projektowym i kulturowym. Partnerami projektu są: Instytut Przemysłów Kreatywnych, Fundacja Artystyczna Perform, Laboratorium Rejestracji Tańca i Ciała w Ruchu, LUMOS Lab i Wydział Tańca Akademii Muzycznej Fryderyka Chopina w Warszawie.

Rada Naukowa czasopisma *dsignn*

Środowisko międzynarodowe odgrywa szczególną rolę we współtworzeniu kierunku poprzez udział zagranicznych ekspertów – członków rady naukowej czasopisma naukowego *dsignn*, które stanowi jedno z forów wymiany wiedzy o projektowaniu graficznym i nowych mediach.

Członkowie rady (m.in. USA, Chiny, Korea Południowa, ZEA) to światowej klasy projektanci i badacze, m.in.:

- **Prof. Chang Sik Kim** (San José State University, USA) – jeden z najważniejszych projektantów plakatu w Azji i USA,
- **Prof. Li Xu** (Beijing Art & Design, Chiny),
- **Dr Arafat Tahir Al Naim** (American University in the Emirates, ZEA),
- **Prof. Christopher Scott** (Iowa State University, USA),
- **Prof. Kye-Soo Myung** (Konkuk University, Korea Południowa).

Kontakty te — utrzymywane głównie przez dr Annę Kłos — umożliwiają:

- bieżące śledzenie światowych kierunków rozwoju projektowania graficznego,
- włączanie do programu najnowszych tendencji projektowych, technologicznych i badawczych,

- zapraszanie zagranicznych profesorów na wykłady i konsultacje,
- prowadzenie międzynarodowych wystaw i projektów akademickich.

Dwóch członków rady odwiedziło uczelnię w 2023 roku w towarzystwie swoich studentów i współpracowników, biorąc udział w przeglądach dyplomów oraz warsztatach ze studentami.

Monitoring współpracy odbywa się poprzez:

- bieżące analizy programu studiów i efektów uczenia się,
- konsultacje między specjalnościami i radami programowymi,
- oceny pracodawców zatrudniających absolwentów,
- ankiety studentów i absolwentów przeprowadzane w systemie UBI,

Wyniki monitoringu umożliwiają systematyczne korygowanie programu, w tym wprowadzanie nowych przedmiotów (np. Generatywna AI w procesach twórczych, Projektowanie responsywnych interfejsów internetowych, Nowe technologie w sztukach wizualnych, Podstawy renderowania grafiki).

Nauczyciele akademicy będący czynnymi twórcami utrzymują stały kontakt z branżą, dzięki czemu do programu wprowadzane są:

- nowe technologie i narzędzia,
- aktualne standardy projektowe,
- zmieniające się trendy wizualne,
- wymagania zawodowe zgłaszane przez pracodawców.

Efektem monitorowania i współpracy jest ciągła modernizacja:

- treści programowych,
- metod dydaktycznych,
- struktury specjalizacji,
- zaplecza technologicznego i programowego,
- wymagań dyplomowych.

Kierunek grafika rozwija się dzięki bezpośredniemu dialogowi ze środowiskiem zawodowym, co zapewnia jego aktualność i zgodność z rynkiem pracy.

Podsumowanie

Współpraca z otoczeniem społeczno-gospodarczym jest fundamentem rozwoju kierunku grafika i kluczowym mechanizmem doskonalenia programu studiów. Dzięki zaangażowaniu ekspertów branżowych, aktywnych twórców, absolwentów pracujących w międzynarodowych firmach oraz członków międzynarodowej rady programowej *dsiginn*, program studiów pozostaje dynamiczny, aktualny technologicznie i osadzony w praktyce zawodowej. Współpraca ta przyczynia się bezpośrednio do podnoszenia jakości kształcenia, wzmacnia kompetencje studentów i wspiera rozwój kierunku zgodnie z potrzebami rynku kreatywnego i trendami światowymi.

Kryterium 7. Warunki i sposoby podnoszenia stopnia umiędzynarodowienia procesu kształcenia na kierunku

Umiędzynarodowienie stanowi jeden z kluczowych priorytetów strategicznych Akademii WIT oraz integralny element koncepcji kształcenia na kierunku grafika na obu poziomach studiów. Celem nadrzędnym jest systematyczne wzmacnianie mobilności studentów i kadry, umiędzynarodawianie treści kształcenia, rozwijanie współpracy projektowej z uczelniami i instytucjami zagranicznymi oraz wdrażanie programów studiów prowadzonych w języku angielskim.

Działania te są spójne z misją uczelni oraz założeniami rozwojowymi kierunku, które obejmują:

- poszerzanie środowiska kształcenia o perspektywę wielokulturową,
- otwartość na globalne trendy projektowe,
- integrację studentów z międzynarodowym środowiskiem artystycznym i zawodowym,
- rozwijanie kompetencji językowych i międzykulturowych,
- prowadzenie zajęć w formule współpracy międzynarodowej (np. BIP, plenery zagraniczne, studia podwójnego dyplomu).

Program studiów został zaprojektowany w sposób umożliwiający integrację treści o charakterze międzynarodowym. **Uczelnia realizuje umiędzynarodowienie programu** poprzez:

- uczestnictwo studentów w zajęciach prowadzonych przez wykładowców z uczelni partnerskich,
- rozwijanie lokalnych inicjatyw dydaktycznych, takich jak wspólne projekty z uczelniami z Hiszpanii, Rumunii, Portugalii, Łotwy czy Włoch.

Akademia WIT wspólnie z University of Art and Design w Cluj-Napoca (Rumunia) zrealizowała projekt **Trzeci wymiar grafiki** w ramach programu NAWA PPI/KAT/2019/1/00016, który polegał na opracowaniu programu **międzynarodowych studiów II stopnia prowadzonych w języku angielskim**, spełniającego wymagania formalne w Polsce i Rumunii.

Rezultaty zakończonego projektu obejmują:

- stworzenie pełnego programu studiów o profilu praktycznym,
- integrację nowoczesnych technologii (VR, druk 3D, skanowanie 3D, modelowanie 3D),
- współpracę z międzynarodowym zespołem dydaktycznym,
- dopasowanie programu do wymogów rynku pracy w konsultacji z partnerami zagranicznymi,
- zatwierdzenie przez senaty obydwu uczelni programów studiów kończących się podwójnym dyplomem.

W ostatnich latach realizowane były **liczne inicjatywy projektowe BIP** (Blended Intensive Programmes), m.in.:

- Everything You Always Wanted to Know About AI in Graphics,
- Generative AI for Dummies,
- Unreal Engine – practical workshop,
- warsztaty artystyczno-projektowe w Kętrzynie, Pińczowie, Ponidziu i Świętej Lipce,
- Poster Creation Workshop – Polish Poster School.

Wszystkie projekty charakteryzowały się udziałem studentów i wykładowców z zagranicy (od 15 do 30 uczestników każdorazowo).

Od 2023 roku Akademia WIT współorganizuje cykliczną **międzynarodową konferencję SpeakArt**. Pierwszą edycję zorganizowano w Polsce. Kolejne edycje odbyły się w Rumunii (2024) i na Łotwie (2025). Następna planowana jest w Bułgarii (2026).

Akademia WIT zapewnia studentom:

- kształcenie językowe zgodne z efektami kierunkowymi,
- udział w projektach, na których obowiązuje komunikacja w języku obcym,
- dostęp do zasobów dydaktycznych i bibliotecznych w języku angielskim.

Studenci zagraniczni od roku 2013 przez wiele lat mieli możliwość uczestnictwa w **bezpłatnym rocznym kursie języka polskiego**, co sprzyjało integracji i umożliwiało efektywne uczenie się na kierunku.

Weryfikacja efektów językowych odbywa się na podstawie:

- udziału w projektach BIP,
- udziału w mobilnościach (uznawanie punktów ECTS),
- analizy dokumentów mobilnościowych (Transcript of Records).

Mobilność w ramach programu Erasmus+ stanowi jeden z filarów umiędzynarodowienia kierunku.

Od 2020 r. ponad **300 studentów** kierunku grafika zrealizowało **mobilności wyjazdowe** typu:

- SMS – studia,
- SMT – praktyki.

W tym samym okresie ponad **40 wykładowców** odbyło **mobilności dydaktyczne i szkoleniowe** w uczelniach partnerskich.

Do Akademii WIT przyjechało od 2020 roku:

- ponad **200 studentów** z Portugalii, Hiszpanii, Włoch, Rumunii, Bułgarii, Litwy, Łotwy,
- ponad **50 wykładowców** z uczelni partnerskich.

Lista uczelni partnerskich obejmuje ponad **20 instytucji** z Hiszpanii, Portugalii, Rumunii, Bułgarii, Włoch, Łotwy, Litwy, Chorwacji, Portugalii i innych krajów europejskich.

Akademia WIT stale zaprasza twórców działających na zagranicznych rynkach: projektantów, artystów, ilustratorów, animatorów i specjalistów IT. Spotkania z twórcami stanowią ważny element edukacji, umożliwiając studentom poznanie praktyki zawodowej w różnych krajach.

Wykładowcy Akademii WIT są również aktywni jako jurorzy w międzynarodowych konkursach, m.in.:

- **17th Asian Art Biennale**, Dhaka (prof. Rafał Strent),
- **Ecuador Poster Bienal 2018** (dr Anna Kłos),
- **SIGNÚ – International Illustration Competition**, Ekwador (dr Anna Kłos).

W latach 2019–2025 Akademia WIT **współorganizowała ponad 300 międzynarodowych wystaw** prezentowanych m.in. w:

Polsce, Bułgarii, Czechach, Gwatemali, Hiszpanii, Korei Południowej, Litwie, Łotwie, Peru, Portugalii, Rumunii, Słowacji i Zjednoczonych Emiratach Arabskich.

Indeks wystaw jest dostępny na interaktywnej stronie WWW www.wit.edu.pl/wystawy .

Wystawy obejmowały:

- artystów polskich i zagranicznych,
- studentów kierunku grafika,
- prezentacje multimedialne,
- katalogi i bogaty materiał dokumentacyjny.

Umieździarnarodowienie jest monitorowane systemowo poprzez:

- analizę raportów z mobilności studentów i kadry,
- ocenę efektów projektów BIP,
- ocenę jakości zajęć prowadzonych w języku angielskim,
- konsultacje ze studentami z zagranicy,
- inicjatywy wynikające z projektów NAWA, Erasmus+ oraz współpracy bilateralnej.

Rezultaty monitoringu wpływają na:

- rozszerzanie partnerstw międzynarodowych,
- rozwój pracowni nowych technologii (VR, 3D),
- planowanie programów podwójnego dyplomu.

Podsumowanie

Umieździarnarodowienie kierunku grafika na Akademii WIT ma charakter wielowymiarowy i obejmuje zarówno treści programowe, jak i działania organizacyjne, projektowe oraz mobilnościowe. Kierunek posiada rozbudowaną sieć partnerów zagranicznych, aktywnie prowadzi wymiany studentów i kadry, organizuje projekty międzynarodowe (BIP), współtworzy konferencje i wystawy oraz włącza twórców zagranicznych w proces dydaktyczny. Umieździarnarodowienie przekłada się bezpośrednio na jakość kształcenia, rozwój kompetencji językowych i kulturowych studentów oraz aktualność programu studiów względem globalnych trendów projektowych.

Kryterium 8. Wsparcie studentów w uczeniu się, rozwoju społecznym, naukowym lub zawodowym i wejściu na rynek pracy oraz rozwój i doskonalenie form wsparcia

Uczelnia zapewnia **równy dostęp do zasobów dydaktycznych i projektowych wszystkim studentom**, w tym osobom z niepełnosprawnością. Wsparcie obejmuje:

- indywidualne podejście wykładowców do sposobu zaliczania zajęć,
- adaptację materiałów dydaktycznych,
- dostęp do infrastruktury bez barier,
- wsparcie administracyjne w planowaniu toku studiów (m. in. konsultacje prodziekana ds. studenckich),
- możliwość udziału w plenerach, kołach naukowych i wydarzeniach integracyjnych na równych zasadach.

Wspieranie procesu uczenia się obejmuje:

- przeglądy prac,
- prezentacje projektów semestralnych,
- konsultacje artystyczne,
- wystawy cykliczne (najlepsze dyplomy UPGROWTH, galeria WIT)
- portfolio review i przygotowanie do wejścia na rynek pracy (przedmiot Promowanie Twórczości na VI semestrze studiów i stopnia) .

Uczelnia kładzie nacisk na rozwój kompetencji projektowych i twórczych poprzez udział w projektach opartych na praktyce. Wsparcie to obejmuje również organizację plenerów artystycznych oraz aktywność kół naukowych i artystycznych.

Plenery stanowią istotny element wsparcia rozwoju artystycznego studentów, umożliwiając pracę twórczą w warunkach naturalnych, intensyfikację procesu dydaktycznego oraz integrację grupową.

W ostatnich latach **plenery** odbywały się zarówno **w Polsce**, jak i **za granicą**:

Polska (cykl stały 2020–2025):

- Pińczów – lata **2020–2025**,
- Święta Lipka / Kętrzyn – lata **2020–2025**.

Plenery zagraniczne (2023–2025):

- Rezekne, Łotwa (2023, 2024, 2025),
- Veliko Tyrnovo, Bułgaria (2023, 2024, 2025),
- Cluj Napoka, Rumunia (2023, 2024, 2025),
- Liepaja, Łotwa (2024, 2025),
- Rzym, Włochy (2024, 2025 – cztery grupy),
- Macerata i Caprarola, Włochy (2024, 2025),
- Baia Mare, Rumunia (2025 – dwie grupy),
- Bardziejów, Słowacja (2024, 2025).

Plenery służą:

- rozwijaniu kompetencji warsztatowych,
- pracy nad projektami w warunkach intensywnego kontaktu z naturą i przestrzenią miejską,
- integracji roczników i grup specjalnościowych,
- wzmacnianiu samodzielności twórczej i odpowiedzialności za projekt.

Udział w plenerach stanowi realne wsparcie dla studentów w budowaniu portfolio, rozwoju indywidualnego stylu oraz zdobywaniu doświadczenia poza tradycyjną salą dydaktyczną.

Koła naukowe i organizacje wspierające rozwój studentów

Koło KWADRAT tworzy atmosferę integracji twórczej, platformą działań artystycznych i inicjatyw społecznościowych.

Zakres działalności obejmuje:

- prowadzenie **magazynu artystycznego „Fenomen”**,
- organizowanie wyjść i wydarzeń artystycznych,
- przygotowywanie wystaw,
- prowadzenie badań,
- inicjowanie działań integracyjnych,
- wspieranie studentów w rozwijaniu postaw twórczych.

Opiekunkami Koła są: dr Małgorzata Sobocińska-Kiss oraz dr Luiza Kwiatkowska.

Koło Plakatowe „Super Poster”

Koło skupia studentów zainteresowanych projektowaniem plakatu i uczestnictwem w kulturze wizualnej.

Celem Koła jest:

- udział w wystawach krajowych i międzynarodowych,
- uczestnictwo w konkursach,
- organizowanie wykładów i spotkań dyskusyjnych,
- tworzenie publikacji i serii wydawniczych,
- rozwijanie umiejętności projektowych,
- współpraca z instytucjami kultury i partnerami branżowymi.

Osiągnięcia Koła obejmują uczestnictwo studentów m.in. w:

- „Polak, Węgier do plakatu!” – Międzynarodowa Wystawa Plakatu,
- Posterist 3 – Międzynarodowa Wystawa Plakatu (Turcja),
- Międzynarodowych Konfrontacjach Plakatu Studenckiego (Tarnów),
- wystawach tematycznych w Gliwicach,
- „Your Vote, Our Future: Act NOW” – Nowy Jork, USA.

Koło rozwija kompetencje projektowe studentów, wspierając ich w zdobywaniu wyróżnień i budowaniu profesjonalnego portfolio.

Magazyn studencki „Fenomen” (pod opieką redakcji magazynu naukowego *dsignn*)

Magazyn „Fenomen” to inicjatywa stworzona przez studentów grafiki jako narzędzie:

- prezentacji twórczości studentów,
- budowania środowiska artystycznego,
- rozwijania kompetencji redakcyjnych, projektowych i kuratorskich,
- utrzymywania więzi między studentami i absolwentami.

Powstał z inicjatywy studenta Mikołaja Żurawia. Każdy numer posiada numer ISBN, nakład 150 egzemplarzy i publikowaną wersję cyfrową.

Magazyn wspiera studentów poprzez:

- open call skierowany do studentów i absolwentów,
- możliwość publikowania prac w środowisku uczelnianym i poza nim,
- udział w procesie redakcyjnym i projektowym,
- rozwijanie kompetencji w pracy zespołowej i planowaniu projektu artystycznego.

Uczelnia **wspiera mobilność krajową i międzynarodową:**

- wyjazdy studyjne (warsztaty z pracodawcami),
- udział w programach Erasmus+ i BIP,
- wyjazdy grupowe na plenery zagraniczne,
- uczestnictwo w warsztatach organizowanych przez uczelnie partnerskie.

Akademickie Biuro Karier SUKCES zapewnia:

- doradztwo zawodowe,
- szkolenia z autoprezentacji,
- oferty staży i pracy,

Uczelnia umożliwia studentom **aktywność sportową, organizacyjną i przedsiębiorczą:**

- rozwój inicjatyw własnych,
- udział w kołach,
- organizowanie wydarzeń artystycznych,
- uczestnictwo w projektach środowiskowych,
- działalność w samorządzie.

System motywowania studentów obejmuje:

- stypendia rektora,
- nagrody za działalność artystyczną,
- wyróżnienia na wystawach,
- promocję najlepszych prac w katalogach i w mediach społecznościowych.

Studenci są informowani o formach wsparcia poprzez:

- stronę uczelni,
- mailingi,
- spotkania organizacyjne,
- UBI.

Uczelnia stosuje przejrzysty system zgłaszania problemów oraz zapewnia studentom wsparcie merytoryczne i administracyjne (dziekanat, stałe dyżury prodziekana ds. studenckich w formie stacjonarnej i zdalnej, kilka kanałów komunikacji z dziekanem).

Obsługa administracyjna studentów prowadzona jest przez doświadczony personel, przeszkolony w zakresie obsługi toku studiów, mobilności oraz potrzeb studentów z niepełnosprawnością.

Uczelnia prowadzi **w zakresie bezpieczeństwa i przeciwdziałanie dyskryminacji** działania edukacyjne i informacyjne oraz zapewnia wsparcie w każdej sytuacji wymagającej interwencji (zarządzenia Rektora, szkolenia personelu).

Monitoring systemu wsparcia opiera się na:

- ankietach,
- konsultacjach z kołami i samorządem,
- analizie aktywności studentów w plenerach, projektach i kołach,
- ocenie działalności Biura Karier,
- dialogu ze środowiskiem branżowym.

Podsumowanie

System wsparcia studentów kierunku grafika obejmuje działania edukacyjne, artystyczne, organizacyjne i zawodowe, które pozwalają studentom rozwijać kompetencje projektowe, twórcze i społeczne. Szczególne znaczenie mają:

- plenery artystyczne,
- koła naukowe KWADRAT i SuperPoster,
- magazyn „Fenomen”,
- kompleksowy system wsparcia zawodowego ABK SUKCES,
- mobilność międzynarodowa.

Wszystkie te elementy tworzą środowisko sprzyjające pełnemu rozwojowi studentów oraz ich wejściu na rynek pracy.

Kryterium 9. Publiczny dostęp do informacji o programie studiów, warunkach jego realizacji i osiągniętych rezultatach

Zapewnienie pełnej i przejrzystej informacji o procesie kształcenia, warunkach jego realizacji i osiągniętych rezultatach stanowi ważny element funkcjonowania Akademii WIT w Warszawie. Uczelnia utrzymuje rozbudowaną, nowoczesną i stale aktualizowaną stronę internetową www.wit.edu.pl, która jest podstawowym narzędziem komunikacji z kandydatami, studentami, absolwentami, partnerami społeczno-gospodarczymi oraz interesariuszami zewnętrznymi.

Strona uczelni, w połączeniu z systemami cyfrowymi i mediami społecznościowymi, pełni funkcję kompleksowego, wielokanałowego portalu informacyjnego, dostosowanego do potrzeb użytkowników o zróżnicowanych oczekiwaniach i poziomie kompetencji cyfrowych.

Szeroki zakres merytorycznych informacji dostępnych publicznie

Portal uczelni zawiera szczegółowe i systematycznie aktualizowane informacje o:

- programach studiów, efektach uczenia się, planach zajęć oraz opisach modułów dla kierunku grafika oraz innych kierunków Akademii WIT,
- zasadach rekrutacji: przewodnik krok po kroku, wymagane dokumenty, terminy, opłaty, zasady obsługi online, informacje o rekrutacji dla cudzoziemców,
- organizacji i warunkach studiowania, w tym harmonogramach roku akademickiego, procedurach egzaminacyjnych, zasadach przenoszenia, wznawiania i uznawania efektów uczenia się,
- kadrze dydaktycznej i jej dorobku artystycznym, projektowym i naukowym,
- najlepszych pracach dyplomowych i projektach realizowanych przez studentów,
- aktualnościach, wydarzeniach, wystawach i projektach artystycznych,
- osiągnięciach studentów i pracowników,
- współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym,
- kołach naukowych, ich działalności, wydarzeniach i możliwościach rozwoju dla studentów,
- projektach specjalnych, takich jak powiązana z czasopismem naukowym platforma dsiggnn.online czy projekty z obszaru komunikacji wizualnej i grafiki cyfrowej.

Strona internetowa jest w pełni responsywna, przejrzysta, zaprojektowana zgodnie ze standardami dostępności (WCAG 2.1) i umożliwia intuicyjną nawigację pomiędzy sekcjami rekrutacyjnymi, dydaktycznymi i informacyjnymi.

Rekrutacja – dostępność, przejrzystość i obsługa cyfrowa

Sekcja rekrutacyjna udostępnia wszystkie informacje niezbędne kandydatom:

- przewodnik krok po kroku,
- zasady i kryteria kwalifikacji,
- listy dokumentów,
- instrukcję rekrutacji online poprzez system **UBI**,
- procedury potwierdzania dokumentów i wpisu na studia,
- harmonogramy rekrutacji,

- opisy kierunków i specjalności wraz z profilem absolwenta,
- informacje o stypendiach, akademikach, pomocy materialnej, kursach językowych i programach mobilności.

Dzięki temu kandydaci mogą przeprowadzić cały proces rekrutacyjny online.

System UBI i platformy cyfrowe

UBI (Uczelniany Bank Informacji) to centralny system wspierający:

- publikację dokumentów, regulaminów i procedur,
- planów zajęć i egzaminów,
- elektronicznych formularzy i obiegu dokumentów,
- obsługę legitymacji elektronicznych,
- system stypendialny,
- elektroniczny indeks,
- zdalną obsługę administracyjną studenta,
- ankiety jakości kształcenia.
- zarządzanie pracami dyplomowymi,

Dodatkowo uczelnia wykorzystuje w komunikacji dydaktycznej, projektowej i konsultacyjnej **Microsoft Teams**.

Prezentacja osiągnięć i aktywności kierunku grafika

Na stronie uczelni znajdują się liczne galerie prezentujące:

- prace studentów,
- najlepsze dyplomy,
- projekty pracowni projektowych,
- projekty multimedialne,
- wystawy studentów i wykładowców.

Promocja kierunku odbywa się także poprzez:

- plakaty i videoklipy,
- kanał YouTube Akademia WIT,
- profile na Facebooku i Instagramie,
- udział w targach edukacyjnych, festiwalach grafiki i designu, konferencjach branżowych,
- publikacje mediów promujących twórczość studentów i wykładowców.

Informacje o partnerach i współpracy

Na stronie uczelni publikowane są listy partnerów:

- Instytut badań Systemowych Polskiej Akademii Nauk,
- instytucje publiczne,
- uczelnie wyższe,
- partnerzy technologiczni (Oracle, Softronic, CBSG Polska i inii),

- partnerzy branżowi w obszarze grafiki, IT, nowych technologii i mediów cyfrowych,
- dostawcy profesjonalnych urządzeń i oprogramowania (EIZO, WACOM).

Informacje te wzmacniają transparentność i potwierdzają praktyczny charakter kształcenia.

Koła naukowe i aktywność twórcza studentów

W sekcji „Koła naukowe” znajdują się opisy działalności:

- Koła „SuperPoster” – związanego z projektowaniem plakatu,
- Koła „KWADRAT” – działającego na kierunku grafika i prowadzącego magazyn studencki,
- Koła „Bezpieczniki”, FOKS, programistycznego i innych.

Każde koło posiada publiczną wizytówkę z informacjami o działaniach, osobach prowadzących i sposobach dołączenia.

Informacje dla studentów i osób ze szczególnymi potrzebami

Uczelnia zapewnia przejrzyste informacje dotyczące wsparcia:

- dla studentów z niepełnosprawnościami (asystent dydaktyczny, tłumacz migowy, indywidualny tok studiów),
- pomocy psychologicznej,
- stypendiów,
- procedur bezpieczeństwa,
- kursów językowych (Międzywydziałowe Studium Języków Obcych – 5 języków).

Innowacyjne narzędzia i nowe formy dydaktyczne

Na stronie uczelni informuje się również o:

- laboratoriach komputerowych (ponad 600 komputerów),
- dostępie do profesjonalnych narzędzi graficznych,
- włączeniu uczelni do prestiżowego programu **Adobe Creative Campus**,
- projektach naukowych i dydaktycznych, w tym o czasopiśmie i platformie **dsignn.online**,
- ofercie kursów Centrum Doskonalenia Kompetencji (IT, AI, grafika, gameART, cyberbezpieczeństwo, kreatywność).

System monitorowania jakości informacji

Uczelnia monitoruje jakość i aktualność informacji za pośrednictwem:

- ankiet studentów i kandydatów,
- konsultacji z Samorządem Studentów,
- regularnych spotkań zespołów ds. promocji i obsługi studiów,
- analizy statystyk odwiedzin strony internetowej,
- zgłoszeń przesyłanych przez użytkowników poprzez system UBI,
- przeglądów treści w sekcjach rekrutacyjnych, dydaktycznych i okołostudenckich.

Ważną rolę odgrywają opinie pracodawców, partnerów branżowych i wykładowców, którzy dzielą się spostrzeżeniami dotyczącymi czytelności i kompletności informacji o kierunku grafika.

W odpowiedzi na zgromadzone dane wprowadzane są **działania doskonalące** m.in.:

- aktualizacje dokumentów rekrutacyjnych i przewodnika krok-po-kroku,
- ulepszenia w układzie graficznym strony oraz uproszczenie nawigacji,
- rozbudowa sekcji dla studentów (np. „Innowacyjne rozwiązania”),
- intensyfikacja komunikacji w mediach społecznościowych,
- rozwój treści multimedialnych (wideorelacje, wywiady, prezentacje kierunku),
- włączenie nowych zakładki opisujących partnerów i projekty.

Dzięki temu portal jest systematycznie modernizowany i pozostaje realnym narzędziem wsparcia zarówno na etapie rekrutacji, jak i studiowania.

Podsumowanie

Akademia WIT prowadzi transparentną, wielowymiarową i przyjazną użytkownikom politykę publicznego udostępniania informacji o programie studiów, warunkach ich realizacji, dostępnych zasobach oraz osiągnięciach środowiska akademickiego.

Strona internetowa uczelni, wsparta systemami cyfrowymi (UBI, Teams) i aktywną komunikacją w mediach społecznościowych, umożliwia interesariuszom pełny wgląd w ofertę edukacyjną oraz bieżącą działalność artystyczną i naukową kierunku grafika.

Regularne monitorowanie jakości informacji i systematyczne działania doskonalące zapewniają aktualność, przejrzystość i funkcjonalność portalu, zgodną z oczekiwaniami kandydatów, studentów i partnerów zewnętrznych.

Kryterium 10. Polityka jakości, projektowanie, zatwierdzanie, monitorowanie, przegląd i doskonalenie programu studiów

System zapewniania jakości kształcenia na kierunku grafika opiera się na jasno zdefiniowanym podziale ról oraz ścisłej współpracy pięciu kluczowych osób:

- dr Barbary Mażbic-Kulmy – prorektora Akademii WIT ds. kształcenia,
- dra inż. Jarosława Sikorskiego - dziekana Wydziału Informatyki i Grafiki,
- prof. dr hab. Rafała Strenta – doradcy ds. rozwoju kierunku grafika,
- dr Anny Kłos – pełnomocnik dziekana ds. kierunku grafika,
- dra inż. Waldemara Jędy - prodziekana ds. studenckich, który odpowiada za systematyczne pozyskiwanie i analizę opinii studentów.

System ten opiera się na bezpośrednich, regularnych kontaktach ww. osób i bieżącej wymianie informacji.

Projektowanie programu studiów

1. Zadania prorektora ds. kształcenia (dr Barbara Mażbic-Kulma)

Prorektor ds. kształcenia odpowiada za nadrzędny nadzór nad zgodnością projektowanego programu studiów z:

- polityką jakości kształcenia Akademii WIT,
- obowiązującymi przepisami prawa,
- strategią uczelni,
- wymaganiami Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Prorektor prowadzi także konsultacje z interesariuszami zewnętrznymi, zwłaszcza z pracodawcami i przedstawicielami środowisk kreatywnych, aby zapewnić zgodność programu z wymaganiami rynku pracy.

2. Zadania dziekana (dr Jarosław Sikorski)

Dziekan kieruje całym procesem projektowania programu:

- inicjuje jego przygotowanie,
- organizuje prace koncepcyjne,
- koordynuje konsultacje z kadrami, studentami i interesariuszami zewnętrznymi,
- przygotowuje finalną wersję programu studiów.

To dziekan przedstawia gotowy projekt programu Senatowi uczelni do zatwierdzenia.

3. Zadania doradcy ds. rozwoju kierunku (prof. Rafał Strent)

Profesor Strent pełni funkcję eksperta merytorycznego, odpowiedzialnego za:

- ocenę spójności programu z profilem artystycznym kierunku,
- doradztwo w zakresie rozwoju dydaktyki warsztatowej i pracownianej,
- określanie kierunków rozwoju kompetencji twórczych studentów,
- utrzymywanie kontaktów z interesariuszami zewnętrznymi w obszarze sztuki i grafiki.

4. Zadania pełnomocnika dziekana ds. kierunku (dr Anna Kłos)

Pełnomocnik dziekana odpowiada za:

- utrzymywanie zgodności programu z efektami uczenia się,
- przygotowywanie zmian programowych na podstawie opinii kadry, studentów i interesariuszy,

- przepływ informacji w ramach zespołu dydaktycznego,
- przygotowywanie analiz i materiałów dla dziekana,
- współpracę z interesariuszami zewnętrznymi w obszarze designu, typografii, komunikacji wizualnej.

5. Rola prodziekana ds. studenckich

Prodziekan ds. studenckich odpowiada za systematyczne pozyskiwanie informacji:

- z ankiet studenckiej oceny zajęć,
- z konsultacji indywidualnych i spotkań ze studentami,
- z analizy problemów sygnalizowanych przez studentów.

Jest to kluczowe źródło informacji używane w projektowaniu programu studiów.

Zatwierdzenia programu studiów dokonuje Senat uczelni na wniosek dziekana Wydziału Informatyki i Grafiki.

Monitorowanie realizacji programu

Monitorowanie jest działaniem ciągłym, opartym na wielu źródłach danych, wśród których najważniejsze są ankiety studenckie, hospitacje, analiza wyników kształcenia i dyplomowania, a także raporty z praktyk.

Ankiety studenckie

Ankiety ewaluacyjne prowadzone są w formie elektronicznej z wykorzystaniem systemu UBIK. Studenci oceniają:

- przygotowanie i prowadzenie kursu,
- sposób prowadzenia zajęć i komunikację dydaktyczną,
- poziom wsparcia materiałami dydaktycznymi,
- jasność kryteriów oceniania,
- ogólną satysfakcję z uczestnictwa w zajęciach.

Studenci odpowiadają na następujące pytania (skala ocen: 1 – niezadowolająca, 2 – słaba, 3 – dostateczna, 4 – dobra, 5 – bardzo dobra):

Pytanie 1. OCENA PRZYGOTOWANIA I PRZEPROWADZENIA KURSU:

Czy jego program był realizowany systematycznie, wszystkie zajęcia były wypełnione treściami a prowadzący do każdego przygotowany i czy zajęcia odbywały się zgodnie z rozkładem zajęć?

Pytanie 2. OCENA SPOSOBU PROWADZENIA ZAJĘĆ:

Czy prowadzący potrafił zainteresować uczestników tematyką zajęć, jasno i przystępnie objaśniał zagadnienia i udzielał kompetentnych odpowiedzi na zadawane pytania?

Pytanie 3. OCENA POZIOMU WSPARCIA STUDENTÓW ZA POMOCĄ SERWISU UBIK:

Jak wiele materiałów pomocniczych do zajęć (wskazania literatury, omówienia, streszczenia, plansze, przykłady, zestawy zadań, wyniki kolokwii itp.) udostępniał prowadzący i czy wykorzystywał elektroniczne narzędzia komunikacji?

Pytanie 4. OCENA KRYTERIÓW WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ:

Czy prowadzący na początku kursu jasno określił wymagania stawiane uczestnikom i zasady wystawiania oceny końcowej bądź uzyskania zaliczenia?

Pytanie 5. OCENA SATYSFAKCJI UCZESTNIKA ZAJĘĆ:

Czy uczestniczenie w zajęciach pomogło przyswoić wiedzę i umiejętności objęte programem kursu?

W tabelach poniżej przedstawiono zbiorcze wyniki ankiet przeprowadzonych wśród studentów kierunku grafika (sposób przeprowadzania ankiet za pomocą systemu UBI zapewnia obecnie zwrot informacji od ponad 85% studentów Wydziału).

Tabela 1 - Liczność ocen (pyt. 1–3)

<i>Semestr</i>	<i>System studiów</i>	<i>L. ocen „1”</i>	<i>L. ocen „2”</i>	<i>L. ocen „3”</i>	<i>L. ocen „4”</i>	<i>L. ocen „5”</i>	<i>Suma L. ocen</i>
2018/19 LATO	niestacjonarne	221	275	417	492	8334	9739
2018/19 LATO	stacjonarne	194	221	499	585	7407	8906
2019/20 ZIMA	niestacjonarne	259	271	625	821	11119	13095
2019/20 ZIMA	stacjonarne	204	277	577	880	9614	11552
2019/20 LATO	niestacjonarne	783	600	812	799	8523	11517
2019/20 LATO	stacjonarne	415	456	758	801	7567	9997
2020/21 ZIMA	niestacjonarne	422	403	701	907	10603	13036
2020/21 ZIMA	stacjonarne	296	327	658	949	9027	11257
2020/21 LATO	niestacjonarne	353	314	689	779	10344	12479
2020/21 LATO	stacjonarne	216	255	649	845	8123	10088
2021/22 ZIMA	niestacjonarne	480	383	837	1054	11564	14318
2021/22 ZIMA	stacjonarne	196	218	481	851	11481	13227
2021/22 LATO	niestacjonarne	300	340	769	1068	8633	11110
2021/22 LATO	stacjonarne	206	348	679	840	8321	10394
2022/23 ZIMA	niestacjonarne	357	374	611	751	11405	13498
2022/23 ZIMA	stacjonarne	247	317	530	610	10054	11758

2022/23 LATO	niestacjonarne	156	202	403	597	9696	11054
2022/23 LATO	stacjonarne	97	119	282	429	8626	9553
2023/24 ZIMA	niestacjonarne	297	243	517	775	11204	13036
2023/24 ZIMA	stacjonarne	238	246	428	633	9786	11331
2023/24 LATO	niestacjonarne	225	182	359	414	8897	10077
2023/24 LATO	stacjonarne	73	110	229	461	7803	8676
2024/25 ZIMA	niestacjonarne	294	278	482	621	10010	11685
2024/25 ZIMA	stacjonarne	122	140	368	553	10139	11322
2024/25 LATO	niestacjonarne	136	135	269	347	8131	9018
2024/25 LATO	stacjonarne	94	114	250	354	6709	7521

W Tabeli 2 zestawiono dane dotyczące udziału ocen od 1 do 5 (odpowiedzi na pytania 1-3) w ogólnej liczbie ocen, w danym semestrze akademickim. Ostatnia kolumna wyraża średnią ocenę w danym semestrze, ważoną odpowiednimi udziałami ocen 1-5, czyli:

Średnia = udział ocen "1" x 1 + udział ocen "2" x 2 + udział ocen "3" x 3 + udział ocen "4" x 4 + udział ocen "5" x 5 .

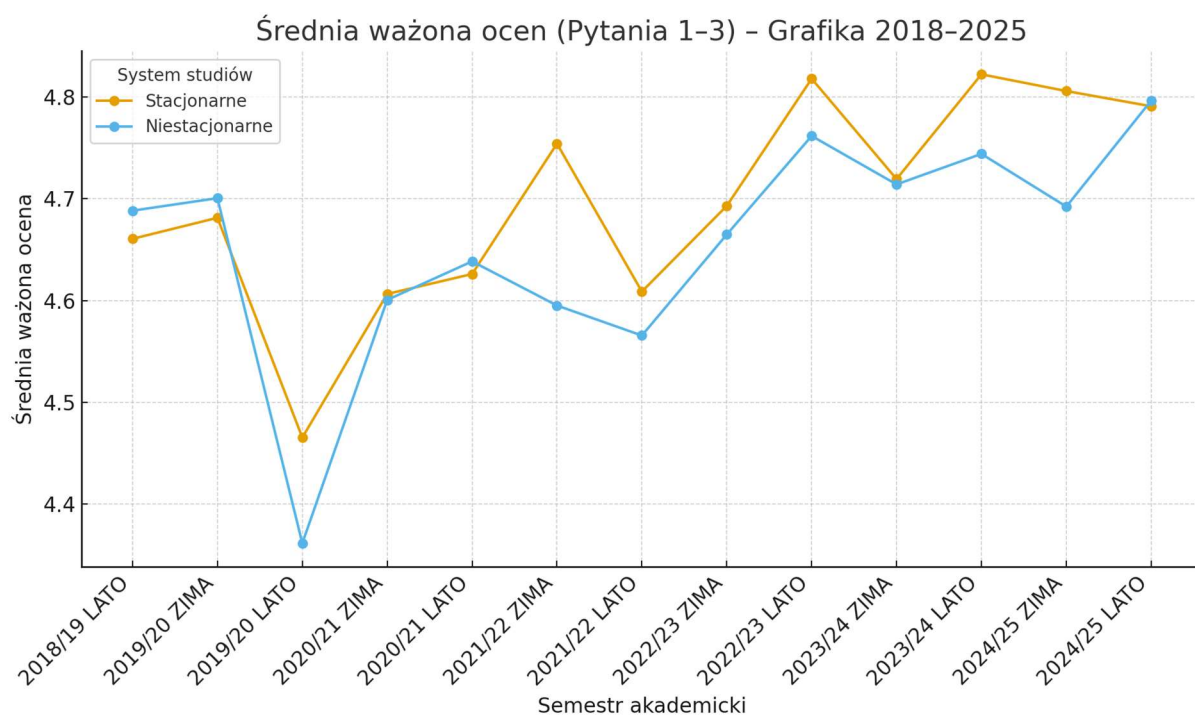
Tabela 2 – **Udziały ocen [%] i średnia ważona (pyt. 1–3)**

<i>Semestr</i>	<i>System studiów</i>	<i>Udział „1” [%]</i>	<i>Udział „2” [%]</i>	<i>Udział „3” [%]</i>	<i>Udział „4” [%]</i>	<i>Udział „5” [%]</i>	<i>Średnia ważona</i>
2018/19 LATO	niestacjonarne	2,27	2,82	4,28	5,05	85,57	4,69
2018/19 LATO	stacjonarne	2,18	2,48	5,60	6,57	83,17	4,66
2019/20 ZIMA	niestacjonarne	1,98	2,07	4,77	6,27	84,91	4,70
2019/20 ZIMA	stacjonarne	1,77	2,40	4,99	7,62	83,22	4,68
2019/20 LATO	niestacjonarne	6,80	5,21	7,05	6,94	74,00	4,36
2019/20 LATO	stacjonarne	4,15	4,56	7,58	8,01	75,69	4,47

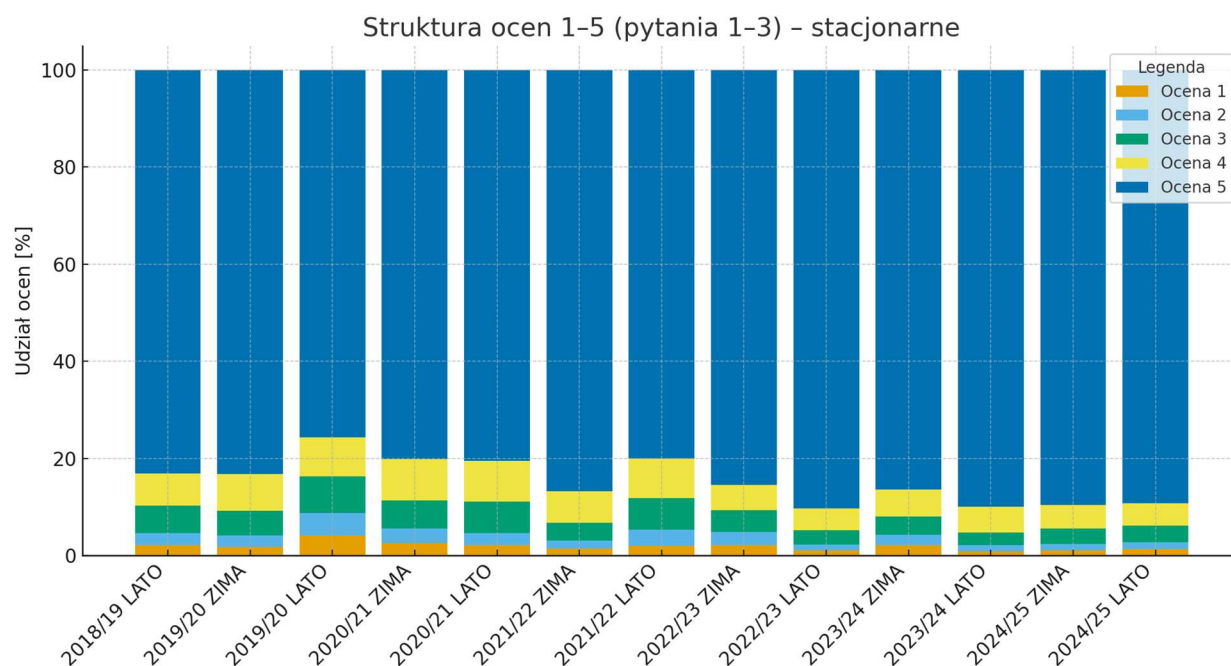
<i>Semestr</i>	<i>System studiów</i>	<i>Udział „1” [%]</i>	<i>Udział „2” [%]</i>	<i>Udział „3” [%]</i>	<i>Udział „4” [%]</i>	<i>Udział „5” [%]</i>	<i>Średnia ważona</i>
2020/21 ZIMA	niestacjonarne	3,24	3,09	5,38	6,96	81,34	4,60
2020/21 ZIMA	stacjonarne	2,63	2,90	5,85	8,43	80,19	4,61
2020/21 LATO	niestacjonarne	2,83	2,52	5,52	6,24	82,89	4,64
2020/21 LATO	stacjonarne	2,14	2,53	6,43	8,38	80,52	4,63
2021/22 ZIMA	niestacjonarne	3,35	2,67	5,85	7,36	80,77	4,60
2021/22 ZIMA	stacjonarne	1,48	1,65	3,64	6,43	86,80	4,75
2021/22 LATO	niestacjonarne	2,70	3,06	6,92	9,61	77,70	4,57
2021/22 LATO	stacjonarne	1,98	3,35	6,53	8,08	80,06	4,61
2022/23 ZIMA	niestacjonarne	2,64	2,77	4,53	5,56	84,49	4,66
2022/23 ZIMA	stacjonarne	2,10	2,70	4,51	5,19	85,51	4,69
2022/23 LATO	niestacjonarne	1,41	1,83	3,65	5,40	87,71	4,76
2022/23 LATO	stacjonarne	1,02	1,25	2,95	4,49	90,30	4,82
2023/24 ZIMA	niestacjonarne	2,28	1,86	3,97	5,95	85,95	4,71
2023/24 ZIMA	stacjonarne	2,10	2,17	3,78	5,59	86,36	4,72
2023/24 LATO	niestacjonarne	2,23	1,81	3,56	4,11	88,29	4,74
2023/24 LATO	stacjonarne	0,84	1,27	2,64	5,31	89,94	4,82
2024/25 ZIMA	niestacjonarne	2,52	2,38	4,12	5,31	85,67	4,69
2024/25 ZIMA	stacjonarne	1,08	1,24	3,25	4,88	89,55	4,81
2024/25 LATO	niestacjonarne	1,51	1,50	2,98	3,85	90,16	4,80

Semestr	System studiów	Udział „1” [%]	Udział „2” [%]	Udział „3” [%]	Udział „4” [%]	Udział „5” [%]	Średnia ważona
2024/25 LATO	stacjonarne	1,25	1,52	3,32	4,71	89,20	4,79

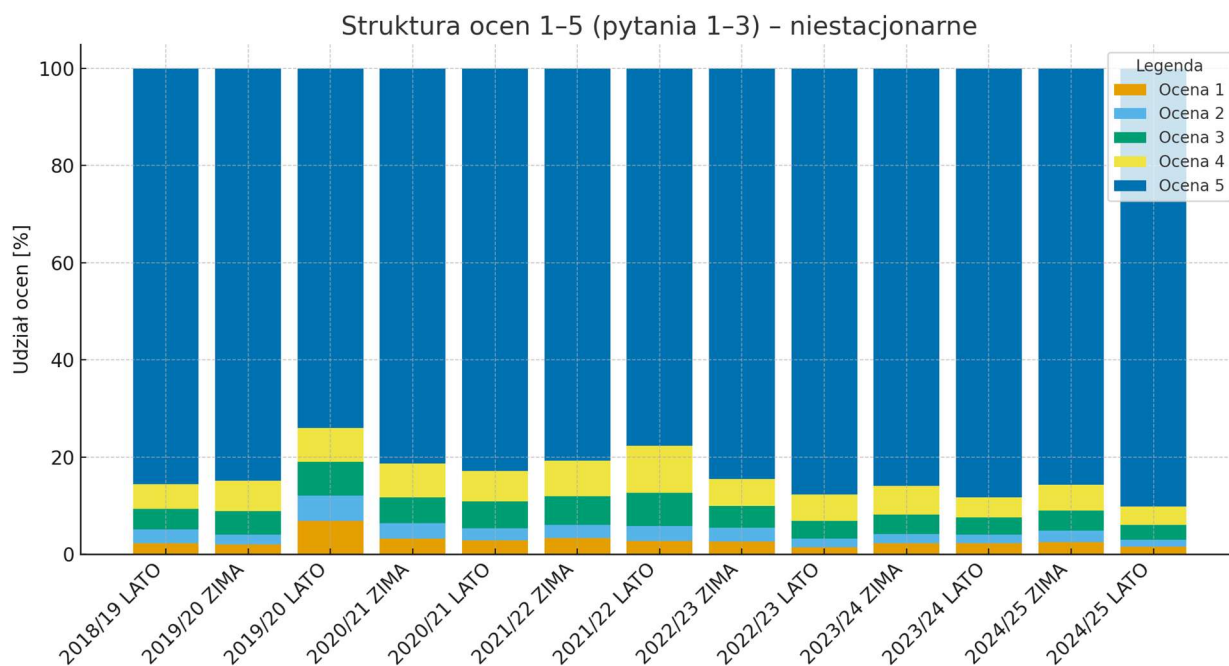
Wykres 1 - Trend średniej ważonej – pytania 1–3



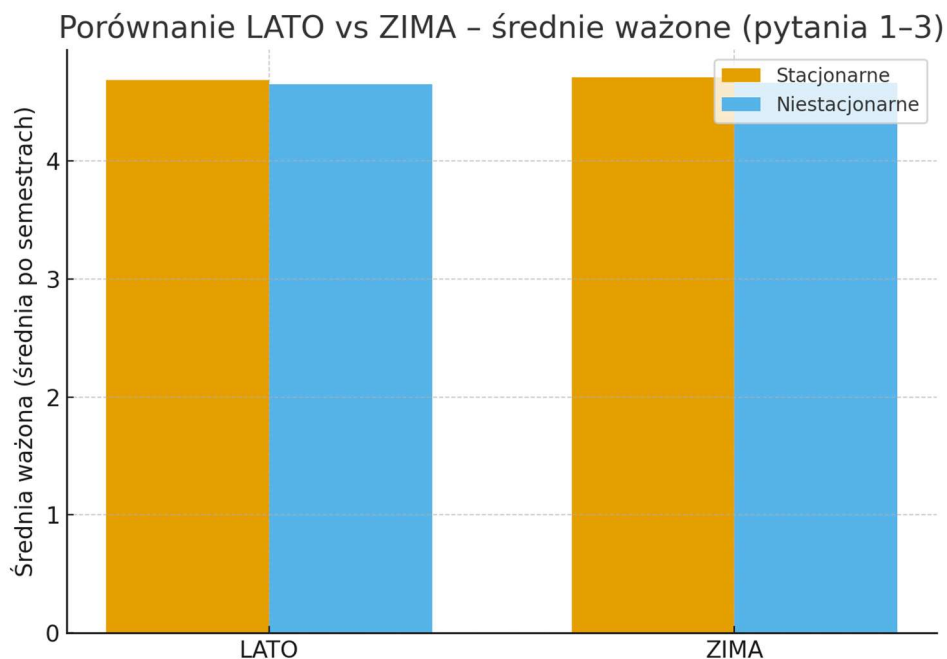
Wykres 2 - Struktura ocen 1–5 – studia stacjonarne



Wykres 3 - **Struktura ocen 1–5 – studia niestacjonarne**



Wykres 4 – **Semestr letni vs zimowy – średnie po semestrach (pyt. 1–3)**



Analiza danych z ostatnich lat wskazuje, że:

- zdecydowanie dominują oceny **4 i 5**, których łączny udział w większości semestrów przekracza **80–90%** liczby ocen,
- oceny **1 i 2** stanowią marginalny odsetek (zwykle 1–3%),

- średnie ważone ocen z pytań dotyczących przygotowania i przebiegu zajęć, sposobu ich prowadzenia oraz wsparcia materiałami dydaktycznymi kształtują się na poziomie około **4,6–4,8** w pięciostopniowej skali,
- widoczny jest **stabilny, wysoki poziom ocen** w kolejnych semestrach, bez oznak systemowego pogorszenia jakości.

Świadczy to o wysokiej satysfakcji studentów z jakości kształcenia oraz o skuteczności stosowanych rozwiązań dydaktycznych.

Jednocześnie analizy wykazują, że:

- średnie ocen na studiach stacjonarnych są na ogół nieznacznie wyższe niż na niestacjonarnych,
- w systemie niestacjonarnym nieco częściej pojawia się większy udział ocen pośrednich (3), co może wynikać ze specyfiki pracy studentów studiujących w trybie niestacjonarnym.

Wnioski te wykorzystywane są do wzmacniania wsparcia dydaktycznego i organizacyjnego szczególnie w grupie studentów niestacjonarnych (m.in. poprzez dostępność materiałów w UBIK, formy pracy zdalnej, elastyczne formy kontaktu z prowadzącymi).

Prodziekan ds. studenckich przygotowuje zbiorczy raport, który następnie trafia do:

- prorektora ds. kształcenia,
- dziekana,
- doradcy kierunku,
- pełnomocnika kierunku.

Wnioski z ankiet są bezpośrednio omawiane w trakcie spotkań roboczych.

Hospitacje zajęć

Hospitacje prowadzi dziekan oraz wyznaczeni nauczyciele akademicy.

Wyniki hospitacji służą do:

- identyfikacji dobrych praktyk,
- wskazania potrzeb szkoleniowych kadry,
- oceny jakości nowych prowadzących.

Przegląd programu studiów

Przegląd odbywa się co najmniej raz w roku i obejmuje:

- analizę aktualności treści programowych,
- ocenę adekwatności efektów uczenia się,
- analizę obciążeń ECTS,
- analizę danych z ankiet i hospitacji,
- ocenę zgodności programu z trendami w grafice, nowych mediach i rynku pracy.

Dziekan kieruje procesem przeglądu, jednak kluczowe role pełnią:

- prorektor, który porównuje kierunek z innymi programami w uczelni oraz z benchmarkami międzynarodowymi,
- doradca kierunku, który weryfikuje jakość komponentów artystycznych,
- pełnomocnik kierunku, który analizuje strukturę programu, metody dydaktyczne i powiązania między przedmiotami.

Doskonalenie programu studiów

Zmiany programowe są efektem pracy całego zespołu. System opiera się na:

- bieżącej wymianie informacji między prorektorem, dziekanem, doradcą i pełnomocnikiem,
- wnioskach z ankiet i hospitacji,
- konsultacjach ze studentami (realizowanych przez prodziekana),
- rozmowach z interesariuszami zewnętrznymi (prowadzą je prorektor, dziekan, doradca i pełnomocnik),
- analizie trendów artystycznych, projektowych i technologicznych.

Zmiany proponuje pełnomocnik kierunku i doradca kierunku, a dziekan przygotowuje finalną wersję nowego programu i przedstawia ją Senatowi do zatwierdzenia.

Ocena kadry dydaktycznej

Oceny nauczycieli akademickich dokonują:

- prorektor ds. kształcenia,
- dziekan Wydziału Informatyki i Grafiki.

Oceny te obejmują analizę:

- wyników ankiet,
- hospitacji,
- zaangażowania dydaktycznego i organizacyjnego,
- działalności artystycznej i naukowej.

Współpraca z interesariuszami zewnętrznymi

W kontaktach z instytucjami kultury, pracodawcami, organizacjami branżowymi, wydawnictwami i instytucjami sektora kreatywnego uczestniczą:

- prorektor ds. kształcenia,
- dziekan,
- doradca kierunku,
- pełnomocnik kierunku.

Zewnętrzne opinie stanowią ważne źródło wiedzy o aktualnych potrzebach rynku i inspirację dla zmian programowych.

Podsumowanie

System projektowania, monitorowania i doskonalenia programu studiów na kierunku grafika jest oparty na:

- jasno określonych rolach,
- systematycznej wymianie informacji,
- wykorzystaniu danych z ankiet i hospitacji,
- współpracy z interesariuszami zewnętrznymi,
- wiodącej roli dziekana i nadzorze prorektora ds. kształcenia.

Program studiów rozwijany jest w sposób ciągły i planowy, a jego zmiany powstają w ścisłej współpracy osób kluczowych dla jakości kształcenia.

Część II. Perspektywy rozwoju kierunku studiów

Analiza SWOT programu studiów na ocenianym kierunku:

	POZYTYWNE	NEGATYWNE
Czynniki wewnętrzne	Mocne strony 1. Nowoczesna i systematycznie modernizowana infrastruktura dydaktyczna (pracownie artystyczne, laboratoria komputerowe, pełna licencja Adobe Creative Campus). 2. Stabilny i doświadczony zespół dydaktyczny o aktywności artystycznej i naukowej (wystawy, publikacje, projekty). 3. Szeroka oferta specjalności odpowiadająca zapotrzebowaniu rynku: grafika cyfrowa, multimedia, projektowanie interfejsów, grafika 3D. 4. Wysoki poziom indywidualizacji nauczania dzięki małym grupom 5. Profesjonalna przestrzeń wystawiennicza: Galerii WIT, stała współpraca z galeriami Retroawangarda i Jaracza 8.	Słabe strony 1. Konieczność ciągłej i kosztownej aktualizacji sprzętu oraz oprogramowania przy szybkim tempie rozwoju technologii. 2. Wysoka intensywność pracy w pracowniach przy dużym obciążeniu indywidualnym prowadzących. 3. Cechy osobowości kandydatów na studia utrudniające osiągnięcie efektów uczenia się na studiach graficznych*. 4. Wzrost nadużyć w zakresie wykorzystywania generatywnej AI, utrudniających rzetelną weryfikację efektów uczenia się i wymagających intensyfikacji procedur kontrolnych.
Czynniki zewnętrzne	Szanse 1. Rosnące zapotrzebowanie rynku pracy na specjalistów z obszarów grafiki cyfrowej, UX/UI, animacji i 3D (wzrost branży gamedev, reklamowej, kreatywnej, multimedialnej). 2. Rozszerzanie programów międzynarodowych współpracy (Erasmus+, NAWA, bilateralne programy artystyczne). 3. Upowszechnianie technologii związanych z AI, VR i AR, otwierające nowe przestrzenie projektowe i artystyczne. 4. Możliwość intensyfikacji współpracy z biznesem kreatywnym i branżą IT	Zagrożenia 1. Zmiany demograficzne i kulturowe skutkujące spadkiem liczby kandydatów na studia 2. Niekorzystne mechanizmy rynkowe w obszarze edukacji wyższej utrudniające utrzymanie wysokiej jakości kształcenia. 3. Rosnąca dostępność komercyjnych kursów online, które w części konkurują z edukacją akademicką. 4. Dostęp do narzędzi twórczych opartych na generatywnej AI.

* Cechy osobowości utrudniające osiągnięcie efektów uczenia się na studiach graficznych:

- Niska wytrwałość i brak odporności na długotrwały proces twórczy
- Tendencja do unikania samodzielnej pracy koncepcyjnej
- Trudności z organizacją pracy i zarządzaniem czasem
- Niska odporność na krytykę i trudność w przyjmowaniu informacji zwrotnej
- Ograniczona umiejętność pracy zespołowej i komunikacji
- Nadmierne poleganie na narzędziach generatywnej AI
- Niedojrzałość emocjonalna i brak odpowiedzialności zawodowej

Część III. Załączniki

Załącznik nr 1. Zestawienia dotyczące ocenianego kierunku studiów

Tabela 1. Liczba studentów ocenianego kierunku

Poziom studiów	Rok studiów	Studia stacjonarne		Studia niestacjonarne	
		Dane sprzed 3 lat	Bieżący rok akademicki	Dane sprzed 3 lat	Bieżący rok akademicki
I stopnia	I	123	47	127	64
	II	110	77	123	85
	III	163	161	238	183
	IV				
II stopnia	I	20	19	46	41
	II	33	47	91	103
jednolite studia magisterskie	I				
	II				
	III				
	IV				
	V				
	VI				
Razem:		449	351	625	476

Tabela 1. Liczba absolwentów ocenianego kierunku w ostatnich trzech latach poprzedzających rok przeprowadzenia oceny

Poziom studiów	Rok ukończenia	Studia stacjonarne		Studia niestacjonarne	
		Liczba studentów, którzy rozpoczęli cykl kształcenia kończący się w danym roku	Liczba absolwentów w danym roku	Liczba studentów, którzy rozpoczęli cykl kształcenia kończący się w danym roku	Liczba absolwentów w danym roku
I stopnia	2022/2023	131	71	161	70
	2023/2024	133	81	156	85
	2024/2025	145	87	164	92
II stopnia	2022/2023	17	11	48	30
	2023/2024	18	15	47	23
	2024/2025	20	12	51	30
jednolite studia magisterskie	...				
	...				
	...				
Razem:		596	312	793	372

Tabela 3. Wskaźniki dotyczące programu studiów na ocenianym kierunku studiów, poziomie i profilu kształcenia określone rozporządzeniem Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861 z późn. zm.)

Nazwa wskaźnika	Liczba punktów ECTS/ Liczba godzin			
	Stopień I		Stopień II	
	Stacjonarne	Niestacjonarne	Stacjonarne	Niestacjonarne
Liczba semestrów i punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	6 / 180 (sem/ECTS)	6 / 180 (sem/ECTS)	4 / 120 (sem/ECTS)	4 / 120 (sem/ECTS)
Łączna liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów	2266	1711	1662	1312
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	91	69	67	43
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom związanym z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów	152	148	88	88
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	8	8	7	7
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	60	60	79	79
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym (jeżeli program studiów przewiduje praktyki)	2 / 120 (mce/godz)	2 / 120 (mce/godz)	-	-
W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego	60	-	-	-
W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:				
Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów / łączna liczba godzin zajęć na studiach prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.	2516 / 321	1912 / 252	1961 / 269	1562 / 269

Tabela 4. Zajęcia lub grupy zajęć związane z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów.

Studia stacjonarne I stopnia

Nazwa zajęć /grupy zajęć	Forma/formy zajęć	łączna liczba godzin	Liczba punktów ECTS
Pracownie warsztatowe	ćwiczenia, plenery	342	28
Projektowanie graficzne	wykłady, ćwiczenia, laboratoria, warsztaty, praktyki	227	20
Grafika cyfrowa 2D i 3D	ćwiczenia, laboratoria	418	36
Multimedia	wykłady, , ćwiczenia, laboratoria,	380	34
Interfejsy graficzne	ćwiczenia, laboratoria	380	34
Razem:		1747	152

Studia niestacjonarne I stopnia

Nazwa zajęć /grupy zajęć	Forma/formy zajęć	łączna liczba godzin	Liczba punktów ECTS
Pracownie warsztatowe	ćwiczenia, plenery	280	26
Projektowanie graficzne	wykłady, ćwiczenia, laboratoria, warsztaty, praktyki	186	20
Grafika cyfrowa 2D i 3D	ćwiczenia, laboratoria	342	36
Multimedia	wykłady, , ćwiczenia, laboratoria,	311	33
Interfejsy graficzne	ćwiczenia, laboratoria	311	33
Razem:		1430	148

Studia stacjonarne II stopnia

Nazwa zajęć /grupy zajęć	Forma/formy zajęć	łączna liczba godzin	Liczba punktów ECTS
Pracownie warsztatowe	ćwiczenia, plenery	152	10
Grafika projektowa i ilustracyjna	wykłady, ćwiczenia, laboratoria, warsztaty, praktyki	386	26
Grafika w nowych mediach	ćwiczenia, laboratoria	78	6
Multimedia zaawansowane	wykłady, , ćwiczenia, laboratoria,	386	27
Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	ćwiczenia, laboratoria	270	19
Razem:		1272	88

Studia niestacjonarne II stopnia

Nazwa zajęć /grupy zajęć	Forma/formy zajęć	łączna liczba godzin	Liczba punktów ECTS
Pracownie warsztatowe	ćwiczenia, plenery	112	10
Grafika projektowa i ilustracyjna	wykłady, ćwiczenia, laboratoria, warsztaty, praktyki	282	26
Grafika w nowych mediach	ćwiczenia, laboratoria	56	6
Multimedia zaawansowane	wykłady, , ćwiczenia, laboratoria,	282	27
Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	ćwiczenia, laboratoria	196	19
Razem:		928	88

Załącznik nr 2. Wykaz materiałów uzupełniających

1. Program studiów dla kierunku studiów, profilu i poziomu opisany zgodnie z art. 67 ust. 1 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. poz. 1668 z późn. zm.) oraz § 3–4 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861 z późn. zm.)
2. Obsada zajęć na kierunku, poziomie i profilu w roku akademickim, w którym przeprowadzana jest ocena.
3. Harmonogram zajęć na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych, obowiązujący w semestrze roku akademickiego, w którym przeprowadzana jest ocena, dla każdego z poziomów studiów.
4. Charakterystyka nauczycieli akademickich oraz innych osób prowadzących zajęcia.
5. Charakterystyka wyposażenia sal wykładowych, pracowni, laboratoriów i innych obiektów, w których odbywają się zajęcia związane z kształceniem na ocenianym kierunku, a także informacja o bibliotece i dostępnych zasobach bibliotecznych i informacyjnych.
6. Wykaz tematów prac dyplomowych uporządkowany według lat, z podziałem na poziomy oraz formy studiów.
7. Sylabusy przedmiotów