

OGÓLNE INFORMACJE O KIERUNKU STUDIÓW

Obowiązuje od roku akademickiego 2026/2027

1.	Nazwa kierunku studiów	Grafika
2.	Poziom studiów	Studia jednolite magisterskie
3.	Profil studiów	ogólnoakademicki
4.	Forma lub formy studiów	stacjonarne
5.	Liczba semestrów	10 semestrów
6.	Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie	300 pkt. ECTS
7.	Tytuł zawodowy	magister
8.	Przyporządkowanie kierunku studiów do dziedziny nauki i dyscypliny naukowej lub artystycznej, (określenie procentowego udziału w przypadku przyporządkowania kierunku studiów do więcej niż jednej dyscypliny oraz wskazanie dyscypliny wiodącej, w ramach której będzie uzyskiwana ponad połowa efektów uczenia się)	dziedzina – sztuki dyscyplina wiodąca – sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki – 100 % Ogółem: 100% – 300 ECTS
9.	Różnice w stosunku do innych programów o podobnie zdefiniowanych celach i efektach uczenia się, prowadzonych w Uczelni i przypisanych do tej samej dyscypliny	Uczelnia nie prowadzi kierunków studiów o podobnie zdefiniowanych celach i efektach uczenia się przypisanych do tej samej dyscypliny: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.
10.	Opis sylwetki absolwenta obejmujący opis ogólnych celów kształcenia oraz możliwości zatrudnienia i kontynuacji studiów	Absolwent/Absolwentka kierunku Grafika, studia jednolite magisterskie ma przygotowani do pracy związanej z: tworzeniem identyfikacji wizualnej firm, projektowaniem wydawnictw, tworzeniem ilustracji, plakatów, przygotowaniem projektów do druku, fotografią, poligrafią, tworzeniem animacji i innych realizacji multimedialnych w tym mappingu oraz projektowaniem i modelowaniem 3D, a także ze sztuką tradycyjną, taką jak grafika warsztatowa. Przedmioty w zakresie historii oraz teorii sztuki pozwalają pełnić rolę animatora i organizatora wydarzeń artystycznych.

		<p>Absolwenci kierunku Grafika posługują się takimi narzędziami i oprogramowaniem jak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • grafika rastrowa - Adobe Photoshop • grafika wektorowa 2D - Adobe Illustrator • skład publikacji książkowych - Adobe In Design • montaż krótkich form filmowych - Adobe Premiere Pro • projektowanie animacji i innych form multimedialnych - Adobe After Effects • projektowanie 3D - Blender • grafika warsztatowa- serigrafia, offset, litografia, linoryt, miedzioryt, druk cyfrowy <p>Praktyki zawodowe jak i późniejsza praca mogą mieć miejsce w:</p> <ul style="list-style-type: none"> • agencjach graficznych • agencjach fotograficznych • agencjach reklamowych i marketingowych • zakładach poligraficznych • wydawnictwach • studiach filmowych i telewizyjnych • studiach tworzących gry komputerowe • instytucjach kultury • klasycznych i nowych mediach • freelancer realizujący projekty artystyczne i projektowe
11.	Język prowadzonych studiów	polski

Przewodniczący Senatu
Uniwersytetu Rzeszowskiego

prof. dr hab. Adam Reich
Rektor

OPIS ZAKŁADANYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Obowiązuje od roku akademickiego 2026/2027

Nazwa kierunku studiów		Grafika
Poziom studiów		Jednolite magisterskie
Profil studiów		Ogólnoakademicki
Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku studiów, poziomu i profilu kształcenia uwzględnia uniwersalne charakterystyki pierwszego stopnia dla poziomów 6 - 7 określone w ustawie z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (t.j. Dz. U. z 2024 r. poz.1606) oraz charakterystyki drugiego stopnia dla poziomów 6 – 7 określone w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. (Dz. U. z 2018 r., poz. 2218) w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6 – 8 Polskiej Ramy Kwalifikacji.		
Symbol kierunkowych efektów uczenia się	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia PRK*, **
Wiedza: absolwent zna i rozumie		
K_Wo1	elementy składające się na warsztat malarski, rzeźbiarski, rysunkowy, graficzny oraz warsztat pracy w oparciu o techniki cyfrowe, projektowania graficznego i multimedialnego, a także specyfikę środków ekspresji właściwych dla poszczególnych technik warsztatowych w kontekście teoretycznym i praktycznym	P7S_WG, P7S_WG(Sz)
K_Wo2	historyczne, społeczno-ekonomiczne i filozoficzne podstawy rozwoju sztuki dawnej, jak też współczesnej oraz podstawowe pozycje bibliograficzne z zakresu literatury przedmiotu, a także cechy stylistyczne pozwalające na orientacyjne datowanie dzieł sztuki charakterystycznych dla poszczególnych epok (także w sztuce nowych mediów)	P7S_WG, P7S_WG(Sz)
K_Wo3	tendencje rozwojowe i aktualne trendy z zakresu dyscyplin artystycznych, wskazując przykłady publikacji związanych z dziedzinami artystycznymi, dzieła sztuki oraz krytyczne piśmiennictwo o sztuce, a także funkcje, jakie pełni sztuka i krytyka artystyczna w życiu społeczno-politycznym człowieka	P7S_WG, P7S_WG(Sz)
K_Wo4	zakres możliwości wypowiedzi artystycznej przy udziale współczesnych narzędzi i programów	P7S_WG, P7S_WG(Sz)
K_Wo5	zasady ochrony praw autorskich i własności intelektualnej, w tym dynamikę zmian w procesach legislacyjnych w kontekście rozwoju technologii cyfrowych	P7S_WK
K_Wo6	zasady organizacji przedsięwzięć kulturalnych (wystawy, sympozja, konferencje, aukcje itp.) i ich rolę społeczno-ekonomiczną oraz znaczenie działań twórczych na rzecz interesu publicznego jako różnych form przedsiębiorczości	P7S_WK
K_Wo7	sposoby oddziaływania dzieł plastycznych na odbiorcę oraz metody uczenia się i organizowania pracy twórczej, a także zależności stylistyczne w odniesieniu do własnej twórczości i kategorie dzieł sztuki jako potencjalne źródła inspiracji	P7S_WG, P7S_WG(Sz)
K_Wo8	podstawy identyfikacji własnej twórczości zgodnie z kontekstem historyczno-kulturowym i przykładami tradycji twórczych oraz potencjał ich kreatywnej kontynuacji	P7S_WG, P7S_WG(Sz)

K_W09	strukturę pojęciową własnego języka wypowiedzi artystycznej – w oparciu o zdobytą wiedzę teoretyczną i praktyczną	P7S_WG, P7S_WG(Sz)
K_W10	fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji w odniesieniu do najnowszych osiągnięć z obszaru sztuki	P7S_WK
K_W11	poszerzoną problematykę obejmującą finansowe oraz organizacyjne aspekty działalności artystycznej	P7S_WG, P7S_WG(Sz)
Umiejętności: absolwent potrafi		
K_U01	biegle posługiwać się różnymi technikami warsztatu, poznanymi technologiami i aparaturą, eksperymentując i proponując własne rozwiązania formalne oraz warsztatowe poprzez trafny dobór środków wyrazu artystycznego w świadomym dążeniu do realizacji własnej koncepcji i określenia indywidualnego języka artystycznego	P7S_UW, P7S_UW(Sz), P7S_UU, P7S_UU(Sz)
K_U02	w sposób całościowy panować nad warształem technicznym w dziedzinie plastycznej, projektowej i multimedialnej	P7S_UW, P7S_UW(Sz)
K_U03	formułować własne koncepcje projektowe i artystyczne, konstruując wypowiedź twórczą w oparciu o świadome zastosowanie ugruntowanych wzorców kreacji; dążyć do ciągłego rozwoju własnej twórczości, samodzielnie planując swój rozwój artystyczny, jak też uczenie się przez całe życie	P7S_UU
K_U04	współdziałać i pracować w grupie (na przykład zespole projektowym), przyjmując w niej różne role (także kierownicze) i tworząc warunki do kreatywnego realizowania współpracy w ramach zespołu autorskiego, poszerzając oraz wzbogacając obszar wartości podejmowanych działań o charakterze artystyczno-naukowym; inspirować i syntetyzować koncepcje twórcze zespołu	P7S_UO
K_U05	dobierać odpowiednie metody i narzędzia do zamierzonego zadania artystycznego i projektowego, traktując dzieło jako etap w procesie kształtowania świadomości	P7S_UU
K_U06	efektywnie rozwijać własny potencjał twórczy i umiejętności kreatywne w oparciu o możliwości technik warsztatowych, projektowych i multimedialnych inspirować innych	P7S_UU
K_U07	opracowywać własne kreacje artystyczne w oparciu o reguły percepcji wizualnej z wykorzystaniem wyobraźni, intuicji i emocjonalności	P7S_UW, P7S_UW(Sz)
K_U08	opracować tekst odpowiadający zaawansowanym wymaganiom piśmiennictwa (sformułowanie i uzasadnienie celu; cytowanie źródeł; sporządzanie przypisów; zastosowanie warsztatu bibliograficznego)	P7S_UK, P7S_UK(Sz)
K_U09	przygotować wystąpienia (w postaci swobodnej wypowiedzi ustnej lub prezentacji z wykorzystaniem technik multimedialnych), przedstawiać treści naukowe i artystyczne oraz wyrażać idee i racje	P7S_UW, P7S_UK, P7S_UK(Sz)
K_U10	posługiwać się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego w zakresie słownictwa specjalistycznego (czytać ze zrozumieniem i analizować teksty ogólne i specjalistyczne), porozumiewać się płynnie i spontanicznie, z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych w stopniu umożliwiającym swobodną konwersację z obcokrajowcami na tematy ogólne oraz związane z grafiką jako dyscypliną sztuki	P7S_UK
K_U11	napisać jasny i spełniający warunki formalne tekst na wiele tematów ogólnych oraz związanych ze studiowaną dyscypliną w języku polskim i obcym; formułować i wyrażać w języku polskim i obcym w mowie i piśmie własne poglądy w sprawach dotyczących	P7S_UK

	kultury, życia społecznego, problemów zawodowych i kwestii światopoglądowych	
K_U12	publicznie prezentować własne dokonania badawcze i twórcze z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego oraz z wykorzystaniem odpowiednich rozwiązań technicznych i merytorycznych	P7S_UK, P7S_UK(Sz)
Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do		
K_Ko1	wykorzystania analizy i interpretacji jako narzędzia do formułowania idei, a także niezależnej krytycznej opinii i argumentacji	P7S_KK
K_Ko2	uzupełniania wiadomości i umiejętności w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego oraz dzielenia się zdobytą wiedzą z innymi osobami	P7S_KK, P7S_KK(Sz)
K_Ko3	postrzegania istotnej roli obszarów teorii i praktyki w poszukiwaniu bodźców do budowania niezależnej postawy twórczej, a także jako pomoc w rozwiązywaniu problemów artystycznych w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji	P7S_KR, P7S_KR(Sz)
K_Ko4	świadomego i efektywnego wykorzystania własnych uwarunkowań psychologiczno-emocjonalnych w konfrontacji z nowymi zmieniającymi się okolicznościami, jak również podczas realizacji projektów twórczych oraz panowania nad własnymi zachowaniami, radzenia sobie w sytuacjach stresowych związanych z publicznymi prezentacjami	P7S_KK, P7S_KK(Sz)
K_Ko5	krytycznej oceny swoich możliwości i osiągnięć, a także rzeczowej i konstruktywnej krytyki działań innych osób oraz do precyzowania refleksji dotyczących naukowych i etycznych aspektów własnej pracy	P7S_KK, P7S_KK(Sz)
K_Ko6	podejmowania dyskusji z poszanowaniem odrębności poglądów, werbalizując konstruktywne uwagi w konfrontacji z innymi postawami twórczymi	P7S_KK
K_Ko7	podjęcia działań na rzecz środowiska społecznego, będąc zorientowanym w wielu aspektach prawidłowej realizacji przedsięwzięć kulturalnych z wykazaniem troski o ich efektywny przebieg	P7S_KO
K_Ko8	odpowiedzialnego upowszechniania i wymiany dorobku kulturalnego i naukowego, prezentując zadania o złożonej problematyce artystyczno-naukowej w sposób komunikatywny działając i myśląc w sposób przedsiębiorczy	P7S_KO, P7S_KO(Sz), P7S_KR, P7S_KR(Sz)

* W przypadku realizacji programu studiów prowadzącego do uzyskania kompetencji inżynierskich, obok odniesień do charakterystyk efektów uczenia się z I części załącznika, należy uwzględnić odniesienia do charakterystyk efektów uczenia się z części III zakończone określeniem (Inż), np. P6S_WG (Inż)

** W przypadku kierunku studiów przypisanego do dziedziny sztuki, obok odniesień do charakterystyk efektów uczenia się z I części załącznika, należy uwzględnić odniesienia do charakterystyk efektów uczenia się z części II zakończone określeniem (Sz), np. P6S_WG (Sz)

Przewodniczący Senatu
Uniwersytetu Rzeszowskiego

prof. dr hab. Adam Reich
Rektor

CHARAKTERYSTYKA I WARUNKI REALIZACJI PROGRAMU STUDIÓW

Obowiązuje od roku akademickiego 2026/2027

Nazwa kierunku studiów		Grafika
Poziom studiów		Studia jednolite magisterskie
Profil studiów		ogólnoakademicki
1.	Łączna liczba godzin zajęć	st. stacjonarne
		4145 godz. + 90 godz. praktyki zawodowe
2.	Liczba punktów ECTS dla poszczególnych dyscyplin w ogólnej liczbie punktów ECTS wymaganych do ukończenia studiów na kierunku	dziedzina – sztuki dyscyplina wiodąca – sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki 100 % – 300 ECTS
3.	Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	stacjonarne Łączna liczba punktów wynosi 165 ECTS , jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia na kierunku Grafika – studia jednolite magisterskie
4.	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejsza niż 5 pkt ECTS – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych wynosi: 27 ECTS Zajęcia z obszaru nauk humanistycznych i społecznych: - Wiedza o sztuce – 12 ECTS - Historia grafiki – 5 ECTS - - Grafika XX w. – 1 ECTS - Analiza sztuki współczesnej – 2 ECTS - Współczesna krytyka artystyczna – 3 ECTS - Filozofia sztuki – 1 ECTS - Marketing sztuki 2 ECTS - Wiedza prawna i ochrona własności intelektualnej – 1 ECTS
5.	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć do wyboru (nie mniej niż 30% ogólnej liczby punktów ECTS)	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć do wyboru – 117 ECTS (stanowi to 39% ogólnej liczby ECTS cyklu kształcenia) Przedmioty do wyboru: - Język obcy nowożytny – 12 ECTS - Seminarium dyplomowe – 12 ECTS - Media rysunkowe (Ilustracja) lub Techniki warsztatowe w zastosowaniu użytkowym – 6 ECTS - Przedmiot ogólnouczelniany – 2 ECTS

		<p>- Pracownia projektowa I lub Pracownia projektowa II lub Pracownia multimedialna – 43 ECTS</p> <p>- Pracownia grafiki warsztatowej druku wypukłego lub Pracownia grafiki warsztatowej druku wklęsłego lub Pracownia grafiki warsztatowej druku płaskiego lub Pracownia druku cyfrowego – 42 ECTS</p>
6.	Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego (w przypadku studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich prowadzonych w formie studiów stacjonarnych)	Zajęcia z wychowania fizycznego – 60 godz.
7.	Łączna liczba punktów ECTS przypisana do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne – dotyczy profilu praktycznego	Nie dotyczy
8.	Łączna liczba punktów ECTS przypisana do zajęć związanych z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach do których przyporządkowany jest kierunek studiów, uwzględniających przygotowanie studentów do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności – dotyczy profilu ogólnoakademickiego	<p>Łączna liczba punktów ECTS przypisana do zajęć związanych z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki – 173 ECTS</p> <p>Moduły zajęć powiązane z prowadzonymi badaniami naukowymi w dyscyplinie: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki związanej z kierunkiem grafika – studia jednolite magisterskie, służące zdobywaniu przez studentów pogłębionej wiedzy oraz umiejętności prowadzonych badań naukowych.</p> <p>Przedmioty podstawowe: Fotografia z elementami fotografii reklamowej 10 ECTS</p> <p>Przedmioty kierunkowe: Grafika 3D 11 ECTS PGW druk wypukły 9 ECTS PGW druk wklęsły 9 ECTS PGW druk płaski 9 ECTS PGW druk cyfrowy 9 ECTS PGW serigrafia 6 ECTS Projektowanie graficzne 16 ECTS Multimedia 9 ECTS</p> <p>Magisterska Pracownia Artystyczna: – do wyboru: grafika projektowa i multimedialna – 43 ECTS: - Pracownia projektowa I - Pracownia projektowa II - Pracownia multimedialna – do wyboru: grafika warsztatowa – 42 ECTS: - Pracownia grafiki warsztatowej druku wypukłego - Pracownia grafiki warsztatowej druku wklęsłego - Pracownia grafiki warsztatowej druku płaskiego - Pracownia druku cyfrowego</p>
9.	Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS przypisana do praktyk	<p>Liczba godzin: 90 godz.</p> <p>Punkty ECTS – 4</p> <p>Praktyka zawodowa jest integralną częścią planu studiów. Student realizuje praktykę zawodową w 5 semestrze.</p> <p>Praktyka studencka realizowana jest w przedsiębiorstwach, instytucjach, zakładach produkcyjnych oraz innych podmiotach związanych ze specyfiką kierunku studiów np.: galerie, centra sztuki,</p>

		<p>muzea, instytucje kulturalne, ośrodki edukacji i upowszechniania sztuki, wydawnictwa, drukarnie, ośrodki telewizyjne, studia reklamowe.</p> <p>W związku z tym, że kierunek studiów Grafika, studia jednolite magisterskie nie ma charakteru pedagogicznego, więc praktyka nie może odbywać się w placówkach oświatowych.</p> <p>Praktyka realizowana jest na podstawie porozumienia zawartego pomiędzy Uczelnią, a zakładem pracy. Porozumienie to powinno określać, w szczególności: podstawę odbywania praktyki, program praktyki, warunki oraz czas trwania praktyki.</p> <p>Praktyka jest realizowana w czasie trwania semestru zimowego w minimalnym wymiarze 90 godzin i nie może kolidować z obowiązkowymi zajęciami dydaktycznymi na uczelni.</p> <p>Nadzór dydaktyczno-wychowawczy oraz organizacyjny nad praktyką na danym kierunku studiów sprawuje koordynator praktyk powołany przez Prorektora ds. Studenckich i Kształcenia na wniosek Dziekana.</p> <p>Bezpośredni nadzór nad przebiegiem praktyki w zakładzie pracy, sprawuje kierownik zakładu pracy lub osoba przez niego upoważniona, zwana dalej jako Opiekun Praktyki.</p> <p>Praktykę zalicza Koordynator praktyk poprzez wpisanie oceny do systemu Wirtualna Uczelnia.</p> <p>Niezaliczenie praktyki, zgodnie z programem studiów i planami praktyk traktowane jest jak niezaliczenie semestru.</p> <p>Z tytułu wykonywania praktyki studentowi nie przysługuje żadne wynagrodzenie.</p> <p>Zwolnienie z odbywania praktyk</p> <p>Zgodnie z Regulaminem studiów student może być zwolniony z odbywania praktyki na podstawie zaświadczenia z zakładu pracy, potwierdzającego zatrudnienie zgodne z profilem studiów.</p>
10.	Opis sposobów weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia	<p>Dla wszystkich założonych w programie studiów efektów uczenia się zostały dobrane adekwatne i odpowiednio zróżnicowane metody ich weryfikacji. Uszczegółowienia dotyczące sposobów weryfikacji efektów uczenia się zostały przedstawione w sylabusach przedmiotów.</p> <p>Do najczęściej stosowanych metod należą: kontrola postępu prac w formie cyklicznych przeglądów, korekty prowadzone w trakcie zajęć w tym sprawdzenie umiejętności werbalizowania krytycznych sądów na temat własnych prac, obserwacja pracy studenta podczas zajęć, uczestnictwo w dyskusji, prezentacje, kolokwia, wystawy końcowo roczne i wreszcie egzaminy ustne i pisemne. Weryfikacja efektów uczenia się możliwa jest także dzięki udziałowi studenta w konkursach i projektach zewnętrznych. Kluczowe dla programu efekty uczenia się sprawdzane są również w ramach pracy dyplomowej oraz na egzaminie dyplomowym. Do egzaminu dyplomowego student przedkłada pracę teoretyczną oraz pracę artystyczną, którą tworzył w dwóch wybranych przez siebie</p>

		pracowniach dyplomowych: jedna praca dyplomowa zrealizowana w pracowni grafiki warsztatowej, druga w pracowni projektowej lub multimedialnej.
11.	Warunki ukończenia studiów	Warunkiem ukończenia studiów jest uzyskanie określonych w programie studiów efektów uczenia się i wymaganej liczby punktów ECTS w wysokości 300, odbycie przewidzianych w programie praktyk, wykonanie pracy dyplomowej teoretycznej i artystycznej, oraz zdanie z wynikiem pozytywnym egzaminu dyplomowego.

Warunki realizacji programu studiów

Lp.	Przedmioty lub grupy przedmiotów	Kierunkowe efekty uczenia się przypisane do przedmiotów/grup przedmiotów	Liczba godzin		Forma zaliczenia	Liczba pkt ECTS
			studia stacjonarne	studia niestacjonarne		
Przedmioty ogólne						
1.	Język obcy nowożytny	K_U10, K_U11, K_Ko4,	180	-	ZO, E 8	12
2.	Przedmiot ogólnouczelniany	-	30	-	Z	2
3.	Wychowanie fizyczne	K_Uo4	60	-	ZO	-
4.	Szkolenie BHP (godziny szkolenia nie wliczone do planu studiów)		4	-	-	-
Razem przedmioty ogólne:			270	-	-	14
Grupa przedmiotów podstawowych						
5.	Wiedza o sztuce	K_Wo2, K_Wo7, K_Uo9, K_Ko1, K_Ko4	130	-	Z, E 3,6	12
6.	Historia grafiki	K_Wo2, K_Wo7, K_Wo8, K_Uo9, K_U11, K_Ko1, K_Ko4	60	-	Z, E 2	5
7.	Grafika XX w.	K_Wo2, K_Wo7, K_Ko1	15	-	Z, E 3	1
8.	Analiza sztuki współczesnej	K_Wo2, K_Wo3, K_Wo7, K_W10, K_Uo9, K_U11, K_Ko1, K_Ko4	45	-	Z, E 7	2
9.	Współczesna krytyka artystyczna	K_Wo2, K_Wo3, K_Wo7, K_Wo8, K_W10, K_Uo9, K_U11, K_Ko1, K_Ko4	45	-	Z, E 10	3
10.	Filozofia sztuki	K_Wo2, K_Wo7, K_Uo9, K_U11, K_Ko1	15	-	ZO	1
11.	Marketing sztuki	K_Wo6, K_U12, K_Ko7	30	-	ZO	2
12.	Wiedza prawna i ochrona własności intelektualnej	K_Wo5, K_Wo6, K_Ko7, K_Ko8	15	-	ZO	1
13.	Rysunek	K_Wo1, K_Uo1, K_Uo5, K_Uo6, K_Uo7, K_Ko4, K_Ko5	285	-	ZO, E 4	13
14.	Malarstwo	K_Wo1, K_Uo1, K_Uo5, K_Uo6, K_Uo7, K_Ko4, K_Ko5	225	-	ZO, E 3	10
15.	Rzeźba	K_Wo1, K_Uo1, K_Uo5, K_Uo6, K_Uo7, K_Ko4, K_Ko5	120	-	ZO, E 2	6

16.	Struktury wizualne	K_Wo1, K_Uo1, K_Uo5, K_Uo6, K_Uo7, K_Ko2, K_Ko5	60	-	ZO, E2	4
17.	Typografia z elementami liternictwa	K_Wo1, K_Uo1, K_Uo5, K_Uo6, K_Ko4, K_Ko5	150	-	ZO, E4	9
18.	Fotografia z elementami fotografii reklamowej	K_Wo1, K_Wo4, K_Uo1, K_Uo5, K_Uo2	150	-	ZO, E6	10
19.	Warsztaty autorskie	K_Wo1, K_Uo1, K_Uo2, K_Ko5,	10	-	Z	2
Razem grupa przedmiotów podstawowych:			1355	-	-	81
Grupa przedmiotów kierunkowych						
20.	Grafika 3D	K_Wo1, K_Wo4, K_Uo1, K_Uo5, K_Uo6, K_Ko2, K_Ko4, K_Ko5	150	-	ZO, E7	11
21.	Podstawy grafiki warsztatowej: Druk wypukły	K_Wo1, K_Uo1, K_Uo5, K_Uo6, K_Uo7, K_Ko4, K_Ko5	180	-	ZO, E5	9
22.	Podstawy grafiki warsztatowej: Druk wklęsły	K_Wo1, K_Uo1, K_Uo5, K_Uo6, K_Uo7, K_Ko4, K_Ko5	180	-	ZO, E3	9
23.	Podstawy grafiki warsztatowej: Druk płaski	K_Wo1, K_Uo1, K_Uo5, K_Uo6, K_Uo7, K_Ko4, K_Ko5	180	-	ZO, E4	9
24.	Podstawy grafiki warsztatowej: Druk cyfrowy	K_Wo1, K_Wo4, K_Uo1, K_Uo5, K_Uo6, K_Uo7, K_Ko4, K_Ko5	90	-	ZO, E6	9
25.	Podstawy grafiki warsztatowej: Serigrafia	K_Wo1, K_Uo1, K_Uo5, K_Uo6, K_Uo7, K_Ko4, K_Ko5	120	-	ZO	6
26.	Technologie internetowe	K_Wo1, K_Wo4, K_Uo2, K_Ko2	60	-	ZO	4
27.	Projektowanie graficzne	K_Wo1, K_Wo4, K_Uo1, K_Uo5, K_Uo6, K_Ko2, K_Ko4, K_Ko5	300	-	ZO, E6	16
28.	Obrazowanie AI	K_Wo1, K_Wo3, K_W10, K_Ko2, K_Uo1	30	-	ZO	2
29.	Techniki cyfrowe	K_Wo1, K_Wo4, K_Uo1, K_Uo5, K_Uo6, K_Ko2, K_Ko4, K_Ko5	60	-	ZO, E2	4
30.	Multimedia	K_Wo1, K_Wo4, K_Uo1, K_Uo5, K_Uo6, K_Ko2, K_Ko4, K_Ko5	120	-	ZO, E6	9
31.	Przygotowanie do druku	K_Wo1, K_Wo4, K_Uo1, K_Uo5, K_Uo6, K_Uo7, K_Ko5	45	-	ZO	2
32.	Działania interdyscyplinarne	K_Wo1, K_Wo4, K_Uo1, K_Uo2, K_Ko2	90	-	ZO	8
33.	Praktyka zawodowa	K_Wo6, K_Uo4, K_Ko4	90	-	ZO	4
Razem grupa przedmiotów kierunkowych:			1695	-	-	102
Grupa przedmiotów kierunkowych do wyboru/ specjalność/ ścieżka kształcenia w zakresie						
34.	Seminarium dyplomowe	K_Wo5, K_Uo8, K_Uo9, K_U12	75	-	Z	12
35.	Media rysunkowe (ilustracja)	K_Wo1, K_Wo4, K_Uo1, K_Uo5, K_Uo6, K_Uo7, K_Ko2, K_Ko4, K_Ko5	120	-	ZO, E7	6

36.	Techniki warsztatowe w zastosowaniu użytkowym	K_Wo1, K_Wo2, K_Uo1, K_Uo5, K_Uo9, K_Ko2				
37.	Magisterska Pracownia Artystyczna: - Pracownia projektowa I - Pracownia projektowa II - Pracownia multimedialna	K_Wo1, K_Wo4, K_Wo9, K_Uo1, K_Uo2, K_Uo3, K_U12, K_Ko2, K_Ko3, K_Ko4, K_Ko5, K_Ko6	360	-	ZO, E 10	43
38.	Magisterska Pracownia Artystyczna: - Pracownia grafiki warsztatowej druku wypukłego - Pracownia grafiki warsztatowej druku wklęsłego - Pracownia grafiki warsztatowej druku płaskiego - Pracownia druku cyfrowego	K_Wo1, K_Uo1, K_Uo2, K_Uo3, K_Uo7, K_U12, K_Ko3, K_Ko4, K_Ko5, K_Ko6	360	-	ZO, E 10	42
Razem grupa przedmiotów kierunkowych do wyboru:			915	-	-	103
Ogółem:			4115	-	-	300

Opis przebiegu studiów z uwzględnieniem kolejności przedmiotów, zasad wyboru przedmiotów obieralnych oraz zasad realizacji ścieżek kształcenia:

Student/ka w semestrze 6 dokonuje wyboru jednego z dwóch przedmiotów z planu studiów:

Media rysunkowe (ilustracja) lub Techniki warsztatowe w zastosowaniu użytkowym.

W semestrze 7 student/tka wybiera po jednej pracowni dyplomowej z grupy przedmiotów kierunkowych do wyboru: **Magisterska Pracownia Artystyczna – Pracownia projektowa I lub II lub Pracownia multimedialna** i jedną pracownię: **Magisterska Pracownia Artystyczna – Pracownia grafiki warsztatowej druku wypukłego lub Pracownia grafiki warsztatowej druku wklęsłego lub Pracownia grafiki warsztatowej druku płaskiego lub Pracownia grafiki warsztatowej druku cyfrowego.**

W semestrze 8 student/tka wybiera jedną z grup seminarium dyplomowego. Przed podjęciem decyzji o zapisie do grupy seminaryjnej studenci są zapoznawani z zagadnieniami, którymi zajmują się promotorzy prac teoretycznych. Wszystkie przedmioty kierunkowe do wyboru studenci wybierają zgodnie ze swoimi zainteresowaniami.

W trakcie pierwszego roku studiów student zobowiązany jest do odbycia szkolenia bibliotecznego w formie kursu e-learningowego oraz kursu BHP.

Przewodniczący Senatu
Uniwersytetu Rzeszowskiego

prof. dr hab. Adam Reich
Rektor