

PROGRAM STUDIÓW

Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

Kierunek studiów: SZTUKI PLASTYCZNE

1. **Kod ISCED: 0213**
2. **Forma studiów: stacjonarne**
3. **Liczba semestrów: 6**
4. **Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: licencjat**
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: 180**
 - 1) liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: **92**
 - 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): **163**
 - 3) liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje realizując zajęcia podlegające wyborowi (co najmniej 30% ogólnej liczby punktów ECTS): **55**
 - 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: **7**
9. **Łączna liczba godzin zajęć: 4500** – w tym:
 - liczba godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: **2304**
 - 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 kompletności wykształcenia przyszłego 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 działalności projektowej w branżach przemysłów kreatywnych takich jak: projektowanie tekstyliów użytkowych, projektowanie gier i animacji. 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, współpracy z 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 w oparciu o naturalne predyspozycje twórcze, zainteresowania już po II semestrze. Kształcenie w ramach obranych przedmiotów (zajęć) z modułów Bloku przedmiotów (zajęć) artystycznych do wyboru oraz Bloku przedmiotów (zajęć) projektowych do wyboru pozwala z jednej strony skupić się na tych aspektach i formach twórczości, które odpowiadają predyspozycjom i zainteresowaniom studenta, z drugiej łączyć własne poszukiwania w obszarze indywidualnej działalności artystycznej (malarstwa sztalugowego, grafiki warsztatowej, rzeźby studyjnej) z podejmowaną przez niego zawodowo-projektową (Projektowanie gier i animacji, Projektowanie i stylizacja produktów tekstylnych). Dyplom licencjacki stanowiący dzieło plastyczne zrealizowane w ramach dwóch pracowni dyplomowych – Licencjackiej pracowni artystycznej i Licencjackiej pracowni projektowej wraz z przygotowaną pracą teoretyczną, będącą samodzielnym opracowaniem wybranego zagadnienia badawczego właściwego sztukom plastycznym, prowadzi do zamknięcia kształcenia na pierwszym 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 ogólnej 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 tworząc 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 twórcą – plastykiem wykorzystującym interdyscyplinarny język sztuki, poruszającym się swobodnie zarówno w obszarze wybranej subdyscypliny sztuk pięknych i sztuk projektowych. Tym samym jest przygotowany do prowadzenia podstawowej działalności artystycznej i projektowej w wybranych przez siebie obszarach sztuk plastycznych. Posiada doświadczenie, które pozwala mu na łączenie klasycznych i współczesnych mediów sztuki i wykorzystywania jej do celów użytkowych. Przedmioty (zajęcia) z zakresu teorii i historii sztuki, promocji i upowszechniania kultury wizualnej prowadzą do uzyskania przez niego szerszej perspektywy poznawczej, rozwoju postawy kreatywnej, otwartej na nowe wyzwania stawiane artystom i podejmowania różnorodnych ról związanych z funkcjonowaniem w społeczeństwie jako twórca. Absolwent przygotowany jest

w stopniu podstawowym do twórczej pracy zawodowej w instytucjach kultury wizualnej, mass-mediach, zespołach projektowych i strukturach promocyjnych, samodzielnej pracy artystycznej jak i kontynuacji kształcenia artystycznego na poziomie magisterskim w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Zna język obcy na poziomie biegłości B2.

Możliwości kontynuacji kształcenia:

Absolwent ma możliwość kontynuacji edukacji na studiach drugiego stopnia (magisterskich uzupełniających) w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Absolwent może poszerzać swoje wykształcenie na studiach podyplomowych z dziedziny sztuk plastycznych, ale i innych.

11. **Efekty uczenia się:**

Oznaczenie symboli:

SZPL – symbol dla kierunku sztuki plastyczne

1A – poziom studiów i profil kształcenia (tu: studia pierwszego 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 dziedziny sztuki (rozporządzenie MNiSW)
--	----------------------------------	--	--	--

w zakresie **WIEDZY:**

SZPL1A_W01	ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą realizacji prac artystycznych i projektowych w obszarze sztuk plastycznych, stosowanych w ich obrębie środków ekspresji, umiejętności warsztatowych	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
SZPL1A_W02	zna i rozumie linie rozwojowe historii sztuki oraz publikacje związane z tymi zagadnieniami	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
SZPL1A_W03	wykazuje się zaawansowaną znajomością stylów w sztukach plastycznych i związanych z nimi tradycji twórczych i odtwórczych oraz współczesnych tendencji rozwojowych	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
SZPL1A_W04	zna określony zakres problematyki związanej z zastosowaniem i użyciem zaawansowanych technologii w wybranych obszarach sztuk plastycznych, w tym najnowszych rozwiązań i jest świadomy ich rozwoju	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG

SZPL1A_W05	zna zaawansowane pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego, problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty plastyka	P6U_W	P6S_WK	P6S_WG
SZPL1A_W06	zna powiązania i zależności między teoretycznymi i praktycznymi aspektami twórczości plastycznej	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG

w zakresie **UMIEJĘTNOŚCI:**

SZPL1A_U01	tworzy i realizuje własne koncepcje twórcze w wybranych obszarach sztuk plastycznych, w tym zarówno w sztukach projektowych i sztukach pięknych	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
SZPL1A_U02	świadomie posługuje się narzędziami warsztatu artystycznego i projektowego w wybranych obszarach działalności plastycznej	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
SZPL1A_U03	świadomie stosuje i dobiera do realizowanej koncepcji artystycznej i projektowej stosowne techniki, technologie plastyczne	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
SZPL1A_U04	podejmuje samodzielne decyzje dotyczące kształtowania koncepcji, realizacji własnych prac artystycznych i projektowych	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
SZPL1A_U05	współpracuje z innymi osobami w ramach podejmowanych działań zespołowych artystycznych, w tym organizacji projektów artystycznych takich jak wystawy, warsztaty twórcze itp.	P6U_U	P6S_UK P6S_UO	
SZPL1A_U06	stosuje szeroki zakres zaawansowanych umiejętności warsztatowych obejmujących klasyczne, współczesne media artystyczne oraz działalność projektową	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
SZPL1A_U07	wykorzystuje umiejętności warsztatowe umożliwiające realizację własnych koncepcji artystycznych i projektowych oraz stosuje efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW P6S_UU
SZPL1A_U08	realizuje własne koncepcje twórcze artystyczne i projektowe wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
SZPL1A_U09	przygotowuje prace pisemne i wystąpienia ustne, dotyczące zagadnień szczegółowo związanych ze sztukami plastycznymi, z wykorzystaniem ujęć teoretycznych i różnych źródeł	P6U_U	P6S_UW	P6S_UK
SZPL1A_U10	posługuje się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6U_U		
SZPL1A_U11	stosuje formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań	P6U_U	P6S_UK	P6S_UK
SZPL1A_U12	rozumie i rozwija potrzebę uczenia się przez całe życie, potrafi aranżować i organizować warunki do uczenia się innych	P6U_U	P6S_UK P6S_UU	P6S_UW P6S_UU P6S_UK

SZPL1A_U13	jest komunikatywny; prezentuje własne dokonania artystyczne i projektowe w ramach organizowanych przez siebie bądź środowisko prezentacji twórczości	P6U_U	P6S_UK	P6S_UK
------------	--	-------	--------	--------

w zakresie **KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:**

SZPL1A_K01	jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy twórczej	P6U_K	P6S_KK	P6S_KR
SZPL1A_K02	jest gotów do efektywnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności do twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, elastycznego myślenia oraz adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności	P6U_K	P6S_KK	P6S_KK P6S_KR
SZPL1A_K03	jest gotów do kontrolowania swoich zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami oraz do efektywnego komunikowania się i inicjowania działań w społeczeństwie, a także prezentowania własnych koncepcji twórczych w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych	P6U_K	P6S_KK	P6S_KK P6S_KR
SZPL1A_K04	jest gotów do podejmowania refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów własnej pracy oraz etosu zawodu artysty, do wypełniania roli społecznej artysty plastyka – absolwenta studiów artystycznych, a także do samooceny i konstruktywnej krytyki w stosunku do działań twórczych innych osób	P6U_K	P6S_KO P6S_KR	P6S_KO P6S_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
----------------------	---------------------	-------------------	--

PRZEDMIOTY (ZAJĘCIA) KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO: (21 pkt ECTS)

1.	Język obcy	<p>9</p> <p>Treści leksykalne: Zagadnienia występujące w ogólnodostępnych i stosowanych na zajęciach podręcznikach na poziomie B2 (np. uniwersytet, przedmiot studiów, znaczenie edukacji i wykształcenia, praca, media, technologie, środowisko, zdrowie, żywienie, sport, czas wolny, zakupy, podróżowanie, społeczeństwo, kultura, zjawiska społeczne).</p> <p>Treści gramatyczne: Zgodne z charakterystyką poziomu oraz celami kształcenia określonymi przez Europejski System Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy dla poziomu B2.</p> <p>Funkcje językowe: Zgodne z charakterystyką poziomu oraz celami kształcenia określonymi przez Europejski System Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy dla poziomu B2.</p>	<p>SZPL1A_U10 SZPL1A_K02 SZPL1A_K03</p>
2.	Techniki informacyjno-komunikacyjne	<p>1</p> <p>Wykłady: Technologie informacyjno-komunikacyjne (ICT) pojęcie, geneza ICT, czynniki wpływające na rozwój nowych technologii w obszarze technik informacyjno-komunikacyjnych. Wykorzystanie urządzeń telekomunikacyjnych i informatycznych oraz usług im towarzyszących, w szczególności e-learningu w procesie informacyjno-komunikacyjnym. Gromadzenie, przetwarzanie, udostępnianie informacji w formie elektronicznej z wykorzystaniem technik cyfrowych i wszelkich narzędzi komunikacji. Tworzenie i zastosowanie elektronicznych baz danych. RODO a techniki informacyjno-komunikacyjne. Rola mediów społecznościowych w komunikacji.</p> <p>Ćwiczenia: Podstawowe narzędzia MS Word. Przykłady stosowania zaawansowanych narzędzi, automatyczny spis treści, tabel, rycin w tym korekcji pisowni, dzielenia wyrazów, style, formularze. Wykorzystanie arkusza kalkulacyjnego MS Excel do rozwiązywania zadań. Formatowanie komórek, sposoby ich wyświetlania. Arkusz kalkulacyjny jako narzędzie do rozwiązywania prostych problemów numerycznych. Podstawowe funkcje matematyczne, logiczne i statystyczne funkcje logiczne. Makra w arkuszu kalkulacyjnym. Współpraca edytora tekstu i arkusza kalkulacyjnego, export i import danych. Tworzenie i edycja wykresów. Typy wykresów i ich opcje. Wykorzystanie</p>	<p>SZPL1A_W04 SZPL1A_U03 SZPL1A_K02</p>

			<p>programu do prostych obliczeń statystycznych i prezentowanie danych w postaci tabel i wykresów. Bazy danych: podstawowe formy organizacji informacji w bazach danych. Raport i wykresy – tabela przestawna. Sortowanie zaawansowane, filtrowanie danych. Łączenie baz i przygotowanie do analizy. Formy reprezentowania i przetwarzania informacji przez człowieka i komputer. Tworzenie prezentacji multimedialnych. Sieć internetowa, dostępne przeglądarki, wyszukiwanie informacji, przetwarzanie pozyskanych informacji, komunikatory internetowe, zasady wykorzystania e-learningu w komunikacji. Nauczanie studentów poprzez platformy edukacyjne. Wykorzystanie AI do podstawowych procedur w edukacji. Komponowanie poleceń i zadań do tworzenia celów dla AI.</p>	
3.	Ochrona własności przemysłowej i prawa autorskiego	1	Ochrona własności przemysłowej i prawa autorskiego. Pojęcie utworu, prawa autorskie osobiste i majątkowe. Dozwolony użytek. Prawa pokrewne. Wynalazek, wynalazek biotechnologiczny oraz patent. Znaki towarowe oraz prawa ochronne. Wzory przemysłowe, wzory użytkowe.	SZPL1A_W05
4.	Przedsiębiorczość	1	Pojęcie i rodzaje przedsiębiorczości. Przedsiębiorca – pojęcie, zachowania i klasyfikacje. Determinanty wewnętrzne i zewnętrzne rozwoju przedsiębiorczości. Przedsiębiorczość a przedsiębiorstwo. Uwarunkowania, założenie i prowadzenie własnej działalności gospodarczej. Obszary przedsiębiorczości – rodzinna, kobiet, akademicka, społeczna, intelektualna.	SZPL1A_W05
5.	Filozofia i teoria sztuki przedmiot (zajęcia) z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych	4	Wprowadzenie do rudymetów filozofii w ujęciu problemowym (metafizyka, epistemologia, problem ciało/umysł, wolna wola, etyka). Fundamentalne problemy filozofii i teorii sztuki – stosunek sztuki do natury (mimesis, idealizacja, karykatura), metafizyczne i semantyczne koncepcje reprezentacji obrazowej, tworzenie z wyobraźni i komunikacja treści umysłowych, ekspresja uczuć i osobowości artysty – w starożytnej i średniowiecznej filozofii sztuki (Platon, Arystoteles, zwrot retoryczny w drugiej sofistyce, św. Augustyn, św. Tomasz z Akwinu) oraz wczesnonowoczesnych i romantycznych teoriach sztuki (Alberti, Leonardo, Vasari, Lomazzo, Bellori, De Piles, Abbé Dubos, Reynolds, Blake). Teorie recepcji sztuki. Najważniejsze teorie estetyczne od XVIII do XX wieku w ujęciu problemowym: teorie sądu estetycznego (piękno i smak), teorie przeżycia estetycznego (bezinteresowność, przyjemność, dystans psychiczny), teorie przedmiotu estetycznego (ekspresjonizm, formalizm, antyesencjalizm, instytucjonalizm).	SZPL1A_W02 SZPL1A_U09 SZPL1A_K01 SZPL1A_K04
6.	Socjologia sztuki przedmiot (zajęcia) z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych	3	Kultura, sztuka i społeczeństwo jako składniki badań, refleksji socjologicznej. Funkcje sztuki i społeczna natura sztuki. Socjologia sztuki jako perspektywa rozumienia zjawisk artystycznych. Problematyka społeczna w sztukach wizualnych, sztuka feministyczna i sztuka kobieca, sztuka postkolonialna, sztuka queer.	SZPL1A_W02 SZPL1A_U09 SZPL1A_K01 SZPL1A_K04

7a.	Propedeutyka programów graficznych* przedmiot (zajęcia) w zakresie wsparcia studentów w procesie uczenia się (do wyboru jeden z dwóch)	2	Wybrane elementy z zakresu podstaw pracy z programami graficznymi wykorzystywanymi w działaniach artystycznych, projektowych i multimedialnych: środowiska grafiki rastrowej i wektorowej, skład, typografia, podstawy projektowania 2D i 3D, edycja obrazu, wizualizacja, przygotowanie materiałów cyfrowych do prezentacji ekranowej, publikacji cyfrowej i druku, płatne i darmowe narzędzia graficzne, podstawowe formaty plików, import, eksport oraz organizacja danych cyfrowych.	SZPL1A_W01 SZPL1A_U12 SZPL1A_K01
7b.	Obsługa urządzeń peryferyjnych* przedmiot (zajęcia) w zakresie wsparcia studentów w procesie uczenia się (do wyboru jeden z dwóch)	2	Wybrane elementy z zakresu obsługi urządzeń peryferyjnych i narzędzi cyfrowych wykorzystywanych w pracowni artystycznej, projektowej i multimedialnej: skanery 2D i 3D, drukarki 2D i 3D, tablety graficzne, manipulatory 3D, plotery, urządzenia CNC oraz inne urządzenia wejścia i wyjścia, konfiguracja, kalibracja i bezpieczne użytkowanie urządzeń, przygotowanie plików do skanowania, druku, druku 3D i obróbki CNC, eksport danych, kontrola parametrów technicznych oraz podstawowa diagnostyka błędów.	SZPL1A_W01 SZPL1A_U12 SZPL1A_K01

PRZEDMIOTY (ZAJĘCIA) PODSTAWOWE/KIERUNKOWE: (102 pkt ECTS)

1.	Historia sztuki	8	Kluczowe zjawiska w sztuce europejskiej i wybranych kulturach pozaeuropejskich od paleolitu do 1914 roku, z zachowaniem porządku chronologicznego. Zasadnicze problemy towarzyszące działalności artystycznej człowieka: sens sztuki i jej znaczenie w życiu indywidualnym, społecznym i religijnym; funkcje sztuki i ich zmienność; rola artystów i ich pozycja społeczna; przedstawianie świata, wizualizowanie rzeczy nieobecnych lub nieistniejących; ekspresja myśli, uczuć, intencji i charakteru; piękno i inne sposoby organizowania i porządkowania natury w sztuce; narracja obrazowa i inne sposoby komunikowania treści przez sztukę; sztuka jako narzędzie propagandy władzy, religii, ideologii; związki malarstwa i rzeźby z innymi sztukami, zwłaszcza poezją i muzyką; recepcja i doświadczanie dzieł sztuki; środki i techniki tworzenia; sposoby rozumienia i ujmowania dzieł sztuki; interpretacja pojedynczych dzieł sztuki w oparciu o teksty teoretyczne, filozoficzne, teologiczne, poetyckie, literackie i krytyczne współczesne omawianym problemom.	SZPL1A_W02-W03 SZPL1A_U09 SZPL1A_U12 SZPL1A_K01 SZPL1A_K04
2.	Sztuka współczesna	4	Kluczowe problemy w sztuce europejskiej i amerykańskiej od pierwszej wojny światowej do lat 90. XX wieku, z zachowaniem porządku chronologicznego: zmieniające się znaczenie pojęcia sztuki i towarzyszących mu koncepcji nowoczesności i awangardowości; sztuka zaangażowana w rewolucje polityczne i przemiany społeczne; zwrot konceptualny i językowy w sztuce współczesnej; nowe media i nowe formy artystycznej wypowiedzi; sztuka w przestrzeni publicznej; sztuka zaangażowana w walkę o wolność, prawa człowieka i mniejszości, prawa zwierząt i żyjącej planety.	SZPL1A_W02-W03 SZPL1A_U09 SZPL1A_U12 SZPL1A_K01 SZPL1A_K04

3.	Podstawy animacji kultury wizualnej	1	Zajęcia wprowadzające – zapoznanie z kartą przedmiotu oraz wymaganiami. Pojęcie i znaczenie animacji. Analiza problemów animacji we współczesnym świecie. Teoretyczne problemy animacji kulturalnej. Metoda projektu. Dobre praktyki w animacji grup społecznych, analiza na podstawie literatury przedmiotu – 3 grupy: teoretyczne opracowania, dokumentalne, metodyczne. Techniki animacji plastycznej w pracy zawodowej. Funkcje upowszechniania dóbr kultury. Istota procesu upowszechniania kultury w dobie współczesności. Instytucje upowszechniające kulturę wizualną ich charakterystyka oraz metody działania. Animator kultury w dziele aktywizacji środowiska. Czas wolny jako podstawowy warunek animacji. Rola mediów w upowszechnianiu i promocji kultury wizualnej. Ponadczasowy wymiar animacji i wychowania przez sztukę. Działalność animacyjna w obronie przed patologizacją życia społecznego.	SZPL1A_W01 SZPL1A_W05-W06 SZPL1A_U05 SZPL1A_U09 SZPL1A_U12-U13 SZPL1A_K01 SZPL1A_K03-K04
4.	Warsztaty animacyjne	5	Metody animacji kulturalnej w zakresie sztuk wizualnych. Techniki i technologie plastyczne stosowane w animacji plastycznej. Realizacja warsztatów animacyjnych z uwzględnieniem potrzeb grup docelowych. Dokumentowanie podejmowanych działań z zakresu animacji.	SZPL1A_W01 SZPL1A_W05-W06 SZPL1A_U01 SZPL1A_U05-U06 SZPL1A_U08 SZPL1A_U12-U13 SZPL1A_K01 SZPL1A_K03-K04
5.	Wystawiennictwo artystyczne	5	Rodzaje i typy projektów wystawienniczych wykorzystywanych w działalności instytucji upowszechniających kulturę wizualną. Promocja i upowszechnianie projektów wystawienniczych z wykorzystaniem narzędzi marketingowych, Public Relations, działań animacyjno-edukacyjnych. Zasady opracowania materiałów do publikacji wykorzystywanych w upowszechnianiu projektów wystawienniczych: tekst kuratorski, artist statement, nota biograficzna, katalog / folder do wystawy, plakat do wystawy. Aranżacja przestrzenna wystawy indywidualnej / zbiorowej. Dokumentacja projektu wystawienniczego. Udział w pracach związanych z realizacją bieżącego programu wystawienniczego Akademickiej Galerii Sztuki.	SZPL1A_W01 SZPL1A_W04-W05 SZPL1A_U01 SZPL1A_U03 SZPL1A_U05-U06 SZPL1A_U08 SZPL1A_U12-U13 SZPL1A_K01 SZPL1A_K03-K04
6.	Struktury wizualne i mechanizmy widzenia	8	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	SZPL1A_W01 SZPL1A_W06 SZPL1A_U01 SZPL1A_U04 SZPL1A_U08

			<p>postępowanie 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.</p>	SZPL1A_K01-K02
7.	Podstawy rysunku	8	<p>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.</p>	<p>SZPL1A_W01 SZPL1A_W06 SZPL1A_U01-U02 SZPL1A_U07 SZPL1A_U12 SZPL1A_K01</p>
8.	Rysunek perspektywiczny	6	<p>Rysunek jako forma koncepcyjna, projektowa i dokumentacyjna. Perspektywa zbieżna – perspektywa do dwóch punktów zbiegu, perspektywa do czterech punktów zbiegu, izometria. Zaawansowany rysunek linearny: kontur i linia jako narzędzia przekazu informacji o bryle perspektywie i funkcji. Walor jako narzędzie budujące przestrzeń. Podział kompozycji na plany i ich znaczenie – budowanie skali obiektu w rysunku perspektywicznym. Kadrowanie obrazu rysunkowego – pole widzenia. Linie kształtu w budowaniu formy w rysunku koncepcyjnym i konstrukcyjnym. Studium architektury, obiektu i przedmiotu – od brył prostych do konstrukcji rysunkowej. Detal technologiczny i przekrój. Dekonstrukcja i geometryzacja brył organicznych. Konstrukcja brył organicznych w perspektywie. Koncept rysunkowy – szybki szkic perspektywiczny jako narzędzie pracy projektowej i komunikacji wizualnej, notacje rysunkowe.</p>	<p>SZPL1A_W01 SZPL1A_U01-U04 SZPL1A_U07-U08 SZPL1A_U11 SZPL1A_U13 SZPL1A_K01-K03</p>
9.	Podstawy malarstwa	8	<p>Realizacja różnorodnych prac studyjnych (martwa natura, wnętrze, postać ludzka, pejzaż) w wybranej technice malarskiej, w różnorodnych układach kompozycyjnych. Zasady, specyfika,</p>	<p>SZPL1A_W01 SZPL1A_W06</p>

			<p>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 gębi w obrazie. Gest, faktura jako elementy materii obrazu. Profesjonalna terminologia plastyczna stosowana w komunikacji z artystami, odbiorcami.</p>	<p>SZPL1A_U01-U02 SZPL1A_U07 SZPL1A_U12 SZPL1A_K01</p>
10.	Podstawy grafiki warsztatowej	8	<p>Technologia zapisu graficznego obrazu i jego przekształcenia. Procedury przygotowania matrycy do druku, sposoby stosowania farb o różnych cechach fizycznych. Druk na podłożach o odmiennych właściwościach. Wybrane techniki druku wypukłego, wklęsłego, płaskiego oraz nowe metod graficznego obrazowania. Specyfika graficznego zapisu, transponowanie obrazów z natury, wyobraźni na język linii, płaszczyzny, faktury. Budowa różnorodnych układów kompozycyjnych na płaszczyźnie, z uchwyceniem relacji pomiędzy podstawowymi środkami wyrazu plastycznego: linią, płaszczyzną, barwą, walorem, fakturą, skalą. Zastosowanie adekwatnych środków wyrazowych do stosowanej techniki graficznej.</p>	<p>SZPL1A_W01 SZPL1A_W06 SZPL1A_U01-U02 SZPL1A_U07 SZPL1A_U12 SZPL1A_K01</p>
11.	Podstawy grafiki projektowej	8	<p>Wprowadzenie w obszar liternictwa, projektowania typograficznego z uwzględnieniem ćwiczeń z zakresu stosowania krojów pism narzędziowych, konstruowanych, w tym jednoelementowych i dwuelementowych, szeryfowych i bezszeryfowych. Wprowadzenie w obszar projektowania znaków, opartego na syntezie formy plastycznej i treści, w odniesieniu do podstaw percepcji wzrokowej oraz semiotyki. Konstrukcja i architektura medium plakatu. Tworzenie własnych rozwiązań plastycznych w obszarze plakatu typograficznego i ilustracyjnego.</p>	<p>SZPL1A_W01 SZPL1A_W04 SZPL1A_U01 SZPL1A_U03 SZPL1A_U07 SZPL1A_K01</p>
12.	Podstawy rzeźby	8	<p>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.</p>	<p>SZPL1A_W01 SZPL1A_W06 SZPL1A_U01-U03 SZPL1A_U08 SZPL1A_U12 SZPL1A_K01</p>
13.	Podstawy fotografii	8	<p>Podstawy obsługi cyfrowego aparatu fotograficznego/kamery w smartfonie. Podstawy postprodukcji fotografii cyfrowej. Podstawy pracy w profesjonalnym studiu oświetleniowym</p>	<p>SZPL1A_W01 SZPL1A_W06</p>

			(ćwiczenia). Podstawy kompozycji fotograficznej i kadrowania. Dobór adekwatnych środków fotograficznych dla realizacji prostych zadań, zarówno w profesjonalnym studiu oświetleniowym, jak i poza nim. Światło sztuczne i naturalne, aranżowane i zastane – jako elementy kreacji w fotografii czarno-białej i kolorowej (ćwiczenia). Publiczna prezentacja postępów realizowanych zadań oraz gotowych projektów fotograficznych. Omówienie i poddanie pod dyskusję użytych środków warsztatu fotograficznego oraz inspiracji i refleksji związanych z prezentacjami. Przygotowanie pokazu fotografii (ćwiczenia).	SZPL1A_U01-U03 SZPL1A_U08 SZPL1A_U12 SZPL1A_K01
14.	Fotografia i dokumentacja fotograficzna	5	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. Przedmiot wspomaga studenta w procesie tworzenia pracy dyplomowej — uczy dokumentacji fotograficznej procesu twórczego oraz utrwalania i digitalizacji fotograficznej swoich prac i innych prac artystycznych.	SZPL1A_W01 SZPL1A_W04 SZPL1A_U01-U02 SZPL1A_U06 SZPL1A_U13 SZPL1A_K01-K03
15.	Multimedia	6	Samodzielne i zespołowe realizowanie ćwiczeń podejmujących podstawowe problemy struktur multimedialnych z wykorzystaniem m.in. fotografii, filmu, animacji, mapingu, projekcji z dźwiękiem. Projektowanie, tworzenie, analizowanie i prezentowanie własnych utworów multimedialnych. Stosowanie podstawowych metod pracy z urządzeniami i programami do zapisu, montażu i edycji obrazu i dźwięku. Łączenie obrazu i dźwięku w spójne struktury. Badanie i projektowanie nowych możliwości technologicznych. Dokumentacja i archiwizacja dokonań twórczych. Dystrybucja i publikowanie w mediach multimedialnych dokonań twórczych.	SZPL1A_W01 SZPL1A_W04 SZPL1A_U01-U08 SZPL1A_U11 SZPL1A_U13 SZPL1A_K01-K04
16.	Intermedia	6	Przedmiotowe treści kształcenia odnoszą się do definicji, specyfiki, obszaru sztuki intermedialnej i jej różnorodnych przejawów do badań Dicka Higginsa, ze szczególnym uwzględnieniem muzyki wizualnej, muzyki graficznej, poezji konkretnej i dźwiękowej, sztuki happeningu i performance, sztuki konceptualnej. W ramach zajęć kształtowania jest wiedza, umiejętności i kompetencje w zakresie kreowania struktur intermedialnych usytuowanych w różnych kontekstach czasoprzestrzennych i pojęciowych usytuowanych na pograniczu obrazu statycznego i dynamicznego, przestrzennego i płaskiego, dźwięku, tekstu. Tworzenie sytuacji do interakcji z odbiorcą w planowaniu działań happeningowo-performatywnych. Dokumentacja i prezentacja działań, poszukiwań intermedialnych. Publikowanie i dystrybuowanie projektów artystycznych, ich dokumentacji w przestrzeniach wystawienniczych, przestrzeni internetowej.	SZPL1A_W01 SZPL1A_W04 SZPL1A_U01-U08 SZPL1A_U11 SZPL1A_U13 SZPL1A_K01-K04

PRZEDMIOTY (ZAJĘCIA) DO WYBORU – BLOK PRZEDMIOTÓW (ZAJĘĆ) ARTYSTYCZNYCH: (20 pkt ECTS)

1.	Do wyboru jeden przedmiot (zajęcia) z trzech dyplomowych wraz z dodatkową realizacją Pleneru artystycznego	20	Licencjacka pracownia artystyczna – malarstwo sztalugowe* Licencjacka pracownia artystyczna – grafika warsztatowa* Licencjacka pracownia artystyczna – rzeźba studyjna* Plener artystyczny	SZPL1A_W01 SZPL1A_W04 SZPL1A_W06 SZPL1A_U01-U04 SZPL1A_U06-U08 SZPL1A_U11 SZPL1A_U13 SZPL1A_K01-K03
----	---	----	---	--

PRZEDMIOTY (ZAJĘCIA) DO WYBORU – 1 z 2 BLOKÓW: (33 pkt ECTS)**1. BLOK PRZEDMIOTÓW (ZAJĘĆ) PROJEKTOWYCH: GRY I NARRACJA GRAFICZNA***

1.	Podstawy narracji graficznej	3	Komiks i ilustracja jako media narracji obrazem. Sposoby przekazu treści narracyjnych poprzez sekwencję obrazów — relacja między pojedynczym kadrem a całą opowieścią, kompozycja kadru, rytm wizualny, dynamika ruchu w obrazie statycznym. Język wizualny komiksu — typy kadrów, kompozycja strony, integracja tekstu (dymków, narracji, onomatopei) z obrazem. Ilustracja narracyjna — projektowanie postaci, tła, ekspresja akcji i emocji w obrazie. Stylistyka rysunku narracyjnego, perspektywa filmowa w obrazie statycznym. Warsztat manualny i cyfrowy — szkic koncepcyjny, projekt sekwencji obrazów, finalna ilustracja, eksport do publikacji.	SZPL1A_W01 SZPL1A_W04 SZPL1A_W06 SZPL1A_U01-U04 SZPL1A_U06-U08 SZPL1A_K01-K02
2.	Podstawy animacji	3	Wprowadzenie do animacji jako medium artystycznego i projektowego. Klasyczne zasady animacji (12 zasad Disneya) — squash & stretch, anticipation, follow through, slow in/out, arcs, timing, exaggeration. Rodzaje animacji: tradycyjna rysunkowa, poklatkowa (stop-motion), cyfrowa 2D (cut-out, frame-by-frame), animacja 3D (rigging, keyframe). Praca z osią czasową, key frames i interpolacja. Synchronizacja obrazu z dźwiękiem. Narzędzia: TVPaint, Toon Boom, After Effects, Blender. Eksperyment formalny w krótkich etiudach animowanych.	SZPL1A_W01 SZPL1A_W04 SZPL1A_W06 SZPL1A_U01-U04 SZPL1A_U06-U08 SZPL1A_K01-K02
3.	Podstawy projektowania gier	3	Podstawowe pojęcia projektowania gier: mechanika rozgrywki, pętla rozgrywki (gameplay loop), system reguł i celów. Concept art — projektowanie wizualne świata gry, postaci, przeciwników, obiektów (props), interfejsów graficznych, szkic koncepcyjny i finalny render. Modelowanie 3D zasobów dla gier (low-poly i hi-poly), UV mapping, podstawowe teksturowanie, eksport do silnika. Silniki gier (Unity, Unreal Engine, Godot) — środowisko pracy, import zasobów, scena gry, podstawy logiki rozgrywki. Game Design Document (GDD) jako podstawowy artefakt projektowy. Projektowanie poziomu (level design) i środowiska gry. Iteracyjny proces projektowania — prototypowanie, playtesting.	SZPL1A_W01 SZPL1A_W04 SZPL1A_W06 SZPL1A_U01-U04 SZPL1A_U06-U08 SZPL1A_K01-K02

4.	Seminarium dyplomowe	8	Znalezienie tematu pracy licencjackiej 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 zbadanie podjętych problemów. Zebranie bibliografii. Wybór metod badawczych pozwalających na wydobycie sensu i znaczenia omawianych zagadnień. Omówienie rudymentów warsztatu pisarskiego i aparatu naukowego (przypisy, bibliografia, spis ilustracji). Sporządzenie ostatecznego planu pracy i podziału na rozdziały. Uzupelnienie materiałów i tekstów źródłowych oraz bibliografii. Rewizja metod badawczych pozwalających na wydobycie sensu i znaczenia omawianych zagadnień. Powtórzenie rudymentów warsztatu pisarskiego i aparatu naukowego (przypisy, bibliografia, spis ilustracji). Pisanie pracy. Prezentacja i przedyskutowanie fragmentów tekstu podczas seminarium. Przygotowanie do obrony.	SZPL1A_W02 SZPL1A_W06 SZPL1A_U09 SZPL1A_U12 SZPL1A_K01 SZPL1A_K03-K04
5.	Do wyboru jeden przedmiot (zajęcia) z trzech:	16	Licencjacka pracownia projektowa – Animacja* Licencjacka pracownia projektowa – Projektowanie gier* Licencjacka pracownia projektowa – Ilustracja i komiks*	SZPL1A_W01 SZPL1A_W04 SZPL1A_W06 SZPL1A_U01-U04 SZPL1A_U06-U08 SZPL1A_U11 SZPL1A_U13 SZPL1A_K01-K03

2. BLOK PRZEDMIOTÓW (ZAJĘĆ) PROJEKTOWYCH: PROJEKTOWANIE TEKSTYLIÓW UŻYTKOWYCH*

1.	Grafika i rysunek w projektowaniu tekstylnym	3	Rola rysunku i grafiki w procesie projektowania tekstylnego. Studia z natury — rysunek roślinny, anatomiczny, motywy organiczne i geometryczne jako bazowe źródło wzorów dla tkanin i akcesoriów. Techniki rysunkowe w projekcie tekstylnym: szkic ołówkowy, akwarela, gwasz, kolaż. Praca z paletą kolorystyczną i motywem powtarzalnym (rapport) — projektowanie wzoru ciągłego, układy regularne i nieregularne. Cyfrowe wspomaganie projektu — Adobe Illustrator i Photoshop w projektowaniu wzoru, formaty plików dla druku tekstylnego. Trendy, moodboardy, stylistyka rysunkowa w projektowaniu kolekcji.	SZPL1A_W01 SZPL1A_W04 SZPL1A_W06 SZPL1A_U01-U04 SZPL1A_U06-U08 SZPL1A_K01-K02
2.	Podstawy konstrukcji i projektowania ubioru	3	Wprowadzenie do projektowania ubioru jako dyscypliny artystyczno-projektowej. Anatomia człowieka w kontekście projektowania odzieży, proporcje sylwetki, ergonomia ubioru. Podstawy konstrukcji szwów i krawiectwa technicznego — zdejmowanie miary, konstrukcja podstawowych elementów (spódnica, sukienka, koszula, spodnie), modelowanie wykrojów. Programy CAD wspierające konstrukcję odzieży (Optitex, Lectra, CLO 3D). Materiały tekstylne — tkaniny, dzianiny,	SZPL1A_W01 SZPL1A_W04 SZPL1A_W06 SZPL1A_U01-U04

			syntetyki, ich właściwości i zastosowanie. Cykl projektowy ubioru: koncepcja→ prototyp→ gotowy wyrób. Stylistyka, moodboarding, trendy w projektowaniu mody.	SZPL1A_U06-U08 SZPL1A_K01-K02
3.	Podstawy projektowania tkaniny i akcesoriów tekstylnych	3	Projektowanie artystycznych tkanin i akcesoriów tekstylnych. Rodzaje tkanin — tkanie ręczne i przemysłowe, dzianie, filcowanie, hafty. Warsztat tkacki i jego możliwości artystyczne, sploty i struktury. Projektowanie wzorów tkaninowych — geometrycznych, organicznych, narracyjnych, abstrakcyjnych. Druk na tkaninie — sitodruk, druk cyfrowy, batik, transfer. Akcesoria tekstylne — torby, chusty, etole, gobeliny, instalacje tekstylne jako forma wypowiedzi artystycznej. Barwniki i pigmenty. Łączenie tradycji rzemieślniczych ze współczesnymi technologiami. Eksperyment formalny i materiałowy.	SZPL1A_W01 SZPL1A_W04 SZPL1A_W06 SZPL1A_U01-U04 SZPL1A_U06-U08 SZPL1A_K01-K02
4.	Seminarium dyplomowe	8	Metodologia badań oraz analiza dzieła plastycznego. Określenie problemu badawczego, artystycznego lub projektowego w formie wstępnej kwerendy naukowej, popartej indywidualną prezentacją multimedialną. Znalezienie tematu pracy licencjackiej zgodnego z zainteresowaniami studenta oraz uprawianą dziedziną sztuki. Sproblematyzowanie tematu i opracowanie roboczego planu pracy, w tym wstępnego spisu treści oraz struktury pracy pisemnej. Dobór literatury, materiałów źródłowych i tekstów pozwalających na analizę podjętego problemu artystycznego lub projektowego. Omówienie sposobów wyszukiwania tekstów, informacji oraz materiałów wizualnych. Gromadzenie, selekcjonowanie i weryfikowanie materiałów służących do analizy problemu przyjętego w pracy dyplomowej. Zebranie bibliografii oraz wybór metod badawczych pozwalających na wydobywanie sensu i znaczenia omawianych zagadnień. Omówienie podstaw warsztatu pisarskiego oraz aparatu naukowego, w tym zasad sporządzania przypisów, bibliografii i spisu ilustracji. Opracowanie opisu pracy z zastosowaniem zasad pisania tekstów naukowych, z poszanowaniem praw autorskich oraz kultury języka polskiego. Sporządzenie ostatecznego planu pracy i podziału na rozdziały. Uzupełnienie materiałów źródłowych, tekstów oraz bibliografii. Rewizja metod badawczych i doprecyzowanie struktury pracy. Pisanie pracy dyplomowej, prezentacja i omawianie fragmentów tekstu podczas seminarium. Przygotowanie do publicznej prezentacji wyników działań artystycznych lub projektowych oraz przygotowanie do obrony pracy licencjackiej.	SZPL1A_W02 SZPL1A_W06 SZPL1A_U09 SZPL1A_U12 SZPL1A_K01 SZPL1A_K03-K04
5.	Do wyboru jeden przedmiot (zajęcia) z dwóch:	16	Licencjacka pracownia projektowa – projektowanie ubioru* Licencjacka pracownia projektowa – projektowanie tkaniny i akcesoriów tekstylnych*	SZPL1A_W01 SZPL1A_W04 SZPL1A_W06 SZPL1A_U01-U04 SZPL1A_U06-U08 SZPL1A_U11

				SZPL1A_U13 SZPL1A_K01-K03
--	--	--	--	------------------------------

PRAKTYKI (wymiar, zasady i forma): (4 pkt ECTS)

Praktyka zawodowa ciągła	4	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 w wymiarze 100 godzin.	SZPL1A_W05-W06 SZPL1A_U04-U05 SZPL1A_K01-K04
--------------------------	---	--	--

razem	180
--------------	------------

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

Studentów obowiązują zajęcia z wychowania fizycznego w wymiarze nie mniejszym niż 60 godzin.

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.

Dodatkowo studentów obcokrajowców obowiązuje język polski – lektorat w wymiarze 4 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 osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia odbywa się poprzez:

- 1) **proces dyplomowania** – którego przedmiot stanowi dzieło plastyczne zrealizowane w ramach licencjackiej pracowni artystycznej i projektowej oraz praca teoretyczna, powstająca w ramach Seminarium licencjackiego, będąca samodzielnym opracowaniem problemu badawczego, właściwego obszarowi sztuk plastycznych. Realizacja dyplomowa weryfikuje zakładane efekty uczenia się i oceniana jest przez promotora 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.