

PROGRAM STUDIÓW

Obowiązuje od roku akademickiego: 2023/2024

1. **KIERUNEK STUDIÓW:** Grafika
2. **KOD ISCED:** 0213 sztuki plastyczne
3. **FORMA/FORMY STUDIÓW:** stacjonarne, niestacjonarne
4. **LICZBA SEMESTRÓW:** 10
5. **TUTUŁ ZAWODOWY NADAWANY ABSOLWENTOM:** magister
6. **PROFIL KSZTAŁCENIA:** ogólnoakademicki
7. **DZIEDZINA SZTUKI**
8. **DYSCYPLINA ARTYSTYCZNA:** Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (100% ECTS przypisanych dyscyplinie)
9. **Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów: 300 ECTS**
 - 1) liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: **161 ECTS** - studia stacjonarne, **78 ECTS** – studia niestacjonarne;
 - 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: **279 ECTS**;
 - 3) liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje realizując zajęcia podlegające wyborowi (co najmniej 30%¹ ogólnej liczby punktów ECTS): **93 ECTS**;
 - 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 społeczne²: **5 ECTS**.
10. **Łączna liczba godzin zajęć: 7925 – w tym liczba godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: 4247 – studia stacjonarne, 2077 – studia niestacjonarne. Liczba godzin zajęć prowadzona z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość: 0**
11. **Koncepcja i cele kształcenia** (w tym opis sylwetki absolwenta):

Kierunek Grafika opiera się na specjalistycznym kształceniu w obszarze stosowania artystycznych i projektowych mediów graficznych prowadząc do uzyskania pełnego zakresu wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych niezbędnych do prowadzenia profesjonalnej działalności zawodowej jako artysta grafik. Koncepcja programowa opiera się na uzyskaniu kwalifikacji pozwalających na sprostanie różnorodnym zamierzeniom indywidualnym, wynikającym z planów prowadzenia w przyszłości niezależnej działalności artystycznej, jak również podjęcia zatrudnienia w poszczególnych gałęziach projektowania graficznego. Kształcenie to z jednej strony dotyczy poznania specyfiki zastosowania tradycyjnych technik druku wypukłego, wklęsłego, płaskiego wraz z technologiami sitodrukowymi i cyfrowymi, unikatowymi formami ich łączenia, przetworzenia włącznie z procesami wytwarzania papieru, a z drugiej – przygotowania do tworzenia komunikatów graficznych na potrzeby rynku reklamowego, wydawniczego, tworzenia systemów identyfikacji wizualnej, wykorzystania fotografii w grafice reklamowej. Studenci uzyskują wspomniane kwalifikacje realizując konsekwentny ciąg przedmiotów:

 - na pierwszym i drugim roku studiów - od podstaw grafiki warsztatowej i projektowania graficznego, podstaw grafiki cyfrowej i unikatowych procesów graficznych,

¹ wskaźnik procentowy może być inny jeżeli standardy kształcenia stanowią inaczej

² w przypadku kierunku studiów przyporządkowanego do nauk humanistycznych podaje się liczbę punktów ECTS za zajęcia z dziedziny nauk społecznych, w przypadku kierunku studiów przyporządkowanego do nauk społecznych podaje się liczbę punktów ECTS za zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych

- po wybór specjalistycznych pracowni – laboratoriów grafiki artystycznej i projektowej na trzecim roku, którego finałem jest powstanie dwuczęściowego dyplomu artystyczno-projektowego, odpowiadającego ich indywidualnym predyspozycjom, zainteresowaniom i planom artystyczno-zawodowym.

Każdy student w ciągu całego toku studiów po drugim roku studiów wybiera wspomniane wyżej laboratoria specjalistyczne zarówno z Bloku fakultatywnego – grafiki artystycznej i Bloku fakultatywnego – grafiki projektowej, przy czym podczas czwartego roku w jego dyspozycji pozostaje po jednej pracowni artystycznej i projektowej, których realizacja kończy się powstaniem projektów dyplomowych.

Kształcenie ogólnoplastyczne obejmujące propedeutykę technik, technologii plastycznych, formy plastycznej w ramach zajęć ze struktur wizualnych i mechanizmów widzenia, rysunku, malarstwa, rzeźby prowadzi do uzyskania fundamentalnych dla działalności artystycznej: wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych, znajdujących swoje zastosowanie w kreacji graficznej.

Włączenie do programu studiów przedmiotów teoretycznych, odnoszących się do ogólnej wiedzy z zakresu estetyki, teorii i historii sztuki, sztuki współczesnej, kultury współczesnej, wiedzy specjalistycznej z zakresu historii grafiki artystycznej, historii grafiki projektowej, historii fotografii związane jest z rozwojem świadomości artystycznej, której istotnym elementem jest wykształcenie postawy badawczej, wynikającej m.in. z ogólnoakademickiego profilu studiów, prowadzonej w Instytucie Sztuk Wizualnych UJK w Kielcach działalności badawczo-artystycznej. Proseminarium i seminarium dyplomowe wprowadza właściwe dla dyscypliny sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki metodologie badawcze, sięgające równocześnie do dyscypliny nauk o sztuce.

Osobne przedmioty odpowiadają za wyposażenie przyszłego artysty grafika w wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne z zakresu prawa autorskiego, własności intelektualnej, przedsiębiorczości w obszarze przemysłów kreatywnych, elementów promocji kultury wizualnej, tworzenia projektów z zakresu upowszechniania twórczości artystycznej, pozwalające na podjęcie aktywnej roli we współczesnym życiu kulturalno-artystycznym, naukowym w dyscyplinie, w ramach której prowadzone jest kształcenie oraz współpracy z profesjonalnymi instytucjami upowszechniania kultury wizualnej.

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,
- 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, w tym dorobek kadry w obszarze grafiki artystycznej (w nawiązaniu m.in. do krajowych i międzynarodowych sukcesów artystycznych, do fenomenu Kieleckiej Szkoły Grafiki), grafiki projektowej (w nawiązaniu m.in. do krajowych i międzynarodowych sukcesów artystycznych w obszarze plakatu),
- współczesne osiągnięcia techniczne i technologiczne pozwalające studentom na kreowanie złożonych technicznie i technologicznie prac graficznych, przygotowanie ich do funkcjonowania w skomplikowanej rzeczywistości,
- 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; w tym również oczekiwania szkolnictwa średniego zlokalizowanego w regionie świętokrzyskim, kształcącego w ramach programów grafiki i poligrafiki, grafiki multimedialnej, organizacji reklamy,
- potrzeby rynku pracy na poziomie krajowym i międzynarodowym, w tym na podstawie uzyskania danych z portalu „Barometr Zawodów”, aż 50 powiatów na terenie całego kraju sygnalizuje deficyt specjalistów z obszaru grafiki,
- 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 posiada kwalifikacje artystyczne w obszarze grafiki warsztatowej i projektowej. Potrafi wykorzystać wiedzę teoretyczną i praktyczną, kompetencje i umiejętności, w tym wysoce rozwiniętą osobowość artystyczną do tworzenia, realizowania i wykorzystywania własnych, oryginalnych koncepcji artystyczno-projektowych. Znajomość tradycyjnych i współczesnych mediów graficznych pozwala mu na efektywne podejmowanie różnorodnych ról, wyzwań stawianych przez współczesne życie artystyczne, zawodowe. Zna konteksty teoretyczne, prawno-marketingowe, uwarunkowania pracy w zespołach stając się przygotowanym do pracy w agencjach reklamowych, wydawnictwach, instytucjach upowszechniania kultury i sztuki. Posługuje się językiem obcym na poziomie biegłości B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy. Absolwent uzyskuje tytuł magistra i jest przygotowany do podjęcia kształcenia w szkole doktorskiej. Może także podjąć dalsze kształcenie związane z jego rozwojem artystycznym i zawodowym na studiach podyplomowych.

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 podyplomowe pedagogiczne studia kwalifikacyjne do nauczania.

12. EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbole efektów uczenia się dla kierunku		Odniesienie efektów uczenia się do:		
		uniwersalnych charakterystyk dla danego poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji (ustawa o ZSK)	charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6–7 Polskiej Ramy Kwalifikacji (rozporządzenie MNiSW)	charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6–7 Polskiej Ramy Kwalifikacji umożliwiających uzyskanie kompetencji inżynierskich (rozporządzenie MNiSW); charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6–7 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny
Objaśnienie oznaczeń: GRAF – symbol kierunku W – kategoria wiedzy U – kategoria umiejętności K – kategoria kompetencji społecznych	Po ukończeniu studiów absolwent:			
w zakresie WIEDZY				
GRAF_W01	dysponuje kluczową wiedzą dotyczącą technik, technologii graficznych stosowanych w obszarze grafiki artystycznej z uwzględnieniem grupy technik wypukłych, wklęsłych płaskich z uwzględnieniem technologii cyfrowych, sitodrukowych, unikatowych procesów graficznych	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
GRAF_W02	dysponuje kluczową wiedzą dotyczącą technik, technologii graficznych stosowanych w grafice projektowej z uwzględnieniem jej wybranych obszarów: grafiki wydawniczej, grafiki reklamowej, plakatu, grafiki animacyjnej, grafiki systemów identyfikacji wizualnej, fotografii reklamowej	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
GRAF_W03	zna podstawowe obszary działalności artystycznej w obszarze sztuk pięknych, ze szczególnym uwzględnieniem rysunku, malarstwa, w tym stosowanych w ich zakresie technik, technologii, środków wyrazu artystycznego	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
GRAF_W04	zna techniki, technologie i środki wyrazu artystycznego stosowane w obszarze fotografii, zarówno w odniesieniu do działalności artystycznej, dokumentalnej jak i reklamowej	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
GRAF_W05	dysponuje wiedzą ogólną z zakresu historii sztuki od czasów prehistorycznych do współczesności, jak również teraźniejszych zjawisk kulturowych	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG

GRAF_W06	dysponuje rozszerzonym zakresem wiedzy na temat historycznych, kulturowych, społecznych kontekstów grafiki artystycznej, projektowej, fotografii, ich związków z wybranymi dziedzinami życia współczesnego			
GRAF_W07	zna zasady tworzenia prac artystycznych i projektowych w obszarze grafiki i podstawowych mediów sztuk plastycznych, kreowania działań artystycznych, projektowych przy użyciu wybranych technik grafiki warsztatowej, form i mediów grafiki projektowej charakteryzujących się wysokim stopniem oryginalności w odniesieniu do wiedzy o przemianach stylistycznych, związanych z nimi tradycjach twórczych i odtwórczych przygotowujących do niezależnej pracy zawodowej	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
GRAF_W08	wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuk plastycznych, ze szczególnym uwzględnieniem wiedzy z obszaru grafiki artystycznej i projektowej, metodologii badawczych wspomagających świadome uprawianie twórczości właściwych dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, nauk o sztuce oraz wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju badawczo-artystycznego	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
GRAF_W09	zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
GRAF_W10	zna metody upowszechniania sztuk wizualnych, z uwzględnieniem organizacji różnego typu projektów, w tym wystawienniczych właściwych dla eksponowanego medium, problematyki, kontekstów; edukacyjno-artystycznych angażujących publiczność	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
GRAF_W11	dysponuje poszerzoną wiedzą z zakresu problematyki odnoszącej się do finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty plastyka, w tym orientację w programach wsparcia finansowego, rozwoju artystycznego w ramach narzędzi finansowania działalności artystycznej na poziomie krajowym i międzynarodowym oraz krajowej, międzynarodowej wymiany artystycznej	P7U_W	P7S_WK	P7S_WK
GRAF_W12	zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego, przedsiębiorczości w przemysłach kreatywnych	P7U_W	P7S_WK	P7S_WK

w zakresie UMIEJĘTNOŚCI				
GRAF_U01	posiada i wykorzystuje wysoce rozwiniętą osobowość artystyczną zdolną do tworzenia, realizowania, wyrażania własnych oryginalnych koncepcji sytuujących się w obrębie szeroko pojętych mediów graficznych, z uwzględnieniem grafiki artystycznej i projektowej	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
GRAF_U02	tworzy złożone technicznie, technologicznie prace artystyczne i projektowe, z uwzględnieniem narzędzi cyfrowych bazujących na zastosowaniu szeroko pojętych mediów graficznych, w tym wprowadzających elementy innowacji, eksperymentu twórczego zgodnie z własnymi predyspozycjami, zainteresowaniami, motywacjami	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
GRAF_U03	korzysta z wypracowanych w ramach przygotowania ogólnoplastycznego, obejmującego m.in. rysunek, malarstwo rozwiązań formalnych – wyrazowych, pozwalających na wykorzystanie ich w bezpośredniej pracy artysty grafika, projektanta graficznego	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW

GRAF_U04	stosuje techniki i technologie fotograficzne do realizacji założeń artystycznych, projektowych wspomagających pracę grafika	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
GRAF_U05	wykazuje się samodzielnością, niezależnością przy podejmowaniu różnego typu działań twórczych w obszarze grafiki artystycznej i projektowej, w tym podejmuje istotne decyzje w procesie realizacji konkretnego działania	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
GRAF_U06	potrafi przewidzieć efekty projektowanych i realizowanych prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym, prawnym	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
GRAF_U07	współpracuje z innymi osobami w ramach podejmowanych działań zespołowych, odpowiedzialnie wykonując powierzone mu zadania, komunikując się w oparciu o właściwy dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki oraz subdyscyplinie grafiki artystycznej i projektowej profesjonalny język	P7U_U	P7S_UK P7S_UO	P7S_UK
GRAF_U08	korzysta z umiejętności warsztatowych w stopniu niezbędnym do realizacji własnych prac artystycznych i projektowych w wybranych obszarach grafiki oraz stosuje efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę, również stymulując rozwój innych	P7U_U	P7S_UW P7S_UU	P7S_UW P7S_UU
GRAF_U09	wykorzystuje wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi w obszarze szeroko pojętych mediów, wykorzystując do tego celu m.in. nabyty warsztat badawczo-artystyczny właściwy dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, subdyscyplinie grafiki	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
GRAF_U10	posiada umiejętność przygotowywania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień, dotyczących zagadnień szczegółowo związanych z obszarem grafiki, jej poszczególnymi obszarami z wykorzystaniem narzędzi warsztatu metodologicznego właściwego dyscyplinie sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki, nauk o sztuce, właściwie dobierając literaturę przedmiotu, ujęcia teoretyczne	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
GRAF_U11	posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7U_U	P7S_UK	
GRAF_U12	w sposób odpowiedzialny podchodzi do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami prac artystycznych, projektowych, w tym realizuje i samodzielnie organizuje różnorodne projekty artystyczne, jak: wystawy, prezentacje w przestrzeni publicznej, warsztaty twórcze, wykazując się umiejętnością nawiązywania kontaktu ze zróżnicowaną publicznością	P7U_U	P7S_UK	P7S_UK
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH				
GRAF_K01	rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, potrafi inspirować i organizować proces rozwijania i doskonalenia zdolności i ekspresji twórczej innych osób, wykorzystując do tego twórczość własną czy podejmowane przez siebie dodatkowe formy działalności upowszechniającej	P7U_K	P7S_KK P7S_KR	P6S_KR
GRAF_K02	samodzielnie integruje nabytą wiedzę 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

GRAF_K03	potrafi w sposób świadomy oraz poparty doświadczeniem wykorzystywać w różnorodnych sytuacjach mechanizmy psychologiczne wspomagające podejmowane działania twórcze, w tym projekty i inicjatywy o charakterze kulturalno-artystycznym	P7U_K	P7S_KR	P7S_KK
GRAF_K04	posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki wobec wypowiedzi twórczych własnych i innych, krytyki posiadanej wiedzy, weryfikowania jej m.in. w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu odnosząc się do uzyskiwanych opinii ekspertów	P7U_K	P7S_KK	P7S_KK
GRAF_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 technologii informacyjnych	P7U_K	P7S_KO	P7S_KO P7S_KR
GRAF_K06	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	P7U_K	P7S_KR	

13. ZAJĘCIA WRAZ Z PRZYPISANYMI DO NICH PUNKTAMI ECTS, EFEKTAMI UCZENIA SIĘ I TREŚCIAMI PROGRAMOWYMI:

Przedmioty		Minimalna liczba punktów ECTS	Treści programowe	Odniesienie do efektów uczenia się na kierunku
PRZEDMIOTY KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO:				
1.	Język obcy	13	<u>Treści leksykalne</u> Słownictwo specjalistyczne związane z kierunkiem studiów. Uniwersytet, przedmiot studiów, rodzaje studiów, znaczenie wykształcenia. Prezentacje artykułów i zagadnień właściwych dla studiowanego kierunku. Elementy tłumaczenia. Pozostałe treści obejmują zjawiska społeczne oraz znane problemy współczesnego świata. <u>Treści gramatyczne:</u> Powtórzenie i ugruntowanie najważniejszych zagadnień gramatycznych (praktycznie i specjalistycznie uwarunkowanych) <u>Funkcje językowe:</u> Pozwalające studentom na płynne porozumiewanie się w języku obcym, branie czynnego udziału w dyskusjach, polemizowanie, wyrażanie swoich opinii, argumentowanie, streszczenia publikacji specjalistycznych właściwych dla studiowanego kierunku, dokonywanie prezentacji.	GRAF_U10
2.	Techniki informacyjno-komunikacyjne	1	Komputer i jego budowa. Urządzenia peryferyjne: drukarka, skaner, projektor multimedialny – zastosowanie, użytkowanie. System operacyjny Windows, Mac Os X. Oprogramowanie biurowe. Oprogramowanie graficzne. Oprogramowanie multimedialne. Techniki i technologie komunikacyjne – Internet.	GRAF_W01 GRAF_W02 GRAF_K04
3.	Ochrona własności przemysłowej i prawa autorskiego	1	Pojęcie utworu, prawa autorskie osobiste i majątkowe. Dozwolony użytek. Prawa pokrewne. Wynalazek, wynalazek biotechnologiczny oraz patent. Znaki towarowe oraz prawa ochronne na znaki towarowe. Wzory przemysłowe. Wzory użytkowe.	GRAF_W11 GRAF_W12 GRAF_U10 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K06
4.	Przedsiębiorczość	1	Pojęcie, geneza przedsiębiorczości, przemysłów kreatywnych. Czynniki wpływające na rozwój przedsiębiorczości, wzmacnianie i osłabianie cech przedsiębiorczości w przemysłach kreatywnych. Innowacje i ich rodzaje. Podstawowe pojęcia ekonomiczne i ich wpływ na prowadzenie działalności	GRAF_W11

			gospodarczej oraz gospodarstwa domowego. Promocja jako element zwiększający popyt na sprzedaż dóbr i usług. Biznes plan i analiza SWOT. Prowadzenie działalności gospodarczej w obszarze przemysłów kreatywnych – pojęcie działalności gospodarczej, przedsiębiorcy i konsumenta; procedura rozpoczęcia indywidualnej działalności gospodarczej; koszty pracy (w tym koszty wynagrodzeń). Wewnętrzne i zewnętrzne źródła finansowania działalności gospodarczej. Omówienie wybranych form działalności gospodarczej w przemysłach kreatywnych.	
5.	Przedmiot z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych: Estetyka	2	Estetyka jako dyscyplina poznawcza i jej główne obszary badawcze. Podstawowe problemy i kategorie w refleksji estetycznej. Rozumienie sztuki i piękna w starożytności. Estetyka średniowiecza. Estetyka nowożytna doby renesansu, baroku i oświecenia. Estetyka modernizmu i postmodernizmu i ich wpływ na wykształcenie współczesnych doktryn. Estetyka fizyczności i zmysłowości.	GRAF_W06 GRAF_U10 GRAF_K01 GRAF_K02
6.	Przedmiot z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych: Kultura współczesna i jej przejawy	3	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.	GRAF_W06 GRAF_U10 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K05
7.	Przedmiot w zakresie wsparcia w procesie uczenia się (do wyboru 2 z 3 każdy za 1 ECTS): • Propedeutyka programów 2D • Propedeutyka programów do montażu wideo i animacji • Propedeutyka narzędzi I/O (wejścia/wyjścia) w grafice cyfrowej	2	<u>Propedeutyka programów 2D</u> : Podstawowe pojęcia grafiki komputerowej 2D i jej narzędzi (pixel, ekran, rozmiar obszaru roboczego a rozdzielczość, wymiar a aspekt obrazu) Charakterystyka grafiki 2D i analiza przeciwna pojęć zastosowań i narzędzi: grafika wektorowa / rastrowa, grafika do druku / grafika ekranowa, przestrzeń CMYK / Przestrzeń RGB. Narzędzia i oprogramowanie: - komercyjne programy specjalistyczne w grafice 2D (Photoshop, Adobe Illustrator i inne do wyboru – podstawy interfejsu, narzędzi i zastosowania) - rodzaje plików (rozszerzeń plików, formaty natywne i inne) w grafice wektorowej i rastrowej i przenoszone przez nie informacje (przezroczystość, warstwy, wektor, raster) - darmowe odpowiedniki programów komercyjnych (Gimp, Inkscape i inne do wyboru – podstawy interfejsu, narzędzi, ich zastosowanie)	GRAF_W01 GRAF_W02 GRAF_K01 GRAF_K02

			- elementy interfejsu i podstawy obsługi wybranego oprogramowania 2D (do grafiki wektorowej i rastrowej) <u>Propedeutyka programów do montażu wideo i animacji:</u> podstawowe pojęcia montażu wideo i animacji: format (aspekt), wymiary wideo i rozdzielczości ekranowe, FPS - ilość klatek na sekundę. Animacja poklatkowa a animacja klatek kluczowych, rotskopia, "frame by frame", onion skin, video timecode, linia czasu, "Głowica - CTI". Podstawowe efekty specjalne, kolorystyczne, przejścia (transitions). Komercyjne oprogramowanie do montażu wideo i animacji (After Effects, Premiere, ToonBoom Studio, Animation Paper, Pencil 2D i inne do wyboru) i ich zastosowania. Graficzne aspekty interfejsu programów do montażu wideo i animacji a tradycyjne techniki rejestracji, projekcji i montażu filmowego (od taśmy filmowej do linii czasu). Format pliku a kodek – rodzaje rozszerzeń a typy kodowania cyfrowego zapisu wideo (AVI, WMV, MKV, MP4 / MPEG, H264, H265, itp.). Podstawy interfejsu i obsługi wybranego oprogramowania do montażu wideo, animacji lub obojga. <u>Propedeutyka narzędzi I/O (wejścia/wyjścia) w grafice cyfrowej:</u> narzędzia wejścia i podstawy importu obrazu: fotografia cyfrowa (obsługa aparatu cyfrowego, również z telefonu komórkowego i obróbka Raw); skan, obróbka różnych materiałów skanowanych (współpraca ze skanerem, ustawienia, rozdzielczość i format pliku) np. łączenie skanu większych formatów niż płyta skanera, czyszczenie szkicu (<i>wektoryzacja obrazu rastrowego</i>) itp.; tablet graficzny tradycyjny i ekranowy – rysunek i malarstwo cyfrowe, retusz (proste zadania dla oswojenia się z narzędziem). Narzędzia wyjścia i podstawy eksportu obrazu cyfrowego: projekcja i prezentacja, printscreen – archiwizacja stanu ekranowego, druk, współpraca z drukarką komputerową i jej zastosowania w technikach transferowych, drukach testowych, zagadnienie obszaru zadruku, gramatura, makietka wydruku, profile kolorystyczne itp., inne narzędzia eksportu ścieżek wektorowych – ploter laserowy, ploter do folii, zastosowanie szablonu itp.	
PRZEDMIOTY PODSTAWOWE/ KIERUNKOWE:				
1.	Historia sztuki	8	Sztuka prehistoryczna (paleolitu i neolitu). Sztuka i architektura starożytna (Sztuka Mezopotamii, Egiptu, Grecji i Rzymu). Sztuka i architektura wczesnochrześcijańska. Sztuka i architektura romańska Włoch, Francji, Niemiec, Polski. Sztuka i architektura gotycka Francji, Niemiec, Polski. Sztuka i architektura renesansu Włoch, Niderlandów, Polski. Sztuka	GRAF_W05 GRAF_U10 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K05

			i architektura baroku, rokoka (postanowienia Soboru Trydenckiego i jego wpływ na wykształcenie zasad wyjściowych dla sztuki, architektury baroku, osobne omówienie baroku włoskiego, francuskiego, hiszpańskiego, niemieckiego, polskiego, rokoka we Francji, Niemczech, Polsce). Sztuka i architektura klasycyzmu Francji, Niemiec, Polski. Sztuka i architektura XIX w. (romantyzm, historyzm, architektura przemysłowa, symbolizm). Sztuka nowoczesna i jej konsekwencje dla rozwoju sztuki, kultury wizualnej II poł. XX w. (impresjonizm, neoimpresjonizm, fowizm, ekspresjonizm, kubizm, futurizm, konstruktywizm, dadaizm, surrealizm).	
2.	Sztuka współczesna	4	Tendencje taszystowskie i informel w sztuce europejskiej i amerykańskiej po II wojnie światowej, ze szczególnym uwzględnieniem action painting. Nowa figuracja lat 60tych XX w.: twórczość Dubuffeta, de Kooninga, Francisca Bacona, Luciana Freuda. Nowy realizm francuski: Daniel Spoerri, César, Jean Tinguely, Yves Klein, Arman, Niki de Saint-Phalle, Martial Raysse. Sztuka konkretna po II wojnie światowej ze szczególnym uwzględnieniem nurtów hard-edge painting, kinetyzmu i op-art'u. W kierunku sztuki idei – minimalizm i konceptualizm. Działania w przestrzeni – sztuka happeningu, performance, land art i ich dokumentacje. Sztuka wobec kultury popularnej i konsumpcjonizmu: pop art, hiperrealizm. Sztuka w przestrzeni publicznej, w tym przykłady ruchów artystycznego oporu i street art. Zjawisko sztuki krytycznej w Polsce przeł. XX i XXI w.	GRAF_W05 GRAF_U10 GRAF_K01 GRAF_K02
3.	Sztuka aktualna	3	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.	GRAF_W05 GRAF_U10 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K05
4.	Historia grafiki artystycznej	4	Omówienie i analiza historycznych przemian w obszarze grafiki artystycznej ze szczególnym uwzględnieniem innowacji technicznych i technologicznych, rozwiązań formalnych, a także odniesieniem do najbardziej wybitnych postaw artystycznych. Początki grafiki artystycznych – od pieczęci cylindrycznych Starożytnej Mezopotamii do druku płytowego i sitowego w Chinach i Japonii. Grafika doby średniowiecza – druk wypukły w drukarstwie średniowiecznym ksiąg blokowych i Biblia Gremanica. Grafika artystyczna przeł. XV i XVI w., w tym grafika włoska, niemiecka, niderlandzka; początki technik trawionych	GRAF_W06 GRAF_U10 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K05

			w grafice. Grafika artystyczna doby baroku na ziemiach włoskich, niemieckich, francuskich i Niderlandach. Grafika przeł. XVIII i XIX w. Niemiec, Niderlandów, Francji, Włoch i Wielkiej Brytanii. XIX i XX w. – czas innowacji technicznych i technologicznych, moment kształtowania eksperymentów z medium, formą plastyczną w grafice, w odniesieniu do przemian awangardowych w sztuce. Narodziny grafiki polskiej w XIX w. Współczesne ośrodki sztuki graficznej, największe przeglądy artystyczne sztuki graficznej. Perspektywy rozwoju medium graficznego w XXI w.	
5.	Historia grafiki projektowej	4	Historia pisma: pismo piktograficzne i ideograficzne Azji Wschodniej i Ameryki Południowej, pismo klinowe, pismo egipskie (pismo hieroglificzne, pismo demotyczne, pismo hieratyczne), pismo fenickie, pismo, greckie, pismo łacińskie. Historia i tradycja literatury. Pojęcie znaku i symbolu. Historia kształtowania logo, logotypu, piktogramów. Drukarstwo i piśmiennictwo europejskie od czasów średniowiecznych do rewolucji przemysłowej. Historia krojów pisma od starożytnego Rzymu do International Typographic Style. Wynalazek litografii i jej konsekwencje dla rozwoju plakatu. Polska Szkoła Plakatu. Polska Szkoła Ilustracji. Grafika i propaganda. Grafika projektowa w kontekście przemian w sztuce awangardowej: futuryzm, konstruktywizm radziecki i zachodnioeuropejski, w tym projektowanie graficzne Wchutiemasu, Bauhausu. Historia reklamy XIX-XXI w. Komiks, wydawnictwa obrazkowe i pop art. Współczesne projektowanie graficzne i webdesign.	GRAF_W06 GRAF_U10 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K05
6.	Historia i estetyka fotografii	2	Historia przemian estetycznych w fotografii XIX, XX i XXI w. Aspekty formalne fotografii. Zależność między formą, a treścią fotograficznego komunikatu wizualnego. Gatunki fotograficzne i ich założenia artystyczne. Umiejętny dobór środków do wykonania określonej wypowiedzi fotograficznej.	GRAF_W06 GRAF_U10 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K05
7.	Promocja twórczości artystycznej	2	Portfolio artystyczne i jego zawartość - <i>artist statement</i> , biogram, CV artystyczne (różnice i specyfika elementów opisowych). Prezentacja portfolio podczas wystąpienia publicznego. Portfolio w formie strony internetowej - przegląd ciekawych przykładów. Konkursy artystyczne – prezentacja najważniejszych konkursów dla artystów i projektantów, <i>blaski i cienie</i> związane z uczestnictwem w przeglądach konkursowych. Przegląd najważniejszych instytucji promujących sztukę wizualną w regionie i w kraju. Rezydencje artystyczne w kraju i za granicą. Stypendia twórcze oraz programy ministerialne – podstawowe informacje jak ubiegać się o wsparcie finansowe swoich projektów. Wystawa	GRAF_W06 GRAF_W10 GRAF_W11 GRAF_U06 GRAF_U07 GRAF_U12 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K03 GRAF_K05

			indywidualna – opracowanie koncepcji wystawy, zaprojektowanie aranżacji wystawy w określonym miejscu (istniejącej galerii sztuki), opis prezentowanego cyklu, materiały promujące wystawę (plakat oraz post do zamieszczenia na portalach społecznościowych).	
8.	Struktury wizualne i mechanizmy widzenia	9	Pojęcie formy plastycznej i jej składników. Struktura obrazu oraz jego determinanty, w tym analiza formalna zjawisk wizualnych. Rodzaje kompozycji i układów plastycznych. Mechanizmy postrzegania wzrokowego. Definiowanie koloru (ćwiczenia na rozszerzenie skali walorowej i barwnej). Barwa i jej rodzaje. Psychologiczne uwarunkowania postrzegania koloru. Wrażenia i spostrzeżenia – podstawowe fenomeny percepcji wzrokowej. Ćwiczenia rozszerzające posługiwanie się skalą walorową, nasyceniową. Transpozycja walorowa, barwna fotografii przy użyciu technik rysunku ołówkowego, rysunku piórem, malarstwa temperą. Podział płaszczyzny (podziały linearne, podziały płaszczyznowe achromatyczne, chromatyczne). Figura i tło - zależności. Synteza formy plastycznej. Zagadnienie iluzji przestrzeni, perspektywy, anamorfozy, czasoprzestrzeni. Definiowanie kompozycji czasoprzestrzennej z użyciem perspektywy linearnej, anamorfozy i odbić lustrzanych – ćwiczenia praktyczne. Moduł i proporcja zjawiska wizualnego. Pojęcie czasoprzestrzeni. Podział przestrzeni (podziały linearne, podziały płaszczyznowe achromatyczne, chromatyczne) – modelowanie form liniowych i płaszczyznowych. Konstruowanie form narracyjnych o potencjalności czasoprzestrzennej.	GRAF_W03 GRAF_W08 GRAF_W09 GRAF_U03 GRAF_U06 GRAF_U08 GRAF_U10 GRAF_U12 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K04
9.	Podstawy rysunku	6	Możliwości techniczne i technologiczne w rysunku. Studia z natury (martwa natura z wykorzystaniem obiektów użytkowych o różnym stopniu złożoności, wnętrze, architektura, postać ludzka) i przygotowanie do traktowania rysunku jako podstawy rozwoju świadomości projektowej, w tym myślenia i wyobraźni przestrzennej: dwuwymiarowość rysunku, pojęcie kompozycji i jej rodzaje, znaczenie konturu w kompozycji, zagadnienie waloru, walor linearny w rysunku i znaczenie linii, zagadnienie światłocienia w rysunku, czerni i bieli jako podstawowych środków wyrazu, kontrastu walorowego, materii i faktury. Budowa trzeciego wymiaru - zagadnienie perspektywy w rysunku z elementami geometrii, w tym rysunku konstrukcyjnego. Znaczenie planu w rysunku, kanon ludzkiej głowy, kanon postaci ludzkiej - wiedza o proporcjach człowieka, jego budowie. Zastosowanie różnorodnych technik rysunkowych w pracy projektowej; wybór techniki w zależności od problemu plastycznego stanowiącego przedmiot ćwiczeń.	GRAF_W03 GRAF_U03 GRAF_U08 GRAF_U12 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K04

10.	Rysunek	27	Rysunek jako podstawowe medium wypowiedzi artystycznej i notacji zapisu idei i koncepcji artystycznej. Zróżnicowanie rysunkowych środków wypowiedzi plastycznej pod względem zastosowanych technik rysunkowych. Zagadnienia rysunkowe dotyczące obrazowania postaci i obiektów z natury. Różnicowanie środków wypowiedzi plastycznej w zależności od podejmowanego problemu. Rysunkowa analiza problemów plastycznych związanych z iluzją przestrzeni na płaszczyźnie za pomocą zróżnicowania walorowego, modelunku światłocieniowego z analizą modelunku bryły – cień własny, cień rzucony przedmiotu, korelacja obiektów w kompozycji, układów perspektywicznych, wartości wyrazowych linii, punktu śladu efemerycznego. Poszukiwanie autorskiego sposobu wypowiedzi plastycznej charakterystycznego dla technik rysunkowych oraz poszukiwanie relacji między pozostałymi technikami plastycznymi tj. malarstwem, grafiką.	GRAF_W03 GRAF_W09 GRAF_U03 GRAF_U05 GRAF_U06 GRAF_U08 GRAF_U12 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K03 GRAF_K04
11.	Podstawy malarstwa	6	Realizacja różnorodnych prac studyjnych (martwa natura, wnętrze, postać ludzka, pejzaż) w wybranej technice malarskiej, w różnorodnych układach kompozycyjnych. Zasady, specyfika, możliwości warsztatowe wynikające ze stosowania wybranych technik malarskich (tempera, akryl, olej). Realizacja studiów malarskich z natury jako punktu wyjścia do własnych poszukiwań malarskich, kształtowania własnej formy plastycznej. Nauka widzenia relacji istniejących wewnątrz analizowanych zjawisk wizualnych i wyrażenia ich za pomocą adekwatnych, zróżnicowanych środków formalnych. Widzenie i definiowanie barwy, w tym nauka uzyskiwania kolorów pochodnych, dopełniających, kształtowania za jej pomocą głębi w obrazie. Gest, faktura jako elementy materii obrazu. Profesjonalna terminologia plastyczna stosowana w komunikacji z artystami, odbiorcami.	GRAF_W03 GRAF_U03 GRAF_U08 GRAF_U12 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K04
12.	Malarstwo	27	Realizacja różnorodnych prac malarskich, odnoszących się do studium szeroko pojętej natury jak również rozwiązań dotyczących zagadnienia nieprzedstawialności. Rozwijanie i pogłębianie w stosowaniu wielorakich technik, technologii, układów kompozycyjnych, skali wypowiedzi (od formy kameralnej, po obraz monumentalny). Rozwijanie i pogłębianie własnych poszukiwań malarskich, kształtowania własnej wypowiedzi, języka wizualnego, formy plastycznej studenta. Rozwijanie i pogłębianie widzenia relacji istniejących wewnątrz analizowanych zjawisk wizualnych i wyrażenia ich za pomocą adekwatnych, zróżnicowanych środków formalnych. Gest, faktura jako budulec, element materii obrazu. Rozwijanie i pogłębianie stosowania profesjonalnej terminologii	GRAF_W03 GRAF_W09 GRAF_U03 GRAF_U05 GRAF_U06 GRAF_U08 GRAF_U12 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K03 GRAF_K04

			w komunikacji z artystami, odbiorcami. Kształtowanie umiejętności w zakresie posługiwania się formą dyptyku, tryptyku, serii, cyklu prac.	
13.	Podstawy rzeźby	8	Kształtowanie myślenia i wyobraźni przestrzennej w oparciu o obserwacje z natury, m.in. postaci ludzkiej, świata przyrody w oparciu o modelowanie w glinie, odlew w gipsie. Tworzenie kompozycji przestrzennych stanowiących formę własnej interpretacji postawionego problemu, zagadnienia z wykorzystaniem klasycznych i współczesnych technik, technologii rzeźbiarskich. Dochodzenie do ostatecznego opracowania koncepcji utworu przestrzennego poprzez wykonanie wstępnych szkiców na płaszczyźnie, szkiców przestrzennych, dokonanie decyzji w zakresie wyboru techniki rzeźbiarskiej i materiału. Rzeźba w przestrzeni – aranżacja wystawy, dokumentacja obiektu rzeźbiarskiego.	GRAF_W03 GRAF_U03 GRAF_U08 GRAF_U12 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K04
14.	Podstawy fotografii	7	Zapoznanie studentów z podstawami analogowego i cyfrowego warsztatu fotografii projektowej w warunkach studyjnych i plenerowych. Podstawy kompozycji, plany fotograficzne, fotografia czarno-biała i kolor w fotografii, samodzielny dobór adekwatnych środków fotograficznych do zamierzonych projektowych, celów twórczych, podstawy edycji fotografii cyfrowej, samodzielne przygotowanie fotografii do archiwizacji i publikacji.	GRAF_W04 GRAF_U04 GRAF_U05 GRAF_U12 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K04
15.	Fotografia	6	Rozwijanie umiejętności budowania indywidualnej, projektowej wypowiedzi twórczej w oparciu o język fotografii, poszerzenie świadomości artystycznej w zakresie działań fotograficznych cyfrowych i analogowych, analiza postawionych problemów inspirowana historycznymi i współczesnymi dokonaniem w zakresie fotografii projektowej, otwarta dyskusja na temat indywidualnych realizacji fotograficznych.	GRAF_W02 GRAF_W04 GRAF_U04 GRAF_U05 GRAF_U06 GRAF_U12 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K04
16.	Podstawy grafiki warsztatowej	18	Treści podejmowane w ramach zajęć wykładowych: Ogólne zasady i pojęcia w obszarze grafiki warsztatowej. Papier – historia i sposoby produkcji. Wynalazki techniczne i technologiczne w obszarze stosowanych materiałów, narzędzi, maszyn drukarskich. Historia rozwoju technik graficznych: druk wypukły (kamienioryt, drzeworyt, drzeworyt sztorcowy, linoryt, typografia, inne nietypowe techniki druku wypukłego), druk wklęsły (miedzioryt, staloryt, mezzotinta, suchoryt, akwaforta, akwatinta, techniki odpryskowe, inne techniki, łączenie technik	GRAF_W01 GRAF_W08 GRAF_U01 GRAF_U02 GRAF_U03 GRAF_U06 GRAF_U08 GRAF_U12 GRAF_K01

			i sposobów opracowania matryc), druk płaski (litografia, algrafia, druk offsetowy, serigrafia, druk cyfrowy). Treści podejmowane w ramach ćwiczeń artystycznych: • zapoznanie z wybranymi technikami druku wypukłego, ze szczególnym uwzględnieniem procesu przygotowania matrycy, sposobów druku i powstania odbitki, w tym z zastosowaniem różnorodnych podłoży i współczesnych adaptacji, • zapoznanie z technikami druku wklęsłego, ze szczególnym uwzględnieniem procesu przygotowania matrycy, sposobów druku i powstania odbitki, w tym z zastosowaniem różnorodnych podłoży i współczesnych adaptacji, • zapoznanie z technikami druku płaskiego, ze szczególnym uwzględnieniem procesu przygotowania matrycy, sposobów druku i powstania odbitki, w tym z zastosowaniem różnorodnych podłoży i współczesnych adaptacji.	GRAF_K02 GRAF_K03 GRAF_K04
17.	Podstawy grafiki projektowej	14	Budowa litery (światło i masa litery, proporcje) i typologia krojów pisma (konstruowanie pisma narzędziowego, konstruowanie liter przestrzennych). Tekst jako rytm. Podstawy składu tekstów z użyciem pisma konstruowanego (pismo jednoelementowe – z użyciem stałówek skryptowych, pismo dwuelementowe – z użyciem płasko ściętego patyka, kapitała rzymska konstruowana z życiem pędzla literniczego). Kompozycja typograficzna liniowa, płaszczyznowa, przestrzenna. Synteza formy plastycznej – w kierunku kreowania znaku (ćwiczenia w odniesieniu do podstaw percepcji wzrokowej oraz semiotyki). Konstrukcja i architektura medium plakatu. Tworzenie własnych rozwiązań plastycznych w obszarze plakatu typograficznego i ilustracyjnego. Tworzenie podstawowych rozwiązań ilustracyjnych, w tym definiowanie relacji między ilustracją, a tekstem. Historyczne uwarunkowania sztuki typografii, projektowania typograficznego. Koncepcja graficzna, a rodzaj tekstu, publikacji. Środki wyrazu typograficznego. Rodzaje układów typograficznych. Zasady i reguły użycia typografii w projektowaniu graficznym ze względu na funkcję, przeznaczenie, specyfikę medium. Zasady składania, łamania tekstów prostych i utrudnionych, redakcja techniczna.	GRAF_W02 GRAF_W08 GRAF_U01 GRAF_U02 GRAF_U05 GRAF_U06 GRAF_U08 GRAF_U12 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K03 GRAF_K04
18.	Podstawy grafiki i druku cyfrowego	4	Analiza medium grafiki cyfrowej, stosowanych w jej obrębie narzędzi, środków wyrazu plastycznego. Zapoznanie z technikami grafiki cyfrowej	GRAF_W01 GRAF_U01

			oraz łączenie efektów pracy z różnych programów graficznych w celu wykorzystania ich do realizacji projektów grafiki artystycznej.	GRAF_U02 GRAF_U08 GRAF_U12 GRAF_K01 GRAF_K02
19.	Unikatowe procesy graficzne	10	Wybrane zagadnienia z historii, teorii technik unikatowych z uwzględnieniem dawnych technologii oraz nowych eksperymentalnych metod graficznego obrazowania w oparciu o oryginały i reprodukcje. Oparcie procesu twórczego na reaktywacji, analizie dawnych i współczesnych technik w obszarze grafiki oraz innych dyscyplin. Zagadnienia technologiczne związane z procesem powstawania prac w wybranych technikach unikatowych. Papier jako medium twórcze. – metody czerpania, barwienia papieru. Rękodzielnicze, drukarskie techniki barwienia, zdobienia podłoży do druku.	GRAF_W01 GRAF_W07 GRAF_U01 GRAF_U02 GRAF_U08 GRAF_U12 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K03
20.	Plener interdyscyplinarny	3	Analiza zjawisk stałych i efemerycznych w otwartej przestrzeni – obserwacje, szkice, notatki, studia problemowe. Przestrzeń w obrazie: relatywizm barw, perspektywa, wieloznaczność form i struktur, zróżnicowanie środków wyrazowych. Praca twórcza oparta na wcześniej poczynionych obserwacjach, zebranym materiale obejmującym szkice graficzne, rysunkowe, malarskie, fotografie i inne, przetworzeniu zdefiniowanych zjawisk wizualnych w oparciu o indywidualne spostrzeżenia, sferę emocjonalną i intelektualną studenta.	GRAF_W01 GRAF_W03 GRAF_W04 GRAF_U01 GRAF_U02 GRAF_U03 GRAF_U09 GRAF_U12 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K03 GRAF_K04
21.	Uczestnictwo w kulturze i sztuce – projekt artystyczny	4	Przygotowanie do organizowania wszelkich działań z zakresu animacji kultury z naciskiem na upowszechnianie sztuk wizualnych. Poznanie elementów działalności kulturalnej: wystawa, warsztat, spotkanie autorskie, działania w przestrzeni publicznej, konkursy artystyczne itp. Poznanie metod planowania, projektowania i organizowania różnego typu działań upowszechniających sztukę wizualną. Wypełnianie wniosków o dofinansowanie projektów głównie z MKiDN.	GRAF_W06 GRAF_W10 GRAF_W11 GRAF_U01 GRAF_U02 GRAF_U05 GRAF_U06 GRAF_U07 GRAF_U12 GRAF_K01 GRAF_K03 GRAF_K04

				GRAF_K05
22.	Proseminarium	2	Metodologia prac badawczych z obszaru nauk humanistycznych, społecznych mająca zastosowanie w sztukach plastycznych. Planowanie pracy badawczej. Metody, techniki, narzędzia badawcze – opracowanie indywidualnego narzędzia wspomagającego badanie obszaru sztuk pięknych lub projektowych będącego punktem odniesienia do własnej pracy dyplomowej. Weryfikacja problemów, pytań i wyników indywidualnie prowadzonych badań. Wstępna kwerenda z uwzględnieniem indywidualnych zainteresowań badawczych i projektowych.	GRAF_W06 GRAF_W08 GRAF_W12 GRAF_U10 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K04 GRAF_K06
23.	Seminarium magisterskiej pracy teoretycznej	8	Planowanie poszczególnych etapów własnej pracy badawczej. Weryfikacja problemu badawczego oraz dopracowanie struktury pracy zgodnie z podjętym problemem teoretycznym i weryfikacja wstępnej bibliografii (kontynuacja zadań z proseminarium). Opracowanie części teoretycznej pracy dyplomowej z uwzględnieniem indywidualnej struktury pracy zawierającej przegląd literatury dotyczącej analizowanego problemu badawczego oraz analiza wybranych zagadnień w kontekście podjętych rozważań teoretycznych. Umiejętność prezentacji wniosków z przeprowadzonej analizy w ramach badań własnych. Podsumowanie – umiejętność dokonania krytycznego osądu analizowanych danych. Przygotowanie do publicznej prezentacji wyników badań własnych.	GRAF_W06 GRAF_W08 GRAF_W12 GRAF_U10 GRAF_U12 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K04 GRAF_K05 GRAF_K06
BŁOK FAKULTATYWNY – GRAFIKA ARTYSTYCZNA:				
1.	Pracownia grafiki artystycznej do wyboru dwie z pięciu:	24	<u>Pracownia druku wypukłego</u> Zaawansowane procedury przygotowania matrycy oraz druku w wybranej technice druku wypukłego. Wykorzystanie środków wyrazowych charakterystycznych dla danej techniki. Kolor w grafice. Doskonalenie umiejętności warsztatowych. Świadoma realizacja własnej koncepcji twórczej. <u>Pracownia druku wklęsłego</u> Zaawansowane procedury przygotowania matrycy oraz druku w wybranej technice druku wklęsłego. Wykorzystanie środków wyrazowych charakterystycznych dla danej techniki. Kolor w grafice. Doskonalenie umiejętności warsztatowych. Świadoma realizacja własnej koncepcji twórczej. <u>Pracownia litografii</u>	GRAF_W01 GRAF_W07 GRAF_W09 GRAF_W10 GRAF_U01 GRAF_U02 GRAF_U03 GRAF_U05 GRAF_U06 GRAF_U08 GRAF_U12 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K03 GRAF_K04 GRAF_K05

			Zaawansowane procedury przygotowania matrycy oraz druku w wybranej technice druku płaskiego. Wykorzystanie środków wyrazowych charakterystycznych dla danej techniki. Kolor w grafice. Doskonalenie umiejętności warsztatowych. Świadoma realizacja własnej koncepcji twórczej. <u>Pracownia sitodruku</u> Zaawansowane procedury przygotowania matrycy oraz druku sitowego. Wykorzystanie środków wyrazowych charakterystycznych dla danej techniki. Kolor w grafice. Doskonalenie umiejętności warsztatowych. Świadoma realizacja własnej koncepcji twórczej. <u>Pracownia unikatowych procesów graficznych</u> Zaawansowane procedury realizacji kompozycji graficznych w wybranych technikach unikatowych. Badanie możliwości wykorzystania w procesie graficznym dawnych i współczesnych technik i technologii poszerzonych o interpretacje autorskie i innowacyjne rozwiązania, oparte na zastosowaniu nowych materiałów i narzędzi. Techniki hybrydowe jako medium twórcze. Łączenie środków wyrazowych technik druku wklęsłego, wypukłego, płaskiego oraz cyfrowego. Rozbudowanie struktury procesu graficznego o technologie, materiałów i narzędzia stosowane w innych dyscyplinach. Tworzenie prac z zastosowaniem tradycyjnych i niekonwencjonalnych metod druku .	
2.	Pracownia dyplomowa I do wyboru jedna z dwóch wcześniej kontynuowanych:	21	Rekapitulacja wiedzy, umiejętności i kompetencji w obszarze kreacji artystycznej, uzyskanej w trakcie dotychczasowych studiów. Indywidualna praca twórcza wynikająca z postawionego problemu, założeń artystycznych, wymagająca zastosowania konkretnych i właściwych dla tematu metod, form realizacji. Warsztat pracy projektowej i jej organizacja. Proces projektowy – jego struktura, logika. Opracowanie koncepcji prezentacji pracy artystycznej i autoprezentacji dyplomanta. Opracowanie dokumentacji pracy artystycznej. <u>Pracownia dyplomowa I: pracownia druku wypukłego</u> Rozwijanie możliwości i doskonalenie technicznych umiejętności w wybranych technikach druku wypukłego oraz łączenie ich z innymi technikami warsztatowymi i cyfrowymi tak na etapie projektowania grafik, opracowywania matryc oraz druku odbitek. Realizacja cyklu grafik	GRAF_W01 GRAF_W07 GRAF_W08 GRAF_W09 GRAF_W10 GRAF_W12 GRAF_U01 GRAF_U02 GRAF_U03 GRAF_U05 GRAF_U06 GRAF_U08 GRAF_U09 GRAF_U10 GRAF_U12

		w technice druku wypukłego, prezentującego dojrzałość artystyczną i świadomość formalną w dziedzinie grafiki. <u>Pracownia dyplomowa I: pracownia druku wklęsłego</u> Rozwijanie możliwości i doskonalenie technicznych umiejętności w wybranych technikach druku wklęsłego oraz łączenie ich z innymi technikami warsztatowymi i cyfrowymi, tak na etapie projektowania grafik, opracowywania matryc oraz druku odbitek. Realizacja cyklu grafik w technice druku wklęsłego, prezentującego dojrzałość artystyczną i świadomość formalną w dziedzinie grafiki. <u>Pracownia dyplomowa I: pracownia litografii</u> Rozwijanie możliwości i doskonalenie technicznych umiejętności w wybranych technikach litograficznych oraz łączenie ich z innymi technikami warsztatowymi i cyfrowymi tak na etapie projektowania grafik, opracowywania matryc oraz druku odbitek. Realizacja cyklu grafik w technice litografii, prezentującego dojrzałość artystyczną i świadomość formalną w dziedzinie grafiki. <u>Pracownia dyplomowa I: pracownia sitodruku</u> Rozwijanie możliwości i doskonalenie technicznych umiejętności w wybranych technikach druku serigraficznego oraz łączenie ich z innymi technikami warsztatowymi i cyfrowymi tak na etapie projektowania grafik, opracowywania matryc oraz druku odbitek. Realizacja cyklu grafik w technice serigrafii, prezentującego dojrzałość artystyczną i świadomość formalną w dziedzinie grafiki. <u>Pracownia dyplomowa I: Pracownia unikatowych procesów graficznych</u> Poznanie możliwości artystycznej kreacji w obszarze wybranych technik unikatowych z uwzględnieniem historycznych, kulturowych uwarunkowań oraz indywidualnych poszukiwań twórców współczesnych. Poszukiwania twórcze inspirowane potencjałem dawnych technik oraz dostępnymi współcześnie technologiami. Świadome, kreatywne posługiwanie się narzędziami warsztatu artystycznego sprzyjające podejmowaniu eksperymentów w zakresie użytych materiałów i technologii, metod i procedur tworzenia, powielania obrazu na różnorodnych podłożach płaskich i przestrzennych oraz łączenia środków artystycznego wyrazu, użytych materiałów i narzędzi różnych dyscyplin. Realizacja cyklu prac	GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K03 GRAF_K04 GRAF_K05 GRAF_K06
--	--	---	---

			z obszaru technik unikatowych spójnych pod względem formy oraz przekazywanych treści. Budowanie indywidualnego warsztatu twórczego. Zastosowaniem różnych technik dokumentacji, form zapisu podjętych działań artystycznych: w tym fazy projektowej oraz kolejnych etapów realizacji. Opracowanie koncepcji prezentacji z wykorzystaniem różnych metod wystawienniczych uwzględniających specyfikę prac.	
BŁOK FAKULTATYWNY – GRAFIKA PROJEKTOWA:				
1.	Pracownia grafiki projektowej do wyboru dwie z sześciu:	22	<u>Pracownia grafiki reklamowej</u> Podstawy projektowe: podstawowe narzędzia reklamy, podstawowe nośniki reklamy (druk - materiały i techniki poligraficzne, radio, tv, media cyfrowe, media mobilne), stylistyczne gatunki reklamy, formułowanie założeń projektowych. Zagadnienia teoretyczne: konstrukcja komunikatu reklamowego (tekst, obraz, kanały komunikacji), język reklamy (informacja, perswazja, manipulacja, kreacja), psychologiczne aspekty reklamy (przyciąganie uwagi, budowanie wiarygodności nadawcy i przekazu, uświadomienie potrzeby zakupu, motywowanie do szybkiej decyzji, skłonienie do działania). Retoryka komunikatu reklamowego: inwencja: dobór środków argumentacyjnych; topika: wybór argumentacji dostosowanej do potrzeb audytorium; dyspozycja: układ całości i definiowanie funkcji poszczególnych faz komunikatu; elokucja: niejawne sensy wypowiedzi (metafora, metonimia, hiperbola, meiosis, metaplazmy i melapropizmy). Reklama w praktyce: uczestnicy rynku reklamowego, badania marketingowa, strategia reklamowa, planowanie mediów, aspekty prawne reklamy. <u>Pracownia grafiki wydawniczej</u> Typy i rodzaje publikacji z uwzględnieniem wydawnictw zwartych, periodyków czasowych, publikacji drukowanych i cyfrowych – w odniesieniu do technik i technologii akcydensowych. Środki wyrazu plastycznego stosowane w projektowaniu wydawnictw. Łączenie warstwy tekstowej i ilustracyjnej – poszukiwanie właściwych proporcji. Grid i layout projektu graficznego wydawnictwa – architektura publikacji. Tworzenie autorskich koncepcji wydawniczych w tym: wydawnictwa zwarte – książki ilustrowane dla odbiorcy w wieku dziecięcym, dorosłego odbiorcy, podręcznika, wydawnictwa leksykalno-wydawnicze, wydawnictwa muzyczne, komiksu, serii wydawniczej, czasopisma ilustrowanego, dziennika, książki cyfrowej – e-book’a.	GRAF_W02 GRAF_W04 GRAF_W07 GRAF_W09 GRAF_U01 GRAF_U02 GRAF_U03 GRAF_U04 GRAF_U05 GRAF_U06 GRAF_U08 GRAF_U12 GRAF_K01 GRAF_K02 GRAF_K04

			<u>Pracownia fotografii kreatywnej</u> Aspekty prawne i psychologiczne w pracy fotografa (praca z modelem, wykorzystanie wizerunku, ochrona wizerunku, teren publiczny – teren prywatny, prawo autorskie, prawo prasowe). Doskonalenie umiejętności wykorzystania środków artystycznych i technicznych do uzyskania zamierzonej kreacji: fotografia jako narzędzie perswazji (fotografia produktowa, fotografia reklamowa), fotografia jako narzędzie analizy (projekty badawcze, naukowe i socjologiczne), kształtowanie fotograficznej narracji wieloobrazowej (dokument, reportaż, projekt artystyczny). Projekt własny studenta: wstępna koncepcja i formułowanie założeń pracy dyplomowej (brief określający grupę docelową, cele, narzędzia i środki plastyczne adekwatne do osiągnięcia zamierzonych celów) <u>Pracownia plakatu</u> Środki wyrazu artystycznego w projektowaniu graficznym – aspekt formy, „architektura plakatu”. Metafory, symbole i alegorie wizualne – aspekt semantyczny w przekazie wizualnym. Struktura komunikatu wizualnego, a architektura informacji – forma jako nośnik treści. Plakat oparty na formie graficznej – ilustracyjnej. Plakat oparty na formie tekstowej – typograficzny. Plakat fotograficzny. Plakat systemowy. Funkcje plakatu współczesnego (plakaty społeczno-kulturalne, plakaty reklamowe, plakaty autorskie itp). Plakat jako forma wypowiedzi artystycznej. <u>Pracownia projektowania systemów identyfikacji wizualnej</u> Szeroka i pogłębiona analiza projektów systemów identyfikacji wizualnej, oraz praktyczna nauka metod ujęcia danej problematyki w formę plastyczną składającą się na ostateczne rozwiązanie projektowe. Nauka stosowania zróżnicowanych wariantów języka graficznego oraz używania technik, technologii projektowych, poligraficznych. Skrót i przenośnia w kontekście pojęć i w nadawaniu znaczeń. Środki języka graficznego – słowo i obraz. Używanie w projektowaniu identyfikacji wizualnej skojarzeń, symboliki i metafor. Przestrzenne i płaskie układy graficzne – dążenie do autorskich rozwiązań. Tworzenie systemów identyfikacji wizualnej dla wybranych instytucji publicznych, organizacji pozarządowych, firm różnorodnych gałęzi życia społeczno-gospodarczego przy użyciu autorskich metod – łączenie odmiennych środków realizacyjnych (cyfrowych i analogowych).	
--	--	--	---	--

			<u>Pracownia grafiki animacyjnej</u> Podstawy teoretyczne (format obrazu, aspekt, formaty wideo FPS, timecode). Zastosowania grafiki animacyjnej. Podstawowe zasady animacji klasycznej (antycypacja, zachowanie objętości obiektu, przerysowanie, kompozycja). Podstawowe techniki animacji klasycznej ("ad hoc" - frame by frame, klatki kluczowe). Animacja tradycyjna (poklatkowa), rotoskopia. Animacja rysunkowa – programy do animacji rysunkowej. Animacja fotograficzna – import klatek do formatu wideo. Animacja obiektu "martwego" - właściwości fizyczne. Sekwencja chodu sylwetki ludzkiej – charakterystyka osobowości w ruchu postaci. Animacja w montażu wideo i efektach specjalnych. Adobe After Effects, Adobe Premiere – animacja efektów i przejść. Klatki kluczowe i interpolacja animacji. Animacja typograficzna. Krzywe w animacji. Easing i dynamika animacji. Animacja kamery i oświetlenia. Podstawowe efekty specjalne (2.5D - ożywianie obrazu 2d, animacja proceduralna w efektach, systemy cząsteczek, mapowanie ruchu i przestrzeni, greenscreen keecolor, korekcja kolorystyczna, aberracja obrazu). Animacja proceduralna w efektach specjalnych. Montaż i eksport formatów wideo. Realizacja ćwiczeń w wybranej technice.	
2.	Pracownia dyplomowa II do wyboru jedna z dwóch wcześniej kontynuowanych:	19	Rekapitulacja wiedzy, umiejętności i kompetencji w obszarze kreacji projektowej, uzyskanej w trakcie dotychczasowych studiów. Indywidualna praca twórcza wynikająca z postawionego problemu, założeń projektowych, wymagająca zastosowania konkretnych i właściwych dla tematu metod, form realizacji. Warsztat pracy projektowej i jej organizacja. Proces projektowy – jego struktura, logika. Opracowanie koncepcji prezentacji pracy projektowej i autoprezentacji dyplomanta. Opracowanie dokumentacji pracy projektowej. <u>Pracownia dyplomowa II: Pracownia grafiki reklamowej</u> Badanie rynku i określanie protoperson grupy docelowej, Określanie narzędzi i środków formalnych. Analiza czynników technicznych i ekonomicznych. Prototypowanie wstępne (szkice, wizualizacje, concept-art). Badania fokusowe prototypów. Weryfikacja wstępnych założeń projektowych pracy dyplomowej. Modyfikacja koncepcji i ostateczny brief projektowy. Właściwa realizacja i produkcja pracy dyplomowej. Dokumentacja i prezentacja procesu projektowego. Wykonanie prototypów właściwych. Przygotowanie do publicznej prezentacji (speech	GRAF_W02 GRAF_W04 GRAF_W07 GRAF_W09 GRAF_W10 GRAF_W12 GRAF_U01 GRAF_U02 GRAF_U03 GRAF_U04 GRAF_U05 GRAF_U06 GRAF_U07 GRAF_U08 GRAF_U09 GRAF_U12 GRAF_K01 GRAF_K02

		omawiający główne założenia, aspekty techniczne i formalne pracy dyplomowej oraz przebieg procesu projektowego). <u>Pracownia dyplomowa II: Pracownia grafiki wydawniczej</u> Weryfikacja wstępnych założeń pracy dyplomowej: – prototypowanie wstępne (szkice fotograficzne objaśniające koncepcję), – badanie fokusowe (ocena planowanych narzędzi i środków plastycznych pod kątem ich dopasowania do grupy docelowej/zakładanych odbiorców projektu), – modyfikacja koncepcji i ostateczny brief pracy dyplomowej. Właściwa realizacja i produkcja pracy dyplomowej. Dokumentacja i prezentacja procesu twórczego. Wykonanie prototypów właściwych pracy dyplomowej. Przygotowanie do publicznej prezentacji (speech omawiający główne założenia, aspekty techniczne i formalne pracy dyplomowej oraz przebieg procesu twórczego). <u>Pracownia dyplomowa II: Pracownia fotografii kreatywnej</u> Właściwa realizacja i produkcja pracy dyplomowej. Dokumentacja i prezentacja procesu twórczego. Wykonanie prototypów właściwych pracy dyplomowej. Przygotowanie do publicznej prezentacji (speech omawiający główne założenia, aspekty techniczne i formalne pracy dyplomowej oraz przebieg procesu twórczego). <u>Pracownia dyplomowa II: Pracownia plakatu</u> Definiowanie obszarów inspiracji w twórczości plakatowej, sięgając do obszaru dziedzictwa kulturowego, kultury współczesnej i jej przejawów, zagadnień społeczno-kulturowych, funkcji propagandowych i reklamowych. Poszukiwanie autorskich środków wyrazu artystycznego w oparciu o przyjęte wcześniej założenie projektowe, z wykorzystaniem najważniejszej dla podjętego tematu formy. Kształtowanie autorskiego cyklu prac plakatowych w odniesieniu do jasno sprecyzowanych założeń. <u>Pracownia dyplomowa II: Pracownia projektowania systemów identyfikacji wizualnej</u> Badanie rynku i określanie protoperson grupy docelowej, Określanie narzędzi i środków formalnych. Analiza czynników technicznych i ekonomicznych. Prototypowanie wstępne (szkice, wizualizacje, concept-art). Badania fokusowe prototypów. Weryfikacja wstępnych założeń projektowych pracy dyplomowej. Modyfikacja koncepcji i ostateczny brief	GRAF_K03 GRAF_K04 GRAF_K05 GRAF_K06
--	--	--	--

			projektowy. Właściwa realizacja i produkcja pracy dyplomowej. Dokumentacja i prezentacja procesu projektowego. Wykonanie prototypów właściwych. Przygotowanie do publicznej prezentacji (speech omawiający główne założenia, aspekty techniczne i formalne pracy dyplomowej oraz przebieg procesu projektowego). <u>Pracownia dyplomowa II: Pracownia grafiki animacyjnej</u> Analiza technik animacji (tradycyjnej i cyfrowej) i ich formy w odniesieniu do obranego tematu wypowiedzi. Oprawa graficzna animacji (tonacja barwna, typografia, dynamika) i ich dobór w odniesieniu do obranego tematu wypowiedzi. Oprawa dźwiękowa animacji i jej dobór w odniesieniu do obranego tematu wypowiedzi. Etapy produkcji filmu animowanego – od pomysłu do realizacji: • etap koncepcyjny: grafika koncepcyjna, pitch, scenariusz/ scenopis / storyboard, roleplaining, animatik, • produkcja właściwa: keeframeing, realizacja (w zależności od obranej techniki), • postprodukcja (montaż, udźwiękowienie, korekcja barwna), • autorski "pitch" w oparciu o materiały etapu koncepcyjnego, hasła kluczowe, • produkcja autorskiej animacji.	
PRAKTYKI (wymiar, zasady i forma):				
1.	Praktyka zawodowa ciągła	5	Miejszem realizacji obowiązkowych praktyk zawodowych ciągłych jest wybrany przez studenta zakład pracy, którego obszary działalności zbieżne są z programem studiów na kierunku. Praktyka realizowana jest w okresie wolnym od zajęć akademickich.	GRAF_W06 GRAF_W11 GRAF_W12 GRAF_U05 GRAF_U06 GRAF_U07 GRAF_K02 GRAF_K03 GRAF_K04 GRAF_K05 GRAF_K06
	razem	300		

Studentów studiów stacjonarnych obowiązują zajęcia z wychowania fizycznego w wymiarze 60 godzin, zajęciom tym nie przypisuje się punktów ECTS.

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 obowiązuje szkolenie biblioteczne w wymiarze 2 godzin.

Studenta obowiązuje szkolenie z pierwszej pomocy przedmedycznej w wymiarze 4 godzin

Język polski – obowiązujący studentów obcokrajowców – lektorat w wymiarze 4 ECTS

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-U/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. 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 Proseminarium i Seminarium magisterskiego będąca samodzielnym 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**. Pytania przygotowane do egzaminu nie powinny wychodzić poza treści zawarte w karcie przedmiotu realizowanych w ramach wykładu. Student ma prawo do uzasadnienia przez prowadzącego otrzymanej na egzaminie oceny.
Forma egzaminu: ustna, pisemna, testowa lub praktyczna określana jest przez prowadzącego wykład i zawarta w karcie przedmiotu.
 - 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. Szczegóły weryfikacji efektów uczenia się określa – Wydziałowa procedura weryfikacji efektów uczenia się WSZJK_WS_2

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