|  |  |
| --- | --- |
| 1. Nazwa kierunku | Grafika |
| 1. Poziom studiów | studia jednolite magisterskie |
| 1. Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 1. Forma studiów | stacjonarne |
| 1. Zakresy kształcenia prowadzone na kierunku | Grafika Projektowa, Grafika Artystyczna, Animacja |
| 1. Liczba semestrów oraz liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji na danym poziomie określona w programie studiów | 10 Semestrów/ 301 ECTS |
| 1. Język prowadzenia zajęć | polski |
| 1. Koncepcja kształcenia, w tym:   - zgodność kierunku i programu studiów ze strategią Uczelni  - wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych oraz zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami | Koncepcja kształcenia na kierunku Grafika jest zgodna z misją i strategią rozwoju uczelni. Odpowiada celom określonym w strategii jednostki oraz polityce zapewnienia jakości, a także uwzględnia wzorce i doświadczenia krajowe  i międzynarodowe właściwe dla danego zakresu kształcenia. Cele strategiczne i szczegółowe skierowano na potrzeby  i oczekiwania studentów oraz otoczenia społecznego  i gospodarczego. Koncepcja kształcenia na kierunku Grafika jest zgodna z misją i strategią rozwoju jako ośrodka dydaktycznego, tj: analizuje i udoskonala jakość kształcenia, analizuje efekty kształcenia w kontekście potrzeb społeczno-gospodarczych, prowadzi rozwój działań mających na celu jak najlepsze przygotowanie absolwentów do wymagań rynku pracy, stale podnosi kwalifikacje kadry naukowo-dydaktycznej, wdraża procedury służące doskonaleniu jakości kształcenia, podnosi jakość zaplecza aparaturowego, infrastruktury dydaktycznej oraz zaplecza socjalnego studentów. Stwarza pole do transferu wiedzy interdyscyplinarnej na poziomie międzynarodowym. Jednostka zapewnia monitorowanie procesu kształcenia poprzez powołanie Wydziałowego Zespołu ds. Jakości Kształcenia i Rady Programowej kierunku Grafika. W procesie określania koncepcji kształcenia, definiowania efektów uczenia się i dostosowywania do nich programów, biorą udział zarówno interesariusze wewnętrzni oraz interesariusze zewnętrzni.  Koncepcja kształcenia na kierunku Grafika ukierunkowana jest na jak najszersze uzyskanie umiejętności i wysokich kompetencji przez absolwentów w szeroko pojętej grafice projektowej, a więc tej bezpośrednio związanej z różnorodnymi działaniami w obszarze rynku, jednocześnie połączonej z umiejętnościami posługiwania się narzędziami warsztatu artystycznego oraz umiejętności związanych z animowaniem obrazu, co kształtuje sylwetkę absolwenta o rozległych umiejętnościach, które może wykorzystać w pracy w polu kultury i gospodarki.  Koncepcja kształcenia na kierunku Grafika, jak również prowadzona polityka jakości kształcenia, jest ściśle powiązana z potrzebami i oczekiwaniami zarówno studentów, jak i kadry naukowo-dydaktycznej. Przekłada się na aktywny udział zarówno studentów, jak i absolwentów, w różnych przedsięwzięciach krajowych i międzynarodowych, co jest potwierdzeniem dla właściwego zakresu kształcenia. |
| 1. Cele kształcenia | Celem kształcenia na studiach jednolitych magisterskich grafika jest osiągnięcie przez studentów wysokiego poziomu posługiwania się różnorodnymi środkami plastycznymi przynależnego do szeroko rozumianego pola grafiki. Świadome, samodzielne myślenie i działanie, które jest oparte o wiedzę teoretyczną z zakresu kultury i sztuki, a także znajomość tradycyjnych i nowoczesnych technik pracy - jest celem nadrzędnym kształcenia młodego grafika.  Kształcenie odbywa się przez pierwsze 4 semestry studiów w formie ogólnego kształcenia z szeroko rozumianej grafiki.  Po drugim roku studiów student wybiera jeden z 3 zakresów studiów, jednocześnie w mniejszym stopniu studiując wybrane elementy z pozostałych dwóch:  Są to:   1. Grafika Artystyczna - umożliwia dogłębne poznanie technologii przypisanych tradycyjnemu, a także cyfrowemu (nowoczesnemu) i postcyfrowemu warsztatowi graficznemu. 2. Grafika Projektowa - umożliwia dogłębne poznanie umiejętności związanych z designem graficznym w niezwykle szerokim spektrum. 3. Animacja - umożliwia dogłębne poznanie zaawansowanych technik animacji manualnej i cyfrowej. |
| 1. Opis sylwetki absolwenta, tj. określenie kwalifikacji absolwenta oraz tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta | Absolwent będzie posiadał wiedzę z zakresu grafiki artystycznej (warsztatowej), a także grafiki projektowej oraz animacji przy jednoczesnym ukształtowaniu podstaw wiedzy, umiejętności i świadomości artystycznej i projektowej. Zdobyty zakres kwalifikacji pozwoli absolwentowi zostać samodzielnym, niezależnym twórcą szeroko w zakresie rozumianej grafiki, wykorzystującym różnorodne narzędzia i techniki przypisane do dyscypliny.  Tytuł zawodowy: magister |
| 1. Opis kompetencji oczekiwanych od kandydata na studia | Kandydat powinien wykazać się:  Znajomością podstawowych terminów i pojęć z dyscypliny grafika i ogólną orientacją w kierunkach i okresach w sztuce. Kandydat powinien potrafić rysować i malować na poziomie podstawowym oraz posiadać umiejętności rozwiązywania podstawowych problemów graficznych w zadaniach. Kandydat powinien posiadać umiejętności z zakresu sztuk mediów: animacja, fotografia, grafika komputerowa na poziomie elementarnym/podstawowym. Wszystkie te umiejętności są weryfikowane podczas egzaminu wstępnego. |
| 1. Opis zasad rekrutacji | Postępowanie rekrutacyjne ma charakter konkursowy – egzamin wstępny. Warunki i tryb rekrutacji na studia na danych rok akademicki określa właściwa uchwała Senatu Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. |