



Wyższa Szkoła Bankowa w Toruniu  
Wydział Finansów i Zarządzania

Program studiów  
dla kierunku  
design w biznesie  
studia pierwszego stopnia

Studia: stacjonarne, niestacjonarne  
Profil: praktyczny

**I. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA KIERUNKU STUDIÓW**

<b>nazwa kierunku studiów</b>	design w biznesie	
<b>Poziom kształcenia</b> (studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)	studia pierwszego stopnia	
<b>Profil kształcenia</b>	praktyczny	
<b>Forma studiów</b> stacjonarne/niestacjonarne	Stacjonarne, niestacjonarne	
<b>Czas trwania studiów (w semestrach)</b>	6	
<b>Łączna liczba punktów ECTS dla danej formy studiów</b>	180	
<b>Łączna liczba godzin określona w programie studiów</b>	Studia stacjonarne 3078	Studia niestacjonarne 2424-2426
<b>Tytuł zawodowy nadawany absolwentom</b>	licencjat	
<b>Wymiar praktyk zawodowych.</b>	960 godzin (6 miesięcy)	
<b>Język prowadzenia studiów</b>	polski	
<b>Rok rozpoczęcia cyklu kształcenia</b>	2022/23, marzec 2023	

**II. EFEKTY UCZENIA SIĘ**

Symbol efektu uczenia się na kierunku	Efekty uczenia się dla studiów pierwszego stopnia na kierunku DESIGN W BIZNESIE	Odniesienie do charakterystyk efektów uczenia się dla poziomu 6	Odniesienie do charakterystyk efektów uczenia się dla poziomu 6 dla dziedziny sztuki (rozwińcie)
<b>WIEDZA - absolwent zna i rozumie:</b>			
DWB_I_W01	dorobek z zakresu malarstwa, fotografii, rzeźby i architektury, historii rzemiosła artystycznego oraz style w sztuce i tradycje twórcze przydatne w zakresie studiowanego kierunku design w biznesie	P6S_WG	P6S_WG
DWB_I_W02	pojęcie stylu i formy oraz kategorii estetycznej niezbędnej w projektowaniu	P6S_WG	P6S_WG
DWB_I_W03	niezbędne w projektowaniu relacje pomiędzy stylami w sztuce a tradycjami twórczymi oraz ma świadomość interdyscyplinarności designu jako łącznika świata techniki ze światem marketingu.	P6S_WG	P6S_WG
DWB_I_W04	różne techniki i metody kreacji graficznej (cyfrowej i analogowej) z uwzględnieniem zasad projektowania i modyfikacji obiektów wzorniczych .	P6S_WG	P6S_WG
DWB_I_W05	zagadnienia w zakresie towaroznawstwa i stosowania różnorodnych materiałów w proponowanych rozwiązaniach projektowych, niezbędne do oceny i kreowania trendów współczesnego designu.	P6S_WG P6S_WK	P6S_WG
DWB_I_W06	normy i standardy w poszczególnych obszarach działalności przedsiębiorstwa i organizacji w szczególności w odniesieniu do wzornictwa, w tym normy towarowe, jakościowe, prawne i społeczne	P6S_WG P6S_WK	P6S_WG
DWB_I_W07	role i funkcje procesu zarządzania	P6S_WG	

DWB_I_W08	znaczenie designu w zakresie komunikacji przedsiębiorstwa i organizacji z rynkiem i jego otoczeniem w skali krajowej i międzynarodowej.	P6S_WG	
DWB_I_W09	zewnętrzne uwarunkowania działalności marketingowej i ich wpływ na realizowane działania projektowe	P6S_WK	
DWB_I_W10	metody i narzędzia prowadzenia badań w poszczególnych obszarach działalności przedsiębiorstwa ze szczególnym uwzględnieniem projektowania działań marketingowych	P6S_WG	
DWB_I_W11	atrybuty marki, przedsiębiorstwa oraz organizacji	P6S_WG	
DWB_I_W12	zagadnienia z zakresu psychologii oraz socjologii w odniesieniu do zachowań konsumenckich oraz znaczenie komunikatów reklamowych dla sukcesów przedsiębiorstwa i organizacji	P6S_WG P6S_WK	
DWB_I_W13	pojęcie kultury organizacyjnej oraz jej wpływ na sprawność działalności zespołowej i indywidualnej	P6S_WG P6S_WK	
DWB_I_W14	zagadnienia z zakresu współczesnych finansów, a zwłaszcza finansów przedsiębiorstw związanych z obszarem designu	P6S_WG	
DWB_I_W15	znaczenie własności intelektualnej (własności przemysłowej, praw autorskich, praw reklamy i praw pokrewnych)	P6S_WG P6S_WK	P6S_WG
<b>UMIĘTNOŚCI - absolwent potrafi:</b>			
DWB_I_U01	uczestniczyć w procesie projektowania, np. logo, reklamy, folderu, strony www, dress-code'u, wyposażenia wnętrza, produktu, opakowania	P6S_UW P6S_UO	P6S_UW
DWB_I_U02	uzasadniać i oceniać decyzje i strategie projektowe oraz wyrażać opinię o problemach związanych z projektowaniem, uwzględniając złożoność zadań designerskich	P6S_UW P6S_UK	P6S_UW P6S_UK
DWB_I_U03	stosować techniki rysunkowe jako podstawowy sposób zapisu zamysłu projektowego, uwzględniając inne różnorodne techniki plastyczne przy jego realizacji	P6S_UW	P6S_UW P6S_UU
DWB_I_U04	wykorzystywać technologię komputerową do wspomagania procesu projektowania materiałów marketingowych, obiektów, prezentacji oraz realizacji celów technologicznych	P6S_UW	P6S_UW
DWB_I_U05	w działaniach marketingowych i reklamowych wykorzystywać metody zarządzania projektami, uczestniczyć w procesach podejmowania decyzji operacyjnych i taktycznych oraz ocenie proponowanych rozwiązań	P6S_UW P6S_UO	
DWB_I_U06	stosować odpowiednie narzędzia i techniki reklamy na rynku konsumenckim i przeprowadzać analizę uwarunkowań i skuteczności stosowanego przekazu reklamowego	P6S_UW	
DWB_I_U07	interpretować zjawiska i procesy w przedsiębiorstwie, w szczególności w zakresie komunikowania z rynkiem	P6S_UW	
DWB_I_U08	wykorzystywać wiedzę teoretyczną z zakresu współczesnych finansów w praktyce w kontekście specyfiki designu w biznesie	P6S_UW	
DWB_I_U09	przygotowywać typowe prace pisemne i wystąpienia ustne, dotyczące zagadnień z designu i biznesu, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych przy użyciu nowoczesnych technologii	P6S_UK P6S_UU	P6S_UK
DWB_I_U10	posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK	
DWB_I_U11	planować i realizować własne uczenie się przez całe życie w celu doskonalenia swoich kompetencji zawodowych	P6S_UU	P6S_UW P6S_UU
DWB_I_U12	planować i organizować pracę własną oraz współdziałać i pracować w zespole	P6S_UO	
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE - absolwent jest gotów do:</b>			
DWB_I_K01	dokonania samooceny stanu swojej wiedzy i umiejętności z zakresu designu w biznesie	P6S_KK	P6S_KK
DWB_I_K02	doceniania znaczenia wiedzy i zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemów poznawczych i praktycznych	P6S_KK	
DWB_I_K03	myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	P6S_KO	P6S_KO

DWB_I_K04	inicjowania i współorganizowania działań na rzecz środowiska społecznego i interesu publicznego	P6S_KO	P6S_KO
DWB_I_K05	brania odpowiedzialności za powierzone mu zadania związane z wykonywaną pracą oraz pełnioną rolą zawodową	P6S_KR	P6S_KR
DWB_I_K06	przestrzegania etyki zawodowej i wymagania tego od innych oraz podejmowania działań mających na celu dbałość o dorobek i tradycje zawodów związanych ze studiowanym kierunkiem	P6S_KR	P6S_KR

### III. ZAJĘCIA LUB GRUPY ZAJĘĆ NIEZŁĄŻNIE OD FORMY PROWADZENIA WRAZ Z PRZYPISANIEM DO NICH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ I TREŚCI PROGRAMOWYCH ZAPEWNIAJĄCYCH UZYSKANIE EFEKTÓW

#### A) PRZYPISANIE EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DO ZAJĘĆ LUB GRUPY ZAJĘĆ NIEZALEŻNIE OD FORMY ICH PROWADZENIA

Efekty	D_W01	D_W02	D_W03	D_W04	D_W05	D_W06	D_W07	D_W08	D_W09	D_W10	D_W11	D_W12	D_W13	D_W14	D_W15	D_U01	D_U02	D_U03	D_U04	D_U05	D_U06	D_U07	D_U08	D_U09	D_U10	D_U11	D_U12	D_K01	D_K02	D_K03	D_K04	D_K05	D_K06		
Przedmioty																																			
Język obcy													x											x	x	X					X				
Podstawy filozofii i etyki		x				x									x		x					X		x			x				X				
Podstawy socjologii									X			X										X	X	X					X	X	X				
Podstawy psychologii												X	X								x	X					X								
Edytory tekstu				X											X	X				x				X						X					
Ochrona własności intelektualnej i przemysłowej						X			X					X		X	X		X	X		X						X	X						
Podstawy komunikacji społecznej	X					X						X	X								X	X					X				X	X			
Komunikacja symboliczna i niewerbalna								X				X	X			X					X	X								X					
Grafika menedżerska i prezentacyjna												X						X						X				X	X						
Zarządzanie karierą						X																X		X			x		X					x	
Zarządzanie							X																X							X					
Finanse										X	X			X									X	X	X			X		X	X				
Rachunkowość										X				X								X	X	X				X		X	X				
Zarządzanie zmianą							X	X												X		X										X			
Podstawy ekonomii						X														X		X	X												
Zarządzanie marką							X	X	X			X	X				X				X	X						X	X						
Finanse przedsiębiorstwa														X							X			X					X						
Zarządzanie projektami							X	X												X		X						X	X		X				
Zarządzanie jakością						X				X							X					X						X	X			X			
Marketing i reklama									X	X	X									X	X	X						X					X		
Badania marketingowe									X	X										X	X	X			x			X	X						
Inicjowanie i prowadzenie własnej działalności gospodarczej										X					x					X		X			x								x	X	
Historia sztuki	X	X															X	X						x					X						
Estetyka	X	X															X	X											X					X	
Historia designu	X	X	X		X	X																													
Kształtowanie klimatu barwnego												X									X							X	X						
Struktury wizualne		X															X	X										X	X	X					
Kształtowanie przestrzeni	X	X	X	X												X	X												X	X		X			
Ergonomia					X	X							X				X				X								X						
Wydawnictwa promocyjne			X	X		X		X	X							X	X		X									X	X	X					
Trendy współczesnego designu	X	X	X													X																			
Wprowadzenie do Design Thinking		X	X						X							X					X	X					X		X		X	X		X	
Rysunek i podstawy grafiki		X		X														X													X			X	
Rysunek techniczny				X														X	X									X						X	
Grafika komputerowa		X	X	X					x		X					X	X		X		X	X		X		x				x				X	
Fotografia cyfrowa	X	X														X	X	X	X			X		X				X	X		X			X	
Plener projektowy	x	X		X	X											X	X	X		X							X	X		X	X			X	
Komputerowe wspomaganie projektowania				X												X			X																X
Pracownia projektowania		x	x	x	x											x	X	x	X									x		x					
Praktyka zawodowa						x	x	x														x		X				X	x					x	
Communication Skills in Business												x	X							x				x	X			X	x					x	

**B) ZAJĘCIA LUB GRUPY ZAJĘĆ ORAZ TREŚCI PROGRAMOWE ZAPEWNIAJĄCE UZYSKANIE EFEKTÓW UCZENIA SIĘ**

<b>ZAJĘCIA LUB GRUPY ZAJĘĆ</b>	<b>TREŚCI PROGRAMOWE</b>
Język obcy	Znaczenie designu. Sztuka, malarstwo, grafika – opisywanie kształtów, światła, kolorów, materiałów. Zasady przygotowania prezentacji w języku angielskim. Negocjacje biznesowe. Przygotowanie do certyfikatu TOEIC/WIDAF. Rola designu w biznesie i przemyśle. Moja ścieżka kariery. Przedsiębiorczość.
Podstawy filozofii i etyki	Historia filozofii i etyki – czym jest filozofia, kierunki w filozofii i etyce.
Podstawy socjologii	Wprowadzenie do socjologii – historia powstania nauki, proces instytucjonalizacji socjologii. Od zachowania do działań społecznych. Rola kultury. Zjawisko wyobraźni socjologicznej. Interakcje społeczne. Kontrola społeczna. Kształtowanie się jednostki, role społeczne.
Podstawy psychologii	Przedmiot psychologii. Miejsce psychologii wśród innych nauk. Główne cele psychologii. Psychologia stosowana. Psychologia reklamy.
Różnice kulturowe	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z kluczowymi koncepcjami i terminologią studiów międzykulturowych. Studenci zapoznają się z różnymi kulturami, poznają sposoby ich analizowania i obcowania z nimi, dzięki czemu możliwe będzie zrozumienie, opisanie i przewidzenie zachowań mogących wynikać z różnic pomiędzy osobami czy podmiotami z różnych obszarów kulturowych. Przedmiot pozwoli na zrozumienie jak obowiązująca w danym rejonie kultura wpływa na zachowania przywódcze, konsumenckie, projektowe czy organizacyjne.
Edytory tekstu	Aplikacje do edycji tekstu. Zasady tworzenia dokumentów, różne formaty plików.
Ochrona własności intelektualnej	Kontekst czasowy, terytorialny systemowy, wprowadzenie dwupodziału (prawo autorskie i prawo własności przemysłowej). Omówienie definicji ustawowej utworu klasyfikacja utworów, pojęcie praw pokrewnych. Pojęcie praw bezwzględnych, omówienie autorskich praw osobistych i majątkowych, licencje ustawowe.
Podstawy komunikacji społecznej	Definicje, cechy i funkcje komunikacji społecznej. Modele komunikacji. Główne techniki i strategie komunikacyjne stosowane w mediach publicznych i prywatnych. Etyka komunikacji. Propaganda i reklama w komunikacji. Wybrane koncepcje komunikacji międzykulturowej. Procesy komunikowania się. Składniki aktu komunikacji. Skuteczność w komunikacji. Typologia środków i narzędzi komunikacji. Etyka komunikacji. Umiejętność słuchania. Empatia i wsparcie.
Komunikacja symboliczna i niewerbalna	Podstawy semiotyki. Funkcje znaku. Znaki i oznaki. Symbole, wskaźniki arbitralne i inne formy komunikacji symbolicznej. Style komunikacji symbolicznej i niewerbalnej. Komunikacja wizualna (logo, logotyp) a marketing.
Grafika menadżerska i prezentacyjna	Założenia projektowe prezentacji. Nowe technologie e-learningowe w nauczaniu przedmiotu. Wykresy i diagramy. Szablony i wzorce slajdów. Multimedia. Zarządzanie prezentacją.
Zarządzanie karierą	Kluczowe zasady pisania CV i listu motywacyjnego. Autoprezentacja. Prezentacja własnych umiejętności, preferencji i predyspozycji zawodowych przed pracodawcą w rozmowie kwalifikacyjnej. Moje idealne miejsce pracy. Samoocena. Metoda SMART.
Wychowanie fizyczne (studia stacjonarne)	Organizacja zajęć, bhp, kryteria na zaliczenie. Metodyka nauczania Zasady bezpieczeństwa na zajęciach. Pierwsza pomoc przedmedyczna. Szczegółowe treści zajęć w zależności od wybranych zajęć sportowych, np. aerobic, piłka nożna, siłownia, piłka koszykowa.

Zarządzanie	Historia myśli w dyscyplinie nauk o zarządzaniu. Otoczenie instytucji. Stosunki między instytucją a jej otoczeniem. Proces planowania: cele; plany. Elementy organizowania: definicja i rodzaje struktur organizacyjnych. Istota motywowania. Istota kontroli. Kierownicy w instytucjach. Style i sposoby kierowania. Procesy decyzyjne we współczesnych instytucjach.
Finanse	System finansowy i walutowy w rozwiniętej gospodarce rynkowej. Modele systemów finansowych. Rynki finansowe. Instrumenty rynku kapitałowego i pieniężnego. Finanse publiczne. Corporate governance. Bankowy Fundusz Gwarancyjny. Bankowość i kredyty. Rynek kredytowy. Finanse przedsiębiorstw. Wskaźniki finansowe przedsiębiorstwa.
Rachunkowość	Rachunkowość w systemie informacyjnym podmiotu gospodarczego i jej podstawy prawne. Bilans przedsiębiorstwa. Operacje gospodarcze. Dokumenty księgowe i księgi rachunkowe.
Zarządzanie zmianą	Definicja zmiany. Zmiana jako inwestycja. Specyfika zarządzania zmianą. Teorie wprowadzania zmian. Wizja zmiany. Źródła i czynniki zmian.
Podstawy ekonomii	Ogólna charakterystyka ekonomii. Prawa i teorie ekonomiczne. Podstawowy problem ekonomiczny. Ekonomia pozytywna i normatywna. Mikroekonomia, makroekonomia, mezoekonomia i ekonomia globalna. Podstawowe pojęcia i prawa ekonomiczne.
Zarządzanie marką	Istota zarządzania marką. Konceptje z zakresu zarządzania marką. Pozycjonowanie. Tożsamość i Komunikacja marki. Architektura marki. Metody oceny i Trendy w zarządzaniu marką.
Finanse przedsiębiorstwa	Istota finansów przedsiębiorstwa. Podstawy zmiany wartości pieniądza w czasie. Podstawowe zasady oceny kondycji finansowej przedsiębiorstwa. Kształtowanie struktury majątku i kapitału w przedsiębiorstwie. Zarządzanie krótkoterminowe finansami firmy. Kształtowanie struktury majątku w przedsiębiorstwie. Kształtowanie struktury kapitału w przedsiębiorstwie.
Zarządzanie projektami	Wprowadzenie do zarządzania projektami. Planowanie jako podstawa zarządzania projektami. Projektowe struktury organizacyjne. Ewolucja struktur. Dojrzałość projektowa organizacji. Definiowanie celów projektu i ich pomiar. Określenie zakresu projektu. Struktura podziału pracy. Ryzyko w projekcie. Aspekt czasu w projekcie. Budżet projektu.
Zarządzanie jakością	Definicje jakości. Istota i pojęcie jakości. Ewolucja w podejściu do problematyki jakości. Geneza zarządzania jakością. Problematyka normalizacji i certyfikacji. Usprawnianie procesu biznesowego. Orientacja na procesy i pracowników.
Marketing i reklama	Geneza i definicje marketingu. Funkcje marketingu. Orientacje przedsiębiorstw na rynku. Zasady marketingu w gospodarce rynkowej. Potrzeby i preferencje nabywców. Konceptcja marketingu-mix i formuła 4C. Pojęcie produktu i klasyfikacja. Pojęcie reklamy - zadania i znaczenie reklamy w obszarze komunikacji marketingowej przedsiębiorstwa.
Badania marketingowe	Wprowadzenie i wyjaśnienie pojęć: badania marketingowe, problem decyzyjny, problem badawczy oraz cel i zakres badań. Organizacja badania marketingowego. Zastosowanie badań marketingowych w wybranych obszarach. Studia przypadków.
Inicjowanie i prowadzenie własnej działalności gospodarczej	Formy prowadzenie działalności gospodarczej (AIP). Podstawy rozliczenia działalności gospodarczej (podatek dochodowy). Źródła finansowania. Budowa modelu biznesowego w formie Business Model Canvas. Prezentacja modelu biznesowego.
Historia sztuki	Wprowadzenie w dzieje sztuki. Historia sztuki pradziejowej i starożytnej I: Egipt, Mezopotamia, kultury egejskie. Historia sztuki starożytnej II: sztuka starożytnej. Sztuka średniowieczna I: sztuka wczesnośredniowieczna (przedromańska); Sztuka romańska. Sztuka renesansu. Sztuka europejska oraz polska wieku XIX i pocz. XX.

	Sztuka II połowy XX wieku., ikony architektury współczesnej, kryzys pojęcia sztuka – antysztuka, sztuka krytyczna, nowe media).
Estetyka	Wprowadzenie do metafizyki wartości. Aksjologia jako nauka o wartościach. Główne aspekty estetyki. Dzieło sztuki. Proces twórczy. Doświadczenie estetyczne. Wartości. Pojęcie świata sztuki.
Historia designu	Rzemiosło, sztuka czy przemysł. Rys historyczny ze szczególnym uwzględnieniem XVIII wieku. Wiek XIX. Początek kreatywnego myślenia i działania projektowego w produkcji masowej. Style, twórcy obiekty. Wzornictwo początku XX wieku. Wzornictwo czasu II wojny światowej.
Kształtowanie klimatu barwnego	Przedmiot psychologii barw. Spostrzeganie barw. Wrażenie barwy. Teorie spostrzegania kształtu i widzenie stereoskopowe. Oddziaływanie barw na człowieka. Test preferencji barw. Praktyczne wykorzystanie wiedzy o fizycznych i psychofizjologicznych właściwościach barw. Spostrzeganie ruchu.
Struktury wizualne	Punkt, linia, płaszczyzna w tworzeniu struktury wizualnej. Struktury naturalne i wirtualne. Bryły regularne. Możliwości linii. Konkretność przestrzeni z pudła wydobyta. Perspektywy i horyzonty. Różne układy – kompozycje.
Ergonomia	Potrzeba adaptacji antropometrycznej produktów i otoczenia. Wymiar antropometryczny. Zasady projektowania w oparciu o tablice antropometryczne. Warunki widoczności. Zagadnienia dotyczące sterowania. Elementy biomechaniki. Ruch. Siła. Ogólne zasady projektowania obciążenia ciała człowieka. System człowiek - obiekt w ujęciu teorii informacji.
Kształtowanie przestrzeni	Elementy kompozycji przestrzennej. Dom, miejsce pracy, przestrzeń wspólna. Projektowanie i aranżacja wnętrz jako składowe przestrzeni. Architektura budynku, przestrzeń – elementy i cechy. Miasto, dzielnica, metropolia, wieś. Moduł a odbiór przestrzeni, skala człowieka. Psychologia postrzegania przestrzeni.
Wydawnictwa promocyjne	Wizytówka, papier formowy, koperty, naklejki. Ulotka reklamowa, ogłoszenie prasowe, teczka firmowa. Folder promocyjny firmy lub instytucji. Katalog wyrobów i usług. Relacja obrazu i słowa – plakat, billboard. Kalendarze plakatowe, książkowe, trójdzielne planery, kalendarze wieloplanszowe, linia kalendarzy.
Rysunek techniczny	Formaty arkuszy rysunkowych, tabliczki rysunkowe, podziałki, skale. Polskie normy rysunkowe, konstrukcje geometryczne. Rzutowanie prostokątne. Przekroje i widoki. Układ 2 i 3D. Wymiarowanie.
Trendy współczesnego designu	Wzornictwo. Trendy europejskiego designu. Współczesne wzornictwo w Polsce. Projektowanie przemysłowe. Współczesny design w Polsce. Projektowanie graficzne. Przyszłość wzornictwa. Nadprodukcja, zmiany klimatyczne, wyzwania ekonomiczne.
Wprowadzenie do design thinking	Wprowadzenie do Design Thinking. Poznanie etapów i podstawowych metod pracy. Design Thinking jako podejście skoncentrowane na człowieku - badania jakościowe i ich znaczenie dla etapów: empatia i definiowanie problemu. Znaczenie inteligencji zbiorowej i wizualizacji w pracach Design Thinking.
Rysunek i podstawy grafiki	Autoportretowy rysunek linearny i płaszczyznowy. Autoportretowy szkic graficzny w tekturowej, rytowanej matrycy oraz odbitkach monotypii. Rysunek / zeskokowy grafitem, pastelem, tuszem / giga monotypiczna odbitka farbą. Linearny, płaszczyznowo-bryłowy rysunek kredą delikatnego stanu natury i pory roku na pograniczu realności i abstrakcji rzeczy i zjawisk.
Grafika komputerowa	Wprowadzenie do ćwiczeń z opisem programów do tworzenia i edycji grafiki wektorowej. Grafika rastrowa. Programy graficzne z pakietu Corel / Adobe do tworzenia i edycji grafiki rastrowej. Infografika i wizualizacja 3D. Zasady projektowania i drukowania różnorodnych materiałów marketingowych, informacyjnych, grafik użytkowych, folderów promocyjnych itp.
Fotografia cyfrowa	Zarys historii fotografii. Podstawowe tematy realizowane przy pomocy fotografii i ich uwarunkowania sprzętowe. Fotografia produktowa; człowiek; miasto; pejzaż;



	moda; reportaż fotograficzny. Komputerowe opracowanie fotografii. Relacja fotograficzna – film.
Plener projektowy	Mozaika – relief/płaskorzeźba. Projektowanie form przestrzennych. Grafika artystyczna. Wystawa plenerowa.
Komputerowe wspomaganie projektowania	Blender. Pakiet Adobe. Corel. 3D Studio Max. Pełny zakres obsługi oprogramowania dla wybranej specjalności. projekt strony www oparty o język HTML i CSS.
Pracownia projektowania	Projektowanie jako obszar współistnienia sztuki i użyteczności/ produkt sprawny. Teoretyczne podstawy i zasady projektowania produktu i zapisu graficznego. Projektowanie funkcjonalne.
Praktyka zawodowa	Zapoznanie się z informacjami ogólnymi o danej instytucji. Zapoznanie się z przepisami wewnętrznymi funkcjonującymi w instytucji, w tym z przepisami BHP. Realizacja zadań przypisanych do programu praktyk dla wybranej przez studenta specjalności.
Communication Skills in Business	Introduction to Business Communication. Business meetings - spotkania biznesowe - rodzaje; wyrażanie opinii; struktura spotkań biznesowych; dress code. Business correspondence cz.1 i 2 – pisanie maili- formalnych i nieformalnych- zwroty, wyrażenia, struktura.– prezentacje; tworzenie prezentacji, struktura, nowoczesne technologie.
Przedmioty specjalnościowe	<p><u>Projektowanie marki i wizerunku firmy:</u> Zachowania klienta. Strategie rozwoju biznesu. Projektowanie wyrobów i usług. Pracownia internetowa i social media. Organizacja przestrzeni użytkowej. Design Thinking</p> <p><u>Game Design</u> Proces powstawania gry. Game &amp; Interactive Graphic Design game. Projekty kreatywno-techniczne na potrzeby mediów interaktywnych oraz gier komputerowych. Modelowanie postaci w 3D Projektowanie 3D z wykorzystaniem wybranego oprogramowania komputerowego. Uczestnik nabędzie wiedzę z zakresu projektowania i modelowania obiektów 3D z wykorzystaniem programów Blender, Autocad, 3dsMax. Nabędzie umiejętności z zakresu projektowania trójwymiarowej przestrzeni; sporządzania dokumentacji technicznej oraz projektowania 2D i 3D form płaskich i przestrzennych.</p> <p>Przedmioty: Modele biznesowe gier w mediach interaktywnych. Organizacja produkcji gry. Grafika gry i opakowania. Wzornictwo gier. Story design. Projektowanie 3D</p> <p><u>Home Design</u> Ergonomia w architekturze. Statyczne i kinetyczne cechy człowieka. Techniki i technologie przestrzeni komfortowej przestrzeni wnętrza. Ergonomia wnętrza o funkcji komunikacyjnej i pomocniczej związanej z wybraną funkcją. Budowa i mechanizmy aparatu percepcyjnego. Techniki i technologie we wnętrzach. - Projektowania rozwiązań architektonicznych budynku mieszkalnego, projektowanie wyposażenia i aranżacji wnętrz mieszkalnych, wnętrza budynku użyteczności publicznej, wnętrza budynku usługowego, projektowania elementów małej architektury. Rodzaje konstrukcji projektów architektury wnętrz / zależności pomiędzy: funkcją, konstrukcją, materiałem a technologią; poznanie zasad projektowania i konstruowania budynków. Normach oraz wytyczne projektowania obiektów budownictwa ogólnego i ich elementów, zarówno w zakresie materiałowym, jak i technologicznym; Przepisy prawa budowlanego.</p> <p>Koncepcje kulturowe, społeczne i technologiczne aspekty fotografii reklamowej wnętrz. Technika oświetlenia i ekspozycji we wnętrzu. Projektowanie 3D z wykorzystaniem wybranego oprogramowania komputerowego. Uczestnik nabędzie wiedzę z zakresu projektowania i modelowania obiektów 3D z wykorzystaniem programów Blender, Autocad, 3dsMax. Nabędzie umiejętności z zakresu</p>

	<p>projektowania trójwymiarowej przestrzeni; sporządzania dokumentacji technicznej (rzuty, widoki, przekroje) oraz projektowania 2D i 3D form płaskich i przestrzennych.</p> <p>Przedmioty:  Ergonomia wnętrza. Projektowanie wnętrz i wzornictwo architektury wnętrz. Budownictwo ogólne. Promocja produktu homedesign. Pracownia fotografii. Projektowanie 3D i AutoCAD.</p> <p><u>Design produktów i usług</u></p> Zachowania klienta. Projektowanie wyrobów i usług. Strategie wprowadzania wyrobów i usług. Intermedialny warsztat twórczy. Nowoczesne technologie we wzornictwie. Design Thinking.
--	--

#### IV. PROGRAM STUDIÓW

Informacja o proponowanych specjalnościach kształcenia oferowanych w danym cyklu kształcenia – nabór zimowy 2022/23:

1. Design produktów i usług
2. Projektowanie marki i wizerunku firmy
3. Game Design
4. Home Design

##### A) PRZYPORZĄDKOWANIE KIERUNKU STUDIÓW DO DYSYCYPLIN NAUKOWYCH

L.p.	Dyscypliny naukowe	% PUNKTÓW ECTS
1	Nauki o zarządzaniu i jakości	64%
2	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	36%

##### B) PODSTAWOWE WSKAŹNIKI ECTS OKREŚLONE DLA PROGRAMU STUDIÓW

Nazwa wskaźnika	Liczba punktów ECTS/Liczba godzin
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	STUDIA STACJONARNE 94,1
	STUDIA NIESTACJONARNE 71,4-72,6
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	SS 117,4 SN 126,4-126,6
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	–
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	66
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym	36

##### C) WYMIARY, ZASADY I FORMY ODBYWANIA PRAKTYK ZAWODOWYCH

Praktyki zawodowe są integralną częścią procesu dydaktycznego. Zgodnie z Regulaminem Studiów Wyższej Szkoły Bankowej w Toruniu, student jest zobowiązany do zaliczenia praktyk w wymiarze zgodnym z programem kształcenia. Zasady ich organizacji oraz zaliczania określa Regulamin Praktyk Wyższej Szkoły Bankowej w Toruniu. Od roku akademickiego 2019/20 studenci studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym realizują praktyki zawodowe w wymiarze 960h, co odpowiada 36 ECTS.

Organizacją i koordynacją praktyk zawodowych zajmuje się Biuro Karier. Studenci odbywają praktyki w

przedsiębiorstwach i instytucjach, które umożliwiają realizację zadań wynikających z programu praktyk (np. urzędy, jednostki administracji publicznej krajowej i europejskiej), a tym samym osiągnięcie efektów uczenia się, przypisanych do przedmiotu Praktyka zawodowa. Uczelnia zapewnia bazę podmiotów, w których studenci mogą realizować praktyki, a w przypadku samodzielnego wskazania przez studenta miejsca odbywania praktyki, opiekun praktyk ocenia je pod względem możliwości realizacji zadań określonych w programie praktyk.

#### **D) SPOSOBY WERYFIKACJI OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGANÝCH PRZEZ STUDENTA W TRAKCIE CAŁEGO CYKLU KSZTAŁCENIA**

Metody weryfikacji:

- test, kolokwium
- egzamin pisemny
- egzamin ustny
- projekt
- referat
- prezentacja
- esej
- wypowiedź ustna indywidualna (odpowiedź ustna)
- uczestnictwo w dyskusji
- studium przypadku (case study)
- raport, sprawozdanie z zadania terenowego
- zadania praktyczne
- rozwiązywanie zadań (indywidualne lub zespołowe)
- aktywny udział w zajęciach – wykonywanie poleceń prowadzącego
- egzamin dyplomowy.

#### **E) WYKAZ ZAJĘĆ LUB GRUPY ZAJĘĆ Z PRZYPISANIEM PUNKTÓW ECTS**

<b>Przedmiot</b>	<b>ECTS</b>
Język obcy	12
Podstawy filozofii i etyki	1
Podstawy socjologii	1
Podstawy psychologii	1
Różnice kulturowe	3
Edytory tekstu	1
Ochrona własności intelektualnej	1
Wychowanie fizyczne	0
Podstawy komunikacji społecznej	3
Komunikacja symboliczna i niewerbalna	1
Grafika menedżerska i prezentacyjna	1
Zarządzanie karierą	1
Zarządzanie	4
Finanse	5
Rachunkowość	5
Zarządzanie zmianą	3
Podstawy ekonomii	4
Zarządzanie marką	3
Finanse przedsiębiorstwa	4
Zarządzanie projektami	3

Zarządzanie jakością	4
Marketing i reklama	3
Badania marketingowe	3
Inicjowanie i prowadzenie własnej działalności gospodarczej	1
Historia sztuki	4
Estetyka	1
Historia designu	2
Kształtowanie klimatu barwnego	2
Struktury wizualne	3
Kształtowanie przestrzeni	2
Ergonomia	2
Wydawnictwa promocyjne	1
Projektowanie reklamy 3D	2
Trendy współczesnego designu	1
Wprowadzenie do Design Thinking	1
Rysunek i podstawy grafiki	4
Rysunek techniczny	3
Grafika komputerowa	6
Fotografia cyfrowa	5
Plener projektowy	4
Komputerowe wspomaganie projektowania	3
Pracownia projektowania	3
Communication Skills in Business	2
Praktyka zawodowa	36
Egzamin dyplomowy	7
Przedmioty specjalnościowe	18