

## PROGRAM STUDIÓW

Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

Kierunek studiów: SZTUKI PLASTYCZNE

1. **Kod ISCED: 0213**
2. **Forma studiów: stacjonarne**
3. **Liczba semestrów: 4**
4. **Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: magister**
5. **Profil kształcenia: ogólnoakademicki**
6. **Dziedzina sztuki**
7. **Dyscyplina artystyczna: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (100% punktów ECTS)**
8. **Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów: 120**
  - 1) liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: **61**
  - 2) liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć związanych z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów w wymiarze większym niż 50% ogólnej liczby punktów ECTS):**111**
  - 3) liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje realizując zajęcia podlegające wyborowi (co najmniej 30% ogólnej liczby punktów ECTS): **44**
  - 4) liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejsza niż 5 ECTS – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne: **5**
9. **Łączna liczba godzin zajęć: 3000** – w tym:
  - liczba godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: **1528**
  - liczba godzin zajęć prowadzona z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość: **0**
10. **Koncepcja i cele kształcenia** (w tym opis sylwetki absolwenta):

Kierunek **sztuki plastyczne** opiera się na wszechstronnym kształceniu w obszarze sztuk plastycznych i prowadzi do uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w zakresie stosowania różnorodnych mediów artystycznych i projektowych. Koncepcja programowa opiera się na komplementarności wykształcenia przyszłego artysty plastyka, potrafiącego sprostać wymaganiom współczesności, potrafiącego łączyć ze sobą działalność artysty i projektanta w wybranych, interesujących go subdyscyplinach sztuk plastycznych. Z jednej strony dotyka ona tradycyjnych form wypowiedzi jak: malarstwo, rysunek, grafika warsztatowa, rzeźba, ale i opartych o współczesne techniki i technologie, jak: fotografia, multimedia, intermedia. Z drugiej strony uzupełnia zasób posiadanych przez studenta umiejętności, kompetencji, o te które są istotne na rynku pracy i wiążą się z podjęciem projektowej w branżach przemysłów kreatywnych. Uzupełnienie programu stanowią przedmioty (zajęcia) z zakresu teorii i historii sztuki, sztuki współczesnej oraz zajęcia przygotowujące do podjęcia aktywnej roli we współczesnym życiu kulturalno-artystycznym, naukowym w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki oraz współpracy z profesjonalnymi instytucjami upowszechniania kultury wizualnej.

Szeroki wachlarz możliwości oferowanych w ramach poszczególnych pracowni Instytutu Sztuk Wizualnych, indywidualne podejście do studenta wynikające z charakteru studiów pozwala na obranie przez niego własnej drogi już po I semestrze w oparciu o naturalne predyspozycje twórcze i zainteresowania. Kształcenie w ramach obranych modułów – Bloku przedmiotów (zajęć) artystycznych do wyboru oraz Bloku przedmiotów (zajęć) projektowych do wyboru pozwalają z jednej strony skupić się na tych aspektach i formach twórczości, które odpowiadają predyspozycjom i zainteresowaniom studenta, z drugiej łącząc własne poszukiwania w obszarze indywidualnej działalności artystycznej (malarstwa, grafiki, rzeźby, intermedii i multimedii) z podejmowaną przez niego drogą zawodowo - projektową. Dyplom magisterski stanowiący dzieło plastyczne zrealizowane w ramach dwóch równorzędnych pracowni dyplomowych – Magisterskiej pracowni artystycznej i Magisterskiej pracowni projektowej wybranych po jednej z modułów obieralnych wraz z przygotowaną pracą teoretyczną będącą samodzielnym opracowaniem wybranego zagadnienia badawczego właściwego sztukom plastycznym, prowadzi do zamknięcia kształcenia na drugim poziomie studiów, potwierdzenia uzyskanych efektów uczenia się i dowodzi wszechstronnego wykształcenia plastycznego.

#### **Cele kształcenia:**

- przygotowanie do wszechstronnej, samodzielnej pracy artystycznej w obszarze sztuk plastycznych w oparciu o efekty kształcenia z uwzględnieniem indywidualnych zainteresowań studenta,
- kształcenie umiejętności samodzielnego poszukiwania nowych form, środków wyrazu i mediów, umożliwiające posługiwanie się interdyscyplinarnym językiem współczesności i przyszłości,
- rozwijanie umiejętności poruszania się w wybranych obszarach działalności artystycznej i projektowej sztuk plastycznych,
- przekazanie pogłębionej wiedzy teoretycznej z obszaru sztuk plastycznych, nauk o sztuce rozwijających postawę refleksyjną, świadomość artystyczną, perspektywy pozwalające na prowadzenie podstawowej działalności badawczej w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki,
- przygotowanie do aktywnego uczestnictwa w kulturze i sztuce na poziomie lokalnym, krajowym i międzynarodowym jako jej organizator i uczestnik.

### **Tworząc niniejszy program studiów wzięto pod uwagę następujące czynniki:**

- tradycje kształcenia artystycznego w obszarze sztuk plastycznych, w których zasadnicze miejsce rozwoju twórczego stanowi pracownia mistrzowska – podstawa pracy dydaktycznej w relacji mistrz – uczeń, w tym zaakcentowanie istoty kształcenia w obszarze sztuk pięknych dla przyszłych kadr projektowych,
- ze względu na ogólnoakademicki profil kształcenia – działalność artystyczno-badawczą kadry uniwersyteckiej w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, rodzące się w jej wyniku kierunki pracy, refleksje, spojrzenia na sztukę skonfrontowane z myślą teoretyczną, naukami o sztuce i innymi dziedzinami nauki,
- współczesne osiągnięcia techniczne i technologiczne pozwalające studentom na kreowanie złożonych medialnie utworów i projektów plastycznych, przygotowanie ich do funkcjonowania w skomplikowanej rzeczywistości, w której przenikają się różnorodne środki wyrazowe tworzące zjawiska opisywane jako intermedialne, multimedialne,
- usytuowanie kierunku w uczelni uniwersyteckiej pozwalające na pełne dążenie ku interdyscyplinarności i współpracy z reprezentantami innych dyscyplin i dziedzin naukowych, artystycznych, wreszcie osadzenie jego studentów w wielokulturowej, złożonej społeczności, dającej możliwość współpracy i działania na rzecz uczelni,
- potrzeby regionu świętokrzyskiego, związane z koniecznością dostarczania kadr zasilających lokalne przemysły kreatywne, które funkcjonują w oparciu o strategię rozwoju miasta Kielce, województwa świętokrzyskiego i wykazują duże zainteresowanie naszymi absolwentami jeszcze na etapie ich edukacji, m.in. dla instytucji upowszechniania kultury i sztuki, instytucji publicznych, firm, organizacji posiadających struktury promocyjne oraz firm działających ściśle w obszarze reklamy, wydawnictw, wystawiennictwa,
- umiędzynarodowienie będące istotnym aspektem współczesnej sztuki, wymiany artystycznej poprzez przygotowanie studentów – przyszłych absolwentów do gotowości na zmiany, w tym również związane z miejscem zamieszkania, pracy, podjęcia współpracy w ramach międzynarodowych projektów, inicjatyw artystycznych, otwartości wobec odmiennych światopoglądów, tradycji, kultur, narodowości.

### **Sylwetka absolwenta:**

Absolwent kierunku sztuki plastyczne jest wszechstronnie wykształconym artystą plastykiem oraz uczestnikiem i organizatorem kultury współczesnej, wykorzystującym interdyscyplinarny język sztuki, poruszającym się biegle zarówno w obszarze wybranej subdyscypliny sztuk pięknych jak i sztuk projektowych. Tym samym przygotowany jest do prowadzenia indywidualnej działalności artystycznej i projektowej. Posiadane doświadczenie pozwala mu na swobodne łączenie klasycznych oraz współczesnych mediów sztuki i stosowaniu ich w celach użytkowych. Przedmioty (zajęcia) z zakresu kultury i sztuki współczesnej, promocji i upowszechniania kultury wizualnej prowadzą do uzyskania pełnej perspektywy poznawczej, rozwoju postawy kreatywnej, otwartej na nowe wyzwania, podejmowania różnorodnych ról związanych z funkcjonowaniem w społeczeństwie jako artysta. Absolwent przygotowany jest do podjęcia pracy

zawodowej w instytucjach kultury wizualnej, mass-mediach, zespołach projektowych i strukturach promocyjnych, samodzielnej pracy artystycznej i badawczej w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

**Możliwości kontynuacji kształcenia:**

Absolwent może kontynuować kształcenie w szkołach doktorskich w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, samodzielnie występować o nadanie stopnia doktora sztuki we wskazanej dyscyplinie do jednostek posiadających takie uprawnienie. Absolwent może poszerzać swoje wykształcenie na studiach podyplomowych z dziedziny sztuk plastycznych, ale i innych, w tym podejmować pedagogiczne studia kwalifikacyjne do nauczania w szkole.

## 11. Efekty uczenia się:

### Oznaczenie symboli:

SZPL – symbol dla kierunku sztuki plastyczne

2A – poziom studiów i profil kształcenia (tu: studia drugiego stopnia o profilu ogólnoakademickim)

jedna z liter W, U lub K – dla oznaczenia kategorii efektów (W - wiedza, U - umiejętności, K - kompetencje społeczne)

01, 02, 03 i kolejne – kolejne numery efektów uczenia się

Symbole efektów uczenia się dla kierunku	Po ukończeniu studiów absolwent:	Odniesienie efektów uczenia się do: uniwersalnych charakterystyk dla danego poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji (ustawa o ZSK)	Odniesienie efektów uczenia się do: charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6–7 Polskiej Ramy Kwalifikacji (rozporządzenie MNiSW)	Odniesienie efektów uczenia się do: charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6–7 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla <b>dziedziny sztuki</b> (rozporządzenie MNiSW)*
--	----------------------------------	--	--	---

### w zakresie **WIEDZY**:

SZPL2A_W01	ma pogłębioną wiedzę dotyczącą wybranych obszarów sztuk plastycznych z zakresu wybranych klasycznych i współczesnych mediów sztuki, sztuk projektowych	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
SZPL2A_W02	dysponuje pogłębionym zakresem wiedzy na temat historycznych, kulturowych, społecznych kontekstów sztuk plastycznych, ich związków z wybranymi dziedzinami życia współczesnego	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
SZPL2A_W03	zna zasady tworzenia prac artystycznych i projektowych, kreowania działań artystycznych w wybranych obszarach sztuk plastycznych charakteryzujących się wysokim stopniem oryginalności w odniesieniu do wiedzy o przemianach stylistycznych, związanych z nimi tradycjach twórczych i odtwórczych oraz problematyką związaną z technologiami stosowanymi w wybranych obszarach sztuk plastycznych i rozwojem technicznym związanym z zawodem artysty plastyka	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG

SZPL2A_W04	wyказuje zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuk plastycznych oraz wykorzystuje tę wiedzę do dalszego artystycznego rozwoju	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
SZPL2A_W05	zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
SZPL2A_W06	zna pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego, poszerzoną problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty plastyka	P7U_W	P7S_WK	P7S_WG

w zakresie **UMIĘTNOŚCI:**

SZPL2A_U01	wykorzystuje wysoce rozwiniętą osobowość artystyczną do tworzenia, realizowania, wyrażania własnych oryginalnych koncepcji plastycznych w obszarze sztuk pięknych i projektowych	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
SZPL2A_U02	tworzy samodzielne realizacje artystyczne i projektowe w wybranych obszarach sztuk plastycznych zgodnie z własnymi predyspozycjami, zainteresowaniami, motywacjami	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
SZPL2A_U03	samodzielnie podejmuje decyzje odnośnie tworzenia koncepcji i realizacji różnorodnych prac artystycznych, projektowych	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
SZPL2A_U04	potrafi przewidzieć efekty projektowanych i realizowanych prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym, prawnym	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
SZPL2A_U05	współpracuje z innymi osobami w ramach podejmowanych działań zespołowych i potrafi im przewodzić	P7U_U	P7S_UK P7S_UO	
SZPL2A_U06	korzysta z umiejętności warsztatowych w stopniu niezbędnym do realizacji własnych prac artystycznych i projektowych w wybranych obszarach sztuk plastycznych oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	P7U_U	P7S_UW P7S_UU	P7S_UW P7S_UU
SZPL2A_U07	wykorzystuje wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
SZPL2A_U08	posiada umiejętność przygotowywania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień, dotyczących zagadnień szczegółowo związanych ze sztukami plastycznymi, jej poszczególnymi obszarami z wykorzystaniem ujęć teoretycznych oraz różnych źródeł	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
SZPL2A_U09	posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7U_U	P7S_UK	
SZPL2A_U10	w sposób odpowiedzialny podchodzi do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami prac artystycznych, w tym realizuje i samodzielnie organizuje różnorodne projekty artystyczne, w tym wystawy, warsztaty i inne, wykazując się umiejętnością nawiązywania kontaktu z publicznością	P7U_U	P7S_UK	P7S_UK

SZPL2A_U11	stosuje formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań, organizuje różnorodne formy projektów artystycznych takich jak wystawy, warsztaty twórcze itp.	P7U_U	P7S_UK	P7S_UK
------------	--	-------	--------	--------

w zakresie **KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:**

SZPL2A_K01	jest gotów do uczenia się przez całe życie, potrafi inspirować i organizować proces rozwijania i doskonalenia umiejętności kreatywnych, ekspresji twórczej innych osób	P7U_K	P7S_KK P7S_KR	P7S_KR
SZPL2A_K02	jest gotów do samodzielnej integracji nabytej wiedzy oraz podejmuje w zorganizowany sposób nowe i kompleksowe działania twórcze, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji	P7U_K	P7S_KK P7S_KR	P7S_KR
SZPL2A_K03	jest gotów do świadomego i popartego doświadczeniem wykorzystania w różnorodnych sytuacjach mechanizmów psychologicznych wspomagających podejmowane działania twórcze, w tym projekty i inicjatywy o charakterze kulturalno-artystycznym	P7U_K	P7S_KR	P7S_KK
SZPL2A_K04	jest gotów do samooceny również konstruktywnej krytyki w stosunku do działań twórczych innych osób	P7U_K	P7S_KK	P7S_KK
SZPL2A_K05	wypełnia rolę społeczną artysty plastyka – absolwenta studiów artystycznych, podejmuje refleksję na temat społecznych, kulturowych, naukowych i etycznych aspektów pracy twórczej, efektywnie komunikując się i inicjując działania w społeczeństwie, prezentując skomplikowane formalnie i ideowo działania w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem współczesnych środków technologii informacyjnych.	P7U_K	P7S_KO	P7S_KO P7S_KR

12. Zajęcia wraz z przypisanymi do nich punktami ECTS, efektami uczenia się i treściami programowymi:

Przedmioty (zajęcia)	Liczba punktów ECTS	Treści programowe	Odniesienie do efektów uczenia się na kierunku
<b>PRZEDMIOTY (ZAJĘCIA) KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO: (9 pkt ECTS)</b>			
1.	Język obcy	<p>3</p> <p>Treści leksykalne: Słownictwo specjalistyczne właściwe dla studiowanego kierunku studiów.</p> <p>Język funkcyjny: dyskusje; interpretacje danych statystycznych, wykresów; prezentacje, np.: artykułów, wyników badań. Streszczenia publikacji, pracy dyplomowej, artykułów specjalistycznych lub inne prace pisemne właściwe dla studiowanego kierunku studiów. Elementy tłumaczenia.</p> <p>Treści gramatyczne: Powtórzenie i ugruntowanie najważniejszych zagadnień gramatycznych (praktycznie i specjalistycznie uwarunkowanych).</p> <p>Funkcje językowe: Pozwalające studentom na płynne porozumiewanie się w języku obcym, branie czynnego udziału w dyskusjach, wyrażanie swoich opinii, sugestii, argumentowanie, udzielanie porad i instrukcji, streszczenia publikacji specjalistycznych właściwych dla studiowanego kierunku, dokonywanie prezentacji.</p>	SZPL2A_U09
2.	Kultura i sztuka współczesna przedmiot (zajęcia) z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych	<p>5</p> <p>Pojęcie kultury, jej główne dziedziny, typy, rozumienie, w tym stosowane formy naukowej refleksji. Podstawowe problemy badań w obszarze refleksji nad kulturą, w tym analiza relacji: kultura – natura, kultura – cywilizacja. Ciało i cielesność w kulturze XX i XXI w. Powstanie i rozwój nowych mediów kluczowych dla przekazów kulturowych XX i XXI w. Historia reklamy i propagandy w teoriach i praktykach kulturowych XIX, XX i XXI w. Wybrane zagadnienia z literatury, teatru, filmu, muzyki współczesnej polskiej i zagranicznej, ze szczególnym uwzględnieniem tych, które rezonowały na kulturę wizualną i sztuki wizualne.</p>	SZPL2A_W02 SZPL2A_U08 SZPL2A_K02
3a.	Autoprezentacja artysty* przedmiot (zajęcia) w zakresie wsparcia w procesie uczenia się (do wyboru jeden z dwóch)	<p>1</p> <p>Autoprezentacja artysty jako element funkcjonowania w środowisku artystycznym i zawodowym. Omówienie sposobów świadomego prezentowania własnej twórczości, dorobku i zainteresowań artystycznych. Przygotowanie krótkiego biogramu, manifestu artystycznego oraz opisu wybranych realizacji. Zasady dokumentowania prac plastycznych i projektowych oraz tworzenia portfolio w wersji cyfrowej i drukowanej, z uwzględnieniem selekcji prac, układu,</p>	SZPL2A_W06 SZPL2A_U10-U11 SZPL2A_K01-K02 SZPL2A_K05

			opisu realizacji oraz dostosowania portfolio do określonego odbiorcy, konkursu, wystawy lub rozmowy kwalifikacyjnej. Przygotowanie materiałów do wystawy, konkursu, rezydencji artystycznej lub rozmowy kwalifikacyjnej. Ćwiczenie publicznej prezentacji własnych działań twórczych z uwzględnieniem języka wypowiedzi, struktury prezentacji i kontaktu z odbiorcą.	
3b.	Portfolio* przedmiot (zajęcia) w zakresie wsparcia w procesie uczenia się (do wyboru jeden z dwóch)	1	Podstawy przygotowania portfolio artystycznego i projektowego: dobór, selekcja i porządkowanie dokumentacji prac, struktura portfolio, opis prac i projektów, noty biograficzne i artystyczne, dokumentacja fotograficzna i cyfrowa, podstawy składu i estetyki prezentacji, przygotowanie portfolio drukowanego i cyfrowego, formaty plików, wersje portfolio przeznaczone do sytuacji zawodowych, konkursowych, wystawienniczych i edukacyjnych, archiwizacja i aktualizacja dokumentacji własnego dorobku.	SZPL2A_W06 SZPL2A_U10-U11 SZPL2A_K01-K02 SZPL2A_K05

**PRZEDMIOTY (ZAJĘCIA) PODSTAWOWE/KIERUNKOWE: (68 pkt ECTS)**

1.	Sztuka aktualna	4	Uporządkowanie i usystematyzowanie najnowszych przemian w sztuce polskiej i zagranicznej ostatnich trzech dekad. Omówienie i analiza najważniejszych aktualnych wydarzeń, projektów artystycznych. Najważniejsze instytucje w kraju i zagranicą specjalizujące się w promocji i upowszechnianiu sztuki współczesnej. Najważniejsze wydarzenia artystyczne w kraju i zagranicą specjalizujące się w promocji i upowszechnianiu najnowszych trendów w sztuce.	SZPL2A_W01-W03 SZPL2A_U08 SZPL2A_K01-K02
2.	Sztuka i teoria nowych mediów	4	Historia praktyk inter-, multi- i transmedialnych, ze szczególnym uwzględnieniem praktyk artystycznych bazujących na wykorzystaniu nowych technik i technologii, w tym filmu wideo, animacji, sztuki konceptualnej, sztuki instalacji, obrazów i form multimedialnych. Praktyki transgresyjne wynikające z przekraczania granic medium. Rozwój praktyk artystycznych zakładających funkcję interakcji z odbiorcą i przegląd stosowanych w tym zakresie strategii: instrumentu, gry, archiwum, labiryntu, kłacza, systemu, sieci, spektaklu. Instytucje sztuki nowych mediów.	SZPL2A_W01-W03 SZPL2A_U08 SZPL2A_K01-K02
3.	Promocja i upowszechnianie kultury wizualnej	3	Instytucje kultury wizualnej sektora publicznego / pozarządowego / prywatnego – status prawny, organizacyjny, zarządzanie. Europejska / krajowa / regionalna polityka kulturalna. Kultura wizualna w przestrzeni publicznej. Projekt kulturalny, projekt artystyczny – modele i metody zarządzania. Elementy public relations w instytucjach kultury (pojęcie zewnętrznego i wewnętrznego PR, budowanie wizerunku instytucji kultury wizualnej, media relations). Wybrane aspekty narzędzi i działań marketingowych w pracy organizatora wydarzeń, projektów kulturalno-artystycznych. Samodzielna publiczna prezentacja dokumentacji powstających projektów i omówienie postępów oraz gotowych efektów prac.	SZPL2A_W06 SZPL2A_U05 SZPL2A_U08 SZPL2A_U10-U11 SZPL2A_K01-K02 SZPL2A_K05

4.	Projekty kuratorskie i krytyka artystyczna	4	<p>Stosowane metodologie w działalności kuratora wystaw i projektów artystycznych, krytyka sztuki. Budowanie narracji kuratorskiej w odniesieniu do podstawowych problemów, zagadnień z uwzględnieniem kontekstów znaczeniowych, przestrzennych i czasowych. Promocja i upowszechnianie projektów kuratorskich. Rola działań edukacyjno-animacyjnych w upowszechnianiu projektów kuratorskich. Aspekty prawne, finansowe w działalności kuratorskiej. Tworzenie własnych koncepcji kuratorskich wraz z merytorycznym opisem, w tym tekstem kuratorskim, doбором artystów, obiektów artystycznych, architekturą ekspozycji, planem promocyjno-upowszechniającym. Samodzielna publiczna prezentacja dokumentacji powstających projektów i omówienie postępów oraz gotowych efektów prac. Pojęcie krytyki artystycznej. Podstawy warsztatu krytycznego w tym metodologie badawcze z obszaru nauk o sztuce w analizie najnowszych zjawisk i postaw artystycznych. Najnowsze zjawiska, tendencje artystyczne, w tym stosowane technologie i środki wyrazowe. Obraz krajowej i zagranicznej krytyki artystycznej, w tym współczesne piśmiennictwo artystyczne. Kultura języka polskiego. Tworzenie własnych tekstów krytycznych odnoszących się do najnowszych zjawisk i postaw artystycznych.</p>	<p>SZPL2A_W02  SZPL2A_W04  SZPL2A_U02-U05  SZPL2A_U08  SZPL2A_U10-U11  SZPL2A_K01-K03  SZPL2A_K05</p>
5.	Projekty rysunkowe	8	<p>Kształtowanie indywidualnego warsztatu artystycznego w szeroko pojętej kreacji rysunkowej uwzględniającej rysunek studyjny oraz eksperymenty techniczne i technologiczne z podłożem oraz tworzywem. Rysunek jako: gest, zapis, szkic, relief. Samodzielna publiczna prezentacja dokumentacji powstających projektów i omówienie postępów oraz gotowych efektów prac.</p>	<p>SZPL2A_W01-W04  SZPL2A_U01-U04  SZPL2A_U06-U07  SZPL2A_U10-U11  SZPL2A_K01-K05</p>
6.	Techniki graficzne	8	<p>Wielowarstwowa struktura przekazu graficznego umożliwiająca nowe metody kreacji, zapisu i przetwarzania obrazu. Analiza źródeł inspiracji, opracowanie koncepcji twórczych przy użyciu tradycyjnych i współczesnych narzędzi graficznych. Działania koncepcyjne, konceptualne, analiza możliwości kreacji na każdym etapie powstawania obiektu graficznego na płaszczyźnie i w przestrzeni: konfrontacja idei – projektu – matrycy– odbitki. Eksperyment twórczy obejmujący łączenie klasycznych technik graficznych, technologię zapisu i edycji cyfrowej obrazu, technik unikatowych, ingerencję w płaszczyznę wydruku poprzez zastosowanie technik i technologii innych dyscyplin plastycznych, druk na podłożach o odmiennych właściwościach, stosowanie niekonwencjonalnych materiałów i środków technologicznych. Samodzielne przygotowanie pokazu wystawowego z wykorzystaniem fotografii artystycznej (ćwiczenia). Samodzielna publiczna prezentacja dokumentacji powstających projektów i omówienie postępów oraz gotowych efektów prac.</p>	<p>SZPL2A_W01-W04  SZPL2A_U01-U04  SZPL2A_U06-U07  SZPL2A_U10-U11  SZPL2A_K01-K05</p>

7.	Działania i formy malarskie	8	<p>Kształtowanie złożonej struktury przekazu artystycznego, umożliwiającej nowe metody kreacji, materializacji idei. Analiza źródeł inspiracji, opracowanie koncepcji twórczych przy użyciu tradycyjnych i współczesnych narzędzi malarskich. Działania koncepcyjne, konceptualne, analiza możliwości kreacji na każdym etapie powstawania obrazu / obiektu malarskiego na płaszczyźnie i w przestrzeni. Eksperyment twórczy obejmujący łączenie klasycznych technik malarskich, technologię zapisu i edycji cyfrowej obrazu, stosowanie niekonwencjonalnych materiałów i środków technologicznych. Samodzielne przygotowanie pokazu wystawowego z wykorzystaniem fotografii artystycznej (ćwiczenia). Samodzielna publiczna prezentacja dokumentacji powstających projektów i omówienie postępów oraz gotowych efektów prac.</p>	<p>SZPL2A_W01-W04 SZPL2A_U01-U04 SZPL2A_U06-U07 SZPL2A_U10-U11 SZPL2A_K01-K05</p>
8.	Formy rzeźbiarskie i ceramiczne	8	<p>Pogłębione zagadnienia kreacji form plastycznych w technikach ceramicznych i rzeźbiarskich. Praca z bryłą i przestrzenią — modelowanie figuratywne i abstrakcyjne, konstruowanie kompozycji rzeźbiarskich/ceramicznych. Analiza źródeł inspiracji, opracowanie koncepcji twórczych przy użyciu tradycyjnych i współczesnych narzędzi i technik rzeźbiarskich/ceramicznych. Analiza relacji formy do otaczającej przestrzeni, związki z architekturą. Eksperyment twórczy z zastosowaniem technik rzeźbiarskich i ceramicznych. Identyfikacja własnego języka rzeźbiarsko-ceramicznego. Dokumentacja procesu twórczego, prezentacja realizacji w przestrzeni galerii. Działania przestrzenne oparte na krytycznej analizie pracy współczesnych rzeźbiarzy i artystów ceramików (Magdalena Abakanowicz, Antony Gormley, Edmund de Waal, Krystyna Cybińska, Marek Cecuła, Katarzyna Handzlik-Bąk, Arkadiusz Szwed, Tomasz Kulka).</p>	<p>SZPL2A_W01-W05 SZPL2A_U01-U04 SZPL2A_U06-U07 SZPL2A_U10-U11 SZPL2A_K01-K05</p>
9.	Sztuka nowych mediów	8	<p>Sztuka nowych mediów od XIX wieku — od wynalezienia fotografii i obrazu powielanego, przez sztukę multimedialną, landart i intermedia, po sztukę interaktywną. Samodzielne i zespołowe realizowanie ćwiczeń podejmujących podstawowe elementy nowych mediów: przestrzenne struktury trwałe i efemeryczne działania przestrzenne, performance, sztuka natury, sztuka w przestrzeni publicznej, sztuka interwencji, sztuka zaangażowana społecznie. Projektowanie, tworzenie i prezentowanie własnych utworów z wykorzystaniem nowych mediów. Stosowanie metod pracy z różnymi technikami i poszukiwanie technik właściwych dla realizacji idei dzieła. Sztuka interaktywna — koncepcja interaktywności jako medium artystycznego (odniesienia do dorobku R. W. Kluszczyńskiego). Manifest sztuki komputerowej Tamása Waliczkiego — założenia, postulaty i znaczenie dla refleksji nad sztuką cyfrową. Krytyczna analiza relacji widz–dzieło–medium w pracach z zakresu nowych mediów. Publiczna prezentacja zrealizowanych projektów w kontekście teorii nowych mediów.</p>	<p>SZPL2A_W01 SZPL2A_W03 SZPL2A_W05 SZPL2A_U01-U07 SZPL2A_U10-U11 SZPL2A_K01-K05</p>

10.	Fotografia	5	Podstawy technik analogowych i alternatywnych. Samodzielne wykorzystywanie szerokiego asortymentu fotograficznych środków warsztatowych i sprzętowych w kontekście kreacji artystycznej (ćwiczenia). Indywidualny dobór tematów z zakresu fotografii artystycznej z założeniem samodzielnej ich realizacji w odniesieniu do zainteresowań i predyspozycji studenta. Analiza postawionych problemów inspirowana historycznymi i współczesnymi dokonaniem w zakresie fotografii artystycznej. Konstruowanie i analiza koncepcji twórczej. Realizacja subiektywnych wypowiedzi artystycznych z użyciem adekwatnie dobranych środków fotograficznych. Dokumentacja powstających projektów - od inspiracji do realizacji (ćwiczenia). Otwarta dyskusja na temat indywidualnie użytych środków warsztatu fotograficznego oraz inspiracji i refleksji związanych z prezentacjami, w kontekście wiedzy o historycznej i współczesnej fotografii artystycznej. Samodzielne przygotowanie pokazu wystawowego z wykorzystaniem fotografii artystycznej (ćwiczenia). Samodzielna publiczna prezentacja dokumentacji powstających projektów i omówienie postępów oraz gotowych efektów prac.	SZPL2A_W01 SZPL2A_W03 SZPL2A_U01-U04 SZPL2A_U06 SZPL2A_U10-U11 SZPL2A_K01-K04
11.	Seminarium magisterskie*	8	Znalezienie tematu pracy magisterskiej zgodnego z zainteresowaniami i uprawianą dziedziną sztuki. Sproblematyzowanie tematu i sporządzenie roboczego planu pracy (spisu treści). Sposoby szukania tekstów i informacji. Wybór materiałów i tekstów źródłowych pozwalających na zilustrowanie podjętych problemów. Zebranie bibliografii. Wybór metod badawczych pozwalających na wydobycie sensu i znaczenia omawianych zagadnień. Omówienie rudymetów warsztatu pisarskiego i aparatu naukowego (przypisy, bibliografia, spis ilustracji). Sporządzenie ostatecznego planu pracy i podziału na rozdziały. Uzupełnienie materiałów i tekstów źródłowych oraz bibliografii. Rewizja metod badawczych. Pisanie pracy. Prezentacja i przedyskutowanie fragmentów tekstu podczas seminarium. Przygotowanie do obrony.	SZPL2A_W02 SZPL2A_W04 SZPL2A_W06 SZPL2A_U08 SZPL2A_K02

**PRZEDMIOTY (ZAJĘCIA) DO WYBORU – BLOK PRZEDMIOTÓW (ZAJĘĆ) ARTYSTYCZNYCH: (17 pkt ECTS)**

1.	Magisterska pracownia artystyczna (do wyboru jeden z pięciu przedmiotów (zajęć))	17	Magisterska pracownia artystyczna – malarstwo* Magisterska pracownia artystyczna – kreacje graficzne* Magisterska pracownia artystyczna – rzeźba* Magisterska pracownia artystyczna – projekt intermedialny* Magisterska pracownia artystyczna – formy multimedialne*	SZPL2A_W01-W05 SZPL2A_U01-U04 SZPL2A_U06-U07 SZPL2A_U10-U11 SZPL2A_K01-K05
----	---	----	---	--

**PRZEDMIOTY (ZAJĘCIA) DO WYBORU – 1 z 3 BLOKÓW:**

**(26 pkt ECTS)**

**1. BLOK PRZEDMIOTÓW (ZAJĘĆ) PROJEKTOWYCH: PROJEKTOWANIE GIER I ANIMACJI CYFROWEJ\***

1.	Wprowadzenie do projektowania gier i środowisk wirtualnych	3	<p>Pogłębione zagadnienia projektowania gier i środowisk interaktywnych od strony graficznej. Tworzenie zasobów graficznych dla gier — modelowanie 3D z optymalizacją dla silników gier (low-poly produkcyjne, normal mapy, LOD), teksturowanie w workflow PBR, pipeline z hi-poly do low-poly (sculpting, baking, retopologia). Projektowanie środowisk wirtualnych — modelowanie krajobrazów (terrain, foliage), wnętrz, modelowanie modułowe, światło i atmosfera w silnikach. Zaawansowane shadery i materiały. Podstawy programowania w silnikach gier — system komponentów, skrypty (C# w Unity, Blueprint w Unreal Engine), zdarzenia i pętla aktualizacji, sterowanie postacią, podstawowa interakcja (input, kolizje, trigger), kompilacja i build. Projektowanie dla VR/AR/MR — zasady kompozycji w przestrzeni 360°, tracking, optymalizacja wydajności pod zestawy VR, spacial UI. Wizualizacje czasu rzeczywistego, virtual production. Worldbuilding wizualny — projektowanie spójnego świata gry przez grafikę: kultura, technologia, ekologia odzwierciedlone w środowisku.</p>	<p>SZPL2A_W01 SZPL2A_W03-W04 SZPL2A_U01-U04 SZPL2A_U06-U07 SZPL2A_K01-K02 SZPL2A_K04</p>
2.	Wprowadzenie do animacji cyfrowej	3	<p>Zaawansowane techniki animacji cyfrowej w 2D i 3D. Pogłębione zasady animacji rozszerzone o analizę współczesnych studiów animacyjnych. Animacja 3D w Blenderze — rigging postaci (skeletal rigging, IK/FK, controllers), skinning, weight painting, animacja warstwowa. Motion capture — przygotowanie i czyszczenie danych mocap, retargeting, łączenie z animacją kluczową. Symulacje fizyczne (cloth, hair, soft body) i ich integracja. Efekty specjalne (VFX) i systemy particle — projektowanie efektów ognia, dym, eksplozje, magia, zniszczenia, w Blenderze (particle systems, smoke/fire simulation) oraz w After Effects (efekty cząsteczkowe, motion graphics). Montaż obrazu animowanego w After Effects — compositing wielowarstwowy, color grading, rotoscoping, masking, tracking, integracja zasobów 2D i 3D w jednym projekcie. Storytelling przez ruch. Eksperymentalne formy — animacja w czasie rzeczywistym w silniku gry, generative animation. Projekt autorskiej etudy.</p>	<p>SZPL2A_W01 SZPL2A_W03-W04 SZPL2A_U01-U04 SZPL2A_U06-U07 SZPL2A_K01-K02 SZPL2A_K04</p>
3.	Wprowadzenie do grafiki koncepcyjnej	3	<p>Concept art jako medium twórcze i narzędzie wizualizacji świata projektowego. Malarstwo cyfrowe — zaawansowane techniki digital painting w Photoshopie: warstwy, blending modes, custom brushes, paintover, mood lighting, atmospheric perspective. Pogłębiona praca z kolorem — color scripts, palettes, harmonie kolorystyczne, narracja przez kolor. Projektowanie elementów świata gry/animacji: concept art postaci (character design — anatomia, proporcje, costume design, sylwetka, charakter), środowisk (environment design — worldbuilding wizualny, perspective sketching, scale references, weather/lighting concepts), obiektów (props design —</p>	<p>SZPL2A_W01 SZPL2A_W03-W04 SZPL2A_U01-U04 SZPL2A_U06-U07 SZPL2A_K01-K02 SZPL2A_K04</p>

			broni, mebli, narzędzi, magicznych artefaktów), pojazdów (vehicle design). Konceptyjne ilustracje sceny narracyjnej. Narzędzia 3D wspierające concept art — szybkie modele w Blenderze do paintoveru, ZBrush dla rzeźbienia koncepcji organicznych. Pipeline koncepcji — od briefa, przez moodboardy i thumbnaily, po finalny render. Budowanie portfolio.	
4.	Magisterska pracownia projektowa (do wyboru jeden z trzech przedmiotów (zajęć))	17	Magisterska pracownia projektowa – gier i środowisk wirtualnych* Magisterska pracownia projektowa – animacji cyfrowej* Magisterska pracownia projektowa – grafiki koncepcyjnej*	SZPL2A_W01-W05 SZPL2A_U01-U04 SZPL2A_U06-U07 SZPL2A_U10-U11 SZPL2A_K01-K05

## 2. BLOK PRZEDMIOTÓW (ZAJĘĆ) PROJEKTOWYCH: PROJEKTOWANIE TEKSTYLÓW UŻYTKOWYCH\*

1.	Wprowadzenie do projektowania i konstrukcji ubioru	3	Pogłębione zagadnienia projektowania i konstrukcji ubioru. Studium anatomii i ergonomii — ruch ciała, zmienność proporcji, dostosowanie konstrukcji do specyfiki użytkownika. Zaawansowana konstrukcja krawiecka — modelowanie wykrojów dla nieregularnych form, drapowanie, formowanie przestrzenne na manekinie, przekształcenia konstrukcyjne. Materiały tekstylne i ich charakterystyka — interakcja kroju z materiałem, eksperymenty z fakturami, łączenie tkanin o różnych właściwościach. Cyfrowe wspomaganie projektowania ubioru w środowiskach 3D do symulacji tkanin (CLO 3D, Marvelous Designer) — wirtualne prototypowanie, symulacja zachowania materiału, eksport do produkcji. Projektowanie kolekcji — spójna narracja stylistyczna, paleta materiałów i kolorów, idea przewodnia kolekcji. Trendy w projektowaniu ubioru i ich krytyczna analiza, zrównoważona moda, slow fashion, recykling tkanin. Identyfikacja własnego języka projektowego.	SZPL2A_W01 SZPL2A_W03-W04 SZPL2A_U01-U04 SZPL2A_U06-U07 SZPL2A_K01-K02 SZPL2A_K04
2.	Wprowadzenie do projektowania tkaniny	3	Pogłębione zagadnienia projektowania tkaniny artystycznej i użytkowej. Zaawansowane techniki tkania na warsztatach krosna — sploty kompozycyjne, eksperyment strukturalny, łączenie różnych materiałów (tkania mieszane, hybrydowe). Druk i barwienie tkaniny — sitodruk wielowarstwowy, druk cyfrowy z wzorów własnych, batik, shibori, eko-druk roślinny. Hafty artystyczne i strukturalne. Projektowanie wzorów ciągłych (rapport) z uwzględnieniem skali, koloru, rytmu — zarówno geometrycznych jak i organicznych. Tkanina jako medium artystyczne — instalacje tekstylne, gobeliny współczesne, soft sculpture, art-quilting. Krytyczna analiza pracy współczesnych projektantów tkanin i artystów tekstylnych. Identyfikacja własnego języka projektowego w tkaninie.	SZPL2A_W01 SZPL2A_W03-W04 SZPL2A_U01-U04 SZPL2A_U06-U07 SZPL2A_K01-K02 SZPL2A_K04

3.	Wprowadzenie do projektowania produktów tekstylnych	3	Projektowanie produktów tekstylnych użytkowych i artystycznych. Klasyfikacja produktów: akcesoria odzieżowe (torby, plecaki, paski, czapki, chusty), tekstylia domowe (poszewki, zasłony, pościel, dywany, narzuty), produkty specjalistyczne (sprzęt outdoorowy, sportowy, wyposażenie wnętrz). Zaawansowana konstrukcja produktu — od koncepcji, przez prototyp, do gotowej formy, z uwzględnieniem ergonomii i funkcjonalności. Wybór materiałów — właściwości funkcjonalne (trwałość, odporność, izolacja), estetyczne i sensoryczne. Techniki łączenia (szycie, klejenie, spawanie, nitowanie) i wykończeniowe. Branding i identyfikacja produktowa — projektowanie linii produktów, opakowanie, oznakowanie, etykiety. Zrównoważone projektowanie tekstylne — cykl życia produktu, recykling, materiały biodegradowalne, odpowiedzialność producencka. Krytyczna analiza projektowania produktów tekstylnych w aspekcie społecznym i środowiskowym.	SZPL2A_W01 SZPL2A_W03-W04 SZPL2A_U01-U04 SZPL2A_U06-U07 SZPL2A_K01-K02 SZPL2A_K04
4.	Magisterska pracownia projektowa (do wyboru jeden z trzech przedmiotów (zajęć))	17	Magisterska pracownia projektowa – projektowanie ubioru* Magisterska pracownia projektowa – projektowanie akcesoriów tekstylnych* Magisterska pracownia projektowa – projektowanie tkaniny*	SZPL2A_W01-W05 SZPL2A_U01-U04 SZPL2A_U06-U07 SZPL2A_U10-U11 SZPL2A_K01-K05

### 3. BLOK PRZEDMIOTÓW (ZAJĘĆ) PROJEKTOWYCH: PROJEKTOWANIE WYDAWNICTW\*

1.	Wprowadzenie do projektowania publikacji	3	Projektowanie publikacji drukowanych i cyfrowych. Typografia zaawansowana — anatomia liter, klasyfikacja krojów pism, dobór i mieszanie krojów, mikrotypografia, hierarchia tekstu, łamanie kolumny, podział na akapity, kerning i tracking. Układ publikacji — siatki kompozycyjne, modułowe systemy projektowe, równowaga światła i tekstu, harmonogramy stron. Projektowanie książki — okładka, strony tytułowe, spis treści, projekt rozdziałów, projekt notek bocznych, paginacja, żywa pagina. Projektowanie magazynu i czasopisma — formularz wydawniczy, projekty rubryk, projekt redakcyjny. Publikacje cyfrowe — e-booki, EPUB, publikacje interaktywne, układ responsywny. Druk i przygotowanie do druku — formaty, marginesy, spady, typy papieru, techniki druku (offset, cyfrowy, sitodruk, ryso), wykończenia (lakier, folio, tłoczenie). Krytyczna analiza pracy współczesnych projektantów publikacji.	SZPL2A_W01 SZPL2A_W03-W04 SZPL2A_U01-U04 SZPL2A_U06-U07 SZPL2A_K01-K02 SZPL2A_K04
2.	Wprowadzenie do projektowania komiksu i powieści graficznej	3	Pogłębione zagadnienia projektowania komiksu i powieści graficznej. Język wizualny komiksu na poziomie zaawansowanym — typy kadrów (kadr pełnostronicowy, kadr rozkładówkowy, układ kadrów na stronie), kompozycja strony jako jednostki narracyjnej, rytm wizualny i tempo czytania, kontrola spojrzenia czytelnika. Powieść graficzna jako forma literacka — analiza prac kanonicznych (Maus, Persepolis, Watchmen, Berlin, Habibi), różnice między komiksem a powieścią graficzną w strukturze narracyjnej i tematyce. Konstruowanie narracji wielowątkowych w komiksie —	SZPL2A_W01 SZPL2A_W03-W04 SZPL2A_U01-U04 SZPL2A_U06-U07 SZPL2A_K01-K02 SZPL2A_K04

			retrospekcja, sen, narracja równoległa, montaż czasowy. Projektowanie postaci — sylwetka, charakter, ekspresja w różnych emocjach, karta postaci, projektowanie kostiumów dla narracji długoplanowej. Lettering i typografia w komiksie — onomatopeje, dymki dialogowe, font dialogowy, integracja typografii z grafiką. Kolor w komiksie — funkcja narracyjna koloru, palety per scena, atmosferyczne kolorowanie. Druk komiksu i powieści graficznej — formaty, papier, techniki druku, wydania artystyczne. Komiks autorski jako medium krytyczne i autobiograficzne.	
3.	Wprowadzenie do projektowania Ilustracji i książki artystycznej	3	Projektowanie ilustracji i książki artystycznej jako autorskich form wypowiedzi. Ilustracja narracyjna i konceptualna — od ilustracji literackiej, przez prasową, edytorską, po ilustrację autorską. Analiza prac kluczowych ilustratorów współczesnych. Książka artystyczna (artist book) — jako medium twórcze, dialog tekstu i obrazu, książka jako obiekt artystyczny. Eksperymenty z formą książki — leporello, harmonijka, książka pop-up, tunelowa, książka wielokrotnie złożona, książka-rzeźba. Techniki ilustracji — manualne (akwarela, gwasz, tusz, kolaż, linoryt, drzeworyt) oraz cyfrowe. Projektowanie zinów — niezależne publikacje artystyczne, mała poligrafia, druk własny. Książka artystyczna w obiegu galeryjnym i wydawniczym. Druk artystyczny i wydania kolekcjonerskie — książka ręcznie wykonana, druk warsztatowy, wydania limitowane. Krytyczna analiza pracy współczesnych ilustratorów i twórców książki artystycznej.	SZPL2A_W01 SZPL2A_W03-W04 SZPL2A_U01-U04 SZPL2A_U06-U07 SZPL2A_K01-K02 SZPL2A_K04
4.	Magisterska pracownia projektowa (do wyboru jeden z trzech przedmiotów (zajęć))	17	Magisterska pracownia projektowa – publikacji* Magisterska pracownia projektowa – komiksu i powieści graficznej* Magisterska pracownia projektowa – Ilustracji i książki artystycznej*	SZPL2A_W01-W05 SZPL2A_U01-U04 SZPL2A_U06-U07 SZPL2A_U10-U11 SZPL2A_K01-K05

<b>razem</b>	<b>120</b>
--------------	------------

\* przedmiot (zajęcia) lub blok przedmiotów (zajęć) do wyboru

**Studentów obowiązuje szkolenie dotyczące bezpiecznych i higienicznych warunków kształcenia, w wymiarze nie mniejszym niż 4 godziny, w zakresie uwzględniającym specyfikę kształcenia w uczelni i rodzaj wyposażenia technicznego wykorzystywanego w procesie kształcenia.**

**Studentów obowiązują zajęcia z pierwszej pomocy przedmedycznej w wymiarze 4 godzin.**

**Studentów obowiązuje szkolenie biblioteczne w wymiarze 2 godzin.**

**Zajęciom tym nie przypisuje się punktów ECTS.**

### 13. Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia:

Ocena skuteczności osiągania efektów uczenia się odbywa się zgodnie z obowiązującą w Uniwersytecie Jana Kochanowskiego w Kielcach Procedurą WSZJK-W/2 oraz wydziałową Procedurą weryfikacji efektów uczenia się nr WSZJK-WS/2.

Prowadzący określa szczegółowe efekty uczenia się i formę ich weryfikacji, a następnie umieszcza je w karcie przedmiotu (zajęć). Osiągnięcie wszystkich efektów uczenia się określonych dla poszczególnych zajęć oznacza realizację założonej koncepcji kształcenia na prowadzonym kierunku i uzyskanie efektów kierunkowych (osiągnięcie sylwetki absolwenta). Weryfikacja i ocena efektów uczenia się osiąganych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia odbywa się poprzez:

- 1) **proces dyplomowania** – którego przedmiot stanowi dzieło plastyczne zrealizowane w ramach magisterskiej pracowni artystycznej i projektowej oraz praca teoretyczna, powstająca w ramach Seminarium magisterskiego, będąca samodzielny opracowaniem problemu badawczego właściwego obszarowi sztuk plastycznych. Realizacja dyplomowa weryfikuje zakładane efekty uczenia się i oceniana jest przez promotora, opiekuna pracy teoretycznej, opiekuna aneksu i recenzenta;
- 2) **wymianę międzynarodową studentów** – uzyskiwanie informacji od studentów dotyczącej posiadanej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w kontekście pobytu w uczelni partnerskiej;
- 3) **osiągnięcia kół naukowych** – informacja zwrotna poprzez uzyskiwane recenzje zewnętrzne (publikacje naukowe, wystąpienia na konferencjach, udział w przeglądach artystycznych i wystawach przyznane stypendium Rektora i Ministra);
- 4) **osiągnięcia artystyczne i projektowe studentów** – poprzez uzyskiwanie informacji zwrotnych z zakresu nabytej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w ramach udziału, organizacji, współorganizacji wystaw, różnorodnych projektów artystycznych typu warsztaty, letnie i zimowe akademie sztuki, pokazy, konkursy, przeglądy twórczości artystycznej i projektowej;
- 5) **badanie losów absolwentów** – poprzez uzyskiwanie informacji zwrotnych z zakresu uzyskanej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych i ich przydatności na rynku pracy;
- 6) **badanie opinii pracodawców** – opiniowanie przez pracodawców programów studiów, w tym zakładanych efektów uczenia się i metod ich weryfikowania, szczególnie dotyczących kształcenia praktycznego.

Dodatkowo podstawą oceny realizacji efektów uczenia się są:

- 1) **Prace etapowe** – realizowane przez studenta w trakcie studiów takie jak:

- w przypadku zajęć o charakterze teoretycznym (wykłady i ćwiczenia): kolokwia, sprawdziany, prace zaliczeniowe, referaty, prezentacje, case studies. Kolokwia, sprawdziany, prace zaliczeniowe, projekt – według instrukcji przygotowanej przez prowadzącego zajęcia. Wszystkie dodatkowe formy zaliczenia wymagają dodatkowych instrukcji;
- w przypadku zajęć o charakterze praktycznym (ćwiczenia): prace zaliczeniowe – artystyczne, prace zaliczeniowe – projektowe obejmujące szereg mediów plastycznych, takich jak malarstwo, rysunek, rzeźba, grafika warsztatowa, grafika cyfrowa, grafika projektowa, film wideo i animacja, formy intermedialne i multimedialne, prace konstrukcyjne prezentowane w postaci ukończonych realizacji artystycznych bądź projektowych z ich stosowną dokumentacją (fotograficzną, opisową) na nośnikach drukowanych i cyfrowych. Formy te wymagają dodatkowych instrukcji.

2) **Egzaminy z przedmiotu (zajęć).** Pytania przygotowane do egzaminu nie powinny wychodzić poza treści zawarte w karcie przedmiotu (zajęć) realizowanych w ramach wykładu. Student ma prawo do uzasadnienia przez prowadzącego otrzymanej na egzaminie oceny.

Forma egzaminu: ustna, pisemna lub praktyczna określana jest przez prowadzącego wykład i zawarta w karcie przedmiotu (zajęć):

- a) **Egzamin ustny, egzaminacyjny przegląd prac artystycznych lub projektowych** powinien być przeprowadzany w obecności innych studentów lub pracowników,
- b) **Egzamin pisemny** może być organizowany w formie testowej lub opisowej. Egzamin przeprowadza się w sali dydaktycznej, w której jest możliwe właściwe rozlokowanie studentów, zapewniające komfort pracy i jej samodzielność. Prowadzący egzamin ma prawo przerwać lub unieważnić egzamin, w sytuacji gdy praca studenta nie jest samodzielna (student korzysta z niedopuszczonych materiałów, urządzeń i z pomocy innych osób).

3) **Zaliczenie i zaliczenie z oceną.** Prowadzący zajęcia określa kryteria oceny, podaje jej składowe i uzasadnia w sposób opisowy ocenę otrzymaną przez studenta na zaliczeniu.

**Formy i metody prowadzenia zajęć oraz kryteria oceny i jej składowe określa karta przedmiotu (zajęć).**

**Wszystkie formy weryfikacji osiągnięć studenta uzyskanych w ramach zajęć w danym semestrze odnotowuje się w kartach okresowych osiągnięć studenta.**