



SPOŁECZNA AKADEMIA NAUK
ŁÓDŹ

PROGRAM STUDIÓW

kierunek:

GRAFIKA

**studia pierwszego stopnia
o profilu praktycznym**

ŁÓDŹ

SPIS TREŚCI:

I. Metryka kierunku studiów:	5
II. Wskaźniki dotyczące programu studiów:	5
III. Kierunkowe efekty uczenia się:	5
IV. Sylabusy przedmiotów - kierunek „grafika”	8
Język angielski 1	8
Język angielski 2	10
Język angielski 3	12
Język angielski 4	14
Język niemiecki 1	16
Język niemiecki 2	18
Język niemiecki 3	20
Język niemiecki 4	22
Psychofizjologia widzenia	24
Podstawy komunikacji wizualnej	26
Ochrona własności intelektualnej	28
Podstawy prawa autorskiego	30
Przedsiębiorczość	32
Rynek sztuki	34
Projektowanie uniwersalne w grafice multimedialnej	36
Wychowanie fizyczne	38
Historia sztuki II	39
Historia sztuki III	41
Historia sztuki IV	43
Historia grafiki	46
History of Illustrations and Posters	48
History of Photography	50
Pracownia malarstwa I	52
Pracownia malarstwa II	54
Pracownia malarstwa III	56
Pracownia malarstwa IV	58
Pracownia rysunku I	60
Pracownia rysunku II	62
Pracownia rysunku III	64
Pracownia rysunku IV	66
Pracownia kompozycji I	68
Pracownia kompozycji II	70
Pracownia kompozycji III	72

Pracownia kompozycji IV	74
Pracownia ilustracji cyfrowej I	76
Pracownia ilustracji cyfrowej II.....	78
Pracownia ilustracji cyfrowej III	80
Pracownia ilustracji cyfrowej IV	82
Wprowadzenie do cyfrowej grafiki projektowej I.....	84
Wprowadzenie do cyfrowej grafiki projektowej II	86
Pracownia fotografii I	88
Pracownia fotografii II.....	90
Wprowadzenie do multimediiów	92
Animacja.....	94
Pracownia generatywnych form obrazu II	96
Projektowanie komunikatu wizualnego III.....	98
Projektowanie komunikatu wizualnego IV	100
Warsztat 2D I.....	102
Warsztat 2D II	104
Warsztat ilustracji konceptualnej III	106
Warsztat ilustracji konceptualnej IV	108
Pracownia rzeźby wirtualnej III	110
Pracownia rzeźby wirtualnej IV	112
Montaż audio-wideo	114
Warsztat 3D I.....	116
Warsztat 3D II	118
Warsztat 3D III.....	121
Seminarium dyplomowe 1.....	123
Seminarium dyplomowe 2.....	125
Praktyki zawodowe 1.....	127
Praktyki zawodowe 2.....	129
Praktyki zawodowe 3.....	131
Praktyki zawodowe 4.....	133
Pracownia specjalnościowa grafiki projektowej 1	135
Pracownia specjalnościowa grafiki projektowej 2	138
Komunikat wizualny w reklamie 1	141
Komunikat wizualny w reklamie 2	143
Cyfrowa obróbka obrazu 1	145
Cyfrowa obróbka obrazu 2	147
Motion Graphics i VFX w reklamie 1.....	149
Motion Graphics i VFX w reklamie 2.....	151

DTP / Techniki druku	153
Generatywne formy audiowizualne	155
Pracownia specjalnościowa - grafiki cyfrowej 1	157
Pracownia specjalnościowa - grafiki cyfrowej 2	159
Post produkcja obrazu cyfrowego.....	161
Projektowanie graficzne 1.....	163
Projektowanie graficzne 2.....	165
Warsztat 3D V.....	167
Warsztat 3D VI	169
Ilustracja V.....	171
Ilustracja VI	173
Generatywne formy audiowizualne	175
Pracownia specjalnościowa – gry, efekty specjalne i technologie multimedialne 1....	177
Pracownia specjalnościowa – gry, efekty specjalne i technologie multimedialne 2....	180
Technologie multimedialne w projektowaniu reklamy i VFX	183
Projektowanie lokacji i efektów w Unreal Engine 1	185
Projektowanie lokacji i efektów w Unreal Engine 2.....	187
Systemy cząsteczkowe w projektowaniu motion graphics 1.....	189
Systemy cząsteczkowe w projektowaniu motion graphics 2.....	191
Concept Art 1	193
Concept Art 2	195
Generatywne formy audiowizualne	197

I. Metryka kierunku studiów:

- 1) nazwa kierunku: **grafika**;
- 2) poziom kształcenia: **studia I stopnia**;
- 3) profil kształcenia: **praktyczny**;
- 4) formę studiów: **studia stacjonarne i niestacjonarne**;
- 5) liczbę semestrów: **6**;
- 6) liczba punktów ECTS konieczną dla uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów - **180 punktów ECTS** dla formy stacjonarnej oraz niestacjonarnej;
- 7) tytuł zawodowy nadawany absolwentom: **licencjat**;

II. Wskaźniki dotyczące programu studiów:

- 1) łączna liczba godzin zajęć: **4500 h**;
- 2) łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: **100 ECTS (studia stacjonarne) i 72 ECTS (studia niestacjonarne)**;
- 3) Łączna liczba godzin zajęć na studiach stacjonarnych/niestacjonarnych prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość: **350 h / 200 h**;
- 4) łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne: **18 ECTS**;
- 5) łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne: **143 ECTS**;
- 6) łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym: **30 ECTS**;
- 7) wymiar praktyk zawodowych: **750 h**;
- 8) łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru: **69 ECTS**;
- 9) przyporządkowanie do wiodącej dyscypliny naukowej: **sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki**;
- 10) przyporządkowanie do uzupełniających dyscyplin naukowych: -

III. Kierunkowe efekty uczenia się:

Symbol efektu kierunkowego	Opis efektu uczenia się dla kierunku „grafika” studia I stopnia o profilu praktycznym:	Odniesienie efektów uczenia się do charakterystyki drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomie 6 PRK
WIEDZA		
K_W01	Zna w zaawansowanym stopniu i rozumie podstawowe zasady budowy obrazu w oparciu o znajomość kompozycji, perspektywy i innych środków wyrazu artystycznego.	P6S_WG
K_W02	Zna w zaawansowanym stopniu główne zagadnienia związane z psychofizjologią widzenia, łączące elementy psychologii i optyki; rozumie jej koincydencje z tworzeniem i odbieraniem komunikatów wizualnych.	P6S_WG
K_W03	Zna w zaawansowanym stopniu wybrane zagadnienia dotyczące ewolucji stylów w sztuce dawnej i nowożytnej oraz kierunków w sztuce nowoczesnej, rozpoznaje kluczowe dzieła poszczególnych epok.	P6S_WG
K_W04	Wyodrębnia z zakresu historii sztuki powszechnej zagadnienia dotyczące historii grafiki, kształtowania się i ewolucji technik graficznych.	P6S_WG
K_W05	Zna w zaawansowanym stopniu miejsce i rolę grafiki w dziedzinie sztuki w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki oraz właściwą jej terminologię i wybrane aspekty teoretyczne i rozumie znaczenie podstawowych kategorii estetycznych takich jak sztuka, piękno, forma i twórczość, zna ich ewolucję na przestrzeni dziejów.	P6S_WG

Symbol efektu kierunkowego	Opis efektu uczenia się dla kierunku „grafika” studia I stopnia o profilu praktycznym:	Odniesienie efektów uczenia się do charakterystyki drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomie 6 PRK
K_W06	Zna w zaawansowanym stopniu podstawowe linie rozwojowe mediów cyfrowych, zna i rozumie ich wpływ na stylistyczną odrębność sztuki nowoczesnej oraz zna ich odniesienie do działalności zawodowej związanej z grafiką.	P6S_WG
K_W07	Rozumie specyfikę sztuki czystej i projektowej, rozróżnia zastosowania praktyczne w działaniach plastycznych od aspektu artystycznego.	P6S_WG
K_W08	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia systemu graficznego oraz pojęcie serii graficznej i zna ich praktyczne zastosowanie w działalności zawodowej związanej z grafiką.	P6S_WG
K_W09	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia systemów identyfikacji graficznej, projektowania plakatu i grafiki wydawniczej i ich wykorzystanie w działalności artystycznej grafika.	P6S_WG
K_W10	Zna w zaawansowanym stopniu rodzaje komunikatu wizualnego oraz zna i rozumie etapy procesu budowania komunikatu wizualnego.	P6S_WG
K_W11	Zna w zaawansowanym stopniu rodzaje typografii, zasady budowy i konstrukcji litery, zasady podziału i kategoryzacji znaków graficznych i ich wykorzystanie w działalności zawodowej związanej z grafiką.	P6S_WG
K_W12	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia konstrukcji opakowania i ich wykorzystanie w działalności zawodowej grafika.	P6S_WG
K_W13	Zna w zaawansowanym stopniu technologie związane z grafiką projektową, zarówno w przypadku druków akcydensowych, jak i grafiki interaktywnej. Zna podział na różne rodzaje druku.	P6S_WG
K_W14	Zna w zaawansowanym stopniu podstawowe zasady i metody dotyczące kreowania form przestrzennych i obrazu uwzględniającego aspekt czasu.	P6S_WG
K_W15	Zna w zaawansowanym stopniu technologie związane z grafiką artystyczną, dostrzega ich różnorodność w zależności od rodzaju druku.	P6S_WG
K_W16	Zna w zaawansowanym stopniu wybrane zagadnienia z zakresu psychofizjologii widzenia, rozumie zależności intelektu, emocji i wyobraźni w procesie twórczym.	P6S_WG
K_W17	Zna w zaawansowanym stopniu podstawowe zasady realizacji prac artystycznych dotyczące środków ekspresji i umiejętności warsztatowych właściwych dla zawodu artysty-grafika.	P6S_WG
K_W18	Posiada zaawansowaną wiedzę niezbędną do realizacji prac artystycznych w zakresie grafiki warsztatowej i grafiki generowanej komputerowo i zna jej wykorzystanie w działalności artystycznej grafika.	P6S_WG
K_W19	Zna w zaawansowanym stopniu najnowsze trendy dotyczące zastosowania multimediów w reklamie, kampaniach społecznych i wydarzeniach kulturalnych.	P6S_WG
K_W20	Ma ogólną wiedzę z zakresu kompozycji obrazu filmowego i języka filmu. Rozumie zasady budowania narracji i dynamiki w dziele filmowym.	P6S_WG
K_W21	Zna historię animacji, jej czołowych twórców krajowych i zagranicznych, rozróżnia techniki wykonania i ich wpływ na plastykę dzieła.	P6S_WG
K_W22	Zna w zaawansowanym stopniu odmienność celów i zastosowań grafiki dynamicznej (motion design) i filmu animowanego oraz wykorzystywanych środków wyrazu i zasad ich tworzenia.	P6S_WG
K_W23	Zna w zaawansowanym stopniu zasady optymalizacji treści multimedialnej ze względu na przeznaczenie dotyczące kompresji i formaty zapisu dla aplikacji, filmu, stron internetowych.	P6S_WG
K_W24	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia projektów wizualizacji i animacji z uwzględnieniem szerokiego spektrum środków przekazu.	P6S_WG

Symbol efektu kierunkowego	Opis efektu uczenia się dla kierunku „grafika” studia I stopnia o profilu praktycznym:	Odniesienie efektów uczenia się do charakterystyki drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomie 6 PRK
K_W25	Zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz finansowe, marketingowe, prawne i etyczne aspekty zawodu artysty grafika, a także podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy związane z technologią realizacji artystycznych i projektowych.	P6S_WK
K_W26	Zna podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości.	P6S_WK
K_W27	Zna rolę sztuki w ocenie fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji.	P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI		
K_U01	Potrafi planować, organizować i prezentować własne, a także zespołowe przedsięwzięcia artystyczne.	P6S_UO
K_U02	Potrafi dokonać analizy i oceny nowych mediów ze względu na zastosowane techniki oraz kontekst artystyczny, także z wykorzystaniem zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych.	P6S_UW
K_U03	Potrafi stworzyć spójny i czytelny komunikat wizualny we wszystkich podstawowych obszarach sztuki projektowej.	P6S_UW
K_U04	Posiada umiejętności warsztatowe w zakresie grafiki artystycznej w jej głównych odmianach.	P6S_UW
K_U05	Potrafi stworzyć prosty układ typograficzny.	P6S_UW
K_U06	Potrafi określić i zaprojektować wybrane rodzaje grafiki wydawniczej.	P6S_UW
K_U07	Posiada umiejętność projektowania grafiki na bryle - projektowania opakowań.	P6S_UW
K_U08	Potrafi stworzyć system modułowy dla swojego projektu i zbudować złożoną strukturę systemu graficznego oraz projekt kombinatoryczny oparty na stałych elementach konstrukcyjnych.	P6S_UW
K_U09	Potrafi ocenić i wykorzystać w zawodowej działalności artystycznej zasady i reguły posługiwania się znakiem graficznym.	P6S_UW
K_U10	Posiada umiejętność analizy obszaru projektowego i doboru odpowiedniej metodologii projektowania, a także właściwych źródeł.	P6S_UW
K_U11	Posiada umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania, reprodukcji grafiki projektowej techniką poligraficzną.	P6S_UW
K_U12	Potrafi dostosować odpowiednią technologię druku do wybranej realizacji projektowej. Potrafi ocenić rodzaj technologii druku.	P6S_UW

IV. Sylabusy przedmiotów - kierunek „grafika”

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Język angielski 1	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Ogólnouczelniany / do wyboru	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie na temat swojej osoby oraz najbliższego otoczenia.	K_U26, K_U31
P_U02	Potrafi opisać w języku angielskim narzędzia i metody pracy grafika.	K_U26, K_U30
P_U03	Potrafi przygotować prosty i starannie opracowany tekst dotyczący studiowania na kierunku grafika.	K_U26, K_U31
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku angielskim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	K_K01
P_K02	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	K_K02
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Lektorat:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Lek1	Autoprezentacja. Zainteresowania i pasje, Osobowość i cechy charakteru. Nawiązywanie kontaktów. Kraje i narodowości. Czasy: Present Simple i Present Continuous.	P_K02, P_K03, P_K01, P_K02
Lek2	Rodzina i przyjaciele. Opis osoby, wygląd zewnętrzny, ubiór. Dom i mieszkanie. Wynajem mieszkania. Zdania proste i złożone. Spójniki zdaniowe.	P_K02, P_K03, P_K01, P_K02
Lek3	Miasto. Instytucje w mieście. Hobby i czas wolny. Kino, filmy, rozrywka. Czasy past simple (regular and irregular), present perfect - podstawowe różnice.	P_K02, P_K03, P_K01, P_K02
Lek4	Plany i podróże. Wyrażanie przyszłości. Czas Future simple. Różnica między want i won't. Konstrukcja be going to.	P_K02, P_K03, P_K01, P_K02
Lek5	Życie studenckie. Kierunki i typy studiów, egzaminy; /praca dorywcza, poszukiwanie pracy. Czas present perfect - for/since.	P_K02, P_K03, P_K01, P_K02
Lek6	Główne kierunki w sztuce współczesnej. Rola grafiki artystycznej w dziejach sztuki. Podział grafiki (artystyczna, cyfrowa, komputerowa, użytkowa, edytorska, interakcyjna etc.).	P_K02, P_K03, P_K01, P_K02
Lek7	Podstawowe elementy projektowania graficznego: punkt, linia, kształt, kolor, przestrzeń, skala, opisywanie kształtów, światła, barw. Barwy podstawowe i kolory pochodne.	P_U01, P_K02, P_K03, P_K01, P_K02

Lek8	Przygotowanie projektu.. Szkic i rysunek. Przyrządy, narzędzia i materiały używane przez artystów. Sprzęt elektroniczny stosowany w sztuce graficznej Elektronika w tworzeniu sztuki użytkowej.	P_U01, P_K02, P_K03, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych z realizowanych treści przedmiotowych, literatury przedmiotu i materiałów dydaktycznych.	P_U01, P_K02, P_K03, P_K01, P_K02
PW2	Przygotowanie się zaliczenia przedmiotu.	P_U01, P_K02, P_K03
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– <i>English File Third Edition Pre-Intermediate</i>, Oxford University Press; Student Book & Workbook. – <i>Essential Grammar in Use</i>, Raymond Murphy, CUP. – <i>Grammarway 2</i> Dooly Jenny, Evans Virginia.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– <i>The Encyclopedia of Visual Arts Encyclopedia Britannica Inc. 2010.</i> – <i>Dictionary of Computer Graphics</i>, B. Delijska, G. Manoilov, P. Manoilov Elsevier Science 2000. – <i>Career Paths: Art and Design</i>, V. Evans, J. Dooley, H. Rogers Express Publishing, 2020. – <i>The Fundamentals of Graphic Design</i>, G. Ambrose, P. Harris, AVA Publishing UK Ltd 2015. – <i>English for Printmaking</i> - ASP im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu 2010. – <i>How to Understand and Use Design and Layout</i>”, David Dabner, Adams Media, 2003. – <i>Mastering Materials, Bindings & Finishes</i> Catherine Fishel, Rockport Publishers, 2007.		
Inne materiały dydaktyczne:		
Strony internetowe: – www.britishmuseum.org. – www.metmuseum.org. – www.moma.org. – www.tate.org.uk. – opracowania własne prowadzącego. – kanały YouTube wyjaśniające wybrane kwestie gramatyczne. – dostępne w Internecie interaktywne ćwiczenia online wybrane przez prowadzącego.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Język angielski 2	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Ogólnouczelniany / Do wyboru	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie na temat różnic kulturowych, doświadczeń życiowych, ekspresji artystycznej, samopoczucia oraz projektowania graficznego.	K_U26, K_U28, K_U30, K_U31
P_U02	Potrafi napisać tekst na temat projektowania graficznego i tworzenia stron internetowych.	K_U26, K_U31
P_U03	Potrafi wyszukać przydatne informacje na temat projektowania graficznego i stron internetowych tworzonych za granicą.	K_U02, K_U26
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku angielskim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	K_K01
P_K02	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	K_K02
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Lektorat:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Lek1	Życie towarzyskie, savoir vivre, popełnianie gaf, różnice kulturowe; konstrukcja verb + to-infinitive, verb + infinitive, verb + gerund.	P_U01, P_K01, P_K02
Lek 2	Rozwiązywanie problemów, udzielanie rad, zdania warunkowe conditional 1 oraz conditional 2, czasownik modalny should.	P_U01, P_K01, P_K02
Lek 3	Doświadczenia życiowe. Czas present perfect + for/since/ever/never.	P_U01, P_K01, P_K02
Lek 4	Zdrowie, dolegliwości, wizyta u lekarza, apteka; wyrażanie samopoczucia, czas present perfect simple vs present perfect continuous.	P_U01, P_K01, P_K02
Lek 5	Relacjonowanie przeszłych sytuacji. Użycie konstrukcji used to do w porównaniu do past simple i past continuous.	P_U01, P_K01, P_K02
Lek 6	Liternictwo i typografia. Terminologia związana z czcionkami, typografią i układem strony.. Kompozycja obrazu.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lek 7	Tworzenie stron internetowych. Struktura strony i etapy pracy przy jej projektowaniu i zabezpieczeniu. Interfejs użytkownika.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02

Lek 8	Komputerowa edycja obrazu i jego retuszowanie. Kadrowanie, kolory i filtry.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych z realizowanych treści przedmiotowych, literatury przedmiotu i materiałów dydaktycznych.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
PW2	Przygotowanie się do zaliczenia po każdym semestrze edukacji.	P_U01, P_U02, P_U03
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – <i>English File Third Edition Pre-Intermediate</i>, Oxford University Press; <i>Student Book & Workbook</i> – <i>Essential Grammar in Use</i>, Raymond Murphy, CUP. – <i>Grammarway 2</i> Virginia Evans, Express Publishing 2013		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – <i>The Encyclopedia of Visual Arts Encyclopedia Britannica Inc. 2010.</i> – <i>Dictionary of Computer Graphics</i>, B. Delijska, G. Manoilov, P. Manoilov Elsevier Science 2000 – <i>Career Paths: Art and Design</i>, V. Evans, J. Dooley, H. Rogers Express Publishing, 2020 – <i>The Fundamentals of Graphic Design</i>, G. Ambrose, P. Harris, AVA Publishing UK Ltd 2015 – <i>English for Printmaking</i> - ASP im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu 2010 – <i>How to Understand and Use Design and Layout</i>”, David Dabner, Adams Media, 2003. – <i>Mastering Materials, Bindings & Finishes</i> Catherine Fishel, Rockport Publishers, 2007		
Inne materiały dydaktyczne: Strony internetowe: – www.britishmuseum.org. – www.metmuseum.org. – www.moma.org. – www.tate.org.uk. – opracowania własne prowadzącego.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Język angielski 3	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Ogólnouczelniany / do wyboru	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi się porozumiewać na tyle płynnie i spontanicznie na tematy społeczne, dotyczące wynalazków i technologiczne związane z grafiką.	K_U26, K_U31
P_U02	Potrafi napisać tekst na zadany temat, obejmujący tematy społeczne lub obróbki zdjęć i przygotowania materiałów graficznych do druku.	K_U26, K_U31
P_U03	Streszcza pisemnie i referuje proste teksty związane z kierunkiem studiów grafika.	K_U26, K_U30
P_U04	Potrafi wyszukiwać przydatne informacje w tekstach anglojęzycznych na temat przygotowania materiałów do druku i obróbki zdjęć	K_U26, K_U31
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku angielskim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	K_K01
P_K02	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	K_K02
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Lektorat:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Lek 1	Żywnienie, gotowanie; action & non-action verbs, wyrażania przyszłości: present continuous, be going to, will/won't.	P_U01, P_U03, P_K01, P_K02
Lek 2	Technika i najważniejsze wynalazki; strona bierna passive voice w czasie present simple i past simple.	P_U01, P_U03, P_K01, P_K02
Lek 3	Stereotypy; adjective + prepositions, kolokacje. Problemy społeczne - bezrobocie, bezdomność, narkotyki - wyrażanie przypuszczeń, opinii. Czasowniki modalne - modals of deduction might, must, can't.	P_U01, P_U03, P_K01, P_K02
Lek 4	Sukces i porażka, przymiotniki zakończone na -ing /-ed; czasowniki modalne w odniesieniu do przeszłości.	P_U01, P_U03, P_K01, P_K02
Lek 5	Grafika edukacyjna: Infografiki: Tworzenie graficznych reprezentacji danych i informacji, aby ułatwić zrozumienie skomplikowanych treści. Graficzne prezentacje edukacyjne: Tworzenie materiałów edukacyjnych w formie slajdów, diagramów i wykresów.	P_U01, P_U03, P_K01, P_K02
Lek 6	Grafika edytorska i publikacyjna. Desktop publishing (DTP) - kompleksowe przygotowanie publikacji do druku, składanie tekstu, przygotowanie materiału ilustracyjnego.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02

Lek 7	Layout – projektowanie układu graficznego strony i jej elementów (column, header, sidebar, footer).	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lek 8	Aparaty cyfrowe, edycja, obróbka i retusz zdjęć do druku i internetu. Formaty plików. Narzędzia edycji i projektowania grafiki.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych z realizowanych treści przedmiotowych, literatury przedmiotu i materiałów dydaktycznych.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
PW2	Przygotowanie się do zaliczenia po każdym semestrze edukacji.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– <i>English File Third Edition Pre-Intermediate</i>, Oxford University Press; Student Book & Workbook. – <i>Essential Grammar in Use</i>, Raymond Murphy, CUP. – <i>Grammarway 2</i> Dooly Jenny, Evans Virginia.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– <i>The Encyclopedia of Visual Arts Encyclopedia Britannica Inc. 2010.</i> – <i>Dictionary of Computer Graphics</i>, B. Delijska, G. Manoilov, P. Manoilov Elsevier Science 2000. – <i>Career Paths: Art and Design</i>, V. Evans, J. Dooley, H. Rogers Express Publishing, 2020. – <i>The Fundamentals of Graphic Design</i>, G. Ambrose, P. Harris, AVA Publishing UK Ltd 2015. – <i>English for Printmaking</i> - ASP im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu 2010. – <i>How to Understand and Use Design and Layout</i>”, David Dabner, Adams Media, 2003. – <i>Mastering Materials, Bindings & Finishes</i> Catherine Fishel, Rockport Publishers, 2007.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Strony internetowe: www.britishmuseum.org , www.metmuseum.org, www.moma.org , www.tate.org.uk – opracowania własne prowadzącego. – kanały youtube wyjaśniające wybrane kwestie gramatyczne i leksykalne. – dostępne w Internecie interaktywne ćwiczenia online wybrane przez prowadzącego.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Język angielski 4	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Ogólnouczelniany / do wyboru	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Egzamin	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie, może prowadzić rozmowy z rodzimymi użytkownikami języka a także z cudzoziemcami posługującymi się językiem angielskim jako językiem obcym na tematy związane z otaczającą rzeczywistością oraz zaawansowanymi aspektami właściwymi dla kierunku grafika.	K_U01, K_U26, K_U28, K_U30, K_U31
P_U02	Potrafi napisać tekst na zadany temat, przekazując istotne informacje i wyrażając swoją opinię na tematy zawodowe, biznesowe i związane bezpośrednio z obszarem grafiki.	K_U26, K_U31
P_U03	Streszcza pisemnie i referuje teksty związane z kierunkiem grafika.	K_U26, K_U30
P_U04	Umie wyszukiwać przydatne informacje w tekstach dotyczących obszaru biznesu, życia zawodowego i grafiki.	K_U26, K_U30
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku angielskim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	K_K01
P_K02	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	K_K02
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Lektorat:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Lek 1	Finanse, zarabianie, oszczędzanie i wydawanie pieniędzy, waluta; czas present perfect simple vs present perf continuous.	P_U01, P_U02, P_U04, P_K01, P_K02
Lek 2	Problemy społeczne - migracja, rasizm, uprzedzenia, epidemia; zdania warunkowe conditional 1, 2, 3.	P_U01, P_U02, P_U04, P_K01, P_K02
Lek 3	Życie zawodowe. i) Ubieganie się o pracę: – CV – list motywacyjny – autoprezentacja na rozmowie kwalifikacyjnej.	P_U01, P_U02, P_U04, P_K01, P_K02
Lek 4	Prezentacja własnych prac graficznych od koncepcji przez etapy wykonania do końcowego efektu artystycznego. Omówienie zastosowanych technik grafiki warsztatowej.	P_U01, P_U02, P_U04, P_K01, P_K02
Lek 5	Grafika komputerowa - wektorowa i rastrowa. Popularne programy do edycji grafiki rastrowej Adobe Photoshop i GIMP. Wymagania sprzętowe, podstawowe funkcje i narzędzia.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02

	Filtry i techniki korekcji barwnej i tonalnej.	
Lek 6	Grafika reklamowa ulotka, broszura, plakat. Projektowanie logo firmy, materiałów marketingowych i promocyjnych w procesie budowania marki i wizerunku korporacyjnego.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lek 7	Grafika gier komputerowych. Tworzenie postaci, animacji, efektów wizualnych w grze komputerowej. Słownictwo związane z grami komputerowymi. Tworzenie grafiki 3D, modelowanie postaci.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych z realizowanych treści przedmiotowych, literatury przedmiotu i materiałów dydaktycznych.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
PW2	Przygotowanie się do egzaminu.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– <i>English File Third Edition Intermediate, Oxford University Press; Student Book & Workbook</i> – <i>Essential Grammar in Use, Raymond Murphy, CUP.</i> – <i>Grammarway 3 Dooly Jenny, Evans Virginia.</i>		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– <i>The Encyclopedia of Visual Arts, Encyclopedia Britannica Inc. 2010.</i> – <i>Dictionary of Computer Graphics, B. Delijska, G. Manoilov, P. Manoilov Elsevier Science 2000.</i> – <i>Career Paths: Art and Design, V. Evans, J. Dooley, H. Rogers Express Publishing, 2020.</i> – <i>The Fundamentals of Graphic Design, G. Ambrose, P. Harris, AVA Publishing UK Ltd 2015.</i> – <i>English for Printmaking - ASP im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu 2010.</i> – <i>How to Understand and Use Design and Layout”, David Dabner, Adams Media, 2003.</i> – <i>Mastering Materials, Bindings & Finishes Catherine Fishel, Rockport Publishers, 2007.</i>		
Inne materiały dydaktyczne:		
Strony internetowe:		
– www.britishmuseum.org. – www.metmuseum.org. – www.moma.org. – www.tate.org.uk. – opracowania własne prowadzącego. – opracowania własne prowadzącego. – kanały youtube wyjaśniające wybrane kwestie gramatyczne i leksykalne. – dostępne w internecie interaktywne ćwiczenia online wybrane przez prowadzącego.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Język niemiecki 1	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Ogólnouczelniany / do wyboru	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie na temat swojej osoby oraz najbliższego otoczenia.	K_U26, K_U31
P_U02	Potrafi opisać w języku niemieckim narzędzia i metody pracy grafika.	K_U26, K_U30
P_U03	Potrafi przygotować prosty i starannie opracowany tekst dotyczący studiowania na kierunku grafika.	K_U26, K_U31
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku niemieckim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	K_K01
P_K02	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	K_K02
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Lektorat:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Lek1	Autoprezentacja. Zainteresowania i pasje, Osobowość i cechy charakteru. Nawiązywanie kontaktów. Kraje i narodowości. Czas teraźniejszy.	P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lek2	Rodzina i przyjaciele. Opis osoby, wygląd zewnętrzny, ubiór. Dom i mieszkanie. Wynajem mieszkania. Zdania proste i złożone. Spójniki zdaniowe.	P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lek3	Miasto. Instytucje w mieście. Hobby i czas wolny. Kino, filmy, rozrywka. Czas teraźniejszy (czasowniki regularne i nieregularne).	P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lek4	Plany i podróże. Wyrażanie przyszłości. Czas Futur I.	P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lek5	Życie studenckie. Kierunki i typy studiów, egzaminy; /praca dorywcza, poszukiwanie pracy. Czas Imperfekt.	P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lek6	Opisywanie kształtów, światła, barw i kolorów. Barwy podstawowe i kolory pochodne.	P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lek7	Przyrządy, narzędzia i materiały używane przez artystów. Sprzęt elektroniczny stosowany w sztuce graficznej.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02

Lek8	Szkic i rysunek. Przygotowanie projektu. Rodzaje sztuki graficznej. Elektronika w tworzeniu sztuki użytkowej.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych z realizowanych treści przedmiotowych, literatury przedmiotu i materiałów dydaktycznych.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
PW2	Przygotowanie się zaliczenia przedmiotu.	P_U01, P_K02, P_K03
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Andrea Finster, <i>Panorama Kursbuch, Deutsch als Fremdsprache</i>, Wyd. Cornelsen, München 2017. – Andrea Finster, <i>Panorama Übungsbuch, Deutsch als Fremdsprache</i>, Wyd. Cornelsen, München 2017. – Chabros E., Grzywacz J., <i>Wielka gramatyka języka niemieckiego: teoria, przykłady, ćwiczenia</i>, Wydawnictwo Edgard, Warszawa 2019. – <i>Wielka gramatyka niemiecka z ćwiczeniami A1-C1</i>, Wydawnictwo LektorKlett, Poznań 2018. – <i>DaF im Unternehmen B2</i>, ćwiczenia, Wydawnictwo LektorKlett 2020.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Grafikblog. – Podcast: Designgrafik. – Maciej Nietrzebka, <i>Alles klar Grammatik</i>, Wyd. WSIP 2014. – Bęza S., <i>Repetitorium z gramatyki języka niemieckiego dla średniozaawansowanych i zaawansowanych</i>, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa 2019.		
Inne materiały dydaktyczne: – opracowania własne prowadzącego. – kanały YouTube wyjaśniające wybrane kwestie gramatyczne. – dostępne w Internecie interaktywne ćwiczenia online wybrane przez prowadzącego.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Język niemiecki 2	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Ogólnouczelniany / Do wyboru	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie na temat różnic kulturowych, doświadczeń życiowych, ekspresji artystycznej, samopoczucia oraz projektowania graficznego.	K_U26, K_U28, K_U30, K_U31
P_U02	Potrafi napisać tekst na temat projektowania graficznego i tworzenia stron internetowych.	K_U26, K_U31
P_U03	Potrafi wyszukać przydatne informacje na temat projektowania graficznego i stron internetowych tworzonych za granicą.	K_U26
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku niemieckim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	K_K01
P_K02	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	K_K02
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Lektorat:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Lek1	Życie towarzyskie, savoir vivre, popełnianie gaf, różnice kulturowe; konstrukcja bezokolicznikowa bezspójnikowa.	P_U01, P_K01, P_K02
Lek2	Rozwiązywanie problemów, udzielanie rad, zdania warunkowe typu I I oraz czasownik modalny sollte.	P_U01, P_K01, P_K02
Lek3	Doświadczenia życiowe. Czas Imperfekt.	P_U01, P_K01, P_K02
Lek4	Zdrowie, dolegliwości, wizyta u lekarza, apteka; wyrażanie samopoczucia, czas Perfekt.	P_U01, P_K01, P_K02
Lek5	Relacjonowanie przeszłych sytuacji. Użycie konstrukcji w porównaniu wie i als.	P_U01, P_K01, P_K02
Lek6	Zastosowanie projektowania graficznego w różnych sektorach rynku. Umiejętności wykorzystywane w projektowaniu graficznym.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lek7	Tworzenie stron internetowych. Struktura strony i etapy pracy przy jej projektowaniu i zabezpieczeniu. Interfejs użytkownika.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02

Lek8	Części obrazu. Komputerowa edycja obrazu i jego retuszowanie. Kadrowanie, kolory i filtry.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych z realizowanych treści przedmiotowych, literatury przedmiotu i materiałów dydaktycznych.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
PW2	Przygotowanie się do zaliczenia po każdym semestrze edukacji.	P_U01, P_U02, P_U03
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Andrea Finster, <i>Panorama Kursbuch, Deutsch als Fremdsprache</i>, Wyd. Cornelsen, München 2017. – Andrea Finster, <i>Panorama Übungsbuch, Deutsch als Fremdsprache</i>, Wyd. Cornelsen, München 2017. – Chabros E., Grzywacz J., <i>Wielka gramatyka języka niemieckiego: teoria, przykłady, ćwiczenia</i>, Wydawnictwo Edgard, Warszawa 2019. – <i>Wielka gramatyka niemiecka z ćwiczeniami A1-C1</i>, Wydawnictwo LektorKlett, Poznań 2018. – <i>DaF im Unternehmen B2</i>, ćwiczenia, Wydawnictwo LektorKlett 2020.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Grafikblog. – Podcast: Designgrafik. – Maciej Nietrzebka, <i>Alles klar Grammatik</i>, Wyd. WSIP 2014. – Bęza S., <i>Repetitorium z gramatyki języka niemieckiego dla średniozaawansowanych i zaawansowanych</i>, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa 2019.		
Inne materiały dydaktyczne: – opracowania własne prowadzącego. – kanały youtube wyjaśniające wybrane kwestie gramatyczne. – dostępne w internecie interaktywne ćwiczenia online wybrane przez prowadzącego.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Język niemiecki 3	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Ogólnouczelniany / do wyboru	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi się porozumiewać na tyle płynnie i spontanicznie na tematy społeczne, dotyczące wynalazków i technologiczne związane z grafiką.	K_U26, K_U28, K_U31
P_U02	Potrafi napisać tekst na zadany temat, obejmujący tematy społeczne lub obróbki zdjęć i przygotowania materiałów graficznych do druku.	K_U26, K_U31
P_U03	Streszcza pisemnie i referuje proste teksty związane z kierunkiem studiów grafika.	K_U26, K_U30
P_U04	Potrafi wyszukiwać przydatne informacje w tekstach anglojęzycznych na temat przygotowania materiałów do druku i obróbki zdjęć	K_U26
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku niemieckim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	K_K01
P_K02	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	K_K02
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Lektorat:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Lek1	Żywnienie, gotowanie; wyrażania przyszłości: Futur I.	P_U01, P_U03, P_K01, P_K02
Lek2	Technika i najważniejsze wynalazki; strona bierna Passiv Praesens i Passiv Impefekt.	P_U01, P_U03, P_K01, P_K02
Lek3	Stereotypy; przymiotniki i kolokacje.	P_U01, P_U03, P_K01, P_K02
Lek4	Sukces i porażka, charakterystyczne przymiotniki opisujące sukces i porażkę; czasowniki modalne w odniesieniu do przeszłości.	P_U01, P_U03, P_K01, P_K02
Lek5	Problemy społeczne - bezrobocie, bezdomność, narkotyki - wyrażanie przypuszczeń, opinii. Czasowniki modalne.	P_U01, P_U03, P_K01, P_K02
Lek6	Layout – projektowanie układu graficznego strony i jej elementów.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02

Lek7	(DTP) - kompleksowe przygotowanie publikacji do druku, składanie tekstu, przygotowanie materiału ilustracyjnego	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lek8	Aparaty cyfrowe, edycja, obróbka i retusz zdjęć do druku i internetu. Formaty plików. Narzędzia edycji i projektowania grafiki.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych z realizowanych treści przedmiotowych, literatury przedmiotu i materiałów dydaktycznych.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
PW2	Przygotowanie się do zaliczenia po każdym semestrze edukacji.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Andrea Finster, <i>Panorama Kursbuch, Deutsch als Fremdsprache</i>, Wyd. Cornelsen, München 2017. – Andrea Finster, <i>Panorama Übungsbuch, Deutsch als Fremdsprache</i>, Wyd. Cornelsen, München 2017. – Chabros E., Grzywacz J., <i>Wielka gramatyka języka niemieckiego: teoria, przykłady, ćwiczenia</i>, Wydawnictwo Edgard, Warszawa 2019. – <i>Wielka gramatyka niemiecka z ćwiczeniami A1-C1</i>, Wydawnictwo LektorKlett, Poznań 2018. – <i>DaF im Unternehmen B2</i>, ćwiczenia, Wydawnictwo LektorKlett 2020.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Grafikblog – Podcast: Designgrafik – Maciej Nietrzebka, <i>Alles klar Grammatik</i>, Wyd. WSIP 2014. – Bęza S., <i>Repetitorium z gramatyki języka niemieckiego dla średniozaawansowanych i zaawansowanych</i>, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa 2019.		
Inne materiały dydaktyczne: – opracowania własne prowadzącego, – kanały youtube wyjaśniające wybrane kwestie gramatyczne i leksykalne – dostępne w Internecie interaktywne ćwiczenia online wybrane przez prowadzącego		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Język niemiecki 4	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Ogólnouczeniowy / do wyboru	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Egzamin	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie, może prowadzić rozmowy z rodzimymi użytkownikami języka a także z cudzoziemcami posługującymi się językiem niemieckim jako językiem obcym na tematy związane z otaczającą rzeczywistością oraz zaawansowanymi aspektami właściwymi dla kierunku grafika.	K_U01, K_U26, K_U28, K_U30, K_U31
P_U02	Potrafi napisać tekst na zadany temat, przekazując istotne informacje i wyrażając swoją opinię na tematy zawodowe, biznesowe i związane bezpośrednio z obszarem grafiki.	K_U26, K_U31
P_U03	Streszcza pisemnie i referuje teksty związane z kierunkiem grafika.	K_U26, K_U30
P_U04	Umie wyszukiwać przydatne informacje w tekstach dotyczących obszaru biznesu, życia zawodowego i grafiki.	K_U26
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku niemieckim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	K_K01
P_K02	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	K_K02
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Lektorat:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Lek1	Finanse, zarabianie, oszczędzanie i wydawanie pieniędzy, waluta; różne aspekty czasu teraźniejszego.	P_U01, P_U02, P_U04, P_K01, P_K02
Lek2	Problemy społeczne - migracja, rasizm, uprzedzenia, epidemia; zdania warunkowe typu 1,2,3.	P_U01, P_U02, P_U04, P_K01, P_K02
Lek3	Prawo, przestępstwa, sąd; mowa zależna – Indirekte Rede.	P_U01, P_U02, P_U04, P_K01, P_K02
Lek4	Życie zawodowe. i) Ubieganie się o pracę: – CV – list motywacyjny – autoprezentacja na rozmowie kwalifikacyjnej	P_U01, P_U02, P_U04, P_K01, P_K02
Lek5	Photoshop – wymagania sprzętowe, podstawowe funkcje i narzędzia. Filtry i techniki korekcji barwnej i tonalnej.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02

Lek6	Grafika reklamowa. Projektowanie logo firmy, materiałów marketingowych i promocyjnych w procesie budowania marki i wizerunku korporacyjnego.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lek7	Projektowanie gier komputerowych. Stanowiska w firmie tworzącej gry komputerowe, słownictwo związane z grami komputerowymi. Tworzenie grafiki 3D do gier, modelowanie postaci, animacja.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych z realizowanych treści przedmiotowych, literatury przedmiotu i materiałów dydaktycznych.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
PW2	Przygotowanie się do egzaminu.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Andrea Finster, <i>Panorama Kursbuch, Deutsch als Fremdsprache</i>, Wyd. Cornelsen, München 2017. – Andrea Finster, <i>Panorama Übungsbuch, Deutsch als Fremdsprache</i>, Wyd. Cornelsen, München 2017. – Chabros E., Grzywacz J., <i>Wielka gramatyka języka niemieckiego: teoria, przykłady, ćwiczenia</i>, Wydawnictwo Edgard, Warszawa 2019. – <i>Wielka gramatyka niemiecka z ćwiczeniami A1-C1</i>, Wydawnictwo LektorKlett, Poznań 2018. – <i>DaF im Unternehmen B2</i>, ćwiczenia, Wydawnictwo LektorKlett 2020.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Grafikblog. – Podcast: Designgrafik. – Maciej Nietrzebka, <i>Alles klar Grammatik</i>, Wyd. WSIP 2014. – Bęza S., <i>Repetitorium z gramatyki języka niemieckiego dla średniozaawansowanych i zaawansowanych</i>, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa 2019.		
Inne materiały dydaktyczne: – opracowania własne prowadzącego. – kanały youtube wyjaśniające wybrane kwestie gramatyczne i leksykalne. – dostępne w internecie interaktywne ćwiczenia online wybrane przez prowadzącego.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Psychofizjologia widzenia	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Ogólnouczelniany / do wyboru	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Wie na czym polega psychofizjologiczna natura procesu widzenia. Zna przykłady i rozumie mechanizm działania iluzji optycznych.	K_W02
P_W02	Rozumie mechanizmy postrzegania i jego koincydencje z tworzeniem i odbieraniem komunikatów wizualnych. Zna zagadnienia związane z psychologią postaci, elementów składowych procesu postrzegania, stałości spostrzeżeń.	K_W16
P_W03	Zna rodzaje i zasady kompozycji w tym kompozycje otwartą, zamkniętą, dynamiczną statyczną, schematy kompozycyjne, rodzaje perspektywy.	K_W01
Umiejętności:		
P_U01	Portrafi ocenić możliwość zastosowania w praktyce projektowej grafika zasad wynikających z psychofizjologii widzenia.	K_U09
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do dbania o używanie właściwych nazw zjawisk przynależnych do obszaru psychofizjologii widzenia. Jest świadom wagi rozumienia procesów tego rodzaju w projektowaniu graficznym.	K_K08
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Konwersatorium:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
KW1	Wprowadzenie w materię przedmiotu. Przedstawienie zasad oceniania oraz tematyki wykładów.	P_W01, P_W02, P_W03
KW2	Omówienie złudzeń optycznych i ich rodzajów. Złudzenia deformujące kształt, wielkość i długość (złudzenie Mullera-Lyera, złudzenie Ponzo, Figury Heringa, Cafe Wall Illusion, złudzenie Zollnera, złudzenie Poggendorffa, złudzenie Ebbinghaus, iluzja Delboufe'a), złudzenia powodowane fizjologią układu wzrokowego (plamka ślepa, siatka Hermana, iradiacja), złudzenia jasności i barwy (kontrast równoczesny, kontrast następczy), figury dwuznaczne (sześciąt Neckera, figura i tło, figury niemożliwe, grafiki Maurits'a Cornelisa Eschera), złudzenia ruchu.	P_W01 P_W02, P_K01
KW3	Omówienie ćwiczeń na spostrzegawczość oraz zadań mających na celu poniesienie kompetencji percepcyjnych w zawodzie grafika.	P_W02, P_W03, P_U01
KW4	Omówienie wrażenia i spostrzeżenia wizualnego, mechanizmu wglądu spostrzeniowego oraz czynników wpływających na spostrzeganie.	P_W01, P_W02, P_U01

KW5	Omówienie pojęcia infografiki. Rodzaje perspektywy: z lotu ptaka, żabiej, geometrycznej, jedno, dwu i trzy-zbiegowej oraz ich zastosowań. Zastosowanie perspektywy barwnej, powietrznej, kulisowej. Czym jest uwaga dowolna i mimowolna.	P_W01, P_W02, P_U01
KW6	Omówienie zasad organizacji percepcyjnej (prawo bliskości, kontynuacji, podobieństwa, domykania, symetrii) oraz zagadnienia stałości spostrzeżeń, jej funkcji i rodzajów.	P_W01, P_W02, P_U01
KW7	Omówienie rodzajów kompozycji (otwarta, zamknięta, statyczna, dynamiczna) oraz schematów kompozycyjnych. Zasady dobrej kompozycji.	P_W03, P_U01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Nauka materiału teoretycznego obejmującego treść wykładów.	P_W01, P_K01
PW2	Lektura literatury przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03

LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Johannes Itten, Sława Lisiecka, *Sztuka barwy*, 2020.
- Richard Masland, *Czego oczy nie widzą. Jak wzrok kształtuje nasze myśli*, Wydawnictwo Poznańskie, 2020.
- Hoffman Henryk, *Forma plastyczna*, Politechnika Radomska 2007.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Brian O'Doherty, *Biały sześcian od wewnątrz. Ideologia przestrzeni galerii*, 2015.
- Władysław Strzemiński, *Teoria widzenia*, 2016.
- Rudolf Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka*, wyd. Oficyna, Łódź 2004.

Inne materiały dydaktyczne:

- strona internetowa: https://archieff.ntr.nl/tuinderlusten/en.html?fbclid=IwAR2FLTQrD_Ecn_-rXOeFBPNBu36xAovfw5RZFwSQHosiLaumfpZWoc2zgBI.

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Podstawy komunikacji wizualnej	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Ogólnouczelniany / do wyboru	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna poszczególne elementy procesu komunikacji wizualnej.	K_W10
P_W02	Zna podział typografii na widoczną i niewidoczną, w wydawnictwach prasowych i książkowych. Zna elementy konstrukcji litery, zasady kerningu, rozumie pojęcia interlinii, światła międzywyrazowego, światła międzywersowego i rozumie ich wykorzystanie w działalności zawodowej związanej z grafiką.	K_W11
P_W03	Ma wiedzę na temat trybów kolorystycznych stosowanych w druku. Zna rodzaje papieru i ma wiedzę dotyczącą możliwości zastosowania odpowiednich rodzajów druku w zależności od projektu i rodzaju użytego papieru.	K_W13
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi ocenić wybrane rodzaje grafiki wydawniczej z uwzględnieniem ich cech i zastosowań. Potrafi ocenić, jak odpowiednio dobrać określone treści do rodzaju komunikatu wizualnego.	K_U03, K_U25
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do krytycznej refleksji na temat własnej wiedzy z zakresu komunikatu wizualnego.	K_K01
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Konwersatorium:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
KW1	Wprowadzenie w materię przedmiotu. Przedstawienie zasad oceniania oraz tematyki wykładów. Omówienie definicji komunikacji wizualnej i jej składowych.	P_W01
KW2	Omówienie zagadnień związanych z symboliką barw, tradycjami heraldycznymi oraz flagami narodowymi. Ćwiczenia interaktywne ukazujące intuicyjną postawę względem barw w zawodzie grafika.	P_W01, P_W03, P_U01
KW3	Omówienie zagadnień związanych z barwą (ton, nasycenie i jasność barwy, barwy chromatyczne i achromatyczne, podstawowe i pochodne, temperatura barw) oraz jej zastosowanie w praktyce (sztuka i projektowanie) i wynikające z tego konsekwencje.	P_W01, P_U01, P_K01
KW4	Omówienie sposobów mieszania barw (addytywny i subtraktywny, systemy CMYK i RGB) w aspekcie praktycznego przygotowania projektów graficznych realizowanych na różnych nośnikach w tym plików graficznych dedykowanych do druku.	P_W03, P_U01, P_K01
KW5	Omówienie systemu identyfikacji wizualnej – przykłady brandingu firm, elementy księgi znaku.	P_W01, P_W03
KW6	Szczegółowe omówienie cech dobrego logo oraz zasad dobrego projektowania. Przykłady i budowa logo (sygnet, logotyp, hasło firmowe).	P_W01

KW7	Omówienie zagadnień związanych z typografią (kerning, punktacja, światło międzywyrazowe, interlinia, ligatura) oraz anatomią litery. Typografia widoczna i typografia niewidoczna oraz ich zastosowania w praktyce. Rodzaje krojów pisma, sposób ewolucji znaku, różne tradycje piśmiennicze (kaligrafia, druk, skład komputerowy).	P_W01, P_W02, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Nauka materiału teoretycznego obejmującego treść wykładów.	P_W01, P_W02, P_W03
PW2	Lektura literatury przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Robert Binghurst, <i>Elementarz stylu w typografii</i> , 2018.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Maja Starakiewicz, Jakub Woynarowski, Model i metafora. Komunikacja wizualna w humanistyce, wyd. HaArt, 2020.		
– Josef Müller-Brockmann, <i>Systemy siatek w projektowaniu graficznym</i> ”, 2020.		
– Bosshard Hans Rudolf, <i>Reguła i intuicja. O rozważaniu i spontaniczności projektowania</i> ”, 2017.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– strona internetowa: https://typoteka.pl/en ,		
– strona internetowa: https://kroje.org/		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Ochrona własności intelektualnej	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Ogólnouczelniany / do wyboru	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna terminologię i rozumie przepisy prawa, w tym z zakresu ochrony własności intelektualnej.	K_W25
P_W02	Charakteryzuje podstawowe zasady poszczególnych gałęzi prawa, w tym z zakresu ochrony własności intelektualnej.	K_W25
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się przepisami prawa z zakresu ochrony własności intelektualnej.	K_U01, K_U27, K_U30
P_U02	Potrafi zaplanować działalność zgodnie z obowiązującym prawem.	K_U01
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do przestrzegania zasad etyki i norm prawnych.	K_K06
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	Elementy prawoznawstwa; określenie czym jest prawo, wskazanie źródeł prawa i zasad wykładni prawa w obowiązującym w UE systemie prawnym w ujęciu prawoznawczym. Zapoznanie studenta z zasadami wykładni przepisów praw, reguł kolizyjnych oraz rozumowaniami prawniczymi. Określenie podmiotów prawnych, ich zdolności prawnej i zdolności do czynności prawnych z uwzględnieniem problematyki reprezentacji.	P_W01, P_W02
W2	Zapoznanie studenta z poszczególnymi gałęziami prawa, wskazanie podstawowych elementów te gałęzie wyróżniających, podkreślenie możliwości wieloaspektowego ujmowania poszczególnych zdarzeń prawnych. Przedstawienie problematyki czynności prawnych, stosunków prawnych, odpowiedzialności w różnych reżimach prawnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
W3	Elementy własności intelektualnej; określenie czym jest prawo własności intelektualnej, wskazanie źródeł prawa własności intelektualnej. Określenie przedmiotu ochrony, rozróżnienie osobistych praw autorskich i majątkowych praw autorskich.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
W4	Zapoznanie studenta z poszczególnymi instytucjami prawa autorskiego, wskazanie podstawowych elementów te instytucje wyróżniających, prawa autorskiego i prawa przemysłowego, ochrony baz danych, regulacji dotyczących ochrony konkurencji.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
W5	Przedstawienie podstawowych zasad prawnych związanych z ochroną własności intelektualnej, wskazanie wieloelementowości tejże ochrony, w aspekcie prawnokarnym i cywilnoprawnym.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01

W6	Przedstawienie podstawowych zasad prawnych w poszczególnych gałęziach prawa, w tym również zasad konstytucyjnych dotyczących praworządności oraz wolności obywatelskich w tym wolności działalności gospodarczej, prawa cywilnego, pracy i gospodarczego z uwzględnieniem podstawowych regulacji UE.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
W7	Przedstawienie praktycznych aspektów uczestnictwa w obrocie gospodarczym, możliwości samodzielnego tworzenia projektów umów oraz możliwej wykładni tychże umów, jak też określania prawnych możliwości dochodzenia roszczeń w związku z prowadzeniem przedsiębiorstwa.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu. Przygotowanie się do zaliczenia przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
PW2	Przygotowanie projektu grupowego w zakresie analizy możliwości wykorzystania wybranych dzieł własności intelektualnej lub przemysłowej.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Monika Namysłowska, <i>Reklama: aspekty prawne, nowe wyzwania</i>, Wolters Kluwer, Warszawa 2022. – Markiewicz Ryszard (red.) <i>Ustawy autorskie. Komentarze</i>. T. I/II, Wolters Kluwer, Warszawa 2020. – Markiewicz Ryszard <i>Ilustrowane prawo autorskie</i>, Wolters Kluwer, Warszawa 2018.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Barta J., Ryszard Markiewicz R., <i>Prawo autorskie i prawa pokrewne</i>, Wolters Kluwer, Warszawa 2019. – Chauvin T., Stawicki T., Winczorek P., <i>Wstęp do prawoznawstwa</i>, C. H. Beck 2019. – Markiewicz R., <i>Ilustrowane prawo autorskie</i>, Wolters Kluwer, Warszawa 2018. – Michniewicz G., <i>Ochrona własności intelektualnej</i>, C.H. Beck 2019. – Kostański P., Żelechowski Ł., <i>Prawo własności przemysłowej</i>, C.H. Beck, Warszawa 2020. – <i>Prawo autorskie. Zarys problematyki</i>, Szczotka J., Poźniak-Niedzielska M., Wolters Kluwer, Warszawa 2020. – <i>Podstawy prawa dla ekonomistów</i>, Praca zbiorowa, pod red. Bogusława Gneta, Wolters Kluwer, Warszawa 2019. – Sieńczyło-Chlabicz J. (red.), <i>Prawo własności intelektualnej</i>, Wolters Kluwer Polska, Warszawa 2018.		
Inne materiały dydaktyczne:		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Podstawy prawa autorskiego	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Ogólnouczelniane / do wyboru	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna terminologię i rozumie przepisy prawa, w tym z zakresu praw autorskich.	K_W25
P_W02	Zna podstawowe zasady poszczególnych gałęzi prawa, w tym z zakresu praw autorskich.	K_W25
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się przepisami prawa z zakresu praw autorskich.	K_U30
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do przestrzegania zasad etyki i norm prawnych.	K_K06
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	Elementy prawoznawstwa; określenie czym jest prawo, wskazanie źródeł prawa i zasad wykładni prawa w obowiązującym w UE systemie prawnym w ujęciu prawoznawczym. Zapoznanie studenta z zasadami wykładni przepisów praw, reguł kolizyjnych oraz rozumowaniami prawniczymi. Określenie podmiotów prawnych, ich zdolności prawnej i zdolności do czynności prawnych z uwzględnieniem problematyki reprezentacji.	P_W01, P_W02
W2	Zapoznanie studenta z poszczególnymi gałęziami prawa, wskazanie podstawowych elementów te gałęzie wyróżniających, podkreślenie możliwości wieloaspektowego ujmowania poszczególnych zdarzeń prawnych. Przedstawienie problematyki czynności prawnych, stosunków prawnych, odpowiedzialności w różnych reżimach prawnych.	P_W01, P_W02, P_U01
W3	Określenie czym jest prawo autorskie. Rozróżnienie osobistych praw autorskich i majątkowych praw autorskich. Przykłady rozstrzygnięć prawnych w zakresie postępowań w kwestiach prawa autorskiego.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
W4	Zapoznanie studenta z poszczególnymi instytucjami prawa autorskiego, wskazanie podstawowych elementów te instytucje wyróżniających, prawa autorskiego i prawa przemysłowego, ochrony baz danych, regulacji dotyczących ochrony konkurencji.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
W5	Przedstawienie podstawowych zasad konstytucyjnych dotyczących praworządności oraz wolności obywatelskich w tym wolności działalności gospodarczej, prawa cywilnego, pracy i gospodarczego z uwzględnieniem podstawowych regulacji UE.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
W6	Powtórzenie materiału. Zaliczenie testowe.	P_W01, P_W02, P_U01,
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się

PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– <i>Prawo autorskie. Zarys problematyki</i>, Szczotka J., Poźniak-Niedzielska M., Wolters Kluwer 2020. – Kostański P., Żelechowski Ł., <i>Prawo własności przemysłowej</i>, C.H. Beck, Warszawa 2020. – Markiewicz Ryszard <i>Ilustrowane prawo autorskie</i>, Wolters Kluwer, Warszawa 2018.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Monika Namysłowska, <i>Reklama: aspekty prawne, nowe wyzwania</i>, Wolters Kluwer, Warszawa 2022. – Sieńczyło-Chłabicz J. (red. nauk.), <i>Prawo własności intelektualnej</i>, Wolters Kluwer Polska, Warszawa 2018. – Chauvin T., Stawecki T., Winczorek P., <i>Wstęp do prawoznawstwa</i>, C. H. Beck 2019. – Jerzewska J., <i>Elementy prawa. Podręcznik z ćwiczeniami</i>, Wolters Kluwer, Warszawa 2017. – Michniewicz G., <i>Ochrona własności intelektualnej</i>, C.H. Beck 2019.		
Inne materiały dydaktyczne:		
–		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Przedsiębiorczość	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, studia I stopnia	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Ogólnouczelniany / do wyboru	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Identyfikuje przejawy indywidualnej przedsiębiorczości, posiada wiedzę o charakterystyce oczekiwanych kompetencji i możliwości realizowanych działalności przez studentów i absolwentów kierunku grafika.	K_W25, K_W26
P_W02	Rozumie przebieg i zespoły czynników warunkujących przedsiębiorczość, rozróżnia rodzaje przedsiębiorczości.	K_W26
P_W03	Zna ogólne zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości w obszarze działalności gospodarczej związanej z zawodem grafika	K_W25, K_W26
Umiejętności:		
P_U01	Wykorzystuje zdobytą wiedzę do rozstrzygania dylematów pojawiających się w związku z zakładaniem i prowadzeniem przedsiębiorstwa, posiada umiejętność oceny korzyści i ryzyk działań przedsiębiorczych studentów i absolwentów kierunku grafika.	K_U01, K_U27
P_U02	Potrafi sporządzać dokumentację niezbędną do założenia i prowadzenia przedsiębiorstwa.	K_U31
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Rozumie potrzebę ciągłej aktualizacji nabytej wiedzy	K_K01
P_K02	Jest gotów współdziałać w grupie, w procesie opracowywania projektów przedsięwzięć przedsiębiorczych.	K_K02, K_K03
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Konwersatorium:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
KW1	Przedsiębiorczość – jej źródła i istota	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
KW2	Cechy charakteryzujące postawy przedsiębiorcze	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
KW3	Pojęcie przedsiębiorcy. Rodzaje przedsiębiorców	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
KW4	Kompetencje przedsiębiorcze, rola menadżera w kreowaniu postaw przedsiębiorczych	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
KW5	Pojęcie działalności gospodarczej	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01

KW6	Przedsiębiorczość a formy działalności gospodarczej	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
KW7	Pojęcie i istota MSP, rola MSP w gospodarce wolnorynkowej; uwarunkowania prawne i specyfika działalności w małym rozmiarze	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
KW8	Źródła prawa określające zasady podejmowania, wykonywania i zakończenia działalności gospodarczej w Polsce.	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
KW9	Formy organizacyjno-prawne przedsiębiorstw; plusy i minusy prowadzenia działalności w zależności od wybranej formy; wybór optymalnej formy.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
KW10	Decyzja o rozpoczęciu działalności gospodarczej; sposoby rozpoczynania działalności	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
KW11	Procedura zakładania firmy. Formalności związane z zakładaniem własnej firmy. Rejestracja firmy	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
KW12	Cechy i zakres biznes planu	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
KW13	Analiza zagrożeń związanych z prowadzeniem przedsiębiorstwa	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
KW14	Bariery i zagrożenia rozwoju MSP, programy wspierające założenie i rozwój własnego przedsiębiorstwa; dotacje, bezzwrotne pożyczki, ulgi. Venture Capital i Business Angels	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Czytanie wskazanej literatury, przygotowanie się do zaliczenia ustnego.	P_W01, P_W02, P_W03
PW2	Przygotowanie prezentacji biznesplanu.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Przedsiębiorczość i zarządzanie innowacjami: wiedza, technologia, konkurencja, przedsiębiorstwo, pod red. Zbigniew J. Makiela, Magdalena M. Stuss, Wydawnictwo C. H. Beck, Warszawa 2018. – K. Opolski, K. Waśniewski, Biznesplan: jak go budować i analizować? Podręcznik, CeDeWu, Warszawa 2014.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– B. Glinka, S. Gudkova, Przedsiębiorczość, Wolters Kluwer Polska, Warszawa 2011. – T. Mickiewicz, J. Rodzinka, T. Skica, Lokalne i regionalne czynniki wspierania przedsiębiorczości: klasteryzacja, promocja, doradztwo i kapitał społeczny, Wydawnictwo C. H. Beck, Warszawa 2016.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Oprogramowanie: REVAS – Branżowe symulacje biznesowe		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Rynek sztuki	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Ogólnouczelniany / do wyboru	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna mechanizmy funkcjonowania międzynarodowego rynku sztuki oraz zna działania galerii sztuki i domów aukcyjnych.	K_W03, K_W26
P_W02	Zna najważniejsze zagadnienia związane z historią rynku sztuki i zna najważniejszych handlarzy dzieł sztuki.	K_W04, K_W27
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi ocenić rolę rynku sztuki w promocji działalności artystycznej.	K_U31
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest świadomy wagi rynku sztuki w kształtowaniu kultury w społeczeństwie.	K_K03
P_K02	Jest gotów do działania w sposób przedsiębiorczy, wykorzystując wiedzę o mechanizmach rynku sztuki.	K_K02
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Konwersatorium:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
KW1	Wstęp do przedmiotu – znaczenie mecenatu oraz rynku sztuki w kontekście powstawania kanonu historii sztuki.	P_W01, P_W02, P_K01
KW2	Różnica pomiędzy mecenatem artystycznym a wolnym handlem dziełami sztuki na przykładzie XV i XVI Florencji i XVII wiecznej Holandii.	P_W01, P_W02, P_K01
KW3	Rola salonów oraz krytyki artystycznej w formowaniu gustów na przykładzie XIX Paryża.	P_W01, P_W02, P_K01
KW4	Sylwetka nowoczesnego marszanda na przykładzie Paula Durand-Ruela, Ambroise’a Volarda i Daniela Henry’ego Kahnweilera.	P_W01, P_W02, P_K01
KW5	Rola galerii sztuki w promowaniu artystów oraz szczegółowe omówienie relacji pomiędzy marszandem, artystą, a kolekcjonerem.	P_W01, P_W02, P_K01
KW6	Dlaczego artyści doceniani są dopiero po śmierci? – Analiza rynku dzieł postimpresjonistów na przykładzie Vincenta Van Gogha, Paula Cézanne i Paula Gauguina.	P_W01, P_W02, P_K01
KW7	„Jak Picasso stał się marszandem” – czyli szczegółowa analiza budowania kariery artystycznej na przykładzie Pabla Picassa	P_W01, P_W02, P_K01
KW8	Rola krytyka sztuki w budowaniu karier artystycznych oraz wpływ ich teorii na rynek sztuki. Na przykładzie Pierre’a Restany i Clementa Greenberga	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01

KW9	Zmiana paradygmatu - muzea i galerie publiczne jako instrument promocji na przykładzie najważniejszych muzeów i kolekcji prywatnych. Rola kuratora wystaw w promocji sztuki.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
KW10	Współczesny handel dziełami sztuki – międzynarodowe targi sztuki	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
KW11	Współczesny handel dziełami sztuki – dom aukcyjny	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
KW12	Współczesny handel dziełami sztuki – Instytucje i kolekcjonerzy prywatni	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
KW13	Artysta managerem, czyli jak promować i sprzedawać własne prace w oparciu o najnowsze technologie i globalny rynek sztuki	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01, P_K02
KW14	Nowe media w kontekście rynku sztuki na przykładzie wirtualnej rzeczywistości, rozszerzonej rzeczywistości, sztucznej inteligencji oraz technologii blockchain (NFT).	P_W01, P_W02, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu. Przygotowanie się do zaliczenia przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Katarzyna Zalasńska, Wojciech Kowalski, <i>Rynek sztuki. Aspekty prawne</i>, Wolters Kluwer Polska SA, Warszawa 2011. (Wybrane rozdziały). – Golka M., <i>Rynek sztuki</i>, Agencja Badawczo-Promocyjna Artia, Poznań 1991. – Peter Watson, <i>From Manet to Manhattan: The Rise of the Modern Art Market</i>, Random House, 1992.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Artprice.com (2022), <i>The contemporary art market report 2022</i>. – Tom Flynn, <i>The A-Z of the International Art Market: The Essential Guide to Customs, Conventions and Practice</i> Bloomsbury Business, 2016. – Iain Robertson, <i>Understanding Art Markets: Inside the world of art and business</i>, Routledge, 2015. – Michael Findlay, <i>The Value of Art: Money, Power, Beauty</i>, Prestel, 2014. – Philip Hook, <i>Breakfast at Sotheby's: An A-Z of the Art World</i>, Particular Books, 2013. – Noah Horowitz, <i>Art of the Deal – Contemporary Art in a Global Financial Market</i>, Princeton University Press, 2011. – Don Thompson, <i>The \$12 Million Stuffed Shark: The Curious Economics of Contemporary Art</i>, Macmillan, 2010. – Masiewicz Krzysztof, Bazylko Piotr, <i>Przewodnik Kolekcjonera Sztuki Najnowszej</i>, Korporacja Ha!art, 2008. – Olav Velthuis, <i>Talking Prices: Symbolic Meanings of Prices on the Market for Contemporary Art</i>, Princeton University Press, 2007.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Materiały video oraz materiał ilustracyjny udostępniony na 7 i 14 wykładzie.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Projektowanie uniwersalne w grafice multimedialnej	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Ogólnouczelniany	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu rodzaje niepełnosprawności i rozumie związane z nimi ograniczenia.	K_W16, K_W25
P_W02	Zna w zaawansowanym stopniu i rozumie funkcje oraz działanie interfejsu użytkownika z niepełnosprawnością lub użytkownika ze szczególnymi potrzebami. Posiada wiedzę niezbędną do realizacji prac projektowych i grafiki generowanej komputerowo.	K_W02, K_W08
P_W03	Zna w zaawansowanym stopniu standardy dostępności. Rozumie strategię, praktyki i procedury projektowania interfejsu graficznych systemów cyfrowych i analogowych w aspekcie standardów dostępności.	K_W14, K_W16, K_W23
Umiejętności:		
P_U01	Posiada umiejętności warsztatowe w zakresie projektowania i przygotowania systemów informacyjnych dostępnych dla publikacji cyfrowych i analogowych. Potrafi projektować tak, aby publikacja cyfrowa, jak i analogowa była dostępna dla osób z niepełnosprawnościami.	K_U03, K_U10
P_U02	Potrafi planować, projektować i tworzyć systemy graficzne zgodnie z podstawowymi zasadami komunikacji wizualnej ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb osób z niepełnosprawnością.	K_U21, K_U22, K_U25
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Ma świadomość różnorodności osób funkcjonujących w społeczeństwie.	K_K03, K_K04
P_K02	Jest gotów do współpracy w zespole projektowym.	K_K06
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Konwersatorium:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
KW1	Pogłębienie wiedzy na temat niepełnosprawności – pojęcia, rodzaje niepełnosprawności (niepełnosprawność ruchowa, wzroku, słuchu, intelektualna, neurologiczna).	P_W01, P_W02, P_W03
KW2	Zasady tworzenia projektów graficznych dla osób z niepełnosprawnościami (kolorystyka, kontrasty, napisy oraz formy audiodeskrypcji).	P_W02, P_W03, P_K01
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się

Pr1	Indywidualna lub grupowa praca związana z tworzeniem napisów, doborem typografii i kolorystyki do systemu informacji analogowej i multimedialnej (cyfrowej) w przestrzeni publicznej.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Pr2	Indywidualna lub grupowa praca związana z tworzeniem audiodeskrypcji na potrzeby systemu informacyjnego.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Pr3	Publiczna prezentacja i ocena prac pozostałych podczas zajęć.	P_W03, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Nauka materiału teoretycznego obejmującego treść konwersatorium.	P_W01, P_W03, P_K01
PW2	Lektura literatury przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Badanie potrzeb osób niepełnosprawnych - raport końcowy. 18 maja 2017 r., PFRON. – Galasiński D. Osoby niepełnosprawne czy z niepełnosprawnością? Niepełnosprawność-zagadnienia, problemy, rozwiązania. 2013. Wydawnictwo Implus, Kraków 2012. – Karta Praw Osób Niepełnosprawnych, M.P. 1997, nr 50, poz. 475. – Klimkiewicz L, Nowacki P, Rączka M., Definicja osoby niepełnosprawnej. Meritum. Prawo Pracy, Wolters Kluwer, Warszawa 2013. – Niepełnosprawność: zagadnienia, problemy, rozwiązania, Uniwersytet Śląski 2017.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Itten J., Sztuka barwy, d2d.pl, Kraków 2015. – Ostrowska, A., Niepełnosprawni w społeczeństwie 1993-2013, Wydawnictwo Instytutu Filozofii i Socjologii PAN, Warszawa 2015. – Sarzyńska-Putowska J., Komunikacja wizualna, wybrane zagadnienia, Kraków 2002. – Zausznica A., Nauka o barwie, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2013.		
Inne materiały dydaktyczne: – Ustawa o zapewnieniu dostępności osobom ze specjalnymi potrzebami https://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/DocDetails.xsp?id=WDU20190001696. – Dostępność cyfrowa w świetle prawa https://www.gov.pl/web/baza-wiedzy/prawo-o-dostepnosci-cyfrowej. – Baza wiedzy o dostępności cyfrowej https://www.gov.pl/web/baza-wiedzy.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Wychowanie fizyczne	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Ogólnouczelniany	
Punkty ECTS:	-	
Wymiar godzin:	I / 1-2	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	mgr Łukasz Bartczak	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Student potrafi komunikować się i kooperować z zespołem celem osiągnięcia efektów współpracy grupowej; podejmuje w ramach zadań realizowanych w kursie działania samodoskonalące; postępuje w sposób zasad fair play.	K_K02, K_K03
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Ćwiczenia:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Ćw1-30	Wybrana aktywność spośród: Pływanie (nauka i doskonalenie umiejętności pływania), Gry zespołowe (piłka siatkowa, koszykowa, nożna, ręczna), Lekkoatletyka, Aerobic, Tenis ziemny, Tenis stołowy, Sztuka samoobrony, Elementy tańca towarzyskiego.	P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Madejski E., <i>Wybrane zagadnienia współczesnej metodyki wychowania fizycznego. Podręcznik dla nauczycieli i studentów</i> , Oficyna Wydawnicza "Impuls", Kraków 2014.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Górski J. (red.), <i>Fizjologia wysiłku i treningu fizycznego</i> , Wyd. Lekarskie PZWL, Warszawa 2011.		
– Woynarowska B, Izdebski Z, Kowalewska A, Komosińska K, <i>Biomedyczne podstawy kształcenia i wychowania</i> , PWN 2010.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Przyrządy sportowe wykorzystywane w ramach poszczególnych rodzajów ćwiczeń.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Historia sztuki II	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą sztuki prehistorycznej, w tym sztuki paleolitycznej, neolitycznej. Ma szczegółową wiedzę w zakresie sztuki starożytnej Mezopotamii, Egiptu, Grecji i Rzymu. Ma wiedzę z zakresu sztuki Średniowiecza. Ma wiedzę na temat cech stylowych poszczególnych epok.	K_W03
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do dbałości o tradycje związane z dziedzictwem kulturowym w obszarze sztuk plastycznych.	K_K08
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	Wprowadzenie w tematykę zajęć. Czym jest sztuka? Budowa dzieła sztuki. Czym jest interpretacja dzieła?	P_W01, P_K01
W2	Prehistoria; pierwsze przedmioty, malarstwo jaskiniowe,	P_W01, P_K01
W3	Wenus paleolityczne, budowle megalityczne – początki architektury, ceramika, osadnictwo, Neolit.	P_W01, P_K01
W4	Starożytność – wynalezienie pisma Sztuka Mezopotamii	P_W01, P_K01
W5	Sztuka starożytnego Egiptu	P_W01, P_K01
W6	Sztuka starożytnej Grecji	P_W01, P_K01
W7	Sztuka starożytnego Rzymu	P_W01, P_K01
W8	Sztuka wczesnochrześcijańska	P_W01, P_K01
W9	Średniowiecze – kontekst historyczny przełomu epok	P_W01, P_K01
W10	Sztuka bizantyjska; ikona, typy ikonograficzne	P_W01, P_K01
W11	Sztuka przedromańska; karolińska, ottońska: iluminatorstwo, architektura	P_W01, P_K01
W12	Style: romański i gotycki: architektura, rzeźba, malarstwo	P_W01, P_K01
W13	Protorenesans – cechy stylowe	P_W01, P_K01
W14	Powtórzenie materiału przed testem końcowym	P_W01, P_K01

Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie prezentacji dotyczącej wybranego tematu z historii sztuki	P_W01, P_K01
PW3	Odwiedzenie wystawy sztuki współczesnej oraz napisanie recenzji	P_W01, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Gombrich H. E., <i>O sztuce</i>, Dom Wydawniczy Rebis, 2013. – <i>Sztuka świata</i>, Arkady 1994.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Stephen Farthing Art: The Whole Story, Thames & Hudson, 2018. – Didi-Huberman Georges, <i>Przed obrazem</i>, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011. – Wunenburger Jean-Jacques, <i>Filozofia obrazów</i>, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011. – Eco Umberto, <i>Historia piękna</i>, Dom Wydawniczy Rebis, 2005.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Albumy ze sztuką, filmy dokumentalne, wystawy		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Historia sztuki III	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Ma wiedzę dotyczącą ewolucji stylów w sztuce nowożytnej, a w tym: dzieł Renesansu, Manieryzmu, Baroku, Rokoka, Klasycyzmu, Romantyzmu, Akademizmu, Realizmu i Impresjonizmu oraz ma wiedzę na temat głównych twórców tych okresów w sztuce.	K_W03, K_W05
P_W02	Zna szczegółowe ramy czasowe poszczególnych kierunków w sztuce nowożytnej oraz style w sztuce nowożytnej i zna jej najważniejszych twórców oraz ich dzieła.	K_W03, K_W05
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest świadomy wagi sztuki w kształtowaniu kultury w społeczeństwie.	K_K03
P_K02	Jest świadom związku sztuki dawnej z dzisiejszym odbiorem kultury i tradycji oraz wpływu historii sztuki na kształt pracy grafika.	K_K08
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	Renesans – początek nowożytności Warunki rozwoju sztuki renesansowej, źródła	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W2	Architektura renesansowa; typy budowli Filippo Brunelleschi, Leone Battista Alberti, Donato Bramante	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W3	Rzeźba renesansowa; Lorenzo Ghilberti, Donatello, Andrea del Verocchio	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
W4	Wielcy mistrzowie renesansu: Sandro Boticelli, Leonardo da Vinci, Michał Anioł, Rafaello Szkola Wenecka; Tycjan Niderlandy: Hans Memling, Jan van Eyck, Hieronim Bosch, Pieter Bruegel Niemcy: Albrecht Durer	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W5	Manieryzm, cechy Jacopo Pontormo, Giuseppe Arcimboldo, El Greco	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W6	Barok – warunki rozwoju sztuki Architektura – cechy i typy budowli Francesco Borromini, Gianlorenzo Bernini Założenie pałacowe Entre Cour et Jardin Rzeźba barokowa; Gianlorenzo Bernini	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02

	Malarstwo; Michelangelo Merisi Da Caravaggio Pietro da Cortona Velazquez Pieter Paul Rubens, Rembrandt, Vermeer Martwa Natura Holenderska; Willem Claesz Heda	
W7	Rokoko, architektura, malarstwo; Jean-Honore Fragonard, Jean-Antoine Watteau, Francois Boucher	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W8	Klasycyzm, architektura, malarstwo: Jacques-Louis David, Jean Auguste Dominique Ingres	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W9	Romantyzm, malarstwo: John Constable, William Turner, Theodore Gericault, Eugene Delacroix, Francisco Goya, Caspar David Friedrich	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W10	Akademizm – cechy stylowe i najwięksi mistrzowie Historyzm – cechy stylowe i najwięksi mistrzowie	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W11	Realizm; Gustave Courbet, Jean Francois Millet	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W12	Impresjonizm – cechy stylowe, przedstawiciele. Przełom impresjonistyczny w sztuce.	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W13	Postimpresjonizm – ku sztuce XX wieku	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W14	Powtórzenie materiału przed kolokwium.	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie prezentacji dotyczącej wybranego tematu z historii sztuki	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
PW3	Odwiedzenie wystawy sztuki współczesnej oraz napisanie recenzji	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Gombrich H. E., <i>O sztuce</i>, Dom Wydawniczy Rebis, 2013. – <i>Sztuka świata</i>, Arkady 1994.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Stephen Farthing Art: The Whole Story, Thames & Hudson, 2018. – Didi-Huberman Georges, <i>Przed obrazem</i>, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011. – Wunenburger Jean-Jacques, <i>Filozofia obrazów</i>, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011. – Eco Umberto, <i>Historia piękna</i>, Dom Wydawniczy Rebis, 2016.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Albumy ze sztuką, filmy dokumentalne, wystawy		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Historia sztuki IV	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Egzamin	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Ma wiedzę dotyczącą kierunków w sztuce nowoczesnej, rozpoznaje kluczowe dzieła secesji, ekspresjonizmu, fowizmu, kubizmu, futuryzmu, dadaizmu, surrealizmu, konstruktywizmu, neoplastycyzmu, abstrakcji geometrycznej, informelu oraz ma orientację w najnowszych prądach sztuki okresu postmodernizmu.	K_W03, K_W05, K_W27
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi zgłębiać obszary sztuki współczesnej uwzględniając ich różnorodność i wzajemne wpływy. Potrafi w swoich wypowiedziach odnosić się trafnie do sztuki nowoczesnej.	K_U27, K_U30
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest świadomym uczestnikiem i odbiorcą kultury i wydarzeń artystycznych	K_K03, K_K04
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	Sztuka przełomu wieku – przełomem w sztuce. Fowizm – ekspresja koloru. Ekspresjonizm i początki abstrakcjonizmu: Wasily Kandinsky, Paul Klee	P_W01, P_U01, P_K01
W2	Od Cezanne’a do Picassa. Kubizm i nowe widzenie przestrzeni: Georges Braque, Pablo Picasso, fazy kubizmu	P_W01, P_U01, P_K01
W3	Futuryzm – chęć uchwycenia ruchu. Nowe dziedziny sztuki. Dadaizm; Marcel Duchamp, ready made – przypadek w sztuce. Surrealizm: Man Ray, Rene Magritte, Salvador Dali	P_W01, P_U01, P_K01
W4	Nowa sztuka na nowe czasy: Konstruktywizm: Tatlin, Malewicz – suprematyzm Neoplastycyzm – Piet Mondrian, Theo van Doesburg Abstrakcja geometryczna Artyści polscy; Kobra, Strzemiński, Stażewski Bauhaus	P_W01, P_U01, P_K01
W5	Osobowości poza kierunkami: Henri Rousseau, Amadeo Modigliani, Marc Chagall, Constantin Brancusi, Witkacy	P_W01, P_U01, P_K01
W6	Sztuka a totalitaryzmy Sztuka II połowy XX wieku; kontekst społeczno-polityczny	P_W01, P_U01, P_K01
W7	Abstrakcja niegeometryczna Szkoła Nowojorska: action painting, all-over	P_W01, P_U01, P_K01

	- Jackson Pollock, Lee Krasner, Willem de Kooning, Franz Klein, Arshile Gorky, Robert Motherwell - Color-Field Painting - Mark Rothko, Barnett Newman, Ad Reinhardt, Clyfford Still Sztuka europejska: - Informel; Jean Fautrier, Wols, Antonio Tapies, Jean Dubuffet, Hans Hartung - Grupa Cobra - Rzeźba: Giacometti, Calder - Grupa ZERO - Lucio Fontana - Yves Klein	
W8	Pop-art. - Richard Hamilton. - Robert Rauschenberg, Jasper Jones, Andy Warhol, Roy Lichtenstein. NOWY REALIZM - Cesar, Christo, Niki de Saint-Phalle, Raymond Hains, Alina Szapocznikow. NOWA FIGURACJA - Gerhard Richter, Francis Bacon, Teresa Pągowska.	P_W01, P_U01, P_K01
W9	DZIAŁANIA I DOKUMENTACJE-nowy obszar w sztuce HAPPENING - John Cage, Allan Kaprow PERFORMANCE - Marina Abramovic - Tadeusz Kantor, FLUXUS - Joseph Beuys	P_W01, P_U01, P_K01
W10	MINIMAL-ART, OP-ART, KONCEPTUALIZM LAND-ART. - Robert Smithson, Andy Goldsworthy - Olafur Eliason.	P_W01, P_U01, P_K01
W11	STUKA KRYTYCZNA: Katarzyna Kozyra, Zbigniew Libera, Paweł Althamer, Joanna Rajkowska, Dorota Nieznańska.	P_W01, P_U01, P_K01
W12	POSTMODERNIZM HIPERREALIZM NOWY EKSPRESJONIZM; Basquiat - Anselm Kiefer, David Hockney, Jeff Koons, Daniel Hirst.	P_W01, P_U01, P_K01
W13	STREET-ART; Banksy.	P_W01, P_U01, P_K01
W14	Powtórzenie materiału przed testem końcowym.	P_W01, P_U01, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu. Przystąpienie do egzaminu.	P_W01
PW2	Odwiedzenie wystawy sztuki współczesnej oraz napisanie recenzji.	P_W01, P_U01, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: - Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, Benjamin H.D. Buchloh, David Joselit, <i>Sztuka po 1900 roku Modernizm. Antymodernizm. Postmodernizm</i>, Wyd. Arkady, 2023 - Hans Werner Holzwarth, <i>Modern art, 1870-2000</i>, Taschen 2021. - Gombrich H. E., <i>O sztuce</i>, Dom Wydawniczy Rebis, 2013. - <i>Sztuka świata</i>, Arkady 1994.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: - Stephen Farthing <i>Art: The Whole Story</i>, Thames & Hudson, 2018. - Didi-Huberman Georges, <i>Przed obrazem</i>, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011. - Wunenburger Jean-Jacques, <i>Filozofia obrazów</i>, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011. - Eco Umberto, <i>Historia piękna</i>, Dom Wydawniczy Rebis, 2005.		

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy ze sztuką, filmy dokumentalne, wystawy

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Historia grafiki	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Egzamin	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna i rozumie zagadnienia dotyczące historii grafiki, kształtowania się i ewolucji technik graficznych.	K_W03, K_W05, K_W07
Umiejętności:		
P_U01	Umie opisać kontekst historyczny i genezę zjawisk z obszaru grafiki. Posługuje się pojęciami związanymi z historią grafiki	K_U27, K_U31
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest otwarty na krytyczną ocenę posiadanej wiedzy w zakresie historii grafiki.	K_K01
P_K02	Jest gotów dbać o tradycje zawodu grafika poprzez kultywowanie prawidłowego słownictwa z nim związanego.	K_K08
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	Wprowadzenie w tematykę zajęć. Co to jest grafika? Podział na grafikę użytkową i artystyczną. Od prehistorii do starożytności: - Połączenie słowa i obrazu – historyczne ujęcie tematu. - Geneza pisma głoskowego. - Pierwsze próby druku; stemple, monety. - Ewolucja pisma, pierwsze kroje. - Ilustracje na wazach greckich. - Narodziny książki. - Rzymski system informacyjny, kamienie milowe, szyldy.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
W2	Średniowiecze i renesans - Iluminacje manuskryptów. - Pojęcia; majuskuła i minuskuła. - Wojny krzyżowe – identyfikacja wizualna rycerstwa. - Znaki cechów, herby miast, pieczęcie. - Historia papieru. - Wynalezienie druku.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
W3	Drzeworyt: - Albrecht Durer. - Drzeworyt japoński, technika, mistrzowie, wpływ na sztukę i grafikę europejską – japonizm	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02

	- Akwaforta i akwatinta: • Charakterystyka technik, • Rembrandt, Goya, Piranesi, Picasso. Litografia - Charakterystyka techniki. - Henri de Toulouse Lautrec. - Alfons Mucha.	
W4	Plakat - Narodziny plakatu. - Różnice pomiędzy plakatem a afiszem. - Etapy ewolucji plakatu; Belle Epoque: Cheret, Henri de Toulouse Lautrec - po współczesność. - Plakat polski: Polska Szkoła Plakatu. - Polski plakat współczesny.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
W5	Ilustracja - Etapy rozwoju ilustracji. - Polska Szkoła Ilustracji. - Mistrzowie polskiej ilustracji: Szancer, Gaudasińska, Butenko, Pokora, Orłowska-Gabryś, Srokowski, Kilian, Grabiański, Witwicki, Stanny, Wilkoń. Historia komiksu.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
W6	Fotografia - Narodziny techniki, rozwój, piktorializm, Alfred Stieglitz, Edward Steichen, Anselm Adams, Edward Muybridge. - Fotografia a awangarda. - Wpływ fotografii na grafikę projektową. - Współczesna fotografia, różnorodność zjawisk.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
W7	Film i animacja - Obserwacja ruchu i historyczne próby uchwycenia ruchu; teatr cieni, latarnia magiczna, fenakistiskop, kineograf. - Pierwszy film animowany, pierwszy film lalkowy. - Powstanie wytwórni filmów animowanych. - Awangardowe animacje; Themersonowie. - Polska Animacja Artystyczna.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
W8	Historia grafiki komputerowej. Podsumowanie semestru.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu. Przygotowanie się do egzaminu.	P_W01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
- Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk, <i>Historia projektowania graficznego</i>, Karakter 2018. - <i>Admirałowie wyobraźni</i>, Dwie siostry 2019. - Igor Gałązkiewicz, <i>Art. Branding</i>, Słowa i myśli 2016.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
- <i>Historia fotografii</i>, Arkady 2020. - Jens Muller <i>The history of graphic design</i>, Taschen 2022. - Koetzle Hans-Michael, <i>Photo icons</i>, Taschen 2021.		
Inne materiały dydaktyczne:		
- Albumy ze sztuką, prezentacje multimedialne służące zapoznaniu się z nowymi metodami i dziedzinami graficznymi		

GENERAL BASIC INFORMATION ABOUT THE SUBJECT (MODULE)		
SUBJECT:	History of Illustrations and Posters	
Degree Program Name, Level:	Graphics, 1 st degree	
Educational Profile:	PRACTICAL	
Type of the Educational Module:	Basic and course subjects / elective	
ECTS:	2 ECTS	
Hours:	50 h	
Ways of verifying and assessing learning outcomes::	Credit with marks	
LEARNING OBJECTIVES CONCERNED WITH REFERENCE TO LEARNING OUTCOMES FOR THE FIELD OF STUDY AND AREAS		
No.	Description of the learning outcomes	Reference to the objectives
Knowledge:		
P_W01	Knows, to an advanced degree, the history of illustration as a field of art. Knows the types of illustrations and their functions as a visual message.	K_W05 K_W07 K_W10
Skills:		
P_U01	Is able to evaluate the use of illustrations in a given literary context and is able to discuss this topic using terminology appropriate for the field.	K_U31
P_U02	Speaks a foreign language at level B2 of the Common European Framework of Reference for Languages.	K_U26
Social Competences:		
P_K01	He is ready to develop artistic ideas in the planning of an illustration project, taking into account social aspects.	K_K03, K_K05, K_K07
THE CONTENT OF TRAINING		
Lp.	Lecture:	Reference to the learning outcomes
W1	Explaining the definition of what illustration is and what its aspects are in the design world. Examples of the use of illustrations in graphics, movie, design, video games, animation, etc. Contemporary use of illustrations in new media. Historical aspects regarding the beginning of illustration in art before and after the invention of printing. How did the invention of lithography influence the development of illustrations? Contemporary lithograph by David Lynch.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W2	The 19th century as a turning point for the illustration. The beginning of the golden era of illustrators in the world. The spread of printing resulted in easier access to magazines and books. An illustration as an information tool that helps to visualize reality. Discussion of the work of poster artist Alfons Mucha.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W3	Discussing the works of: Aubrey Beardsley, John Leech, George Cruikshank, Hablot Knight Browne, Honoré Daumier, Paul Jouve.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W4	Golden era of illustrators. Discussing the works of: N.C.Wyeth , Howard Pyle , James Montgomery Flagg, Elizabeth Shippen Green , George Matthews Harding .	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W5	Golden era of illustrators. Discussing the works of: Joseph Christian Leyendecker, Violet Oakley	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01

W6	Golden era of illustrators in America. Discussing the works of: Maxfield Parrish, Jessie Willcox Smith, John R. Neill,	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W7	Polish poster school.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W8	History of Polish illustration – part 1	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W9	History of Polish illustration – part 2	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W10	Contemporary Polish illustrators – part 1: Gosia Herba, Bartosz Kosowski, Zosia Dzierżawska, Jan Bajtlik, Karolina Pawelczyk, Bartłomiej Gawęł	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W11	Contemporary Polish illustrators – part 2: Aleksandra i Daniel Mizielniński, Katarzyna Bogucka, Dawid Ryski, Iwona Chmielewska, Ola Niepsuj	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W12	Contemporary illustrators around the world – part 1: Sara Fanelli, Chris Ware, Adrian Tomie, Jean Jullien, Bijou Karman, Frank Miller, Andrea Serio	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W13	Contemporary illustrators around the world – part 2: Hsiao Ron Cheng, Kyutae Lee, Liam Cobb, Tobias Hall, Paul Blow, Tom Haugomat	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
No.	Own work:	Reference to learning outcomes
PW1	Getting to know the literature on the subject. Preparing for an exam	P_W01
PW2	Preparing a written work about an artist who is related to poster or illustration.	P_W01, P_U01, P_K01
BIBLIOGRAPHY ON THE SUBJECT AND OTHER TEACHING MATERIALS		
Basic literature: – Susan Doyle, Jaleen Grove, <i>History of Illustration</i>, wyd. Bloomsbury Publishing PLC, 2019. – Julius Bryant, <i>The art of the illustrated book: 700 Years of History and Design</i>, wyd. Thames & Hudson, 2021. – Patryk Mogilnicki, <i>Nie ma się co obrażać: nowa polska ilustracja</i>, wyd. Karakter, 2021.		
Supplementary literature: – Margaret Timmers, <i>The poster: a visual history</i>, wyd. Thames & Hudson, 2020. – Dorota Folga – Januszewska, <i>The Art of Polish Poster</i>, wyd. Bosz, 2021.		
Other didactic materials: – Albums with design art, multimedia presentations to present new methods and fields of design.		

GENERAL BASIC INFORMATION ABOUT THE SUBJECT (MODULE)		
SUBJECT:	History of Photography	
Degree Program Name, Level:	Graphics, 1 st degree	
Educational Profile:	PRACTICAL	
Type of the Educational Module:	Basic and course subjects / elective	
ECTS:	2 ECTS	
Hours:	50 h	
Ways of verifying and assessing learning outcomes::	Credit with marks	
LEARNING OBJECTIVES CONCERNED WITH REFERENCE TO LEARNING OUTCOMES FOR THE FIELD OF STUDY AND AREAS		
No.	Description of the learning outcomes	Reference to the objectives
Knowledge:		
P_W01	He knows the most important trends in the history of photography.	K_W03
P_W02	He is familiar with the works of the most prominent representatives in the field of photography.	K_W03, K_W04
Skills:		
P_U01	He is able to engage in a discourse with the photographic tradition in his own creative works.	K_U31
Social Competences:		
P_K01	He is ready to use his knowledge of the history of photography in describing artistic works.	K_K01
THE CONTENT OF TRAINING		
No.	Lecture:	Reference to the learning outcomes
W1	Photography - beginnings.	P_W01, P_W02
W2	Art and photography - pictorialists, art photography.	P_W01, P_W02
W3	Color photography and the beginnings of cinema.	P_W01, P_W02
W4	International currents in photography between 1910 and 1930.	P_W01, P_W02
W5	Surrealism in photography.	P_W01, P_W02
W6	Photography and propaganda - communism and national socialism.	P_W01, P_W02
W7	Modern photography - diversity in the multiplicity of currents and trends.	P_W01, P_W02
W8	Fashion photography.	P_W01, P_W02
W9	Portrait photography. From self-portrait to selfie.	P_W01, P_W02
W10	Photography in advertising.	P_W01, P_W02
W11	Landscape photography.	P_W01, P_W02
W12	Photography versus multimedia.	P_W01, P_W02
W13	How to make a good photography - some basic compositional principles in photography.	P_W01, P_W02
W14	Test exam.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01

No.	Own work:	Reference to learning outcomes
PW1	Presentation of papers presenting photographic self-project + 3 photographs/inspiration + justification and design and selection of photos. Individual proofreading.	P_U01, P_K01
BIBLIOGRAPHY ON THE SUBJECT AND OTHER TEACHING MATERIALS		
Basic literature: – <i>A History of Photography. From 1839 to the Present</i>, Wyd. Taschen 2018 – Hacking Juliet, Campany David, <i>Photography The Whole Story</i>, Thames and Hudson, 2021		
Supplementary literature: – Prodger Phillip, <i>An Alternative History of Photography</i>, Wyd. Prestel, 2022		
Other didactic materials: – Albums with photography.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia malarstwa I	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna zasady budowy obrazu w zakresie przedstawiania martwej natury w oparciu o obserwację natury, znajomość kompozycji, perspektywy i wiedzę na temat temperatury barw.	K_W01
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi tworzyć malarskie dzieło plastyczne ze szczególnym uwzględnieniem doboru koloru lokalnego i umiejętności pokazania koloru w kontekście.	K_U14
P_U02	Posiada umiejętność obserwacji natury oraz przeniesienia obserwowanej martwej natury na płaszczyznę obrazu z uwzględnieniem zasad kompozycji i perspektywy. Potrafi dostrzec proporcje i formy obserwowanych elementów martwej natury.	K_U15
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów rozwijać koncepcje artystyczne dla utrzymania prestiżu zawodu artysty grafika.	K_K03, K_K08
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PR 1	Zapoznanie się z planem, technikami i zadaniami semestralnymi.	P_W01,
PR 2-3	Studium martwej natury – podstawowe zasady kompozycji.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 4-5	Studium martwej natury – podstawowe zasady perspektywy.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 6-7	Studium martwej natury – podstawowe zasady użycia palety barwnej ciepłej.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 8	Półroczny przegląd prac.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 9	Szkice malarskie - pejzaż.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 10-11	Studium martwej natury – podstawowe zasady użycia palety barwnej zimnej.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 12-13	Studium martwej natury – podstawowe zasady użycia kontrastu koloru.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 14	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna. Przygotowanie ekspozycji prac.	P_K01

Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – W. Kandinsky, Punkt i Linia a płaszczyzna, wyd. Oficyna, Warszawa, 2022. – B. Barrington, Szkoła malowania, 2023. – G. Bastek, Rozmowy obrazów, 2020.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – A.y Pankhurst, Lucinda Hawksley, Arcydzieła sztuki, 2022. – S. Popek, Barwy i psychika, Wydawnictwo UMCS 2003. – R. Smitch, M. Wright, J. Horton, Szkoła rysowania i malowania, Wydawnictwo Arkady , Warszawa 1997. – Współczesne pisma artystyczne (Format, Arteon, Artluk, Aspiracje, Art & Business). – W. Tatarkiewicz, Dzieje Sześciu Pojęć, PWN, W-wa 1988.		
Inne materiały dydaktyczne: – Albumy o sztuce, przygotowane martwe natury zgodne z zaproponowanym tematem ćwiczenia, pomoce dydaktyczne tj. prostokąt do weryfikowania kadru kompozycyjnego, narzędzia i materiały umożliwiające ekspozycję prac rysunkowych i in.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia malarstwa II	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna zasady zestawień barwnych kontrastowych (w kolorach uzupełniających) i monochromatycznych.	K_W01
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi tworzyć malarskie dzieło plastyczne ze szczególnym uwzględnieniem doboru koloru lokalnego i umiejętności pokazania koloru w kontekście.	K_U14
P_U02	Potrafi zaproponować własne rozwiązania plastyczne w zakresie malarstwa.	K_U27
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do samodzielnego określania własnego stylu w malarstwie.	K_K07
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PR 1-2	Szkice malarskie z natury i z wyobraźni.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 3-4	Studium martwej natury – czarne na czarnym.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 5-6	Studium martwej natury – białe na białym.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 7	Półówkowy przegląd prac.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 8-9	Studium martwej natury – przestrzeń.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 10-11	Technika sfumato - pejzaż.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 12-13	Studium martwej natury - swobodna interpretacja.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 14	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna. Przygotowanie ekspozycji prac.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01

Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– W. Kandinsky, Punkt i Linia a płaszczyzna, wyd. Officyna, Warszawa, 2022. – B. Barrington, Szkoła malowania, 2023. – G. Bastek, Rozmowy obrazów, 2020.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– A.y Pankhurst, Lucinda Hawksley, Arcydzieła sztuki, 2022. – S. Popek, Barwy i psychika, Wydawnictwo UMCS 2003. – R. Smitch, M. Wright, J. Horton, Szkoła rysowania i malowania, Wydawnictwo Arkady , Warszawa 1997. – Współczesne pisma artystyczne (Format, Arteon, Artluk, Aspiracje, Art & Business). – W. Tatarkiewicz, Dzieje Sześciu Pojęć, PWN, W-wa 1988.		
Inne materiały dydaktyczne:		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia malarstwa III	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna zasady łączenia różnych technik i mediów w malarstwie.	K_W01, K_W17
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi tworzyć wielowarstwowe prace plastyczne wywodzące się z tradycji malarstwa odróżnia i potrafi stosować typowe techniki plastyczne.	K_U14, K_U27
P_U02	Potrafi twórczo współpracować w zespole dążąc do uzyskania nowych jakości w dziele plastycznym.	K_U29
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest zdolny twórczo wykorzystywać doświadczenia w pracy malarskiej.	K_K01, K_K05, K_K07
P_K02	Jest świadom konieczności przestrzegania zasad ochrony własności intelektualnej w kreacji własnej.	K_K06
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PR 1	Pokaz prac wielowarstwowych odnoszących się do różnych technik malarskich. Dyskusja na temat natury współczesnych form malarskich.	P_W01, P_U01, K_K02
PR 2-3	Rola przypadku w sztuce – dyskusja.	P_W01, P_U01, K_U02
PR 4	Kontrast jako opis zróżnicowanego świata. Komplementarność w kolorze, formie, kierunku jako zasada kompozycji kontrastowej. Ćwiczenia kompozycyjne – szkice malarskie.	P_W01, P_U01,
PR 5- 7	Martwa natura – odbicia w lustrze i w przedmiotach metalowych i szklanych. Odbicia obok koloru ważnym elementem w kompozycji malarskiej.	P_K01, P_K02
PR 8-10	Namalowanie obrazu w oparciu o kontrasty barw ciepłych i zimnych.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
PR 11-13	Martwa natura – gama kolorystyczna, próba namalowania obrazu w określonej gamie kolorystycznej.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
PR 14	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna. Przygotowanie ekspozycji prac.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się

PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac plastycznych.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Paweł Kwiatkowski, Street Art Polska, Wyd. Arkady 2022. – Armstrong Simon, Street art, wyd. Thames and Hudson, 2019. – Arnheim Rudolf, Myślenie wzrokowe, Słowo /obraz terytoria, Gdańsk 2013. – Gombrich H. E., O sztuce, Dom Wydawniczy Rebis 2013.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Didi-Huberman Georges, Przed obrazem, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011. – Wunenburger Jean-Jacques, Filozofia obrazów, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011. – Eco Umberto, Historia piękna, Dom Wydawniczy Rebis 2005. – Hoffman Henryk, Forma plastyczna, Politechnika Radomska 2007.		
Inne materiały dydaktyczne: – Albumy ze sztuką, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin malarstwa i rysunku.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia malarstwa IV	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Egzamin	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna i rozumie praktyczne zastosowanie różnych technik malarskich, w tym olejnych, akrylowych, akwarelowych, tempory, pastelowych oraz technik mieszanych, z uwzględnieniem ich właściwości, narzędzi i możliwości artystycznych.	K_W01, K_W17, K_W27
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi świadomie operować kolorem i walorem, uzyskując jednolity walor w kompozycjach o zróżnicowanej kolorystyce, z zachowaniem spójności tonalnej i harmonii wizualnej.	K_U14
P_U02	Potrafi samodzielnie eksplorować różnorodne techniki i style plastyczne, doskonalić warsztat artystyczny poprzez systematyczną praktykę i twórcze eksperymentowanie.	K_U27
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest zdolny analizować zdobyte doświadczenie malarskie i wykorzystywać je do realizacji zamierzeń twórczych.	K_K01, K_K05
P_K02	Jest gotów do przestrzegania zasad ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego, rozumiejąc konsekwencje prawne i etyczne związane z plagiatem.	K_K06
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PR 1-2	Martwa natura z uwzględnieniem różnego rodzaju tkanin; Odbicia, błyski, mat, zróżnicowane faktury.	P_W01, P_U01, K_K02
PR 3-5	Zastosowanie w obrazie perspektywy linearnej i powietrznej. Dynamizowanie formy plastycznej liniami i kierunkami.	P_W01, P_U01, K_U02
PR 6-7	Wybór referencji fotograficznych do realizowanych prac.	P_W01, P_U01,
PR 8-10	Mini plener, Pokazanie wpływu koloru na budowanie przestrzeni w obrazie. Zadania plenerowe: prace malarskie do zaproponowanego tematu pejzażowego.	P_K01, P_K02
PR 11	Pokaz przykładów prac pejzażowych. Dyskusja na temat znaczenia pejzażu w sztuce dzisiaj.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
PR 12-13	Martwa natura - dynamizowanie formy plastycznej liniami i kierunkami.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
PR 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa. Przygotowanie ekspozycji prac.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02

Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac plastycznych.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Paweł Kwiatkowski, Street Art Polska, Wyd. Arkady 2022. – Armstrong Simon, Street art, wyd. Thames and Hudson, 2019. – Arnheim Rudolf, Myślenie wzrokowe, Słowo /obraz terytoria, Gdańsk 2013. – Gombrich H. E., O sztuce, Dom Wydawniczy Rebis 2013.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Didi-Huberman Georges, Przed obrazem, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011. – Wunenburger Jean-Jacques, Filozofia obrazów, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011. – Eco Umberto, Historia piękna, Dom Wydawniczy Rebis 2005. – Hoffman Henryk, Forma plastyczna, Politechnika Radomska 2007.		
Inne materiały dydaktyczne: – Albumy ze sztuką, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin malarstwa i rysunku.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia rysunku I	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna zasady kompozycji, rodzaje kresek używanych w rysunku, rodzaje technik rysunkowych oraz używane narzędzia.	K_W01
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi tworzyć rysunkowe przedstawienie martwej natury z uwzględnieniem zastosowania zasad perspektywy, dobrej kompozycji oraz zróżnicowanej kreski.	K_U14
P_U02	Potrafi obserwować naturę dostrzegając zależności form i proporcje.	K_U15
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do ciągłego rozwoju własnych umiejętności plastycznych i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych.	K_K01, K_K05
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PR 1	Zapoznanie się z planem, technikami i zadaniami semestralnymi. Podstawowe informacje o rysunku jako dziedzinie sztuki.	P_W01
PR 2-3	Przedmiot w kwadracie - studium ołówkowe wybranego przedmiotu, podstawowe zasady kompozycji.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 4-5	Ilustracja do tekstu literackiego – rysunek z wyobraźni, wykonany czarnym cienkopisem, operowanie symbolami i metaforą, wykorzystanie szrafirunku. Charakter i specyfika linii.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 6-7	Pejzaż wiejski - studium rysunkowe z wykorzystaniem perspektywy jednopunktowej, ołówek. Podstawowe zasady i odmiany perspektywy zbieżnej.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 8	Typy i rodzaje perspektyw. Szkice tematyczne.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 9-10	Miasto nocą – studium węglem z wykorzystaniem perspektywy dwupunktowej i „żabiej”.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 11-12-13	Studium martwej natury – podstawowe zasady użycia różnego rodzaju kreski do charakterystyki poszczególnych przedmiotów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 14	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna. Przygotowanie ekspozycji prac.	P_K01

Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu. Szkice ćwiczące swobodę rysunkową.	P_W01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Wassily Kandinsky, <i>Punkt i Linia a płaszczyzna</i>, wyd. Oficyna, Warszawa, 2022. – Spicer Jake, <i>Rysuj. Szybki, prosty i skuteczny kurs rysowania</i>, 2022. – Willenbrink Mary, Ro Aleksandra, Willenbrink Mark, <i>Rysowanie dla początkujących</i>, 2022. – Arnheim R. <i>Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka</i>, 2005.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Andy Pankhurst, Lucinda Hawksley, <i>Arcydzieła sztuki</i>, 2022. – R. Smitch, M. Wright, J. Horton, <i>Szkoła rysowania i malowania</i>, Wydawnictwo Arkady , Warszawa 1997. – Współczesne pisma artystyczne (Format, Arteon, Artluk, Aspiracje, Art & Business). – W. Tatarkiewicz, <i>Dzieje Sześciu Pojęć</i>, PWN, W-wa 1988.		
Inne materiały dydaktyczne: – Albumy o sztuce, przygotowane martwe natury zgodne z zaproponowanym tematem ćwiczenia, pomoce dydaktyczne tj. prostokąt do weryfikowania kadru kompozycyjnego, narzędzia i materiały umożliwiające ekspozycję prac rysunkowych i in.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia rysunku II	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘZ ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna zasady budowania rysunku walorowego. Rozumie, czym jest rysunek lawowany. Zna różnorodne narzędzia rysunkowe.	K_W01
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi doskonalić swój warsztat plastyczny pracując nad wyrazem artystycznym rysunków i potrafi dostosować ich technikę i wyraz artystyczny do stawianych mu wymagań.	K_U03, K_U27
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych w zakresie rysunku.	K_K05
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PR 1-2	Krzesła - studium martwej natury eksponujące kierunki i rodzaje linii. Wykorzystanie perspektywy linearnej.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 3-4-5	Przedmioty i cienie - studium martwej natury – miękki światłocień, proporcje i kształty oraz ich deformacje poprzez rzucane cienie.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 6-7-8	Tkanina i przedmiot – studium rysunkowe światła, białą kredką na czarnym papierze. Specyfika powierzchni a światło.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 9-10-11	Pejzaż inspirowany zdjęciem – technika rysunku lawowanego.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 11-12-13	Przedmiot wielokrotny –konceptyjny rysunek modułowy inspirowany wybranym, powtarzalnym przedmiotem.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 14	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna. Przygotowanie ekspozycji prac.	P_W01, P_U01, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Wassily Kandinsky, *Punkt i Linia a płaszczyzna*, wyd. Officyna, Warszawa, 2022.
- Spicer Jake, *Rysuj. Szybki, prosty i skuteczny kurs rysowania*, 2022.
- Willenbrink Mary, Ro Aleksandra, Willenbrink Mark, *Rysowanie dla początkujących*, 2022.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Andy Pankhurst, Lucinda Hawksley, *Arcydzieła sztuki*, 2022.
- R. Smitch, M. Wright, J. Horton, *Szkoła rysowania i malowania*, Wydawnictwo Arkady , Warszawa 1997.
- Współczesne pisma artystyczne (Format, Arton, Artluc, Aspiracje, Art & Business).
- W. Tatarkiewicz, *Dzieje Sześciu Pojęć*, PWN, W-wa 1988.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy o sztuce, przygotowane martwe natury zgodne z zaproponowanym tematem ćwiczenia, pomoce dydaktyczne tj. prostokąt do weryfikowania kadru kompozycyjnego, narzędzia i materiały umożliwiające ekspozycję prac rysunkowych i in.

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia rysunku III	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu zagadnienia z obszaru prac rysunkowych takie jak rodzaje technik i narzędzi i rozumie, że w twórczości własnej możliwe jest przekraczanie granic gatunkowych dla uzyskania pracy twórczej.	K_W04
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi tworzyć prace rysunkowe wykraczające poza typowe techniki plastyczne charakterystyczne dla rysunku.	K_U19
P_U02	Potrafi tworzyć prace rysunkowe obserwując naturę w wielu jej aspektach.	K_U15
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do krytycznej oceny swoich prac artystycznych.	K_K02
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Pr. 1	Pokaz prac wielowarstwowych odnoszących się do różnych technik rysunkowych. Dyskusja na temat natury współczesnych form plastycznych odnoszących się do rysunku.	P_W01, P_U01
Pr. 2-3	„Rozgrzewka” rysunkowa – martwe natury.	P_W01, P_U02, P_U01
Pr. 4-7	Rola przypadku w sztuce (pogadanka). Ćwiczenie praktyczne: rysunek automatyczny (praca w parach).	P_W01, P_U01, P_K01,
Pr. 8-11	Ćwiczenie praktyczne: Fotostory – próba opowiadania storyboardem. Korekta projektów indywidualnych.	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 12-13	Wizualizacja muzyki w rysunku – przykłady notacji wizualnej jako inspiracji do „widzenia” i zapisywania dźwięku. Rytm w sztuce i sposoby jego wyrażania. Ćwiczenie praktyczne: Próba zapisu wybranego utworu muzycznego za pomocą znaków wizualnych (praca indywidualna).	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna. Przygotowanie ekspozycji prac.	P_W01, P_U01, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01

PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac plastycznych, przygotowanie materiałów do działań muzyczno-rysunkowych, szkicownik rysunkowy.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, Benjamin H.D. Buchloh, David Joselit, <i>Sztuka po 1900 roku Modernizm. Antymodernizm. Postmodernizm</i>, Wyd. Arkady, 2023. – Hans Werner Holzwarth, <i>Modern art, 1870-2000</i>, Taschen 2021. – Paweł Kwiatkowski, <i>Street Art Polska</i>, Wyd. Arkady 2022. – Armstrong Simon, <i>Street art</i>, wyd. Thames and Hudson, 2019. – Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, Benjamin H.D. Buchloh, David Joselit, <i>Sztuka po 1900 roku Modernizm. Antymodernizm. Postmodernizm</i>, Wyd. Arkady, 2023. – Hans Werner Holzwarth, <i>Modern art, 1870-2000</i>, Taschen 2021. – Arnheim Rudolf, <i>Myślenie wzrokowe</i>, Słowo /obraz terytoria, Gdańsk 2013.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Gombrich H. E., <i>O sztuce</i>, Dom Wydawniczy Rebis 2013. Didi-Huberman Georges, <i>Przed obrazem</i>, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011. – Wunenburger Jean-Jacques, <i>Filozofia obrazów</i>, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011. – Eco Umberto, <i>Historia piękna</i>, Dom Wydawniczy Rebis 2005. – Hoffman Henryk, <i>Forma plastyczna</i>, Politechnika Radomska 2007.		
Inne materiały dydaktyczne: – Albumy ze sztuką, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin malarstwa i rysunku.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia rysunku IV	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Egzamin	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Posiada wiedzę na temat interdyscyplinarności działań w pracach plastycznych oraz syntezy sztuk we współczesnych działaniach artystycznych.	K_W03, K_W27
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi tworzyć wielowarstwowe prace plastyczne wywodzące się z tradycyjnego rysunku, a jednocześnie wykraczające poza jego ramy gatunkowe.	K_U14, K_U19
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest zdolny otworzyć się na nowe działania w sztuce.	K_K02, K_K05
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Pr. 1	Inspiracje komiksowe. Praca na materiale przygotowanym przez studentów. Ćwiczenie praktyczne: Projekt komiksu (praca indywidualna).	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 2-5	Prezentacja projektów i korekta indywidualna.	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 6-7	Przegląd tutoriali rysunkowych. Rysunek na tablicie – możliwości i technika.	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 8-10	Mini plener. Zadania plenerowe: szkice pejzażowe: pejzaż miejski/pejzaż wiejski.	P_W01, P_U01, P_U02 P_K01
Pr. 11	Pokaz przykładów prac pejzażowych. Dyskusja na temat znaczenia pejzażu w sztuce dzisiaj.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 12-13	Korekta indywidualna projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa. Przygotowanie ekspozycji prac.	P_W01, P_U01, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01

PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac plastycznych, przygotowanie materiałów do działań muzyczno-rysunkowych, projekt komiksu, szkieletownik rysunkowy.	P_W01, P_U01, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, Benjamin H.D. Buchloh, David Joselit, <i>Sztuka po 1900 roku Modernizm. Antymodernizm. Postmodernizm</i>, Wyd. Arkady, 2023. – Hans Werner Holzwarth, <i>Modern art, 1870-2000</i>, Taschen 2021. – Armstrong Simon, <i>Street art</i>, wyd. Thames and Hudson, 2019. – Paweł Kwiatkowski, <i>Street Art Polska</i>, Wyd. Arkady 2022. – Arnheim Rudolf, <i>Myślenie wzrokowe</i>, Słowo /obraz terytoria, Gdańsk 2013.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Gombrich H. E., <i>O sztuce</i>, Dom Wydawniczy Rebis 2013. – Didi-Huberman Georges, <i>Przed obrazem</i>, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011. – Wunenburger Jean-Jacques, <i>Filozofia obrazów</i>, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011. – Eco Umberto, <i>Historia piękna</i>, Dom Wydawniczy Rebis 2005. – Hoffman Henryk, <i>Forma plastyczna</i>, Politechnika Radomska 2007.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Albumy ze sztuką, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin malarstwa i rysunku.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia kompozycji I	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna elementy składowe kompozycji.	K_W01, K_W17
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi tworzyć proste poprawne kompozycyjnie prace plastyczne.	K_U14, K_U19, K_U27
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest zdolny do uznawania roli wiedzy o zasadach kompozycji i budowy obrazu w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej.	K_K01, K_K05, K_K07
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PR 1-2	Wprowadzenie w tematykę przedmiotu. Prezentacja o ogólnych zasadach kompozycji. Rodzaje kompozycji –ćwiczenia w oparciu o proste formy geometryczne. Środki wyrazu artystycznego.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 3-5	Białe na białym - kompozycja otwarta i rytmiczna, z użyciem przestrzennego modułu powtarzalnego. Etap 1 - realizacja reliefowa z papieru. Etap II – cykl fotografii w oparciu o stworzoną kompozycję. Estetyka kontekstowa i zabawa światłem.	P_W01, P_U01
PR 6-7	Zabawa szablonem – kompozycja w pełnym kolorze, centralna i zamknięta. Kształty tworzone na podstawie prostych i rozpoznawalnych przedmiotów. Zabawa skalą.	P_W01, P_U01,
PR 8-9	Punkt jako faktura – dyptyk z gliny. Punkt, jako odcisk przedmiotu. Pojęcie faktury i kolekcji.	P_W01, P_U01,
PR 10-11	Linia w przestrzeni – charakter linii a specyfika narzędzia i materiału. Linia rysowana naklejana, dłubana.	P_W01, P_U01,
PR 12-13	Koło i kwadrat – kompozycja trójwymiarowa wykorzystująca powtarzalność prostych elementów. Statyka i dynamika w kompozycji.	P_W01, P_U01,
PR 14	Końcowy przegląd prac.	P_W01, P_U01,
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu. „Punkt , linia , płaszczyzna” Wasilij Kandinsky.	P_W01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		

- Arnheim Rudolf, Myślenie wzrokowe, Słowo /obraz terytoria, Gdańsk 2013.
- Hildebrand Adolf, Problem formy w sztukach plastycznych, Warszawa 2018 (ebook).
- Arnheim R., Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka, Gdańsk 2004.
- Fruttiger A. – „Człowiek i jego znaki”, 2015.
- Młodkowski J., „Aktywność wizualna człowieka” PWN Warszawa 1998.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Kompozycja, od zdjęcia do arcydzieła, Helion 2021.
- Wesley Dow Arthur Composition, Understanding Line, Notan and Color, Echo Point Books & LLC Media, 2023.
- Genew Simeon, Kompozycja w sztuce cyfrowej, 2022.
- Bouleau Charles The Painter's Secret Geometry: A Study of Composition in Art, Dover Publications 2019.
- Argerer S. Markus, Composition in Drawing: The Design and Composition of Drawings, Amazon Digital Services 2020.
- Art Fundamentals 2nd Edition: Light, Shape, Color, Perspective, Depth, Composition & Anatomy, 2020.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy ze sztuką, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin malarstwa i rysunku.

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia kompozycji II	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: zna w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna elementy składowe kompozycji, jej rodzaje i zastosowania.	K_W01, K_W17
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi tworzyć poprawne kompozycyjnie prace plastyczne.	K_U14, K_U19, K_U27
P_U02	Potrafi zastosować w projekcie przestrzennym zasady poprawnej kompozycji.	K_U14
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest zdolny do uznawania roli wiedzy na temat kompozycji w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej i projektowej.	K_K01, K_K05, K_K07
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PR 1-3	Punkt, linia, płaszczyzna – kompozycja przestrzenna wykorzystująca różnorodność materiałów i powierzchni (metal, papier, drewno). Odbicia w metalu i cienie, przestrzeń negatywna i pozytywna,	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 4-6	Wolność w kwadracie – kompozycja dwuwymiarowa na trzech kwadratowych płaszczyznach. Narracja w trzech obrazach wykorzystująca motyw wybranej figury geometrycznej.	P_W01, P_U01, P_U02
PR 7-9	Głębia sześcianu – kompozycja trójwymiarowa na skonstruowanym sześcianie, wykorzystująca zasady iluzji optycznej. Deformacja kształtu i przestrzeni.	P_W01, P_U01, P_U02
PR 10-11	Małe jest piękne – miniatura rzeźbiarska z gliny inspirowana literą. Cykl zdjęć przedstawiających w/w pracę w kontekście otoczenia przy jednoczesnej wizualnej zmianie skali.	P_W01, P_U01, P_U02
PR 12-13	Anty przedmiot – praca przestrzenna przedstawiająca kostkę do gry, którą nie można zagrać. Nawiązanie do nihilistycznych założeń Dadaizmu.	P_W01, P_U01, P_U02
PR 14	Końcowy przegląd prac	P_W01, P_U01, P_U02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01

PW2	Przygotowanie i prezentacja projektów artystycznych na przestrzeni semestru.	P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Arnheim Rudolf, Myślenie wzrokowe, Słowo /obraz terytoria, Gdańsk 2013. – Hildebrand Adolf, Problem formy w sztukach plastycznych, Warszawa 2018 (ebook). – Arnheim R., Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka, Gdańsk 2004. – Fruttiger A. – „Człowiek i jego znaki”, 2015. – Młodkowski J., „Aktywność wizualna człowieka” PWN Warszawa 1998 – Wesley Dow Arthur, Composition, Understanding Line, Notan and Color, Echo Point Books & LLC Media, 2023. – Genew Simeon, Kompozycja w sztuce cyfrowej, 2022. – Johannes Itten, Sztuka barwy: subiektywne przeżywanie i obiektywne rozumienie jako drogi prowadzące do sztuki, d2d.pl, Kraków 2015.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – L. Excell, J. Batdorff, D. Brommer, R. Rickman, S. Simon, Kompozycja, od zdjęcia do arcydzieła, Helion 2021. – Bouleau Charles The Painter's Secret Geometry: A Study of Composition in Art, Dover Publications 2019. – Argerer S. Markus, Composition in Drawing: The Design and Composition of Drawings, Amazon Digital Services 2020. – Art Fundamentals 2nd Edition: Light, Shape, Color, Perspective, Depth, Composition & Anatomy, 2020.Didi-Huberman Georges, Przed obrazem, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011. – Gombrich H. E., O sztuce, Dom Wydawniczy Rebis 2013. – Hildebrand Adolf, Problem formy w sztukach plastycznych, Warszawa 2018 (ebook)		
Inne materiały dydaktyczne: – Albumy ze sztuką, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin malarstwa i rysunku.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia kompozycji III	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy/ kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna zasady zaawansowanej kompozycji.	K_W01, K_W17
P_W02	Zna i rozumie problemy pojawiające się na drodze aktywności twórczej. Posiada wiedzę dotyczącą ekspresji, środków i sposobów wyrażania plastycznego.	K_W07
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi tworzyć prace oparte na wyważonej i prawidłowej kompozycji z uwzględnieniem przestrzeni.	K_U14, K_U19,
P_U02	Potrafi zastosować w projekcie przestrzennym zasady zaawansowanej kompozycji.	K_U14
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest zdolny do uznawania roli wiedzy na temat kompozycji w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej i projektowej.	K_K01, K_K05, K_K07
P_K02	Jest gotów do podjęcia dialogu dotyczącego problematyki twórczej, krytycznie odnosi się do efektów swojej pracy.	K_K01
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PR 1-2	Element powielany (multiplikacja). Tworzenie rytmu i jego zakłócenie. Rodzaje rytmu. Trzy typy, regularny, płynny i progresywny.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
PR 3-4	Prezentacja na temat rytmu w kompozycji. Cykl prac pt.: „Rytm, akcent, dominanta”	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
PR 5-6	Kolor elementem podkreślenia i aktywizacji ekspresji w kompozycji plastycznej.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
PR 7-8	Kompozycja z czterech kwadratów 4X4, dwóch prostokątów 4X8 i jednego prostokąta 16X4.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
PR 9-10	Prezentacja na temat odczucia skali w kompozycji.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

PR 10-11	Przegląd semestralny – ocena.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie i prezentacja projektów artystycznych na przestrzeni semestru.	P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Wesley Dow Arthur, Composition, Understanding Line, Notan and Color, Echo Point Books & LLC Media, 2023. – Genew Simeon, Kompozycja w sztuce cyfrowej, 2022. – Johannes Itten, Sztuka barwy: subiektywne przeżywanie i obiektywne rozumienie jako drogi prowadzące do sztuki, d2d.pl, Kraków 2015.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Bouleau Charles The Painter's Secret Geometry: A Study of Composition in Art, Dover Publications 2019. – Argerer S. Markus, Composition in Drawing: The Design and Composition of Drawings, Amazon Digital Services 2020. – Art Fundamentals 2nd Edition: Light, Shape, Color, Perspective, Depth, Composition & Anatomy, 2020.Didi-Huberman Georges, Przed obrazem, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011. – Gombrich H. E., O sztuce, Dom Wydawniczy Rebis 2013. – Hildebrand Adolf, Problem formy w sztukach plastycznych, Warszawa 2018 (ebook).		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Albumy ze sztuką, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin malarstwa i rysunku.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia kompozycji IV	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna zasady zaawansowanej kompozycji i eksperymentu formalnego w przestrzeni kompozycji.	K_W01, K_W17
P_W02	Zna i rozumie problemy pojawiające się na drodze aktywności twórczej. Posiada wiedzę dotyczącą ekspresji, środków i sposobów wyrażania plastycznego oraz możliwości praktycznego ich wykorzystania.	K_W07
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi tworzyć prace oparte na wyważonej i prawidłowej kompozycji z uwzględnieniem przestrzeni.	K_U14, K_U19
P_U02	Potrafi zastosować w projekcie przestrzennym zasady zaawansowanej kompozycji.	K_U14
P_U03	Posiada umiejętności w zakresie wykonania obrazu bazującego na studium natury oraz kreacji dzieła interpretującego konkretny temat.	K_U14, K_U15
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest zdolny do uznawania roli wiedzy na temat kompozycji w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej i projektowej.	K_K01, K_K05, K_K07
P_K02	Jest gotów do podjęcia dialogu dotyczącego problematyki twórczej, krytycznie odnosi się do efektów swojej pracy.	K_K01
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PR1-2	Element powielany (multiplikacja). Tworzenie rytmu i jego zakłócenie. Rodzaje rytmu. Trzy typy, regularny, płynny i progresywny.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
PR3-4	Prezentacja na temat rytmu w kompozycji. Cykl prac pt.: „Rytm, akcent, dominanta”	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02 P_U03
PR5-6	Kolor elementem podkreślenia i aktywizacji ekspresji w kompozycji plastycznej.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02 P_U03

PR7-8	Kompozycja z czterech kwadratów 4X4, dwóch prostokątów 4X8 i jednego prostokąta 16X4.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02 P_U03
PR9-10	Prezentacja na temat odczucia skali w kompozycji.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
PR10-11	Przegląd semestralny – ocena.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie i prezentacja projektów artystycznych na przestrzeni semestru.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Wesley Dow Arthur, Composition, Understanding Line, Notan and Color, Echo Point Books & LLC Media, 2023. – Genew Simeon, Kompozycja w sztuce cyfrowej, 2022. – Johannes Itten, Sztuka barwy: subiektywne przeżywanie i obiektywne rozumienie jako drogi prowadzące do sztuki, d2d.pl, Kraków 2015.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Bouleau Charles The Painter's Secret Geometry: A Study of Composition in Art, Dover Publications 2019. – Argerer S. Markus, Composition in Drawing: The Design and Composition of Drawings, Amazon Digital Services 2020. – Art Fundamentals 2nd Edition: Light, Shape, Color, Perspective, Depth, Composition & Anatomy, 2020.Didi-Huberman Georges, Przed obrazem, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011. – Gombrich H. E., O sztuce, Dom Wydawniczy Rebis 2013. – Hildebrand Adolf, Problem formy w sztukach plastycznych, Warszawa 2018 (ebook).		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Albumy ze sztuką, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin malarstwa i rysunku.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia ilustracji cyfrowej I	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Zna przykłady ilustracji i ilustratorów polskich i światowych. Zna rolę ilustracji i jej znaczenie we współczesnej grafice.	K_W01, K_W10, K_W18
Umiejętności:		
P_U01	Posługuje się narzędziami, tworzy własne pędzle dedykowanych określonej potrzebie warsztatowej. Doskonali umiejętność wykorzystania i operowania możliwościami programów graficznych we współpracy z tabletem do kreacji formy plastycznej.	K_U10
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu grafiki.	K_K06
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Pr. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań i ćwiczeń do wykonania w semestrze. Omówienie zasad pracy na zajęciach oraz zaliczenia przedmiotu.	P_W01, P_U01
Pr. 2	Omówienie różnic w pracy nad projektem (ilustracją) dawniej i współcześnie.	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 3-5	Omówienie programów graficznych, które można stosować jako aplikacje do rysunku malarstwa i ilustracji cyfrowej. Photoshop jako program wiodący. Ustawianie rozdzielczości (wielkości) pliku, omówienie pracy na warstwach, tworzenie autorskich (ołówki, piórko, pędzle, gumka) narzędzi do pracy, rodzaje tabletów, specyfika i umiejętność pracy tabletem bez ekranu, umiejętność podbijania kontrastu i barwy, uzyskanie warstw półprzezroczystych. Podstawowe pliki w zapisie cyfrowym, różnice pomiędzy nimi. Zapis w CMYK i RGB. Różnice. Podstawowe umiejętności przygotowania pliku do druku.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 7-8	Zwierzęta - specyfika uzyskania dobrego zdjęcia. Fotografia referencyjna z uwzględnieniem światła naturalnego, otoczenia (plener, wnętrze). Praca pierwsza – pies. Praca druga – kot.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 9	Sesja zdjęciowa polegająca na uzyskaniu referencji do dwóch ćwiczeń w pierwszym semestrze. Rodzaje kompozycji, wpływ światła na plastykę obrazu. Światło sztuczne i naturalne, złota godzina lub światło poranne. Fotografowanie pod światło, ze światłem i przewaga światła bocznego do uzyskania wyrazistej plastyki fotografowanego obiektu. Fotografowanie z pozycji „żaby”, używanie kadru odpowiedniego do tematu. Ćwiczenie pierwsze – pies. Ćwiczenie drugie – kot.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01

Pr. 10-12	Rola korekt etapowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 13	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z pracami wybitnych ilustratorów (polscy i zagraniczni) prace Craiga Mullinsa, Normana Rocwella, Alfonsa Muchy, Janusza Grabińskiego, Maji Berezowskiej.	P_W01
PW2	Technika pracy nad ilustracją z wykorzystaniem możliwości jakie dają aplikacje graficzne.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Lawrence Zeegen/ Crush , <i>Twórcze ilustrowanie</i>, PWN, 2008. – Rudolf Arnheim, <i>Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka</i>, wyd. Oficyna, Łódź 2004. – Patryk Mogilnicki, <i>Nie ma się co obrażać. Nowa polska ilustracja</i>, 2017. – Patryk Mogilnicki, <i>Nówka sztuka. Młoda polska ilustracja</i>, Karakter, 2022.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Sebastian Frąckiewicz, <i>Ten lokieć źle się zgina. Rozmowy o ilustracji</i>, 2020. – Lawrence Zeegen, Caroline Roberts, <i>50 lat ilustracji</i>, 2004. – Martin Salisbury, Morag Styles, <i>Children's Picturebooks. The art of visual storytelling</i>, Second edition, Laurence King Publishing, 2022. – Janet Evans, <i>Challenging and Controversial Picturebooks, Creative and Critical Responses to Visual Text</i>, Routledge London and New York, 2015. – Ann Whitford Paul <i>Writing Picture Books Revised and Expanded Edition: A Hands-On Guide from Story Creation to Publication</i>, 2018.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Albumy artystyczne i internet.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia ilustracji cyfrowej II	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Zna przykłady ilustracji i ilustratorów polskich i światowych. Zwraca uwagę na otaczającą rzeczywistość i rozpoznaje jej atrakcyjną formę.	K_W01, K_W10, K_W18
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi odpowiednio zakomponować płaszczyznę, dostrzega bogactwo kształtu, faktur, różnice w teperaturze światła. Identyfikuje tło historyczne rysowanego obiektu i jego datę powstania.	K_U10
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu ilustracji.	K_K06
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Pr. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań i ćwiczeń do wykonania w semestrze. Omówienie zasad pracy na zajęciach oraz zaliczenia przedmiotu.	P_W01, P_U01
Pr. 2	Zwiedzanie miasta podstawą uzyskania referencji.	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 3-4	Ciekawe wnętrze. Praca wykonana na podstawie własnych referencji. Preferowane wnętrza pałaców łódzkich. Praca wykonana w kolorze.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 5	Sesja zdjęciowa polegająca na uzyskaniu referencji do ćwiczenia w pierwszym semestrze. Zawsze aktualne wytyczne do realizacji ćwiczeń. Rodzaje kompozycji, wpływ światła na plastykę obrazu. Światło sztuczne i naturalne, złota godzina lub światło poranne. Fotografowanie pod światło, ze światłem i przewaga światła bocznego do uzyskania wyrazistej plastyki fotografowanego obiektu.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 6-7	Rola korekt etapowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 8	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z pracami wybitnych ilustratorów (polscy i zagraniczni) prace Craiga Mullinsa,	P_W01

	Normana Rocwella, Alfonsa Muchy, Janusza Grabiańskiego, Mai Berezowskiej.	
PW2	Technika pracy nad ilustracją z wykorzystaniem możliwości jakie dają aplikacje graficzne.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Lawrence Zeegen/ Crush , <i>Twórcze ilustrowanie</i>, PWN, 2008. – Rudolf Arnheim, <i>Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka</i>, wyd. Oficyna, Łódź 2004. – Patryk Mogilnicki, <i>Nie ma się co obrażać. Nowa polska ilustracja</i>, 2017. – Patryk Mogilnicki, <i>Nówka sztuka. Młoda polska ilustracja</i>, Karakter, 2022.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Sebastian Frąckiewicz, <i>Ten łokieć źle się zgina. Rozmowy o ilustracji</i>, 2020. – Lawrence Zeegen, Caroline Roberts, <i>50 lat ilustracji</i>, 2004. – Martin Salisbury, Morag Styles, <i>Children's Picturebooks. The art of visual storytelling</i>, Second edition, Laurence King Publishing, 2022. – Janet Evans, <i>Challenging and Controversial Picturebooks, Creative and Critical Responses to Visual Text</i>, Routledge London and New York, 2015. – Ann Whitford Paul <i>Writing Picture Books Revised and Expanded Edition: A Hands-On Guide from Story Creation to Publication</i>, 2018.		
Inne materiały dydaktyczne: – Albumy artystyczne i internet.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia ilustracji cyfrowej III	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Zna w sposób zaawansowany przykłady ilustracji i ilustratorów polskich i światowych. Zwraca uwagę na otaczającą rzeczywistość i utrwała jej atrakcyjną formę.	K_W01, K_W10, K_W18
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi tworzyć ilustrację i łączyć w niej elementy rysowane z natury oraz te które podpowiada mu wyobraźnia. Zaczyna swobodnie operować kompozycją, kontrastami koloru i światła, poprawnie rysuje materialność przedmiotów.	K_U10
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu ilustracji.	K_K06
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Pr. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań i ćwiczeń do wykonania w semestrze. Omówienie zasad pracy na zajęciach oraz zaliczenia przedmiotu.	P_W01, P_U01
Pr. 2	Surrealizm w sztuce polskiej i światowej. Dokładne zapoznanie się z twórczością wybitnych surrealistów. Surrealizm w filmie, malarstwie, grafice (plakat w tym plakat reklamowy).	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 3-5	Dokładne zapoznanie się z twórczością wybitnych surrealistów. Surrealizm w filmie, malarstwie, grafice (plakat w tym plakat reklamowy).	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 6	Kilka prostych, banalnych przedmiotów umieszczonych w zaskakującym kontekście. Trzy prace w formacie A4.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 6-7	Rola korekt etapowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 8	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z pracami wybitnych ilustratorów (polscy i zagraniczni) prace Rene Margrita, Salvadora Dali, Giorgio de Chirico, Luis Bunuela, Romana Polański, Zdzisława Beksińskiego, Franciszka Starowiejskiego, Jaceka Jerki.	P_W01

PW2	Doskonalenie techniki pracy nad ilustracją z wykorzystaniem możliwości jakie daje tablet i współczesne aplikacje graficzne.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Lawrence Zeegen/ Crush , <i>Twórcze ilustrowanie</i>, PWN, 2008. – Rudolf Arnheim, <i>Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka</i>, wyd. Oficyna, Łódź 2004. – Patryk Mogilnicki, <i>Nie ma się co obrażać. Nowa polska ilustracja</i>, 2017. – Patryk Mogilnicki, <i>Nówka sztuka. Młoda polska ilustracja</i>, Karakter, 2022.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Sebastian Frąckiewicz, <i>Ten łokieć źle się zgina. Rozmowy o ilustracji</i>, 2020. – Lawrence Zeegen, Caroline Roberts, <i>50 lat ilustracji</i>, 2004. – Martin Salisbury, Morag Styles, <i>Children's Picturebooks. The art of visual storytelling</i>, Second edition, Laurence King Publishing, 2022. – Janet Evans, <i>Challenging and Controversial Picturebooks, Creative and Critical Responses to Visual Text</i>, Routledge London and New York, 2015. – Ann Whitford Paul <i>Writing Picture Books Revised and Expanded Edition: A Hands-On Guide from Story Creation to Publication</i>, 2018.		
Inne materiały dydaktyczne: – Albumy artystyczne, internet. Film <i>Pies andaluzyjski</i> Luis Bunuel, Roman Polański <i>Dwaj ludzie z szafą</i>.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia ilustracji cyfrowej IV	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Zna przykłady ilustracji i ilustratorów polskich i światowych, a także realizacje filmowe i teatralne, w których występują postacie zoomorficzne.	K_W01, K_W10, K_W18
Umiejętności:		
P_U01	Zaczyna swobodnie operować umiejętnościami warsztatowymi w tworzeniu swoich fantastycznych postaci.	K_U10
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu grafiki.	K_K06
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Pr. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań i ćwiczeń do wykonania w semestrze. Omówienie zasad pracy na zajęciach oraz zaliczenia przedmiotu.	P_W01, P_U01
Pr. 2	Szkice i fotografie podstawą realizacji trzech prac „Postacie zoomorficzne”.	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 3-5	Przykłady malarstwa i rzeźby w starożytnym Egipcie, sztuka mezopotamii, sztuka prekolumbijska.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 6	Wizyta w ZOO, referencje fotograficzne do projektów postaci zoomorficznych swobodne operowania zmianami skali poszczególnych elementów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 7-8	Rola korekt etapowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 9	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z pracami wybitnych ilustratorów (polscy i zagraniczni) prace Craiga Mullinsa, Normana Rocwella, Alfonsa Muchy, Janusza Grabiańskiego, Maji Berezowskiej. Malarstwo Zdzisława Beksińskiego, Jacka Yerki. Rysunki Rolanda Topor.	P_W01
PW2	Doskonalenie techniki pracy nad ilustracją z wykorzystaniem możliwości jakie daje tablet i współczesne aplikacje graficzne.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01

LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Lawrence Zeegen/ Crush , *Twórcze ilustrowanie*, PWN, 2008.
- Rudolf Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka*, wyd. Oficyna, Łódź 2004.
- Patryk Mogilnicki, *Nie ma się co obrażać. Nowa polska ilustracja*, 2017.
- Patryk Mogilnicki, *Nówka sztuka. Młoda polska ilustracja*, Karakter, 2022.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Sebastian Frąckiewicz, *Ten łokieć źle się zgina. Rozmowy o ilustracji*, 2020.
- Lawrence Zeegen, Caroline Roberts, *50 lat ilustracji*, 2004.
- Martin Salisbury, Morag Styles, *Children's Picturebooks. The art of visual storytelling*, Second edition, Laurence King Publishing, 2022.
- Janet Evans, *Challenging and Controversial Picturebooks, Creative and Critical Responses to Visual Text*, Routledge London and New York, 2015.
- Ann Whitford Paul *Writing Picture Books Revised and Expanded Edition: A Hands-On Guide from Story Creation to Publication*, 2018.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy artystyczne, internet.

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Wprowadzenie do cyfrowej grafiki projektowej I	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu obszary wykorzystywania programów przeznaczonych do realizacji zadań z zakresu cyfrowej grafiki projektowej.	K_W13
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się programem Adobe InDesign w celu realizacji typowych projektów z obszaru cyfrowej grafiki projektowej.	K_U16, K_U21, K_U22
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania się w obszarze komputerowych narzędzi pracy grafika.	K_K03, K_K07
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
T1	Prezentowanie zasad pracy z tekstem w programie Adobe InDesign.	P_W01, P_U01, P_K01
T2	Omówienie zaawansowanych narzędzi i parametrów dotyczących formatowania tekstu w programie InDesign.	P_W01, P_U01, P_K01
T3	Realizacja ćwiczenia (1) – projekt publikacji książkowej.	P_W01, P_U01, P_K01
T4	Realizacja ćwiczenia (1) – indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
T5	Omówienie zasad tworzenia layoutu z wykorzystaniem narzędzi programu InDesign.	P_W01, P_U01, P_K01
T6	Omówienie sposobu łączenia tekstu i grafik zewnętrznych w publikacjach przygotowywanych w programie InDesign.	P_W01, P_U01, P_K01
T7	Realizacja ćwiczenia (2) – projekt makiety czasopisma.	P_W01, P_U01, P_K01
T8	Realizacja ćwiczenia (2) – indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się

PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01,
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Adobe InDesign PL. Oficjalny podręcznik, aut. Kelly Kordes Anton, Tina DeJarld, wyd. Helion 2020.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Nigel French, InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign, Wyd. 4, wydawnictwo: Promise 2021.		
– Robert Chwałowski, Typografia typowej książki, wyd. Helion 2002.		
Inne materiały dydaktyczne:		
–		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Wprowadzenie do cyfrowej grafiki projektowej II	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu obszary wykorzystywania programów przeznaczonych do realizacji zadań z zakresu cyfrowej grafiki projektowej.	K_W13
P_W02	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wymagania stawiane grafikowi w związku z realizacją projektów odnoszących się do cyfrowej grafiki projektowej.	K_W13
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się programem Adobe Illustrator w celu realizacji projektów z obszaru cyfrowej grafiki projektowej w tym do wydawnictwa muzycznego.	K_U16, K_U21, K_U22
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania się w obszarze komputerowych narzędzi pracy grafika.	K_K03, K_K07
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
T1	Realizacja ćwiczenia (1) – projekt logo opartego o inicjały studenta oraz projekt wizytówki.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
T2	Realizacja ćwiczenia (1) – indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
T3	Realizacja ćwiczenia (1) – indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
T4	Przedstawienie zaawansowanych narzędzi programu Illustrator – maski.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
T5	Omówienie ćwiczenia (2) – projekt oprawy graficznej do wydawnictwa muzycznego – opakowanie i nadruk na płytę CD	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
T6	Realizacja ćwiczenia (2) – indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
T7	Realizacja ćwiczenia (2) – indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
T8	Omówienie zasad przygotowania projektu do druku.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01

Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Faulkner Andrew , Chavez Conrad, Wyd. Helion, 2021. – Adobe Illustrator CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Brian Wood, wyd. Helion, 2020.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona, Wwyd. Helion, 2018. – Gareth Hardy, <i>Podręcznik projektantów logo</i>. Smashing Magazine (ebook).		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia fotografii I	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna zasady tworzenia kadrów w oparciu o znajomość kompozycji.	K_W01
P_W02	Rozumie zależność między przysłoną a głębią ostrości.	K_W17
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi kreatywnie i oryginalnie podejść do realizacji zadania.	K_U20, K_U27, K_U28
P_U02	Potrafi wykorzystać metaforę w wykonywanych zadaniach.	K_U27, K_U28
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów z zaangażowaniem i aktywnością uczestniczyć w działalności zawodowej zgodnie z zasadami etyki.	K_K06
P_K02	Jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.	K_K01, K_K03
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
T1	Fotografowanie różnych obiektów pod kątem kompozycji i światła.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T2	Tworzenie portretu studyjnego.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T3	Tworzenie kompozycji flat lay.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T4	Zaliczenie na podstawie zrealizowanych projektów semestralnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się

PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02,
PW2	Przegląd realizowanych ćwiczeń semestralnych. Opracowanie projektu.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Sekrety mistrza fotografii cyfrowej – Scott Kelby. – Fotografia według Langforda dla mistrzów, czyli jak osiągnąć doskonałość – Michael Langford. – 60 pomysłów na lepsze zdjęcia – David duChemin. – Przeciw Nicości – Fotografie Stanisława Ignacego Witkiewicza – Ewa Franczak, Stefan Sokołowicz. – Fotografika – Edward Hartwig.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Kreatywna fotografia bez tajemnic – Bryan Peterson. – Fotografia cyfrowa, Podręcznik, rok wydania 2014, wydawnictwo: Arkady.		
Inne materiały dydaktyczne: – kompozycja i światło w fotografii – przykłady.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia fotografii II	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna zasady tworzenia kadrów w oparciu o znajomość kompozycji.	K_W01
P_W02	Rozumie rolę światła w budowaniu kadrów.	K_W17
P_W03	Rozumie rolę fotografii monochromatycznych i barwnych w wypowiedzi artystycznej.	K_W17
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi kreatywnie i oryginalnie wykonywać zadania artystyczne z zachowaniem spojrzenia ponad schematami.	K_U20, K_U27, K_U28
P_U02	Potrafi wykorzystać prawidłowe oświetlenie w wykonywanych zadaniach.	K_U21
P_U03	Potrafi wybrać bardziej korzystną monochromatyczną lub barwną wersję fotograficzną dla każdego kadru i ćwiczenia.	K_U20
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów świadomie wykorzystać aktywność i zgodnie z zasadami etyki.	K_K06
P_K02	Jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.	K_K05
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
T1	Tworzenie fotografii w technice niskiego klucza.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01,P_K02
T2	Tworzenie zdjęcia w technice wysokiego klucza.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01,P_K02
T3	Fotografia makro w plenerze.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01,P_K02

T4	Zaliczenie na podstawie zrealizowanych projektów semestralnych.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03
PW2	Przegląd realizowanych ćwiczeń semestralnych.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Fotografowanie dzieciństwa – LaNola Stone. – Ekspozycja bez tajemnic. Jak robić świetne zdjęcia każdym aparatem – Bryan Peterson. – Fotografia z duszą. 44 ćwiczenia zgłębiające życie, piękno i autoekspresję – Allesandra Cave. – Oświetlenie w fotografii – Witold Dederko. – Przeciw Nicości – Fotografie Stanisława Ignacego Witkiewicza – Ewa Franczak, Stefan Sokołowicz.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Fotografia cyfrowa, Podręcznik, rok wydania 2014, wydawnictwo: Arkady.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– twórczość wymienionych artystów: Olek Iwaszkiewicz, Henri Cartier-Bresson, i innych.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Wprowadzenie do multimediów	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Student zna historię nowych mediów.	K_W06
P_W02	Student zna technologie stosowane w nowych mediach.	K_W13
P_W03	Student rozróżnia dziedziny i kierunki multimediów.	K_W06, K_W19
Umiejętności:		
P_U01	Student potrafi nazwać różne dziedziny, w których głównym medium są nowe media.	K_U02
P_U02	Student ocenia zastosowanie i różnice pomiędzy poszczególnymi formami nowych mediów.	K_U02, K_U24
P_U03	Student potrafi określić, w jakim celu mogą być zastosowane nowe technologie.	K_U02, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów uznać potrzebę ciągłego śledzenia zmieniających się trendów i stosowanych technologii.	K_K01, K_K02
P_K02	Jest gotów do krytycznej oceny obserwowanych zjawisk w zakresie multimediów.	K_K01
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
T1	Wprowadzenie do multimediów.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T2	Historia teatru.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T3	Początki fotografii i kinematografii.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T4	Sztuka kinetyczna.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01.

		P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T5	Visual music.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T6	Videoclip.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T7	Video art, video instalacje.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T8	Performance.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T9	Multimedia a inne dziedziny.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T10	Zaliczenie w postaci egzaminu ustnego.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu. Zaliczenie przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych.	K_U01, K_W01 K_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Bergstrom B., Komunikacja wizualna, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009. – Wells P., Animacja, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009. – Zawojski P., Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów, 2015.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Nie tylko Disney, M. Giżycki. – Język filmu, J. Płażewski. – Animation Unlimited, L. Faber. – Sztuka animacji; od ołówka do piksela: Historia filmu animowanego. – Polska szkoła animacji, P. Sitkiewicz. – Augmented Reality in Public Spaces. Basic Techniques for Video Mapping, D. Maniello. – Historia reklamy, S. Pincas i M. Loiseau.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– http://www.theanimatorssurvivalkit.com/. – http://onedotzero.com/. – https://pangenerator.com.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Animacja	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna podstawowe prawa animacji i ich wykorzystanie w budowaniu narracji i przekazu.	K_W20, K_W21
P_W02	Rozumie różnorodne zastosowania animacji, w tym ich dopasowanie do poszczególnych celów projektowych i artystycznych.	K_W22
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects.	K_U16
P_U02	Potrafi posługiwać się poznanymi technikami animacji i stosować w nich prawa animacji.	K_U18
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PR 1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja przykładów prac studentów.	P_W01
PR 2	Wprowadzenie do programu Adobe After Effects. Zapoznanie z interfejsem programu. Omówienie praw animacji i ich zastosowania w budowaniu komunikatu wizualnego. Pojęcie klatki kluczowej i jej interpolacji w przestrzeni czasowej animacji. Efekty i ich rola w podkreślaniu komunikatu wizualnego.	P_W01, P_U02
PR 3	Przedstawienie narzędzi pomocnych w realizacji pierwszego zadania „Banery reklamowe” (cztery 15 sekundowe banery reklamowe o zadanym obiekcie zainteresowania). Wykonanie kilku przykładowych animacji 2D w Adobe Affetr Effects. Zasady renderingu animacji, omówieniu formatów renderingu.	P_W01, P_W02, P_U01
PR 4	Wykorzystanie animacji 3D w realizacji pierwszego zadania zaliczeniowego. Wykonanie kilku przykładowych banerów w oparciu o narzędzia zaimplementowane w Blender. Rendering klatek i ich skład w After Effects. Procesy symulacji 3D. Dodawanie ścieżki dźwiękowej.	P_W01, P_U02, P_K01
PR 5	Praca nad projektem i korekta indywidualna storybordów.	P_W01, P_U02, P_K01
PR 6	Praca nad projektem i korekta indywidualna tworzonych animacji.	P_W01, P_W02, P_U02, K_U01

PR 7	Przegląd i ocena realizacji pierwszego zadania semestralnego.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 8	Przegląd scenariuszy drugiego zadania zaliczeniowego czyli 90 sekundowej animacji na zadany temat (różnorodność, przemijanie, cztery pory roku, uczucia).	P_W01, P_U01, P_K01
PR 9	Korekta indywidualna. Dobór najbardziej odpowiedniej i preferowanej techniki animacyjnej na podstawie zaprezentowanych storybordów. Dalsza prezentacja narzędzi animacji 2D i 3D.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 10	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_W01, P_U02,
PR 11	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U02, P_K01
PR 12	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych. Omówienie realizacji polskiej szkoły animacji.	P_U01, P_U02, P_K01
PR 13	Korekta indywidualna.	P_U01, P_U02, P_K01
PR 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_U01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do animacji, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, d2d.pl, 2022. – Williams Richard E. The Animator's Survival Kit, Faber & Faber, 2009.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Bruce Block, <i>Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych</i>. Wydanie 4, Wojciech Marzec, 2020.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Antologia Polskiej Animacji, Polskie Wydawnictwo Audiowizualne, 2007. – Antologia Polskiej Animacji Eksperymentalnej, Polskie Wydawnictwo Audiowizualne, 2007. – Antologia Polskiej Animacji dla dzieci, Polskie Wydawnictwo Audiowizualne, 2007.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia generatywnych form obrazu II	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujące umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna zasady tworzenia grafiki generatywnej w oparciu o znajomość kompozycji.	K_W01
P_W02	Rozumie zależność między programem graficznym, a grafiką generatywną.	K_W06
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi kreatywnie i oryginalnie realizować temat.	K_U02
P_U02	Potrafi wykorzystać metaforę w realizacji zadań.	K_U02
P_U03	Posiada zastosować w realizacji zadań odpowiednie kategorie estetyki oraz spojrzenia ponad schematami.	K_U09
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów z zaangażowaniem i aktywnością uczestniczyć w zajęciach zgodnie z zasadami etyki.	K_K04
P_K02	Jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.	K_K03
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Ćwiczenia:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Ćw1	Tworzenie i manipulacja podstawowymi kształtami.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Ćw2	Wprowadzenie do koncepcji algorytmów generatywnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Ćw3	Tworzenie własnych generatywnych form.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Ćw4	Zaliczenie na podstawie zrealizowanych projektów semestralnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02,

		P_U03, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Przygotowanie się do ćwiczeń semestralnych i wypowiedzi ustnej.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– S. Russel, P. Norvig, Sztuczna inteligencja. Nowe spojrzenie, Helion, Gliwice 2023. – D. Dabner, E. Zempel, S. Stewart, Szkoła projektowania graficznego: zasady i praktyka, nowe programy i technologie :, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2015. – D. Foster, Deep learning i modelowanie generatywne : jak nauczyć komputer malowania, pisanie, komponowania i grania, Helion, Gliwice 2021.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Temple Grandin, Visual Thinking. – Chris Roda, Real Time Visual Effects for the Technical Artist.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Narzędzia wizualne (np. chat gtp, DALL-E, midjourney)		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Projektowanie komunikatu wizualnego III	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia znaku graficznego, systemów identyfikacji graficznej. Zna zasady korelacji tekstu i znaku graficznego w obrębie projektowania logo, sygnetu i logotypu oraz podstawowych akcydensów. Podstawy grafiki wydawniczej.	K_W09, K_W11
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi w projektowaniu posługiwać się znakiem graficznym z uwzględnieniem zasad jego poprawnej budowy.	K_U09
P_U02	Potrafi dokonać analizy obszaru projektowego tak, aby zastosować adekwatne środki wyrazu w projekcie graficznym.	K_U05, K_U08, K_U10, K_U11, K_U13
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do kreatywnego myślenia szczególnie w sytuacji konieczności dokonania zmian projektowych.	K_K05
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
T1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu w pierwszym semestrze oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T2	Pokaz prac wielowarstwowych odnoszących się do różnych technik projektowania graficznego przy wykorzystaniu programów: Photoshop, Illustrator, InDesign. Dyskusja na temat projektowania identyfikacji graficznej oraz elementów grafiki wydawniczej.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T3	Realizacja ćwiczenia (1) Projekt identyfikacja graficzna wybranej firmy, instytucji, organizacji czy fundacji . Ćwiczenie składające się z podstawowych elementów księgi znaku, akcydensy, opakowania, stoisko, ubiór pracowniczy, środki transportu itp. Wykorzystanie programu Adobe Photoshop, InDesign oraz Illustrator. Publikacja i prezentacja ćwiczenia w formie cyfrowej i wydruku..	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T4	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T5	Realizacja ćwiczenia (2). Projekt „czwórki tytułowej” wybranej książki (proza, poezja, album, publikacja naukowa itp.). Podstawowe formy budujące zadanie projektowe jak hierarchia informacji, właściwa kolejność, wielkości typograficzne oraz ilustracja. Główne elementy projektowe to: strona przedtytułowa, (szmuctytuł), przytytułowa (frontspis), tytułowa i	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01

	redakcyjna. Wykorzystanie programu Adobe Photoshop, InDesign oraz Illustrator. Publikacja i prezentacja ćwiczenia w formie cyfrowej i wydruku.	
T6	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T7	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – P. Mogiński, Książka po okładce. O współczesnym polskim projektowaniu okładek książkowych, wyd. Karater 2021. – G. Anderson-Dargatz, S. Heller, Jak zaprojektować doskonałe logo, Alma-Press 2020. – Logo Design. Global Brands, Taschen 2020. – Patryk Hardziej, CPN. Znak. Identyfikacja. Historia, 2019. – Opracowanie zbiorowe, Logo Modernism, wydawca Taschen 2019. – N. French, H. D'Andrade, Zrób projekt typo, wyd. 2d2, 2021. – R. Duszek, E. Satalecka „Spirala. Zwierzenia projektanta, wydawnictwo Karakter 2021. – N. French, InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign, wydawnictwo: Promise 2021.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – J. Mrowczyk, Piękni XX-wieczni polscy projektanci graficy, wydanie 2+3D 2014. – H. Peter Willberg, F. Forssman, Pierwsza pomoc w typografii, 2015.		
Inne materiały dydaktyczne: – Albumy ze sztuką projektową, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin projektowania.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Projektowanie komunikatu wizualnego IV	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Ma wiedzę o technikach przygotowania projektów plakatu i projektu grafiki i konstrukcji opakowania pod względem technicznym i artystycznym. Zna publikacje dotyczące tych zagadnień.	K_W09, K_W12, K_W15
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi budować szatę graficzną projektów użytkowych w oparciu o wiedzę teoretyczną. Świadomie posługuje się narzędziami i technikami artystycznymi w obszarze grafiki projektowej.	K_U04, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10
P_U02	Potrafi projektować zgodnie z założeniami koncepcji twórczej. Myśli samodzielnie i podejmuje właściwe decyzje dotyczące kwestii projektowych, w tym także o użyciu odpowiednich narzędzi do projektowania grafiki cyfrowej.	K_U07, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest zdolny do twórczego myślenia i efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i emocjonalności oraz samooceny.	K_K03, K_K07
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
T1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T2	Projekt serii trzech plakatów do wybranych sztuk teatralnych lub dzieł filmowych lub projekt trzech plakatów społecznych. Wykonanych w odmiennych technikach. Przy użyciu różnych technik i środków wyrazu. Plakat typograficzny, plakat fotograficzny i plakat z ilustracją (np. wektorową lub wykonaną odręcznie). Wykorzystanie programu Adobe Photoshop oraz Illustrator. Publikacja i prezentacja ćwiczenia w formie cyfrowej i wydruku.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T3	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T4	Zakończenie projektu. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01

PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Q. Newark, Co to jest projektowanie graficzne?, Arkady, Warszawa 2022. – D. Folga-Januszevska, Seria Plakaty, 2022/2023. – Z. Szubert „Polska szkoła plakatu” wydawnictwo Bosz 2024. – W. Pluta, Pluta. Plakaty, wydawnictwo Bosz 2019. – R. Bringhurst, Elementarz stylu w typografii, wydawca: d2d.pl, Kraków 2018. – Z. Kolesar, J. Mrowczyk, Historia projektowania graficznego, Karakter 2018.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – H. D'andrade, N. French, Zrób projekt typo, wydawnictwo: d2d.pl, Kraków 2022. – K. Lenk, Krótkie teksty o sztuce projektowania, wyd. Słowo/obraz/terytoria, Gdańsk 2011. – T. Douglas, Wystrzegaj się futury, wydawnictwo Karakter 2019. – E. Gill, Esej o typografii, Wydawnictwo Karakter 2016.		
Inne materiały dydaktyczne: – Albumy ze sztuką projektową, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin projektowania.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Warsztat 2D I	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu obszary wykorzystywania programów przeznaczonych do tworzenia grafiki 2D, wchodzących w skład pakietu Adobe.	K_W13
P_W02	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wymagania stawiane grafikowi w związku z realizacją projektów przeznaczonych do druku.	K_W13
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się programem Adobe Photoshop w celu przeprowadzenia korekty kolorystycznej obrazu bitmapowego.	K_U16
P_U02	Potrafi posługiwać się programem Adobe Illustrator w celu realizacji projekt opartych o grafikę 2D.	K_U16
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania się w obszarze komputerowych narzędzi pracy grafika.	K_K03, K_K07
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu w pierwszym semestrze oraz zasad pracy na zajęciach. Charakterystyka grafiki bitmapowej i wektorowej.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Wr2	Przedstawienie wymagań dotyczących przygotowania grafiki bitmapowej do zastosowań związanych z drukiem i zastosowań ekranowych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr3	Zapoznanie z problematyką trybów kolorystycznych obrazu cyfrowego, omówienie zasad zarządzania kolorem w programach pakietu Adobe.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr4	Przedstawienie podstawowych narzędzi programu Adobe Illustrator.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr5	Realizacja ćwiczenia (1) – wspólna wektoryzacja logotypu połączona z prezentacją zaawansowanych narzędzi programu Adobe Illustrator.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01

War6	Dokończenie ćwiczenia (1), indywidualne omówienie realizacji ćwiczenia.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr7	Samodzielna realizacja ćwiczenia (2) – wektoryzacja logotypów wybranych przez studentów.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr8	Indywidualne omówienie realizacji ćwiczenia.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr9	Prezentowanie zaawansowanych narzędzi programu Adobe Illustrator – wygląd obiektów, stosowanie efektów.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr10	Realizacja ćwiczenia (3) – projekt logo opartego o inicjały studenta oraz projekt wizytówki.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr11	Realizacja ćwiczenia (3) – indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr12	Realizacja ćwiczenia (3) – indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr13	Prezentowanie zagadnień związanych z wykorzystaniem warstw w programie Adobe Photoshop.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
Wr14	Prezentowanie zagadnień związanych z korektą barw w grafice bitmapowej z wykorzystaniem narzędzi programu Adobe Photoshop.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Faulkner Andrew , Chavez Conrad, wyda. Helion, 2021.		
– Adobe Illustrator CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Brian Wood, wyd. Helion, 2020.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona, wyd. Helion, 2018.		
– Gareth Hardy, <i>Podręcznik projektantów logo</i> . Smashing Magazine (ebook)		
Inne materiały dydaktyczne:		
–		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Warsztat 2D II	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu specyficzne możliwości zastosowań programu Adobe InDesign, oraz zna różnice w stosunku do możliwości programu Adobe Illustrator.	K_W13
P_W02	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wymagania stawiane grafikowi w związku z realizacją projektów przeznaczonych do druku.	K_W13
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się programem Adobe Photoshop w celu przeprowadzenia retuszu obrazu bitmapowego oraz fotomontażu.	K_U16
P_U02	Potrafi posługiwać się programem Adobe InDesign w celu realizacji projekt opartych o grafikę 2D.	K_U16
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania się w obszarze komputerowych narzędzi pracy grafika.	K_K03, K_K07
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr1	Realizacja ćwiczenia (1) – wykonanie retuszu, fotomontażu i korekty kolorystycznej z wykorzystaniem zdjęć dostarczonych przez prowadzącego.	P_W01, P_U01, P_K01
Wr2	Indywidualne omówienie realizacji ćwiczenia.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
Wr3	Zapoznanie ze specyficznymi możliwościami i obszarem zastosowań programu Adobe InDesign, wskazanie różnic w stosunku do możliwości programu Adobe Illustrator.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr4	Przedstawienie sposobu wykorzystania stron wzorcowych w programie Adobe InDesign.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr5	Realizacja ćwiczenia (2) – przygotowanie makiety albumu z wykorzystaniem programu Adobe InDesign.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr6	Dokończenie ćwiczenia (2), indywidualne omówienie realizacji ćwiczenia.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr7	Omówienie sposobu obsługi zewnętrznych grafik w programie Adobe InDesign.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01

Wr8	Szczegółowe przedstawienie zasad formatowania tekstu i parametrów, decydujących o jego wyglądzie – style akapitowe.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr9	Szczegółowe przedstawienie zasad formatowania tekstu i parametrów, decydujących o jego wyglądzie – style znakowe.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr10	Realizacja ćwiczenia (3) – projekt książki.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr11	Realizacja ćwiczenia (3) – indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr12	Przedstawienie zasad tworzenia layoutu publikacji w programie Adobe InDesign z wykorzystaniem siatki dokumentu.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr13	Realizacja ćwiczenia (4) – odtworzenie layoutu wybranego tygodnika	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr14	Realizacja ćwiczenia (4), indywidualne omówienie realizacji ćwiczenia.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Faulkner Andrew , Chavez Conrad, wyda. Helion, 2021.		
– Adobe InDesign PL. Oficjalny podręcznik, aut. Kelly Kordes Anton, Tina DeJarld, wyd. Helion 2020		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Nigel French, InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign, Wyd. 4, wydawnictwo: Promise 2021		
Inne materiały dydaktyczne:		
–		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Warsztat ilustracji konceptualnej III	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Ma wiedzę umożliwiającą projektowanie spójnych środowisk, krajobrazu i przestrzeni architektonicznych.	K_W17, K_W18
P_W02	Ma wiedzę umożliwiającą projektowanie postaci do gier, filmów, animacji.	K_W17, K_W18, K_W24
P_W03	Zna i rozumie metody i techniki malarstwa cyfrowego.	K_W17, K_W18
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim, jak: Photoshop, Blender, Zbrush.	K_U16
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
P_K02	Jest gotów do zmierzenia się z wylosowanym zagadnieniem do opracowania.	K_K05
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr. 1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Przedstawienie tematyki ćwiczeń: pierwsze zadanie losowanie tematu na wykreowanie środowiska. Student wybiera jedną z zaproponowanych przez wykładowcę przestrzeni (np. Miasto, las, stara fabryka itd) i losuje nastrój jaki ma towarzyszyć ilustracji, drugie zadanie polega na wykreowaniu postaci w oparciu o wylosowaną kolorystykę.	P_W01, P_W02, P_K02
Wr. 2	Narzędzia malarstwa cyfrowego - pędzle, metody ich tworzenia, ich zastosowanie. Cyfrowe szkicowanie środowisk.	P_W02, P_U01
Wr. 3	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład wyjaśniający perspektywę i rysowanie architektury. Elementy grafiki 3D w kreowaniu ilustracji konceptualnych.	P_W02, P_K01, P_U01
Wr. 4	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat malowania różnego rodzaju materii: ogień, woda, skały, chmury,dym.	P_K01, P_U01
Wr. 5	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Kompozycja w ilustracji cyfrowej.	P_K01, P_U01
Wr. 6	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Poprawki prac przed zaliczeniem 1 zadania.	P_K01, P_U01, P_K02

Wr. 7	Przegląd i ocena realizacji pierwszego zadania semestralnego.	P_W02, P_K01, P_K02
Wr. 8	Omówienie zasad realizacji drugiego zadania zaliczeniowego. Wykład na temat sylwetowego projektowania postaci, jej cieniowania i konturowania. Pokazanie przykładów plansz konceptualnych, metody przedstawiania zamysłu i realizacji postaci.	P_W01, P_U01, P_U02
Wr. 9	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat anatomii. Porównanie realistycznej anatomii i stylizowanej.	P_U01, P_U02
Wr. 10	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Rysowanie takich elementów - gadżetów dla postaci.	P_K01, P_U01, P_U02
Wr. 11	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat rysowania głowy, proporcji twarzy.	P_K01, P_U01, P_U02
Wr. 12	Indywidualne rozmowy, korekty prac.	P_K01, P_U01, P_U02
Wr. 13	Zakomponowanie finałowych planszy z postaciami.	P_W01
Wr. 14	Przegląd prac semestralnych, ostatnie korekty przed egzaminem.	P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_W01, P_W02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Andrew Loomis, <i>Figure Drawing for all it's worth</i>, 2011. – John Hart, <i>The Art of the Storyboard: Storyboarding for Film, TV and Animations</i>, 1999. – Scott Robertson, Thomas Bertling, <i>How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination</i>, 2013.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Andrew Loomis, <i>Drawing the Head and Hands</i>, 2011.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Elliot J.Lilly, <i>Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students</i>, 2015.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Warsztat ilustracji konceptualnej IV	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Ma wiedzę umożliwiającą projektowanie dynamicznych ilustracji z postacią i obiektami w ujęciu perspektywicznym.	K_W17, K_W18
P_W02	Ma wiedzę umożliwiającą projektowanie spójnych ilustracji dzięki wiedzy z zakresu projektowania środowiska, postaci oraz znajomości zasad kompozycji konceptualnej.	K_W17, K_W18
P_W03	Zna i rozumie metody i techniki malarstwa cyfrowego.	K_W17, K_W18
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim, jak: Adobe Photoshop, Blender, Zbrush.	K_U16
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
P_K02	Jest gotów do zmierzenia się z wylosowanym zagadnieniem do opracowania.	K_K05
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr. 1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Przedstawienie tematyki ćwiczenia: student wykonuje 6 ilustracji na semestr opowiadających pewną historię. Z użyciem zasad kompozycji, proporcji kadrów, dynamicznych lub statycznych ujęć perspektywy student ma za zadanie przekazanie pewnej historii z odpowiednim naciskiem emocjonalnym.	P_W01, P_W02, P_K02
Wr. 2	Narzędzia malarstwa cyfrowego- pędzle, metody ich tworzenia, ich zastosowanie. Cyfrowe szkicowanie środowisk.	P_W02, P_U01
Wr. 3	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład wyjaśniający rysowanie postaci w perspektywie- pomocne narzędzia.	P_W02, P_K01, P_U01
Wr. 4	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat dynamiki w kompozycji, przykłady prac.	P_K01, P_U01
Wr. 5	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Praca na zajęciach.	P_K01, P_U01
Wr. 6	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Poprawki prac przed zaliczeniem 1 zadania.	P_K01, P_U01, P_K02

Wr. 7	Przegląd prac, ocena częściowa za wykonanie połowy zadania semestralnego.	P_W02, P_K01, P_K02
Wr. 8	Omówienie zasad realizacji drugiego zadania zaliczeniowego. Różne style brushworku-operowania pędzlem cyfrowym.	P_W01, P_U01, P_U02
Wr. 9	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat koloru- jako bazy dla kreowania emocji.	P_U01, P_U02
Wr. 10	Indywidualne rozmowy, korekty prac.	P_K01, P_U01, P_U02
Wr. 11	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat rysowania głowy w perspektywie.	P_K01, P_U01, P_U02
Wr. 12	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat postprodukcji finałowych ilustracji.	P_K01, P_U01, P_U02
Wr. 13	Praca na zajęciach.	P_W01
Wr. 14	Przegląd prac semestralnych, ostatnie korekty przed egzaminem.	P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_U01, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Andrew Loomis, <i>Figure Drawing for all it's worth</i>, 2011. – John Hart, <i>The Art of the Storyboard: Storyboarding for Film, TV and Animations</i>, 1999. – Scott Robertson, Thomas Bertling, <i>How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination</i>, 2013.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Andrew Loomis, <i>Drawing the Head and Hands</i>, 2011.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Elliot J.Lilly, <i>Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students</i>, 2015.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia rzeźby wirtualnej III	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Profil kształcenia:	Grafika, I stopień	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna zasady konstruowania rzeźby w oparciu o znajomość kompozycji, modelowania przestrzennego oraz środków artystycznego wyrazu.	K_W01, K_W14
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi tworzyć dzieło plastyczne wspierając się wiedzą z zakresu modelowania przestrzennego.	K_U14
P_U02	Posiada umiejętność tworzenia form przestrzennych za pomocą narzędzi cyfrowych.	K_U15
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu grafiki.	K_K05
P_K02	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac przestrzennych.	K_K07
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
War 1	Zapoznanie się zadaniami semestralnymi. Wykonie 4 rzeźb: jaskinia, rzeźba abstrakcyjna, organiczny element (potwór lub istota), postać . Prezentacja narzędzi program.	P_W01, P_U01
War 2-4	Prezentacja narzędzi programów Blender i Zbrush w tworzenie rzeź. Techniki malowania deformacjami.	P_W01, P_U01, P_K01
War 5-7	Anatomia postaci podstawy – wyjaśnienie cech budowy obiektów humanoidalnych i zmiany reguł w celu uzyskania przerysowania niektórych walorów anatomicznych.	P_W01, P_U01, P_K01
War 8-9	Zagadnienia topologii formy obiektu. Metody upraszczania siatki obiektu.	P_W01, P_U01, P_K01
War 10-12	Praca własna studentów i korekta indywidualna połączona z rozwiązywaniem problemów projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
War 13	Praca własna studentów i korekta indywidualna połączona z rozwiązywaniem problemów projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

War 14	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Praca and projektami zadań zaliczeniowych.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Sarah Simblet, <i>Anatomia dla artystów</i>, 2012. – Magdalena Gutowska, Bartłomiej Gutowski, <i>Rzeźba. Historia sztuki</i>, 2016.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Katarzyna Kobro, <i>Ruch czasoprzestrzeni</i>, 2021. – Andy Pankhurst, Lucinda Hawksley, <i>Arcydzieła sztuki</i>, 2022. – Sztuka Świata 1-10, Anna Lewicka-Morawska, Marek Machowski, Józef Mrozek, Przemysław Trzeciak, Wojciech Włodarczyk.		
Inne materiały dydaktyczne: – Albumy o sztuce		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia rzeźby wirtualnej IV	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Profil kształcenia:	Grafika, I stopień	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Student posiada zaawansowaną wiedzę na temat zasad proporcji, anatomii oraz dynamiki ciała ludzkiego i zwierzęcego.	K_W01, K_W14
Umiejętności:		
P_U01	Student potrafi stosować techniki malarskie, które pozwalają na realistyczne lub artystyczne przedstawienie deformacji materiałów, takich jak ubrania czy sierść, zachowując odpowiednią teksturę, światłocien i proporcje.	K_U14
P_U02	Student potrafi stworzyć precyzyjną siatkę mapowania do teksturowania obiektów 3D, wykorzystując zasady systemu PBR.	K_U15
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania swoich umiejętności w zakresie wyobraźni przestrzennej.	K_K05
P_K02	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac przestrzennych.	K_K07
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
War 1	Zapoznanie się zadaniami semestralnymi. Wykonie 2 rzeźb (południca i kraken).	P_W01, P_U01
War 2-4	Technika pędzli dynamicznych pozwalających tworzenie pofałdowań tkaniny.	P_W01, P_U01, P_K01
War 5-7	Pędzle wektorowe i generowane siatką obiektu.	P_W01, P_U01, P_K01
War 8-9	Zaawansowane techniki rozkładania siatki mapowania obiektu.	P_W01, P_U01, P_K01
War 10-12	Praca własna studentów i korekta indywidualna połączona z rozwiązywaniem problemów projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
War 13	Praca własna studentów i korekta indywidualna połączona z rozwiązywaniem problemów projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

War 14	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Praca and projektami zadań zaliczeniowych.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Sarah Simblet, Anatomia dla artystów, 2012. – SpencerScott ZBrush Character Creation: Advanced Digital Sculpting Sybex Inc 2008 – Greer Xury Sculpting the Blender Way: Explore Blender's 3D sculpting workflows and latest features, including Face Sets, Mesh Filters, and the Cloth brush 2020.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Katarzyna Kobro, <i>Ruch czasoprzestrzeni</i>, 2021.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Albumy o sztuce.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Montaż audio-wideo	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Ma wiedzę potrzebną do realizacji obrazu filmowego i ścieżki dźwiękowej w oparciu o wiedzę z zakresu kompozycji oraz znajomość montażu. Wie, jak przetwarzać materiały o różnych parametrach, a także jak je poprawnie łączyć w procesie tworzenia dzieła filmowego	K_W19, K_W20
P_W02	Zna oprogramowane służące do montażu audio i video. Wie, jak przetwarzać materiały o różnych parametrach.	K_W13
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi korzystać z oprogramowania przeznaczonego do edycji strumienia obrazu i dźwięku. Potrafi pod względem estetycznym i technologicznym połączyć w spójną całość ujęcia zarówno pozyskiwane rastrowo, jak i wyrenderowane.	K_U16, K_U23
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Ma świadomość ochrony prawnej prac artystycznych. Postępuje zgodnie z zasadami etyki.	K_K06
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z Tematyką przedmiotu.	P_W01
Wr2	Zrozumienie i praktyczne zastosowanie zasad montażu dynamicznego oraz różnych typów przejść montażowych.	P_W01, P_W02
Wr3	Tworzenie i analiza storyboardu.	P_W01
Wr4	Tworzenie i analiza reportażu filmowego.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
Wr5	Tworzenie krótkiego filmu z domkniętą fabułą.	P_W01, P_W02, P_U01
Wr6	Montaż w Adobe Premiere Pro z dodaniem efektów dźwiękowych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01

Wr7	Integracja elementów 3D z rastrowym ujęciem filmowym.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
Wr8	Integracja efektów specjalnych z ujęciem filmowym.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
Wr9	Integracja fragmentów scen z różnych ujęć filmowych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu i przygotowanie do zaliczenia.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie projektu i jego obrona.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik" – Maxim Jago – Montaż filmowy. Teoria i praktyka" – Edward Dmytryk – Montowanie filmów. Praktyczny przewodnik" – Ken Dancyger – Technika montażu filmowego" – Karel Reisz, Gavin Millar – W mgnieniu oka. Sztuka montażu filmowego, Murch Walter, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2006.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Światło w filmie" – Blain Brown – Multimedia. Obróbka dźwięku i filmów. Podstawy Gliwice, 2004 – Metody dokumentalne w filmie" Redakcja: Dagmara Rode, Marcin Pieńkowski, „Kino-Sztuka. – Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik, Jago Maxim, Wydawnictwo Helion, 2016.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Polska Szkoła Dokumentu – boxy DVD wydane przez NINa..		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Warsztat 3D I	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, studia I stopnia	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	3 ECTS	
Wymiar godzin:	75 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie form przestrzennych i obrazu i rozumie ich zastosowanie przy użyciu narzędzi 3D.	K_W06, K_W14, K_W18
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim, jak Blender do tworzenia modeli martwej natury oraz modelowania i ozdabiania teksturami innych form.	K_U16
P_U02	Potrafi komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii dotyczącej projektowania 3D.	K_U30
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
P_K02	Jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie.	K_K02
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Przedstawienie tematyki ćwiczeń : martwa natura oraz 10 dowolnych obiektów. Pokazanie przykładów prac z ubiegłych semestrów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr2	Wprowadzenie do programu Blender 3D, interfejs programu, dodawanie podstawowych brył, prostych materiałów, pierwsza oświetlona scena i rendering. Swobodne poruszanie po programie.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr3	Pokazanie typu obiektu <i>curve</i> , kreacja modeli na bazie krzywych- różnego rodzaju wazony. Materiał szkła.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr4	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Kontynuacja pracy nad krzywymi- inne zastosowanie. Modelowanie wiklinowego koszyka do martwej natury.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr5	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Narzędzia tradycyjnego modelowania <i>meshy</i> . Wykonanie i opracowanie materiału proceduralnego dla metalowej starej miseczki.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

Wr6	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Kreowanie materiałów na bazie nodów. Zaawansowany materiał dla wiklinowego koszyka.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr7	Indywidualne korekty prac i konsultacje realizowanych prac z 1 i 2 zadania. Wprowadzenie w rozkładanie siatek- uv unwrapping modeli 3D.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr8	Tworzenie owoców do martwej natury. Organiczne modelowanie i teksturowanie. Malowanie modeli. Zastosowanie systemów cząsteczkowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr9	Symulacja tkanin, materiał drewna i ustawienie sceny 3D aby osiągnąć realizm.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr10	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Modelowanie pomieszczenia, okien. Materiał z kanałem alpha dla stworzenia roślin.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr11	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Tworzenie świątecznych modeli bombek choinkowych i płatków śniegu.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr12	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Modelowanie noża do martwej natury. Uniwersalne techniki modelowania (również do 2 zadania).	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr13	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Techniki ozdabiania modeli teksturami oraz obiektami typu krzywe.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr14	Przegląd prac semestralnych, ostatnie korekty przed egzaminem. Termin zerowy.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– John M. Blain, <i>The Complete Guide to Blender Graphics: Computer Modeling and Animation</i> – <i>Blender Secrets E-book</i>, https://blendermarket.com/products/blender-secrets – Josef Müller-Brockmann, <i>Systemy siatek w projektowaniu graficznym</i>, wydawnictwo: d2d.pl 202		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Stephen Pearson, <i>Learn Blender Simulations the Right Way. Create attractive and realistic animations with Mantaflow, rigid and soft bodies, and Dynamic Paint (ebook)</i>		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Strona internetowa https://polyhaven.com/all – strona internetowa https://www.textures.com/library – strona internetowa https://ambientcg.com/ – strona internetowa https://www.cgbookcase.com/textures – strona internetowa https://www.blender.org		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Warsztat 3D II	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, studia I stopnia	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie realistycznych modeli 3D, ich teksturowanie i renderowanie.	K_W12, K_W14, K_W18
P_W02	Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu zarówno modelowania, jak i rzeźbienia 3D.	K_W06, K_W14, K_W18
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Zbrush, Nomad, Substance Painter	K_U16
P_U02	Potrafi uzyskać wysokiej jakości modele 3D i rendery scen 3D, w tym wykonanie designu butelek z etykietą, butów czy dowolnego sprzętu zaproponowanego przez prowadzącego.	K_U16, K_U20, K_U21, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
P_K02	Jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie	K_K02
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Przedstawienie tematyki ćwiczeń. 1 zadanie: 4 realistyczne modele 3D w tym: butelka z etykietą, buty, dowolny sprzęt, 4 obiekt dowolny. 2 zadanie: 10 szkiców rzeźbiarskich 3D. Pokazanie przykładów prac z ubiegłych semestrów. Pokazanie możliwości designu butelki (kosmetyk, napój, perfumy itd) Realistyczne modele- wykonanie różnych rodzajów butelek w 3D.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr2	Rozkładanie siatek, mapa displacement dla wykonania ozdobnych wypukłości. Pokazanie zaawansowanego teksturowania w programie Blender i Photoshop dla opracowania etykiety.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr3	Wprowadzenie do Substance Paintera. Malowanie butelki i etykiety butelki w SP.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

Wr4	Wprowadzenie do sculptingu 3D, Zbrush oraz Blender. Interfejs programu Zbrush, podstawowe pędzle. Porównanie narzędzi Blendera i Zbrusha.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr5	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Kontynuacja sculptingu w Blenderze/Zbrushu. Renderowanie szkiców rzeźbiarskich na potrzeby zadania nr 2.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr6	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Użycie modelowania i rzeźbienia 3D do tworzenia organicznych modeli np. Butów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr7	Zaliczenie zadania z butelką. Wykonane 3 szkice Zbrush/ Blender- przegląd prac.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr8	Kontynuacja modelowania butów- zapoznanie z retopologią manualną i automatyczną.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr9	Teksturowanie butów- detale Blender i Substance Painter. Produktowa wizualizacja.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr10	Zbrush, Blender dalsze narzędzia rzeźbiarskie.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr11	Praca na zajęciach nad projektami semestralnymi. Indywidualne rozmowy i korekty prac.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr12	Techniki Hard Surface- modelowanie obiektów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr13	Zbrush, Blender narzędzia rzeźbiarskie.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr14	Przegląd prac przed egzaminem. Wykład dopasowany do potrzeb studentów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
PW3	Przygotowanie pomysłów, szkiców referencji jako wzorów do modeli zaliczeniowych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – <i>Blender Secrets E-book</i>, https://blendermarket.com/products/blender-secrets – Michel Pavlovich youtube channel, <i>playlista Intro to Zbrush Part 1</i>, strona internetowa https://www.youtube.com/watch?v=J2B0x9TkFuA&list=PLkzopwqFevYqrk_0MKIaUwrWYILzYsp6&ab_channel=MichaPavlovich		

- Michel Pavlovich youtube channel, *playlista Intro to Zbrush Part 2*, strona internetowa https://www.youtube.com/watch?v=DHrLa2IE8ug&list=PLkzopwqcFevbwRUSPn13Pu8ZmCvIej9qm&ab_channel=MichelPavlovich

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Strona internetowa *Substance Painter 2021, Getting started*, https://www.youtube.com/watch?v=-ZbmRsOnApk&list=PLB0wXHrWAmCwnqWfKdGEmbtSKN2EzvLrY&ab_channel=AdobeSubstance3D

Inne materiały dydaktyczne:

- Strona internetowa <https://polyhaven.com/all>
- Strona internetowa <https://www.maxon.net/en/zbrush>
- strona internetowa <https://www.textures.com/library>
- strona internetowa <https://ambientcg.com/>
- strona internetowa <https://www.cgbookcase.com/textures>
- strona internetowa <https://www.blender.org>

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Warsztat 3D III	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, studia I stopnia	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie realistycznych modeli 3D, ich teksturowanie i renderowanie.	K_W12, K_W14, K_W18
P_W02	Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu zarówno modelowania, jak i rzeźbienia 3D.	K_W06, K_W14, K_W18
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Zbrush, Nomad, Substance Painter.	K_U16
P_U02	Potrafi uzyskać wysokiej jakości modele 3D i rendery scen 3D, w tym wykonanie designu butelek z etykietą, butów czy dowolnego sprzętu zaproponowanego przez prowadzącego.	K_U16, K_U20, K_U21, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
P_K02	Jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie	K_K02
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Przedstawienie tematyki ćwiczeń. 1 zadanie: 4 realistyczne modele 3D w tym: butelka z etykietą, buty, dowolny sprzęt, 4 obiekt dowolny. 2 zadanie: 10 szkiców rzeźbiarskich 3D. Pokazanie przykładów prac z ubiegłych semestrów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr2	Realistyczne modele- pokazanie zaawansowanego teksturowania w programie Blender i Photoshop, przygotowania realizacji produktowych renderingów. Opracowanie butelki z etykietą. Pokazanie możliwości designu butelki (kosmetyk, napój, perfumy itd)	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr3	Wprowadzenie do sculptingu 3D, Zbrush oraz Blender. Interfejs programu Zbrush, podstawowe pędzle. Porównanie narzędzi Blendera i Zbrusha.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr4	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Kontynuacja sculptingu w Blenderze/Zbrushu. Renderowanie szkiców rzeźbiarskich na potrzeby zadania nr 2.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

Wr5	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Użycie rzeźbienia 3D do tworzenia organicznych modeli np. Butów. Zapoznanie studentów z retopologią. Zaawansowane rozkładanie siatek.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr6	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Teksturowanie modeli w Substance Painterze.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr7	Techniki Hard Surface- modelowanie obiektów typu. Elektronika. Przegląd prac semestralnych, ostatnie korekty przed zaliczeniem.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
PW3	Przygotowanie pomysłów, szkiców referencji jako wzorów do modeli zaliczeniowych	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– <i>Blender Secrets E-book</i>, https://blendermarket.com/products/blender-secrets – Michel Pavlovich youtube channel, <i>playlista Intro to Zbrush Part 1</i>, strona internetowa https://www.youtube.com/watch?v=J2B0x9TkFuA&list=PLkzopwqcFevYqrk_0MKIaUwrWYILzYsp6&ab_channel=MichaelPavlovich – Michel Pavlovich youtube channel, <i>playlista Intro to Zbrush Part 2</i>, strona internetowa https://www.youtube.com/watch?v=DHrLa2IE8ug&list=PLkzopwqcFevbwRUsPn13Pu8ZmCvIej9qm&ab_channel=MichaelPavlovich		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Strona internetowa <i>Substance Painter 2021, Getting started</i>, https://www.youtube.com/watch?v=-ZbmRsOnApk&list=PLB0wXhrWAmCwnqWfKdGEmbtSKN2EzvLrY&ab_channel=AdobeSubstance3D		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Strona internetowa https://polyhaven.com/all – Strona internetowa https://www.maxon.net/en/zbrush – strona internetowa https://www.textures.com/library – strona internetowa https://ambientcg.com/ – strona internetowa https://www.cgbookcase.com/textures – strona internetowa https://www.blender.org		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Seminarium dyplomowe 1	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy do wyboru / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	5 ECTS	
Wymiar godzin:	125 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Ma wiedzę dotyczącą kierunków w sztuce nowoczesnej, rozpoznaje kluczowe dzieła poszczególnych epok. Zna odniesienia między sztuką czystą a sztuką użytkową.	K_W03, K_W07
P_W02	Zna zasady formalne i edytorskie pisania pracy licencjackiej. Opisuje metody badawcze stosowane w pracach na kierunku grafika.	K_W25
Umiejętności:		
P_U01	Posiada umiejętności planowania, własnych przedsięwzięć artystycznych i robi to w sposób świadomy przy wykorzystaniu zdobytej wiedzy fachowej. Umie zastosować zasady formalne i edytorskie pisania pracy licencjackiej.	K_U01, K_U28
P_U02	Umie posługiwać się pojęciami i kategoriami z zakresu estetyki i historii sztuki zarówno w pracach pisemnych, jak i wystąpieniach ustnych.	K_U30, K_U31
P_U03	Potrafi sformułować tezy pracy licencjackiej i znaleźć obszary inspiracji w sztuce ilustrujące tezy pracy tak pisemnej, jak i praktycznej.	K_U30, K_U31
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i podnoszenia kompetencji zawodowych.	K_K01
P_K02	Jest gotów sprostać wymaganiom publicznej prezentacji swoich osiągnięć.	K_K04
P_K03	Jest gotów do przestrzegania zasad etyki oraz zasad ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	K_K06
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Seminarium:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Sem. 1	Zapoznanie się z wymogami edytorskimi i formalnymi do pracy dyplomowej licencjackiej. Instruktaż.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
Sem. 2	Zaznajomienie się ze zasadami pisania prac dyplomowych. Praktyczne ćwiczenie w pisaniu przypisów, bibliografii, spisu treści i in. elementów pracy licencjackiej pisemnej. Instruktaż.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03

Sem. 3	Wybór adekwatnej metody badawczej pod kątem wybranego przez studenta tematu.	P_W01, P_W02, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
Sem. 4	Propozycja tematów dyplomowych. Dyskusja nad wstępnymi propozycjami tematów prac pisemnych.	P_W01, P_W02, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z tematem i zebranie materiałów do pracy.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Radosław Zenderowski, <i>Praca magisterska. Licencjat. Przewodnik po metodologii pisania i obrony pracy dyplomowej</i> , 2018.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Zgodnie z wybranym przez studenta obszarem badawczym.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Materiały przygotowane indywidualnie w zależności od wybranego przez studenta tematu dyplomowego.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Seminarium dyplomowe 2	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	5 ECTS	
Wymiar godzin:	125 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w stopniu zaawansowanym		
P_W01	Ma wiedzę dotyczącą kierunków w sztuce nowoczesnej, rozpoznaje kluczowe dzieła poszczególnych epok. Zna odniesienia między sztuką czystą a sztuką użytkową.	K_W03, K_W07
P_W02	Zna literaturę przedmiotu związaną z tematem pracy licencjackiej.	K_W25
Umiejętności:		
P_U01	Posiada umiejętności planowania, realizowania i prezentowania własnych przedsięwzięć artystycznych i robi to w sposób świadomy przy wykorzystaniu zdobytej wiedzy fachowej.	K_U01, K_U28
P_U02	Umie posługiwać się pojęciami i kategoriami z zakresu estetyki i historii sztuki zarówno w pracach pisemnych, jak i wystąpieniach ustnych.	K_U30, K_U31
P_U03	Potrafi napisać pracę naukową na wybrany temat, krytycznie odnosząc się do literatury przedmiotu i przestrzegając zasady prawa autorskiego.	K_U31
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Rozumie potrzebę ciągłego doksztalcania się i podnoszenia kompetencji zawodowych.	K_K01
P_K02	Jest gotów sprostać wymaganiom publicznej prezentacji swoich osiągnięć.	K_K04
P_K03	Jest gotów do przestrzegania zasad etyki oraz zasad ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	K_K06
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Seminarium:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Sem. 1	Prezentacja efektów pracy naukowej studenta na zajęciach - wstępnych projektów artystycznych. Dyskusja.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
Sem. 2	Czym jest idea cyklu artystycznego w aspekcie pracy dyplomowej - burza mózgów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
Sem. 3	Poszukiwanie inspiracji twórczych – praca a grupach. Mapa myśli.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02,

		P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
Sem. 4	Korekta prac dyplomowych. Prezentacja. Dyskusja.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z tematem i zebranie materiałów do pracy.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
PW2	Przygotowanie pracy praktycznej i teoretycznej.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02, P_K03
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Radosław Zenderowski, <i>Praca magisterska. Licencjat. Przewodnik po metodologii pisania i obrony pracy dyplomowej</i> , 2018.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Zgodnie z wybranym przez studenta obszarem badawczym.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Materiały przygotowane indywidualnie w zależności od wybranego przez studenta tematu dyplomowego.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Praktyki zawodowe 1	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	8 ECTS	
Wymiar godzin:	200 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym, stopniu		
P_W01	Zna zasady bezpieczeństwa i higieny pracy związane z technologią realizacji prac artystycznych, w tym projektowych.	K_W25
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi wykorzystywać oprogramowania graficzne do realizacji zadań zleconych przez opiekuna praktyk.	K_U16
P_U02	Posiada umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania grafiki projektowej opracowanej zgodnie z oczekiwaną specyfikacją.	K_U11
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Student jest gotów do uznawania roli wiedzy z zakresu dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki w realizacji prac artystycznych.	K_K05, K_K06
P_K02	Student jest gotów do krytycznej oceny swojej wiedzy przez opiekuna praktyk i środowiska zawodowego grafiki.	K_K01
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Praktyki:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Z1	Zapoznanie się z przepisami BHP obowiązującymi w firmie. Poznanie miejsca pracy i oprogramowania komputerowego.	P_W01
Z2	Zapoznanie się z zasadami projektowania graficznego.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Z3	Przygotowanie i zapis w formacie do druku realizowanego projektu.	P_U01, P_U02
Z4	Zapoznanie się z działem projektowym – zasadami współpracy klient – projektant.	P_W01, P_K01, P_K02
UWAGA: W czasie praktyk zaleca się na pracę przy co najmniej 2 projektach.		
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Prowadzenie dzienniczka praktyk.	P_W01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
—		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		

—

Inne materiały dydaktyczne:

- Regulamin praktyk

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Praktyki zawodowe 2	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	8 ECTS	
Wymiar godzin:	200 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna zasady tworzenia systemów identyfikacji graficznej, projektowania plakatu i grafiki wydawniczej i grafiki interaktywnej, multimediów.	K_W06, K_W09
Umiejętności:		
P_U01	Posiada umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania, reprodukcji grafiki projektowej, techniki multimedialnej i animacji.	K_U11, K_U16, K_U23
P_U02	Posługuje się oprogramowaniem graficznym do realizacji zadań zleconych przez opiekuna praktyk.	K_U16
P_U03	Potrafi pracować w zespole.	K_U30, K_U31
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów rozwiązywać dylematy moralne związane z własną oraz cudzą pracą, postępować zgodnie z zasadami etyki oraz zasadami ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego i oczekiwać tego od innych.	K_K01, K_K06
P_K02	Student ma świadomość wagi zachowania w sposób profesjonalny w działalności projektowej grafika.	K_K08
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Praktyki:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Z1	Zapoznanie się z zasadami projektowania systemu graficznego, animacja znaków oraz ilustracji.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K02
Z2	Zapoznanie się z Organizacją, strukturami, regulaminami i procedurami związanymi z działalnością graficzną.	P_U03, P_K01
Z3	Zapoznanie się z zasadami realizacji projektów graficznych	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03
Z4	Przyjęcie zadań pracownika na stanowisku asystenta projektanta, z wykonywaniem obowiązków i wykonywaniem zadań pracowniczych zgodnie z potrzebami Organizacji i możliwościami i kompetencjami praktykanta oraz z programem praktyk.	P_W01, P_U03, P_K01, P_K02
UWAGA: W czasie praktyk zaleca się na pracę przy co najmniej 2 projektach.		
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Prowadzenie dzienniczka praktyk.	P_W01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		

Literatura podstawowa przedmiotu: –
Literatura uzupełniająca przedmiotu: –
Inne materiały dydaktyczne: – Regulamin praktyk

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Praktyki zawodowe 3	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	8 ECTS	
Wymiar godzin:	200 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna praktyczne aspekty wiedzy z zakresu dyscypliny artystycznej sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.	K_W05
P_W02	Ma wiedzę dotyczącą aspektów prawnych i marketingowych związanych z pracą grafika, rozumie specyfikę prawa autorskiego.	K_W25
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi skutecznie komunikować się z otoczeniem prezentując prace artystyczne z zakresu grafiki.	K_U30
P_U02	Potrafi w działalności projektowej, w ramach zadań zleconych w trakcie praktyk, integrować różne multimedialne elementy.	K_U23
P_U03	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem graficznym służącym do kreowania grafiki 3D oraz animacji - jako środowiskiem pracy projektanta.	K_U16
P_U04	Potrafi twórczo współpracować w zespole.	K_U29, K_U30, K_U31
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do dbałości o tradycje zawodu grafika.	K_K08
P_K02	Jest gotów do współorganizowania działań w zakresie popularyzowania graficznych projektów artystycznych w środowisku lokalnym.	K_K03, K_K07
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Praktyki:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Z1	Prezentacja własnego portfolio, projektów graficznych lub animacji animacji.	P_U01, P_K02
Z2	Zdobywanie umiejętności komunikowania się z klientami i w sugestywny sposób przekazywanie swoje idee projektowe.	P_W02, P_U04, P_K01
Z3	Potrafi zastosować wiedzę teoretyczną w różnorodnych projektach graficznych i multimedialnych.	P_W01, P_W02
Z4	Zapoznanie się z zasadami realizacji projektów graficznych multimedialnych.	P_U02, P_U03
UWAGA: W czasie praktyk zaleca się na pracę przy co najmniej 2 projektach.		
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Prowadzenie dzienniczka praktyk.	P_W01

LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE
Literatura podstawowa przedmiotu: –
Literatura uzupełniająca przedmiotu: –
Inne materiały dydaktyczne: – Regulamin praktyk

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Praktyki zawodowe 4	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	6 ECTS	
Wymiar godzin:	150 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę na temat tworzenia systemów graficznych, doboru, projektowania układów typografii na ekran i do druku.	K_W08, K_W09
P_W02	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu technologii związanej z grafiką projektową.	K_W13
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi przedstawić swoją opinię o pracach artystycznych i dyskutować o niej z pracownikami Organizacji.	K_U28, K_U30, K_U31
P_U02	Potrafi w ramach zadań zleconych w trakcie praktyk integrować ze sobą różne, multimedialne elementy.	K_U23
P_U03	Potrafi wykonywać typowe i nietypowe zadania projektowe i technologiczne wskazane przez Opiekuna posługując się właściwymi narzędziami i technikami warsztatu artystycznego grafika.	K_U10, K_U19
P_U04	Potrafi planować i organizować prace indywidualną dostosowując się do terminów realizacji zadań wskazanych przez Opiekuna.	K_U01, K_U27
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów w szczególny sposób dbać o tradycje zawodu grafika.	K_K07, K_K08
P_K02	Jest gotów do współorganizowania działań w zakresie popularyzowania graficznych projektów artystycznych w środowisku lokalnym.	K_K04
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Praktyki:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Z1	Zapoznanie się z Organizacją, strukturami i procedurami związanymi z działalnością graficzną. Zapoznanie się z procedurami związanymi z zamówieniami na projekty graficzne.	P_U01, P_U02, P_U04, P_K01, P_K02
Z2	Zdobywanie umiejętności projektowania systemu informacji graficznej i multimedialnych.	P_W01, P_W02, P_U02
Z3	Konsultacja projektu z opiekunem praktyk oraz z klientem.	P_U01, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Z4	Zapoznanie się z zasadami realizacji projektów graficznych i ich archiwizacji.	P_W01, P_U02
UWAGA: W czasie praktyk zaleca się na pracę przy co najmniej 2 projektach.		

Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Prowadzenie dzienniczka praktyk.	P_W01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: –		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: –		
Inne materiały dydaktyczne: – Regulamin praktyk		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia specjalnościowa grafiki projektowej 1	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	4 ECTS	
Wymiar godzin:	100 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna elementy konstrukcji litery, zasady kerningu, rozumie pojęcia interlinii, światła międzywyrazowego, światła międzywersowego, paginacji, kolumny oraz łamu tekstowego. Rozumie ich wykorzystanie w działalności zawodowej związanej z grafiką.	K_W07, K_W11
P_W02	Zna podział typografii w aspekcie historycznym. Potrafi rozróżnić epokowo antykwy, groteski i kroje pisma geometryczne.	K_W11
P_W03	Ma wiedzę na temat stosowania gridu i layoutu w publikacji. Zna rodzaje papieru i ma wiedzę dotyczącą możliwości zastosowania odpowiednich rodzajów druku w zależności od projektu grafiki wydawniczej i rodzaju użytego papieru.	K_W13
P_W04	zna zasady projektowania grafiki wydawniczej i typografii.	K_W08, K_W09, K_W11
P_W05	Zna zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu książki oraz pozostałych elementów grafiki wydawniczej.	K_W13, K_W15
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi ocenić wybrane rodzaje grafiki wydawniczej z uwzględnieniem ich cech i zastosowań. Potrafi ocenić, jak odpowiednio dobrać określone treści do rodzaju komunikatu wizualnego.	K_U03, K_U06, K_U12
P_U02	Potrafi zaprojektować layout grafiki wydawniczej, wykonać projekt w aspekcie techniki druku. Porównać czytelność typografii pod względem hierarchii i wielkości.	K_U03, K_U08, K_U09, K_U12, K_U13
P_U03	Umie podejmować samodzielnie decyzje projektowe.	K_U01, K_U27
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do krytycznej refleksji na temat własnej wiedzy z zakresu komunikatu wizualnego.	K_K01
P_K02	Jest gotów wykorzystując własny proces myślenia i wyobraźni do rozwiązywania problemów projektowych z zakresu grafiki.	K_K05
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	Wprowadzenie w materię przedmiotu. Przedstawienie zasad oceniania oraz tematyki wykładów. Omówienie podstawowych definicji i pojęć typograficznych. Aspekt historyczny, ewolucja krojów pisma.	P_W01

W2	Omówienie zagadnień związanych z typografią (kerning, punktacja, światło międzywyrazowe, interlinia, ligatura, wysokość „x”). Typografia widoczna i typografia niewidoczna oraz ich zastosowania w praktyce. Rodzaje krojów pisma, sposób ewolucji znaku, różne tradycje piśmiennicze (kaligrafia, druk, skład komputerowy).	P_W01, P_W02
W3	Zasady łamania tekstu (łam tekstowy, kolumna tekstu, przenoszenie wyrazów, spójniki zawieszone). Czytelność w grafice wydawniczej.	P_W01, P_W03, P_W04
W4	Omówienie błędów typograficznych i ich nazw, określeń w tradycji drukarskiej. Pojęcia szwec, wdowa, bękart, sierota, finalik. Zasady składania tekstu. Czcionka, font, krój pisma.	P_W03, P_W04
W5	Zasady projektowania i łamanie tekstu w grafice wydawniczej. Określanie parametrów w programie graficznym (linie bazowe publikacji, paginacja, Paginacja żywa, łam tekstowy, wcięcia akapitowe).	P_W03, P_W04, P_W05
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
T1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Rozszerzone zagadnienia teoretyczne z wiedzy o typografii.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T2	Realizacja ćwiczenia (1) Projekt stron kalendarza typograficznego. Oparty na indywidualnym wyborze klasycznych krojów pisma. W rozumieniu dosłownym jak i zwracającym uwagę na typografię awangardy XX wieku, kroje systemowe czy współczesnych polskich autorów. Klucz należy wskazać i uzasadnić przy wstępnej koncepcji zadania. Wykorzystanie do realizacji zadania programu Adobe Photoshop, InDesign oraz Illustrator. Publikacja i prezentacja ćwiczenia w formie cyfrowej i wydruku.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T3	Indywidualna korekta projektów.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T4	Realizacja ćwiczenia (2) . Projekt układu graficznego wnętrza książki. Uwzględniający aspekty techniczne jak również estetykę publikacji i odpowiedni, czytelny krój pisma. Dobór punktacji, elementy wcięć akapitowych, paginacja lub żywa pagina to składniki decydujące o wyglądzie i czytelności projektowanej publikacji. Należy przy tym zachować zasady dotyczące łamania tekstu tak aby nie pojawiały się błędy typograficzne takie jak: wdowa, szwec, bękart czy spójniki zawieszone. Zadanie połączone z technikami DTP należy wykonać w programie Adobe InDesign.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T5	Indywidualna korekta projektów.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T6	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Nauka materiału teoretycznego obejmującego treść wykładów.	P_W01, P_W02, P_W03, P_W04, P_W05
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
PW3	Lektura literatury przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03, P_W04, P_W05
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		

- Detjen K., Światy zewnętrzne. O projektowaniu okładek, wydawca: d2d.pl, Kraków 2018.
- Douglas T., Wystrzegaj się futury, wydawnictwo Karakter 2019.
- French N., Hugh D'Andrade, Zrób projekt typo, wyd. 2d2, 2021.
- Friedrich F., Jak projektuję książki, wydawnictwo: d2d.pl, 2018.
- Houston K., Ciemne typki, wydawnictwo Karakter 2020.
- Llop R., System Graficzny projektowania okładek książek, wydawnictwo D2D 2021.
- Mogilnicki P., Grafika Książka po okładce, wyd. Karakter, 2021.
- Mogilnicki P., Książka po okładce. O współczesnym polskim projektowaniu okładek książkowych, wyd. Karakter 2021.
- Szydłowska A., Misiak M., Paneuropa Kometa Hel. Szkice z historii projektowania liter w Polsce, wyd. Karakter 2015.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- A Book on Books, New Aesthetics in Book Design, wydawnictwo: Viction:ary 2020.
- Frutiger A., Człowiek i jego znaki, wyd. d2d.pl, Kraków 2010.
- Górski J., Dosłownie. Literackie i typograficzne okładki polskich książek 1944–2019, wydawnictwo Karakter 2020.
- Tomaszewski A., Architektura książki, wydawnictwo: COBRPP 2011.
- Wang Shaoqiang, Book Design, From the Printing Basics to the Most Impressive Designs, Hoaki Books SL 2022.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy ze sztuką projektową, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin projektowania.
- strona internetowa: <https://typoteka.pl/en>,
- strona internetowa: <https://kroje.org/>

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia specjalnościowa grafiki projektowej 2	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	6 ECTS	
Wymiar godzin:	150 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Egzamin	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Wie czym jest arkusz wydawniczy i jak go zastosować w praktyce.	K_W13
P_W02	Zna specjalistyczne pojęcia związane z drukiem i oprawą introligatorską publikacji. Określa elementy konstrukcyjne i graficzne w obszarze wydawnictwa.	K_W11
P_W03	Ma wiedzę dotyczącą stosowania parametrów technicznych w projektowaniu typograficznym.	K_W13
P_W04	Ma wiedzę z zakresu edytorstwa, struktury i budowy „publikacji zwartej” oraz zasad zastosowania graficznych środków wyrazu do celów projektowych książki lub czasopisma.	K_W08, K_W09, K_W11, K_W17
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi świadomie podejmować decyzję o wyborze środka wyrazu dla określonej treści komunikatu wizualnego w publikacji zwartej, używając typografii i szeroko pojętej ilustracji, również w aspekcie technicznym, technologii druku.	K_U03, K_U06, K_U12
P_U02	Ma umiejętności w kreowaniu szaty graficznej czasopisma i książki.	K_U01, K_U03, K_U06, K_U08, K_U10
P_U03	Potrafi opracować projekt czasopisma, publikacji na zadany temat.	K_U01, K_U03, K_U04, K_U06
P_U04	Potrafi wykorzystywać odpowiednie metody projektowe i narzędzia oraz pakiety graficzne do procesu projektowania.	K_U08, K_U09, K_U10 K_U11, K_U12
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do krytycznej refleksji na temat własnej wiedzy o projektowaniu graficznym.	K_K01, K_K07
P_K02	Jest gotów do kreatywnego rozwiązywania problemów projektowych w zakresie projektowania wydawnictw i czerpania z szerokiej tradycji projektowej polskich twórców grafiki wydawniczej.	K_K01, K_K05
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	Pojęcia techniczne i projektowe w realizacji książka, czasopismo. Definicja, konstrukcja, elementy składające się na arkusz wydawniczy.	P_W01

W2	Omówienie zagadnień oprawy introligatorskiej publikacji grafiki wydawniczej. Pojęcie składki, wyklejki, kapitałki, obwoluty, odsadki, wpalenia. Przygotowanie plików publikacji do druku.	P_W02, P_W03, P_W04
W3	Zasady i elementy budowania okładki i layoutu czasopisma. Definicja pojęcia „winiety”. Stosowanie wiedzy w praktyce.	P_W02, P_W03, P_W04
W4	Konstrukcja graficzna i typograficzna w narracji magazynu, katalogu, portfolio. Hierarchia typograficzna i ilustracyjna w budowaniu informacji. Stosowanie systemu encyklopedycznego i leksykalnego w grafice.	P_W02, P_W03, P_W04
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
T1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Rozszerzone zagadnienia teoretyczne z wiedzy grafiki wydawniczej i typografii.	P_U01 P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
T2	Realizacja ćwiczenia (1) Koncepcja czasopisma „Projekt” z uwzględnieniem elementów takich jak: layout (układ graficzny wnętrza publikacji), winieta i okładka. Z wykorzystaniem własnych materiałów ilustracyjnych. Zachowując charakter czasopisma zawierającego treści o charakterze ogólnie rozumianej o sztuce użytkowej. Koncepcja i realizacja powinna zawierać wszelkie znamiona wiedzy o projektowaniu grafiki wydawniczej oraz zasad DTP.	P_U01 P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
T3	Indywidualna korekta projektów.	P_U01 P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
T4	Realizacja ćwiczenia (1). Projekt zwartej publikacji autorskiego portfolio. Zawierającej aspekty techniczne potrzebne dla funkcjonowania takiego projektu grafiki wydawniczej. Uwzględniając prawidłowo zaprojektowany layout, okładkę, elementy paginacji, wyraźne wyodrębnienie zagadnień i tematów plastycznych. Prawidłowa hierarchia układów graficznych i typograficznych. W sposób przemyślany prezentacja prac, umieszczonych według gridu strony.	P_U01 P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
T5	Indywidualna korekta projektów.	P_U01 P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
T6	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_U01 P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Nauka materiału teoretycznego obejmującego treść wykładów.	P_W01, P_W02, P_W03, P_W04
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_U01 P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
PW3	Lektura literatury przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03, P_W04
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Detjen K., Światy zewnętrzne. O projektowaniu okładek, wydawca: d2d.pl, Kraków 2018. – Douglas T., Wystrzegaj się futury, wydawnictwo Karakter 2019. – French N., Hugh D'Andrade, Zrób projekt typo, wyd. 2d2, 2021. – Friedrich F., Jak projektuję książki, wydawnictwo: d2d.pl, 2018. – Houston K., Ciemne typki, wydawnictwo Karakter 2020. – Llop R., System Graficzny projektowania okładek książek, wydawnictwo D2D 2021.		

- Mogilnicki P., Grafika Książka po okładce, wyd. Karakter, 2021.
- Mogilnicki P., Książka po okładce. O współczesnym polskim projektowaniu okładek książkowych, wyd. Karater 2021.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- A Book on Books, New Aesthetics in Book Design, wydawnictwo: Viction:ary 2020.
- Górski J., Dosłownie. Liternicze i typograficzne okładki polskich książek 1944–2019, wydawnictwo Karater 2020.
- Lenk K., Ewa Satalecka, Podaj dalej. Design, nauczanie, życie, Karakter 2018.
- Mrowczyk J., Piękni XX-wieczni polscy projektanci graficy, wydanie 2+3D, 2014.
- Wang Shaoqiang, Book Design, From the Printing Basics to the Most Impressive Designs, Hoaki Books SL 2022.

Inne materiały dydaktyczne:

- strona internetowa: <https://typoteka.pl/en>.
- strona internetowa: <https://kroje.org/>.
- Albumy ze sztuką projektową, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin projektowania.

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Komunikat wizualny w reklamie 1	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna najnowsze trendy dotyczące projektowania kampanii reklamowych, w tym społecznych i promocjach wydarzeniach kulturalnych.	K_W19
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi stworzyć czytelny komunikat wizualny w obszarze reklamy.	K_U11, K_U13, K_U03
P_U02	Potrafi wykorzystać narzędzia i programy z zakresu grafiki komputerowej do tworzenia spójnej kampanii reklamowej.	K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do kreatywnego działania w obszarze reklamy.	K_K05
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu w pierwszym semestrze oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Wr2	Pokaz prac wielowarstwowych odnoszących się do różnych technik projektowania graficznego przy tworzeniu kampanii społecznych oraz przy wykorzystaniu programów: Photoshop, Illustrator, InDesign. Dyskusja na temat natury współczesnego projektowania graficznego na potrzeby reklamy.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Wr3	Realizacja ćwiczenia kompleksowego (Projekt kluczy wizualnych na potrzebę stworzenia reklamy ambientowej. Z uwzględnieniem nietypowych miejsca gdzie reklama będzie pełnić swoją funkcję. Pamiętając jednocześnie o celach i założeniach całości kampanii społecznej, wybranego zjawiska lub produktu. Należy użyć programów: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop oraz InDesign. Prezentacja w postaci mockup przy wykorzystaniu programu Adobe Photoshop.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Wr4	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Wr5	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się

PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Barska A., Mariola Michałowska, Janusz Śnihur „Reklama wczoraj i dziś, wydawnictwo Difin 2016. – Duszek R., Satalecka E., Spirala. Zwierzenia projektanta, wydawnictwo Karakter 2021. – Ogilvy D., Ogilvy on Advertising, Studio Emka 2013. – Russell J.Thomas , Lane W. Ronald, Reklama, wydawnictwo Felberg 2000. – Szubert Z., Polska szkoła plakatu, wydawnictwo Bosz 2024. – Toscani O., Reklama uśmiechnięte ścierwo, wydawnictwo Delta W-Z 1997. – Young M., Ogilvy o reklamie w epoce cyfrowej, wydawnictwo „Arkady” 2020.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Pluta W., Pluta.Plakaty, wydawnictwo Bosz 2019. – Voelker J. U., Porządek w projektowaniu, wydawnictwo D2D 2020. – Opracowanie zbiorowe, Logo Design Global Brands, wydawca Taschen 2020.		
Inne materiały dydaktyczne: – Albumy ze sztuką projektową, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin projektowania.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Komunikat wizualny w reklamie 2	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu sposoby tworzenia elementów identyfikacji wizualnej firmy w celu budowania marki firmy czy produktu.	K_W09, K_W10
P_W02	Zna w zaawansowanym stopniu warsztat grafika projektowego, a w tym odpowiedniego kreowania wizualnych treści reklamowych.	K_W15, K_W18, K_W23
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi stworzyć spójny i czytelny system kluczy wizualnych opartych na symbolu, kolorze, typografii i innych elementach budujących kombinacje wpływające na wizerunek firmy.	K_U03, K_U04, K_U08
P_U02	Potrafi ocenić i wykorzystać w zawodowej działalności reklamowej kluczowe zasady i reguły posługiwania się znakiem graficznym dla brandingu firmy.	K_U09
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania twórczego myślenia w celu tworzenia skutecznych projektów reklamowych i z zakresu budowy tożsamości graficznej.	K_K05
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zada semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu w drugim semestrze oraz zasad pracy na zajęciach.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr2	Pokaz prac wielowarstwowych odnoszących się do różnych technik projektowania graficznego przy tworzeniu strategii kampanii reklamowej dla firm oraz przy wykorzystaniu programów: Photoshop, Illustrator, InDesign. Dyskusja na temat natury współczesnego projektowania graficznego.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr3	Projekt strategii kampanii reklamowej dla edukacji na kierunku Grafika. Z uwzględnieniem specyfiki obszaru edukacji i jej odbiorcy. Praca realizowana w zespole. Z uwzględnieniem podziału kompetencji i zakresu wykonanej pracy projektowej. Opracowanie struktur kampanii, kluczy wizualnych i harmonogramu realizacji. Końcowa prezentacja publiczna. Należy użyć programów: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop oraz InDesign. Prezentacja w postaci zapisu pliku .pdf	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr4	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01

Wr5	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02,
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Arden P., Cokolwiek myślisz pomyśl odwrotnie, wydawnictwo Insignis 2008. – Arden P., Nieważne jak dobry jesteś, ważne, jak dobry chcesz być, Insignis 2013. – Duszek R., Satalecka E., Spirala. Zwierzenia projektanta, wydawnictwo Karakter 2021. – Loiseau M., Pincas S., Historia Reklamy, wydawnictwo Taschen 2008. – Ogilvy D., Ogilvy o reklamie, Studio Emka 2013. – Szubert Z., Polska szkoła plakatu, wydawnictwo Bosz 2024. – Young M., Ogilvy o reklamie w epoce cyfrowej, wydawnictwo „Arkady” 2020.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Kolesar Z., Mrowczyk J., Historia projektowania graficznego, wydawnictwo Karakter 2018. – Namysłowska M., Reklama: aspekty prawne, nowe wyzwania, Wolters Kluwer, Warszawa 2022. – Newark, Co to jest projektowanie graficzne?, 2021.		
Inne materiały dydaktyczne: – Albumy ze sztuką projektową, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin projektowania.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Cyfrowa obróbka obrazu 1	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujące umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna programy graficzne oraz ich funkcjonalność w zakresie cyfrowej obróbki obrazu.	K_W13, K_W19
P_W02	Rozumie zależność między grafiką wektorową i bitmapową.	K_W18
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi wykorzystać funkcje programów Adobe Photoshop i Adobe Illustrator do cyfrowej obróbki obrazu.	K_U02, K_U21
P_U02	Potrafi dokonać zmiany i edycji wybranej grafiki przy wykorzystaniu programu graficznego.	K_U21, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów wykazać się samodzielnością, otwartością i kreatywnością w ramach zajęć z wykorzystaniem programu graficznego.	K_K02, K_K07
P_K02	Jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.	K_K05
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr1	Wprowadzenie do cyfrowej obróbki obrazu. Podstawy pracy z programami graficznymi – Adobe Photoshop i Adobe Illustrator.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr2	Poprawa jasności, kontrastu i kadrowania fotografii.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr3	Praca z warstwami i maskami. Tworzenie złożonych kompozycji.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr4	Typografia i tekst w grafice.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

Wr5	Zaliczenie na podstawie zrealizowanych projektów semestralnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Przygotowanie się do zaliczenia ustnego.	P_W01, P_W02
PW2	Opracowanie projektu semestralnego według zaleceń prowadzącego.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Adobe Illustrator CS6/CS6 PL : oficjalny podręcznik, Helion, Gliwice 2013. – Kelby S., Fotografia cyfrowa: edycja zdjęć, Helion, Gliwice 2017. – Tomaszewska A., ABC Photoshop CS6/CS6 PL, Helion, Gliwice 2013.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Dewis G., Photoshop: profesjonalny retusz i fotomontaż, Helion, Gliwice 2015.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Materiały przygotowane przez prowadzącego.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Cyfrowa obróbka obrazu 2	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujące umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Egzamin	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna sposoby na dokonanie modyfikacji, edycji i retuszu grafiki poprzez wykorzystanie odpowiedniego programu graficznego.	K_W13, K_W18
P_W02	Rozumie znaczenie najnowszych technologii w zakresie cyfrowej obróbki obrazu.	K_W19
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi dokonać retuszu, zastosowania odpowiednich filtrów i fotomontażu wybranej grafiki.	K_U21
P_U02	Potrafi wykorzystać najnowsze funkcje programów Adobe Photoshop i Adobe Illustrator do wykonania projektu semestralnego.	K_U21, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów wykazać się samodzielnością, otwartością i kreatywnością w ramach zajęć z wykorzystaniem programu graficznego.	K_K02, K_K07
P_K02	Jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.	K_K05
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr1	Filtry i retusz.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr2	Tworzenie efektów świetlnych, tekstur i innych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr3	Zmiana kolorystyki grafiki i tła. Fotomontaż i kolaż.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr4	Tworzenie i edycja wektorowych elementów graficznych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

Wr5	Zaliczenie na podstawie zrealizowanych projektów semestralnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Przygotowanie się do egzaminu ustnego.	P_W01, P_W02
PW2	Opracowanie projektu semestralnego według zaleceń prowadzącego.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Adobe Illustrator CS6/CS6 PL : oficjalny podręcznik, Helion, Gliwice 2013. – Kelby S., Fotografia cyfrowa: edycja zdjęć, Helion, Gliwice 2017. – Tomaszewska A., ABC Photoshop CS6/CS6 PL, Helion, Gliwice 2013.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Dewis G., Photoshop: profesjonalny retusz i fotomontaż, Helion, Gliwice 2015.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Materiały przygotowane przez prowadzącego.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Motion Graphics i VFX w reklamie 1	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna podstawowe formy reklam i ich zastosowanie w promocji idei lub produktu.	K_W19
P_W02	Zna i rozumie mechanizmy generowania efektów specjalnych oraz zna metody ich generowania.	K_W22
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects w stopniu rozszerzonym w zakresie trackowania i korekcji barw.	K_U16
P_U02	Potrafi modyfikować materiał wideo zgodnie z założeniami projektu VFX.	K_U18
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr. 1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja przykładów prac studentów.	P_W01, P_W02, P_K01
Wr. 2	Omówienie powszechnie projektowanych efektów specjalnych, green screen, planar tracking, camera tracking, color grading, fire and smoke simulation systems Object tracking.	P_W02, P_K01
Wr. 3	Zadanie pierwsze: Wojna światów. W prowadzenie do obszaru materiału wideo obiektów 3D.	P_W02, P_K01
Wr. 4	Omówienie cammera trackingu w Adobe After Effects i Blender. Modelowanie dla potrzeb reklamy i filmu.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 5	Korekta indywidualna oraz rozwiązywanie problemów w realizacji projektu.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 6	Praca nad projektem i korekta indywidualna tworzonych animacji.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 7	Przegląd i ocena realizacji pierwszego zadania semestralnego.	P_U01, P_U02, P_K01

Wr. 8	Omówienie zasad realizacji drugiego zadania zaliczeniowego. Reklama Domu medialnego lub firmy post produkcyjnej.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 9	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 10	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 11	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 12	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 13	Korekta indywidualna. Prezentacja najwybitniejszych twórców multimedialnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do animacji, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, Wyd. d2d.pl, 2022. – Williams Richard E. The Animator's Survival Kit, Wyd. Faber & Faber, 2009. – Multimedia Learning, Wyd. Cambridge University Press, 2020.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Bruce Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych. Wydanie 4, Wyd. Wojciech Marzec, 2020.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Gitner Seth, Multimedia Storytelling for Digital Communicators in a Multiplatform World, Routledge, 2022.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Motion Graphics i VFX w reklamie 2	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna proceduralne systemy w Blender i Houdini.	K_W19
P_W02	Zna możliwości wykorzystania sztucznej inteligencji do tworzenia skryptów Python i VEx.	K_W22
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się w stopniu podstawowym językiem VEX i tworzyć Geometry Nodes w programach Houdini i Blender.	K_U16
P_U02	Potrafi tworzyć narzędzia w języku skryptów.	K_U18
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr. 1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja przykładów prac studentów.	P_W01, P_W02, P_K01
Wr. 2	Omówienie podstaw systemów proceduralnych oraz przykładów ich zastosowania.	P_W02, P_K01
Wr. 3	Zadanie pierwsze: Kampania reklamowa napojów gazowanych, kosmetyków oraz samochodu konceptualnego. Wszystkie kampanie zawierać muszą: oryginalne logo, trzy trzydziestosekundowe filmy reklamowe z użyciem systemów proceduralnych, plakat.	P_W01, P_K01
Wr. 4	Podstawy Vex w Houdini.	P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 5	Geometry Nodes w Blender. ChatGpt 4.0 w tworzeniu nowych narzędzi w Houdinim i Blenderze.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 6	Praca nad projektem i korekta indywidualna tworzonych animacji.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 7	Praca nad projektem i korekta indywidualna tworzonych animacji.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 8	Praca nad projektem i korekta indywidualna tworzonych animacji.	P_U01, P_U02, P_K01

Wr. 9-13	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do animacji, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, Wyd. d2d.pl, 2022. – Williams Richard E. The Animator's Survival Kit, Wyd. Faber & Faber, 2009. – Multimedia Learning, Wyd. Cambridge University Press, 2020.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Bruce Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych. Wydanie 4, Wyd. Wojciech Marzec, 2020.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Gitner Seth, Multimedia Storytelling for Digital Communicators in a Multiplatform World, Routledge, 2022.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	DTP / Techniki druku	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Egzamin	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna różne rodzaje druku. Zna systemy kolorystyczne stosowane w druku. Zna zasady przygotowania plików graficznych do druku.	K_W13, K_W15
P_W02	Zna elektroniczne pliki postscriptowe, rozbarwień dokumentu, raportu drukarskiego oraz siatki wykrojnika dla procesu produkcji poligraficznej.	K_W12, K_W13, K_W15
Umiejętności:		
P_U01	Posiada rozwinięte umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania pliku cyfrowego do druku oraz reprodukcji grafiki projektowej techniką poligraficzną. Potrafi wykorzystać zasady konstrukcji opakowania w działalności zawodowej.	K_U11, K_U13, K_U24
P_U02	Posiada umiejętności techniczne w zakresie przygotowania plików postscriptowych do druku oraz reprodukcji grafiki projektowej techniką poligraficzną.	K_U07, K_U11, K_U12, K_U13
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania swoich umiejętności technicznych w zakresie przygotowania projektów graficznych do różnego rodzaju druku.	K_K02
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu w semestrze oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja etapowych prac studentów.	P_W01, P_U01, P_K01
Wr2	Omawianie oraz prezentacja podstaw z programu InDesign. Wyjaśnienie roli programu InDesign jako programu do przygotowania do druku złożonych publikacji.	P_W02, P_U02, P_K01
Wr3	Pokaz prac wielowarstwowych odnoszących się do różnych technik projektowania graficznego przy wykorzystaniu programu InDesign. Dyskusja na temat natury współczesnego projektowania graficznego oraz zrozumienie zasad przygotowania projektu do wydruku.	P_W02, P_U02, P_K01
Wr4	Realizacja ćwiczenia (1) Projekt graficzny opakowania rozmieszczony na siatce wybranego wykrojnika. Uwzględniający wiedzę na temat konstrukcji, przygotowania odpowiedniego cyklu drukarskiego. Zachowując zasady prawidłowe w przygotowaniu do druku oraz dla działu intrologatorni.	P_W02, P_U02, P_K01

Wr5	Realizacja ćwiczenia (2). Student ma z a zadanie przygotować i opracować prawidłowy tekst wysłany przez prowadzącego zajęcia z wykorzystaniem programu Adobe InDesign. Projekt ma zostać odpowiednio przygotowany do druku. Ćwiczenie zakłada wykorzystanie tylko typografii. Zapis w postaci pliku PDF.	P_W02, P_U02, P_K01
Wr6	Realizacja ćwiczenia (3). Student ma za zadanie przygotować i opracować na podstawie ćwiczenia nr 2 zlecenie do druku offsetowego. Zrealizować projekt w postaci matrycy CTP.	P_W02, P_U02, P_K01
Wr7	Omawianie oraz prezentacja podstaw z programach graficznych 2D. Wyjaśnienie roli programu InDesign jako programu do przygotowania do druku złożonych publikacji.	P_W01, P_U01, P_K01
Wr8	Pokaz prac wielowarstwowych odnoszących się do różnych technik projektowania graficznego przy wykorzystaniu oprogramowania 2D. Dyskusja na temat natury współczesnego projektowania graficznego oraz zrozumienie zasad przygotowania projektu do wydruku w różnych technikach poligraficznych.	P_W01, P_U01, P_K01
Wr9	Realizacja ćwiczenia (1) Student ma za zadanie przygotować impozycję 4, 8, 16 stron publikacji na arkuszu drukarskim (druk na sposób odwracany).	P_W01, P_U01, P_K01
Wr10	Realizacja ćwiczenia (2). Student ma z a zadanie przygotować właściwie siatki konstrukcyjne do projektu opakowania. Miedzy innymi ćwiczenie polega na właściwym doborze noża w wybranych konstrukcjach opakowania (noże ostre i tępe). Oraz prawidłowego ich oznaczenia w technice DTP.	P_W01, P_U01, P_K01
Wr11	Realizacja ćwiczenia (3). Student ma z a zadanie przygotować projekt z odpowiednią kalibracją barwną przy pomocy programu Photoshop oraz wypełnić zlecenie dla odpowiedniego rodzaju druku. Zachowując przy tym jego właściwą specyfikację. Określając rozmiar, parametry liniatury, rozdzielczość i ilość składowych koloru.	P_W01, P_U01, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Chavez C., Adobe Photoshop. Oficjalny podręcznik, Helion, Gliwice 2023. – French N., Indesign i tekst profesjonalna typografia w Adobe inDesign, wyd. APN Promise, 2020. – Gołąb A., Praktyczny poradnik poligraficzny, Helion, Gliwice 2021. – Williams R., DTP od podstaw. Projekty z klasą, Helion, Gliwice 2021.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Blachowski K., Czech G., Dąbrowa T. i in., Poligrafia – sztuka, techniki, technologie, Centralny Ośrodek Badawczo-Rozwojowy Przemysłu Poligraficznego, 2021. – Gołąb A., DTP. Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem, Helion, Gliwice 2013.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Albumy ze sztuką projektową, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin poligrafii i projektowania.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Generatywne formy audiowizualne	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujące umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna historię i sposób definiowania generatywnych form audiowizualnych.	K_W06, K_W18, K_W19
P_W02	Zna narzędzia wykorzystywane do tworzenia generatywnych firm audiowizualnych.	K_W13, K_W18
P_W03	Rozumie znaczenie sztucznej inteligencji w procesie powstawania współczesnych form audiowizualnych.	K_W18, K_W27
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi wykorzystać możliwości generatywnych form audiowizualnych do opracowania nowoczesnego rozwiązania artystycznego.	K_U20, K_U21, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do aktualizacji swojej wiedzy dotyczącej generatywnych form audiowizualnych i rozwoju sztucznej inteligencji.	K_K01
P_K02	Jest gotów do prezentowanie postawy otwartości w zakresie nowych technologii w grafice artystycznej i komputerowej, w tym uwzględniającej sztuczną inteligencję.	K_K02
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	Wprowadzenie do generatywnych form audiowizualnych. Podstawy teorii generatywnej sztuki	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
W2	Narzędzia do tworzenia generatywnych form audiowizualnych.	P_W02, P_U01, P_K01, P_K02
W3	Generatywna muzyka i dźwięk.	P_W02, P_U01, P_K01, P_K02
W4	Generatywna grafika i wideo.	P_W02, P_U01, P_K01, P_K02
W5	Interaktywność w generatywnych formach audiowizualnych. Synestezja i multisensoryczność	P_W03, P_U01, P_K01, P_K02

W6	Algorytmy i sztuczna inteligencja w generatywnych formach audiowizualnych.	P_W03, P_U01, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Przygotowanie się do zaliczenia przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_K01, P_K02
XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Flasiński M., Wstęp do sztucznej inteligencji, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018. – Foster D., Generatywne głębokie uczenie : uczenie maszyn, jak malować, pisać komponować i grać, "APN PROMISE", Warszawa 2023. – Kurp F., Sztuczna inteligencja od podstaw, Helion, Gliwice 2023.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Wróbel K., O tym, jak sztuczna inteligencja nie zabiła sztuki, „Format” 92/2024, s. 74-78.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Narzędzia do tworzenia generatywnych form audiowizualnych (np. TouchDesigner, Max/MSP, Processing, SuperCollider, Pure Data, Vuo). – Materiały przygotowane przez prowadzącego.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia specjalnościowa - grafiki cyfrowej 1	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	4 ECTS	
Wymiar godzin:	100 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Posiada wiedzę o projektowaniu plakatów, billboardów, citylightów ilustracji, grafiki artystycznej (wykonanej wyłącznie w technikach cyfrowych) Zna publikacje związane z tymi zagadnieniami. Zna określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu graficznym.	K_W07, K_W08, K_W09
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w obszarze grafiki projektowej.	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U06, K_U07
P_U02	Potrafi samodzielnie zaprojektować kolekcję grafik cyfrowych, plakat, ilustrację książkową i gazetową. Umie podejmować samodzielnie decyzje przy projektowaniu reklam. Potrafi wykonany projekt przygotować do druku w technikach cyfrowych lub wielonakładowych.	K_U04, K_U07, K_U08, K_U09, K_U12, K_U13
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest świadomy konieczności ustawicznego doskonalenia warsztatu zawodowego.	K_K01
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Wykład/Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
T1	Podstawowe zagadnienia grafiki reklamowej i omówienie zadanych ćwiczeń projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T2	Wprowadzenie w zagadnienie projektowania grafiki dla nośników reklamowych i omówienie zadanych ćwiczeń projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T3	Wprowadzenie w zagadnienia pracy dyplomowej (praktyczna i teoretyczna). Wybór tematu pracy dyplomowej, zbieranie ikonografii, wykonanie sesji zdjęciowej, gromadzenie tekstów źródłowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T4	Korekty, etapowe. Dyskusja nad tematem, korekty szkiców.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T5	Zakończenie projektu. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się

PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01,
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Quentin Newark, Co to jest projektowanie graficzne?, Arkady, Warszawa 2022. – Jean Ulysses Voelker, Porządek w projektowaniu, wydawnictwo: d2d.pl, Kraków 2020. – Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, d2d.pl, 2022. – Robert Bringhurst, Elementarz stylu w typografii, wydawca: d2d.pl, Kraków 2018. – Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk, Historia projektowania graficznego, Karakter 2018.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Nigel French, InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign, Wyd. 4, wydawnictwo: Promise 2021. – Ewa Satalecka, Maciej Połczyński, Future Graphic Language, New Directions in Verbal Communication, wydawnictwo Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych 2020. – David Airey, Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów, wydawnictwo: Helion 2018. – Benicewicz-Miazga A., Grafika w biznesie. Logotypy. Wizytówki. Papier firmowy, Wydawnictwo HELION, Gliwice 2005. – Barry P., Pomysł w reklamie. Idee, strategie i kampanie, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010. – Josef Müller-Brockmann, Systemy siatek w projektowaniu graficznym, wydawnictwo: d2d.pl 2023. – Hugh D'andrade, Nigel French, Zrób projekt typo, wydawnictwo: d2d.pl, Kraków 2022. – Hardy G., Podręcznik projektantów logo, Smashing Magazine, Helion, Gliwice 2010. – Albin K., Reklama – przekaz- odbiór-interpretacja, PWN, Warszawa-Wrocław 2002. – Lenk K. Krótkie teksty o sztuce projektowania, wyd. Słowo/obraz/terytoria, Gdańsk, 2011.		
Inne materiały dydaktyczne: –		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia specjalnościowa - grafiki cyfrowej 2	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / do wyboru / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	6 ECTS	
Wymiar godzin:	150 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Egzamin	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Posiada wiedzę o projektowaniu plakatów, billboardów, citylightów ilustracji, grafiki artystycznej (wykonanej wyłącznie w technikach cyfrowych) Zna publikacje związane z tymi zagadnieniami. Zna określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu graficznym.	K_W07, K_W08, K_W09
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w obszarze grafiki projektowej.	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U06, K_U07
P_U02	Potrafi samodzielnie zaprojektować kolekcję grafik cyfrowych, plakat, ilustrację książkową i gazetową. Umie podejmować samodzielnie decyzje przy projektowaniu reklam. Potrafi wykonany projekt przygotować do druku w technikach cyfrowych lub wielonakładowych.	K_U04, K_U07, K_U08, K_U09, K_U12, K_U13
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest świadomy konieczności ustawicznego doskonalenia warsztatu zawodowego.	K_K01
P_K02	Jest gotów na nowe pomysły i technologie w pracy projektowej, angażując się w eksperymentowanie z nowymi narzędziami, technikami i metodami pracy w grafice cyfrowej.	K_K02
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Wykład/Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
T1	Omówienie wyrazu artystycznego powstającej pracy.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01,
T2	Korekty etapowe pracy dyplomowej.(praktycznej i teoretycznej).	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01,
T3	Zakończenie projektu. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01,
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01

PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01,
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Quentin Newark, Co to jest projektowanie graficzne?, Wyd. Arkady, Warszawa 2022. – Jean Ulysses Voelker, Porządek w projektowaniu, Wyd. d2d.pl, Kraków 2020. – Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, Wyd. d2d.pl, 2022. – Robert Bringhurst, Elementarz stylu w typografii, wydawca: Wyd. d2d.pl, Kraków 2018. – Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk, Historia projektowania graficznego, Wyd. Karakter 2018.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Nigel French, InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign, Wydanie 4, Wyd. Promise 2021. – Ewa Satalecka, Maciej Połczyński, Future Graphic Language, New Directions in Verbal Communication, Wyd. Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych 2020. – David Airey, Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów, Wyd. Helion 2018. – Benicewicz-Miazga A., Grafika w biznesie. Logotypy. Wizytówki. Papier firmowy, Wyd. HELION, Gliwice 2005. – Barry P., Pomysł w reklamie. Idee, strategie i kampanie, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2010. – Josef Müller-Brockmann, Systemy siatek w projektowaniu graficznym, Wyd. d2d.pl 2023. – Hugh D'andrade, Nigel French, Zrób projekt typo, Wyd. d2d.pl, Kraków 2022. – Hardy G., Podręcznik projektantów logo, Smashing Magazine, Wyd. Helion, Gliwice 2010. – Albin K., Reklama – przekaz- odbiór-interpretacja, Wyd. PWN, Warszawa-Wrocław 2002. – Lenk K. Krótkie teksty o sztuce projektowania, Wyd. Słowo/obraz/terytoria, Gdańsk, 2011.		
Inne materiały dydaktyczne: –		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Post produkcja obrazu cyfrowego	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujące umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Egzamin	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna zasady tworzenia kadrów w oparciu o znajomość kompozycji.	K_W01, K_W20
P_W02	Zna etapy procesu postprodukcji obrazu cyfrowego.	K_W14, K_W15, K_W23
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi dobrać odpowiednią technikę do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów.	K_U02, K_U10
P_U02	Potrafi konsekwentnie wdrożyć konkretny etap w ramach procesu postprodukcji.	K_U17
P_U03	Potrafi zoptymalizować i usunąć wszelkie niedoskonałości z obrazu cyfrowego.	K_U17, K_U20
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów z zaangażowaniem i w sposób kreatywny uczestniczyć w zajęciach dotyczących postprodukcji obrazu cyfrowego.	K_K07
P_K02	Jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.	K_K05
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr1	Selekcje i ocena obrazów cyfrowych. Omówienie działań obejmujących proces postprodukcji.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr2	Wprowadzenie do edycji wideo.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr3	Korekta podstawowych parametrów tj. ekspozycja, kontrast, balans bieli i nasycenie.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02,

		P_U03, P_K01, P_K02
Wr4	Korekcja kolorów i tonacji. Retusz, usuwanie niedoskonałości i naprawa obrazu.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr5	Zastosowanie dodatkowych efektów i stylizacji.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr6	Praca z formatami plików i eksportem.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr7	Zaliczenie na podstawie zrealizowanych projektów semestralnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Przygotowanie się do egzaminu.	P_W01, P_W02
PW2	Wykonanie projektu semestralnego w oparciu o zalecenie prowadzącego.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Domański M., Obraz cyfrowy: reprezentacja, kompresja, podstawy przetwarzania, standardy JPEG i MPEG, Wydawnictwa Komunikacji i Łączności, Warszawa 2010. – Genew S., Kompozycja w sztuce cyfrowej: podstawy, d2d.pl, Kraków 2022.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Peterson B., Kompozycja bez tajemnic: jak robić wspaniałe zdjęcia każdym aparatem, Galaktyka, Łódź 2013. – Witkowski B., GIMP: poznaj świat grafiki komputerowej, Helion, Gliwice 2023.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Materiały przygotowane przez prowadzącego.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Projektowanie graficzne 1	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu zasady skutecznego projektowania graficznego, pozwalające na szybkie i precyzyjne przekazanie komunikatu wizualnego.	K_W09, K_W10
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi zintegrować obraz, symbol, tekst i kompozycję, aby tworzyć spójny i czytelny przekaz wizualny.	K_U09
P_U02	Potrafi trafnie dobrać formę plastyczną do rodzaju przekazu (plakat reklamowy, filmowy, kulturalny, społeczny).	K_U10
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Wykazuje świadomość i empatię wobec zjawisk społecznych, integrując je w odpowiedzialny sposób w swoje projekty artystyczne.	K_K05
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
War 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu w pierwszym semestrze oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów i inspiracji.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War 2-3	Realizacja dwóch plakatów o charakterze społecznym lub reklamowym (do wyboru).	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War 4	Indywidualne omówienie koncepcji (szkice).	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War 5-12	Wybór tematów do realizacji. Indywidualne korekty etapowe.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War 13	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_K01

LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Faulkner Andrew , Chavez Conrad, Wyd. Helion, 2021.
- Adobe Illustrator CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Brian Wood, Wyd. Helion, 2020.
- Josef Müller-Brockmann, Systemy siatek w projektowaniu graficznym, Wyd. d2d.pl 2023.
- Quentin Newark, Co to jest projektowanie graficzne?, Wyd. Arkady, Warszawa 2022.
- Hugh D'andrade, Nigel French, Zrób projekt typo, Wyd. d2d.pl, Kraków 2022.
- Nigel French, InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign, Wydanie 4, Wyd. Promise 2021.
- Jean Ulysses Voelker, Porządek w projektowaniu, Wyd. d2d.pl, Kraków 2020.
- David Airey, Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona, Wyd. Helion 2018.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Ewa Satalecka, Maciej Połczyński, Future Graphic Language, New Directions in Verbal Communication, Wyd. Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych 2020.
- Jacek Mrowczyk, Zdeno Kolesár, Historia projektowania graficznego, Wyd. Karakter 2018.
- Logo Modernism, Wyd. Taschen, 2020.

Inne materiały dydaktyczne:

- Pokaz twórczości i szczegółowe omówienie prac kilkunastu artystów zajmujących się projektowaniem plakatu.

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Projektowanie graficzne 2	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Egzamin	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu zasady skutecznego projektowania graficznego, pozwalające na szybkie i precyzyjne przekazanie komunikatu wizualnego.	K_W09, K_W10
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi zintegrować obraz, symbol, tekst i kompozycję, aby tworzyć spójny i czytelny przekaz wizualny.	K_U09
P_U02	Potrafi trafnie dobrać formę plastyczną do rodzaju przekazu (plakat reklamowy, filmowy, kulturalny, społeczny).	K_U10
P_U03	Potrafi w stopniu zaawansowanym posługiwać się profesjonalnymi narzędziami projektowymi na różnych etapach procesu projektowego.	K_U16
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Wykazuje świadomość i empatię wobec zjawisk społecznych, integrując je w odpowiedzialny sposób w swoje projekty artystyczne.	K_K05
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
War 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu w pierwszym semestrze oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów i inspiracji.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
War 2-3	Realizacja okładki dowolnie wybranego czasopisma, (Polityka, Wprost, Newsweek itd. do wyboru).	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
War 4	Indywidualne omówienie koncepcji (szkice).	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
War 5-12	Wybór tematów do realizacji. Indywidualne korekty etapowe.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
War 13	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01

Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Faulkner Andrew , Chavez Conrad, Wyd. Helion, 2021. – Adobe Illustrator CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Brian Wood, Wyd. Helion, 2020. – Josef Müller-Brockmann, Systemy siatek w projektowaniu graficznym, Wyd. d2d.pl 2023. – Quentin Newark, Co to jest projektowanie graficzne?, Wyd. Arkady, Warszawa 2022. – Hugh D'andrade, Nigel French, Zrób projekt typy, Wyd. d2d.pl, Kraków 2022. – Nigel French, InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign, Wydanie 4, Wyd. Promise 2021. – Jean Ulysses Voelker, Porządek w projektowaniu, Wyd. d2d.pl, Kraków 2020. – David Airey, Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona, Wyd. Helion 2018.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Ewa Satalecka, Maciej Połczyński, Future Graphic Language, New Directions in Verbal Communication, Wyd. Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych 2020. – Jacek Mrowczyk, Zdeno Kolesár, Historia projektowania graficznego, Wyd.Karakter 2018. – Logo Modernism, Wyd. Taschen, 2020.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Okładki czasopism i gazet w Polsce po 1945 roku.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Warsztat 3D V	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, studia I stopnia	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie atrakcyjnych wizualnie form przestrzennych i obrazów do kreacji plakatów artystycznych.	K_W09, K_W10, K_W14
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Photoshop, Illustrator Substance Painter.	K_U16
P_U02	Potrafi łączyć elementy grafiki 3D i 2D w kontekście plakatów.	K_U23
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
P_K02	Jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie.	K_K02
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Przedstawienie tematyki ćwiczeń: wykonanie 3 posterów artystycznych z użyciem elementów 3D oraz 2D. Minimum 80% widocznej grafiki ma zostać wykonane w 3D. Temat posterów: dwa plakaty reklamowe wydarzeń artystycznych; 3-ci poster typograficzny z wylosowanym hasłem młodzieżowym 2024.	P_W01
Wr2	Indywidualne rozmowy, korekty prac i pomysłów. Wprowadzenie do tworzenia typografii w 3D.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr3	Indywidualne rozmowy, korekty prac i pomysłów. Tworzenie uniwersalnych materiałów i abstrakcyjnych modeli 3D do plakatów.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr4	Indywidualne rozmowy, korekty prac i pomysłów. Neonowa typografia.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr5	Indywidualne rozmowy, korekty prac i pomysłów. Symulacja tkaniny, płynu i rigid bodies.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr6	Przedstawienie metod działania w 3D na potrzeby indywidualnych projektów.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

Wr7	Przegląd prac i korekty.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
PW3	Przygotowanie konceptów do plakatów.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– <i>New 3D Effects In Graphic Design</i>, Wydawnictwo Hoaki 2019. – Strona internetowa https://www.youtube.com/@TheDucky3D – Nigel French, Hugh D’Andrade, <i>Zrób projekt typo</i>, d2d, 2022		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Stephen Pearson, <i>Learn Blender Simulations the Right Way. Create attractive and realistic animations with Mantaflow, rigid and soft bodies, and Dynamic Paint (ebook)</i>		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Strona internetowa https://polyhaven.com/all – strona internetowa https://www.textures.com/library – strona internetowa https://ambientcg.com/ – strona internetowa https://www.cgbookcase.com/textures – strona internetowa https://www.blender.org		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Warsztat 3D VI	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, studia I stopnia	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie atrakcyjnych wizualnie form przestrzennych i obrazów do kreacji animowanych plakatów artystycznych.	K_W09, K_W10, K_W14
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Photoshop, Illustrator, After Effects.	K_U16
P_U02	Potrafi łączyć elementy grafiki 3D i 2D w animacji.	K_U18, K_U23
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
P_K02	Jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie.	K_K02
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Przedstawienie tematyki ćwiczeń: wykonanie 3 posterów animowanych z użyciem elementów 3D oraz 2D. Przynajmniej 50% widocznej animacji ma zostać wykonana w 3D. Temat posterów: wylosowane kolory stanowią inspiracje do plakatów. Każda animacja po 10s, zapętłona.	P_W01
Wr2	Indywidualne rozmowy, korekty prac i pomysłów. Wprowadzenie do animacji typografii w 3D (Blender).	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr3	Indywidualne rozmowy, korekty prac i pomysłów. Tworzenie animacji materiałów i ciekawe efekty ruchu obiektów przydatne do plakatów animowanych (Blender).	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr4	Indywidualne rozmowy, korekty prac i pomysłów. Animacja obiektów 3D w After Effects.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr5	Indywidualne rozmowy, korekty prac i pomysłów. Popularne efekty we współczesnych posterach odwzorowane w 3D.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr6	Przedstawienie metod działania w 3D na potrzeby indywidualnych projektów.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

Wr7	Przegląd prac i korekty.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
PW3	Przygotowanie konceptów do plakatów.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– <i>New 3D Effects In Graphic Design</i>, Wydawnictwo Hoaki 2019. – Strona internetowa https://www.youtube.com/@TheDucky3D – Nigel French, Hugh D’Andrade, <i>Zrób projekt typo</i>, d2d, 2022		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Stephen Pearson, <i>Learn Blender Simulations the Right Way. Create attractive and realistic animations with Mantaflow, rigid and soft bodies, and Dynamic Paint (ebook)</i>.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Strona internetowa https://polyhaven.com/all – strona internetowa https://www.textures.com/library – strona internetowa https://ambientcg.com/ – strona internetowa https://www.cgbookcase.com/textures – strona internetowa https://www.blender.org		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Ilustracja V	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu zasady, techniki i style projektowania ilustracji, uwzględniając ich zastosowanie w różnych mediach.	K_W01, K_W10, K_W18
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi zaprojektować zestaw ilustracji powiązanych tematycznie lub narracyjnie, zachowując spójność stylistyczną i konsekwencję wizualną.	K_U03, K_U10, K_U25
P_U02	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem graficznym, w celu tworzenia profesjonalnych ilustracji cyfrowych.	K_U03, K_U16
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Ma świadomość, że ilustracja może być narzędziem komunikacji w ważnych kwestiach społecznych, i jest chętny do podejmowania działań wspierających inicjatywy artystyczne, edukacyjne lub społeczne.	K_K03
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PR 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań i ćwiczeń do wykonania w semestrze. Omówienie zasad pracy na zajęciach oraz zaliczenia przedmiotu.	P_W01, P_U01
PR 2	Szkice i fotografie podstawą realizacji tematów prac „Postacie zoomorficzne”.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 3-5	Przykłady malarstwa i rzeźby w starożytnym Egipcie, sztuka Mezopotamii, sztuka prekolumbijska.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 6	Wizyta w ZOO, referencje fotograficzne do projektów postaci zoomorficznych.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 7-9	Rola korekt etapowych.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 10	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_W01, P_U01, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się

PW1	Zapoznanie się z pracami wybitnych ilustratorów (polscy i zagraniczni) prace Craiga Mullinsa, Normana Rocwella, Alfonsa Muchy, Janusza Grabiańskiego, Maji Berezowskiej.	P_W01
PW2	Technika pracy nad ilustracją z wykorzystaniem możliwości jakie dają aplikacje graficzne.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Quentin Newark, Co to jest projektowanie graficzne?, Wyd. Arkady, Warszawa 2022. – Patryk Mogilnicki, Grafika Książka po okładce, Wyd. Karakter, 2021. – Jean Ulysses Voelker, Porządek w projektowaniu, Wyd. d2d.pl, Kraków 2020. – Adobe InDesign PL. Oficjalny podręcznik, aut. Kelly Kordes Anton, Tina DeJarld, Wyd. Helion 2020. – Nigel French, InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign, Wydanie 4, Wyd. Promise 2021. – Patryk Mogilnicki, Nie ma się co obrażać. Nowa polska ilustracja, 2017. – Patryk Mogilnicki, Nówka sztuka. Młoda polska ilustracja, Wyd. Karakter, 2022.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Martin Salisbury, Morag Styles, Children's Picturebooks. The art of visual storytelling, Second edition, Laurence King Publishing, 2022. – Janet Evans, Challenging and Controversial Picturebooks, Creative and Critical Responses to Visual Text, Routledge London and New York, 2015. – Ann Whitford Paul Writing Picture Books Revised and Expanded Edition: A Hands-On Guide from Story Creation to Publication, 2018. – Sebastian Frąckiewicz, Ten łokieć źle się zgina. Rozmowy o ilustracji, 2020. – Robert Bringhurst, Elementarz stylu w typografii, Wyd. d2d.pl, Kraków 2018. – Rudolf Arnheim, Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka, Wyd. Oficyna, Łódź 2004.		
Inne materiały dydaktyczne: – Przykłady ilustracji przygotowane przez wykładowcę Craig Mullins, Norman Rocwell, Janusz Grabiański, Maja Berezowska, Janusz Stanny, Jan Marcin Szancer, Bohdan Butenko.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Ilustracja VI	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Profil kształcenia:	Grafika, I stopień	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu zasady, techniki i style projektowania ilustracji, uwzględniając ich zastosowanie w różnych mediach oraz dostosowanie do grup docelowych i kontekstów wizualnych.	K_W01, K_W10, K_W18
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi zaprojektować zestaw ilustracji powiązanych tematycznie lub narracyjnie, zachowując spójność stylistyczną i konsekwencję wizualną.	K_U03, K_U10, K_U25
P_U02	Potrafi sprawnie posługiwać się oprogramowaniem graficznym, w celu tworzenia profesjonalnych ilustracji cyfrowych.	K_U03, K_U16
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Ma świadomość, że ilustracja może być narzędziem komunikacji w ważnych kwestiach społecznych, i jest chętny do podejmowania działań wspierających inicjatywy artystyczne, edukacyjne lub społeczne.	K_K03
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PR 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Łódź lub inne miasto które może być obiektem fascynacji artystycznej. Temat ćwiczenia: Miasto fantastyczne (3-4 prace).	P_W01, P_U01
PR 2	Możliwe zastosowania prac graficznych jako ilustracja tekstu, scenografii, baneru, muralu. Proces kreatywnego poszukiwania pomysłów – techniki. Korekty etapowe.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 3	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zbieranie referencji do pracy semestralnej, zwiedzanie miasta wybranego jako temat realizacji.	P_W01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		

- Quentin Newark, Co to jest projektowanie graficzne?, Wyd. Arkady, Warszawa 2022.
- Patryk Mogilnicki, Grafika Książka po okładce, Wyd. Karakter, 2021.
- Jean Ulysses Voelker, Porządek w projektowaniu, Wyd. d2d.pl, Kraków 2020.
- Adobe InDesign PL. Oficjalny podręcznik, aut. Kelly Kordes Anton, Tina DeJarld, Wyd. Helion 2020.
- Nigel French, InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign, Wydanie 4, Wyd. Promise 2021.
- Patryk Mogilnicki, Nie ma się co obrażać. Nowa polska ilustracja, 2017.
- Patryk Mogilnicki, Nówka sztuka. Młoda polska ilustracja, Wyd. Karakter 2022.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Martin Salisbury, Morag Styles, Children's Picturebooks. The art of visual storytelling, Second edition, Laurence King Publishing, 2022.
- Janet Evans, Challenging and Controversial Picturebooks, Creative and Critical Responses to Visual Text, Routledge London and New York, 2015.
- Ann Whitford Paul Writing Picture Books Revised and Expanded Edition: A Hands-On Guide from Story Creation to Publication, 2018.
- Sebastian Frąckiewicz, Ten łokieć źle się zgina. Rozmowy o ilustracji, 2020.
- Robert Bringhurst, Elementarz stylu w typografii, Wyd. d2d.pl, Kraków 2018.
- Rudolf Arnheim, Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka, Wyd. Oficyna, Łódź 2004.

Inne materiały dydaktyczne:

- Przykłady ilustracji przygotowane przez wykładowcę Craig Mullins, Bronisław Linke.

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Generatywne formy audiowizualne	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujące umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna historię i sposób definiowania generatywnych form audiowizualnych.	K_W06, K_W18, K_W19
P_W02	Zna narzędzia wykorzystywane do tworzenia generatywnych firm audiowizualnych.	K_W13, K_W18
P_W03	Rozumie znaczenie sztucznej inteligencji w procesie powstawania współczesnych form audiowizualnych.	K_W18, K_W27
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi wykorzystać możliwości generatywnych form audiowizualnych do opracowania nowoczesnego rozwiązania artystycznego.	K_U20, K_U21, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do aktualizacji swojej wiedzy dotyczącej generatywnych form audiowizualnych i rozwoju sztucznej inteligencji.	K_K01
P_K02	Jest gotów do prezentowanie postawy otwartości w zakresie nowych technologii w grafice artystycznej i komputerowej, w tym uwzględniającej sztuczną inteligencję.	K_K02
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	Wprowadzenie do generatywnych form audiowizualnych. Podstawy teorii generatywnej sztuki	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
W2	Narzędzia do tworzenia generatywnych form audiowizualnych.	P_W02, P_U01, P_K01, P_K02
W3	Generatywna muzyka i dźwięk.	P_W02, P_U01, P_K01, P_K02
W4	Generatywna grafika i wideo.	P_W02, P_U01, P_K01, P_K02

W5	Interaktywność w generatywnych formach audiowizualnych. Synestezja i multisensoryczność	P_W03, P_U01, P_K01, P_K02
W6	Algorytmy i sztuczna inteligencja w generatywnych formach audiowizualnych.	P_W03, P_U01, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Przygotowanie się do zaliczenia przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Flasiński M., Wstęp do sztucznej inteligencji, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018. – Foster D., Generatywne głębokie uczenie : uczenie maszyn, jak malować, pisać komponować i grać, "APN PROMISE", Warszawa 2023. – Kurp F., Sztuczna inteligencja od podstaw, Helion, Gliwice 2023.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Wróbel K., O tym, jak sztuczna inteligencja nie zabiła sztuki, „Format” 92/2024, s. 74-78.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Narzędzia do tworzenia generatywnych form audiowizualnych (np. TouchDesigner, Max/MSP, Processing, SuperCollider, Pure Data, Vuo). – Materiały przygotowane przez prowadzącego.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia specjalnościowa – gry, efekty specjalne i technologie multimedialne 1	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, studia I stopnia	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	4 ECTS	
Wymiar godzin:	100 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą wnikliwy opis procesu realizacji projektu.	K_W24
P_W02	Ma wiedzę dotyczącą tworzenia projektów z zakresu nowych mediów oraz projektowania lokacji do gier kreowania wirtualnych scenografii, tworzenia concept art.	K_W18, K_W19, K_W20, K_W22, K_W24
P_W03	Posiada wiedzę warsztatową umożliwiającą techniczne przygotowanie projektu oraz wiedzę na temat historii narzędzi kreacji artystycznej i projektowej, która go interesuje.	K_W23, K_W24
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi dokonać analizy inspiracji stojących u podstaw wyboru tematu projektu	K_U10, K_U22
P_U02	Potrafi tworzyć skomplikowane i wielowarstwowe struktury projektowe i potrafi odpowiednio łączyć w projektach różne elementy składowe w spójną stylistycznie i technicznie całość.	K_U16, K_U17, K_U18, K_U20, K_U22
P_U03	Potrafi samodzielnie planować i realizować projekty z zakresu nowych mediów oraz projektowania lokacji do gier kreowania, wirtualnych scenografii, tworzenia concept art., posługując się odpowiednio dobranym oprogramowaniem.	K_U20, K_U21, K_U22, K_U23
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest świadomy odpowiedzialności za oryginalność własnego projektu.	K_K05
P_K02	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych decyzji w procesie projektowania własnej pracy w zakresie nowych mediów.	K_K07
P_K03	Jest gotów do przestrzegania zasad etyki zawodowej w tym: ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego, a także wymagania tego od innych.	K_K06
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu czyli przygotowania dwóch pierwszych rozdziałów pracy licencjackiego – projektu artystycznego.	P_W01, P_W02, P_W03
W2	Badania literaturowe studentów. Korekta indywidualna.	P_W01, P_W03
W3	Prezentacja przygotowanych prac.	P_W01, P_W02, P_W03

W4	Przegląd semestralny.	P_W01, P_W02, P_W03
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
T1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T2	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Korekta materiałów źródłowych oraz bibliografii. Omówienie zasad ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego w aspekcie tworzenia własnego projektu pracy dyplomowej.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T3	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T4	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Korekta materiałów źródłowych oraz bibliografii.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T5	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Wprowadzenie do autoprezentacji oraz pokazu projektu.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T6	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T7	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Korekta materiałów źródłowych oraz bibliografii.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T8	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Omówienie prezentacji projektu.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T9	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T10	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Omówienie prezentacji projektu.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T11	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Korekta materiałów źródłowych oraz bibliografii.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T12	Ocena końcowa. Dopuszczenie do obrony projektu.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac filmowych, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Adobe After Effects CC. Oficjalny podręcznik, Helion, 2021.		

- Jago M., *Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II*, Helion, 2019.
- Opracowanie zbiorowe, *Kino, film, psychologia*, Wydawnictwo Edukacyjne, 2018.
- Wellins M., *Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców*, Wojciech Marzec, 2015.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Block B., *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych*, Wojciech Marzec, 2020.
- Genew S., *Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy*, d2d.pl, 2022.
- Itten J., *Sztuka barwy*, d2d.pl, 2015.
- Mascelli J. V., *5 tajników warsztatu filmowego*, Wojciech Marzec, 2023.
- Popek S., *Barwy i Psychika*, UMCS Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2012.
- Reisz K., Gavin Millar, *Technika montażu filmowego*, Wojciech Marzec, 2022.
- Zausznica A., *Nauka o barwie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012.

Inne materiały dydaktyczne:

- Get to know After Effects <https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/getting-started-after-effects.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com>
- Work with compositions <https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/create-composition-animation.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com>
- Create and animate text <https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/creating-animating-text.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com>
- Repair video <https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/repair-video.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com>
- Build custom transitions <https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/create-custom-transitions.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com>
- Create visual effects <https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/create-video-visual-effects.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com>
- Create animated backgrounds <https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/create-animated-background.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com>
- Select and animate layers <https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/animate-group-layers.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com>
- Work with 3D <https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/work-in-3d.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com>
- Render your work <https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/render-video-composition.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com>

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Pracownia specjalnościowa – gry, efekty specjalne i technologie multimedialne 2	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, studia I stopnia	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	6 ECTS	
Wymiar godzin:	150 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Egzamin	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą wnikliwy opis procesu realizacji projektu.	K_W24
P_W02	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie projektów wizualizacji i animacji z uwzględnieniem szerokiego spektrum środków przekazu należących do gier, efektów wizualnych i technologii multimedialnych.	K_W24
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi dokonać analizy inspiracji stojących u podstaw wyboru tematu projektu.	K_U10
P_U02	Potrafi dokonać analizy i oceny nowych mediów ze względu na zastosowane techniki oraz kontekst artystyczny. Potrafi dobrać odpowiednie środki dla własnego projektu.	K_U02, K_U10, K_U17
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest świadomy odpowiedzialności za oryginalność własnego projektu.	K_K05
P_K02	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych decyzji w procesie projektowania własnej pracy w zakresie nowych mediów.	K_K07
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu czyli przygotowania całości pracy pisemnej będącej częścią projektu artystycznego.	P_W01, P_W02
W2	Badania literaturowe studentów. Korekta indywidualna.	P_W01
W3	Prezentacja przygotowanych prac.	P_W01, P_W02
W4	Dopuszczenie do obrony.	P_W01, P_W02
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
T1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T2	Poszukiwanie przedmiotu badań oraz celu badawczego. Prezentacja prac licencjackich – projektu artystycznego studentów (prace wideo). Poszukiwanie przedmiotu badań oraz celu badawczego. Konsultacje wstępnych tematów i projektów proponowanych przez poszczególnych studentów. Prezentacja projektów studentów z poprzednich lat jako pretekstu do dyskusji nad możliwymi tematami.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

T3	Poszukiwanie przedmiotu badań oraz celu badawczego. Prezentacja projektów studentów (animacje projektowanie lokacji, concept art, nowe media, video).	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T4	Wybór i formowanie problemu badawczego oraz hipotez badawczych. Korekta indywidualna.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T5	Tworzenie koncepcji rozwiązania problemu badawczego. Korekta indywidualna.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T6	Dobór metody i techniki realizacji projektu, korekta materiałów źródłowych oraz bibliografii.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T7	Korekta indywidualna. Praca własna studenta.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T8	Przegląd prac, korekta i dyskusja nad projektem.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T9	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac filmowych, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu: – Adobe After Effects CC. Oficjalny podręcznik, Helion, 2021. – Jago M., Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II, Helion, 2019. – Opracowanie zbiorowe, Kino, film, psychologia, Wydawnictwo Edukacyjne, 2018. – Wellins M., Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców, Wojciech Marzec, 2015.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Block B., Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych, Wojciech Marzec, 2020. – Genew S., Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, d2d.pl, 2022. – Itten J., Sztuka barwy, d2d.pl, 2015. – Mascelli J. V., 5 tajników warsztatu filmowego, Wojciech Marzec, 2023. – Popek S., Barwy i Psychika, UMCS Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2012. – Reisz K., Gavin Millar, Technika montażu filmowego, Wojciech Marzec, 2022. – Zausznica A., Nauka o barwie, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012.		
Inne materiały dydaktyczne: – Get to know After Effects https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/getting-started-after-effects.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com – Work with compositions https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/create-composition-animation.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com – Create and animate text https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/creating-animating-text.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com – Repair video https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/repair-video.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com – Build custom transitions https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/create-custom-transitions.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com – Create visual effects https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/create-video-visual-		

[effects.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com](https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/create-animated-background.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com)

- Create animated backgrounds <https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/create-animated-background.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com>
- Select and animate layers <https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/animate-group-layers.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com>
- Work with 3D <https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/work-in-3d.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com>
- Render your work <https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/render-video-composition.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com>

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Technologie multimedialne w projektowaniu reklamy i VFX	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Egzamin	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Zna podstawowe formy reklam i ich zastosowanie w promocji idei lub produktu.	K_W19
P_W02	Zna i rozumie mechanizmy generowania efektów specjalnych oraz zna metody ich generowania.	K_W22
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects w stopniu rozszerzonym w zakresie trackowania i korekcji barw.	K_U16
P_U02	Potrafi modyfikować materiał wideo zgodnie z założeniami projektu VFX.	K_U18
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja przykładów prac studentów.	P_W01, P_W02, P_K01
Wr2	Omówienie powszechnie projektowanych efektów specjalnych, green screen, planar tracking, camera tracking, color grading, fire and smoke symulation systems Object tracking.	P_W01, P_W02, P_K01
Wr3	Zadanie pierwsze: Wojna światów. Wprowadzenie do obszaru materiału wideo obiektów 3D.	P_W02, P_K01
Wr4	Omówienie cammera trackingu w Adobe After Effects i Blender. Modelowanie dla potrzeb reklamy i filmu.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr5	Korekta indywidualna oraz rozwiązywanie problemów w realizacji projektu.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr6	Praca nad projektem i korekta indywidualna tworzonych animacji.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01

Wr7	Przegląd i ocena realizacji pierwszego zadania semestralnego.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr8	Omówienie zasad realizacji drugiego zadania zaliczeniowego. Reklama Domu medialnego lub firmy post produkcyjnej.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr9	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr10	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr11	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr12	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr13	Korekta indywidualna. Prezentacja najwybitniejszych twórców multimedialnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do animacji, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, Wyd. d2d.pl, 2022. – Williams Richard E. The Animator's Survival Kit, Wyd. Faber & Faber, 2009. – Multimedia Learning, Wyd. Cambridge University Press, 2020.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Bruce Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych. Wydanie 4, Wyd. Wojciech Marzec, 2020.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Gitner Seth, Multimedia Storytelling for Digital Communicators in a Multiplatform World, Routledge 2022.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Projektowanie lokacji i efektów w Unreal Engine 1	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, studia I stopnia	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna i opisuje narzędzia transformacji w Unreal Engine 5.	K_W18, K_W24
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi uformować teren i stworzyć niezbędne źródła światła.	K_U24
P_U02	Potrafi przygotować siatkę mapowania do przygotowania tekstur w systemie PBR.	K_U24
P_U03	Potrafi stworzyć poziom lokacji i dostosować go do charakteru lokacji.	K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania swoich umiejętności w zakresie wyobraźni przestrzennej.	K_K05
P_K02	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac przestrzennych.	K_K07
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr1	Zapoznanie się zadaniami semestralnymi. Wykonie jednej spośród trzech określonych tematycznie lokacji: 1. Zamek hrabiego Drakuli. 2. Postapokaliptyczne miasto. 3. Średniowieczna wioska rybacka.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr2	Przedstawienie interfejsu silnika Unreal oraz podstawowych narzędzi transformacji obiektów	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr3	Narzędzia tworzenia terenu i naturalnego oświetlenia. Możliwość importu stworzonych assetów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr4	Teksturowanie w systemie PBR.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr5	Praca własna studentów i korekta indywidualna połączona z rozwiązywaniem problemów projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02

Wr6	Praca własna studentów i korekta indywidualna połączona z rozwiązywaniem problemów projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr7	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Praca and realizacją projektu lokacji przy wykorzystaniu Unreal Enginge 5.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Ernest Adam, Projektowanie gier. Podstawy, Helion 2010. – Totten Christopher W. Level Design: Processes and Experiences, A K Peters Ltd (Ma), 2022. – Greer Xury Sculpting the Blender Way: Explore Blender's 3D sculpting workflows and latest features, including Face Sets, Mesh Filters, and the Cloth brush 2020.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
–		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Albumy o sztuce.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Projektowanie lokacji i efektów w Unreal Engine 2	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, studia I stopnia	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Egzamin	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Zna metody i techniki służące tworzeniu poziom gry.	K_W14
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi sprawnie stworzyć systemy rozproszone w Niagara.	K_U24
P_U02	Potrafi przygotować siatkę kolizji obiektów.	K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania swoich umiejętności w zakresie wyobraźni przestrzennej.	K_K05
P_K02	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac przestrzennych.	K_K07
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr1	Zapoznanie się zadaniami semestralnymi. Przygotowaniem lokacji z użyciem systemu symulacji wody i VFX.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr2	Wprowadzenie do systemu Niagara ora systemu kolizji obiektów w Unreal Engine 5.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr3	Omówienie zadania zaliczeniowego. Przygotowanie poziomu do gry z możliwością interakcji obiektów i generowaniem Takich efektów jak płomień, flary itp.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr4	Omówienie zasad renderingu animacji i możliwości wykorzystania UE5 jako narzędzia do generowania wirtualnych scenografii.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr5	Praca własna studentów i korekta indywidualna połączona z rozwiązywaniem problemów projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr6	Praca własna studentów i korekta indywidualna połączona z rozwiązywaniem problemów projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

Wr7	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Praca and realizacją projektu.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Ernest A., Projektowanie gier. Podstawy, Helion 2010. – Totten Ch. W., Level Design: Processes and Experiences, A K Peters Ltd (Ma), 2022.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Greer Xury, Sculpting the Blender Way: Explore Blender's 3D sculpting workflows and latest features, including Face Sets, Mesh Filters, and the Cloth brush 2020.		
Inne materiały dydaktyczne:		
–		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Systemy cząsteczkowe w projektowaniu motion graphics 1	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu podstawowe systemy emisji cząsteczek, rodzaje emiterów.	K_W21
P_W02	Zna w zaawansowanym stopniu Rozumie mechanizmy symulowania zjawisk fizycznych i atmosferycznych.	K_W22
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi projektować systemy emisji płynów oraz ognia.	K_U16
P_U02	Potrafi modyfikować rodzaje emiterów dla potrzeb specjalnych form emisji.	K_U18
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Pr. 1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja przykładów prac studentów.	P_W01, P_W02, P_K01
Pr. 2	Omówienie systemów cząsteczkowych w programach Blender, Autodesk 3ds max, Houdini, Unreal Engine 5.5.	P_W01, P_K01
Pr. 3	Zadania Semestralne. Zaprojektowanie lokacji z systemem wody (jezioro, rzeka wodospad). Dodatkowo lokacja powinna zawierać emiter ognia oraz system eksplozji. Projekt winien zawierać również symulację wiatru, pól siłowych.	P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 4	Omówienie zagadnień związanych z fizyką procesów atmosferycznych i wybuchów.	P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 5	Korekta indywidualna oraz rozwiązywanie problemów w realizacji projektu.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 6	Praca nad projektem i korekta indywidualna tworzonych animacji.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 7	Przegląd i ocena realizacji pierwszego zadania semestralnego.	P_U01, P_U02, P_K01

Pr. 8	Omówienie zasad realizacji drugiego zadania zaliczeniowego. Reklama Domu medialnego lub firmy post produkcyjnej	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 9	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 10	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 11	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 12	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 13	Korekta indywidualna. Prezentacja najwybitniejszych twórców multimedialnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do animacji, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, Wyd. d2d.pl, 2022. – Williams Richard E. The Animator's Survival Kit, Wyd. Faber & Faber, 2009. – Multimedia Learning, Wyd. Cambridge University Press, 2020.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Bruce Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych. Wydanie 4, Wyd. Wojciech Marzec, 2020.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Gitner Seth, Multimedia Storytelling for Digital Communicators in a Multiplatform World, Routledge 2022.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Systemy cząsteczkowe w projektowaniu motion graphics 2	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Zna podstawowe formy reklam i ich zastosowanie w promocji idei lub produktu.	K_W19
P_W02	Rozumie mechanizmy proceduralnego tworzenia obiektów i efektów.	K_W22
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się w stopniu podstawowym językiem VEX i tworzyć Geometry Nodes w programach Houdini i Blender.	K_U16
P_U02	Potrafi modyfikować materiał wideo zgodnie z założeniami projektu VFX.	K_U18
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Pr. 1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja przykładów prac studentów.	P_W01, P_W02, P_K01
Pr. 2	Omówienie podstaw systemów proceduralnych oraz przykładów ich zastosowania.	P_W02, P_K01
Pr. 3	Zadanie pierwsze: Kampania reklamowa napojów gazowanych, kosmetyków oraz samochodu konceptualnego. Wszystkie kampanie zawierać muszą: oryginalne logo, trzy trzydziestosekundowe filmy reklamowe z użyciem systemów proceduralnych, plakat.	P_W01, P_K01
Pr. 4	Podstawy Vex w Houdini.	P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 5	Geometry Nodes w Blender. ChatGpt 4.0 w tworzeniu nowych narzędzi w Houdinim i Blenderze.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 6	Praca nad projektem i korekta indywidualna tworzonych animacji.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 7	Praca nad projektem i korekta indywidualna tworzonych animacji.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 8	Praca nad projektem i korekta indywidualna tworzonych animacji.	P_U01, P_U02, P_K01

Pr. 9-13	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do animacji, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_U01, P_U02, P_K01
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, Wyd. d2d.pl, 2022. – Williams Richard E. The Animator's Survival Kit, Wyd. Faber & Faber, 2009. – Multimedia Learning, Wyd. Cambridge University Press, 2020.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Bruce Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych. Wydanie 4, Wyd. Wojciech Marzec, 2020.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Gitner Seth, Multimedia Storytelling for Digital Communicators in a Multiplatform World, Routledge 2022.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Concept Art 1	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, studia I stopnia	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą projektowanie postaci, środowisk, obiektów, storyboardów.	K_W24
P_W02	Zna i rozumie metody malowania różnego rodzaju materii i struktur techniką malarstwa cyfrowego.	K_W06
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Photoshop, Krita czy Procreate.	K_U16
P_U02	Potrafi wykonać ilustracje w stylu digital painting o wysokiej wartości estetycznej.	K_U20, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
P_K02	Jest gotów do zmierzenia się z wylosowanym zagadnieniem do opracowania.	K_K05
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
T1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Przedstawienie tematyki ćwiczeń (12 materiałów oraz zadanie na postać/środowisko/obiekt/storyboard). Prezentacja przykładów prac studentów. Wylosowanie dodatkowych materiałów do namalowania w zadaniu 1.	P_W01, P_W02, P_K02
T2	Narzędzia malarstwa cyfrowego- pędzle, metody ich tworzenia, ich zastosowanie. Malowanie różnego rodzaju materii- uniwersalne metody.	P_W02, P_U01
T3	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład pokazujący metody malowania takich materii jak: skała, ogień, woda, drewno. Poruszenie tematu indywidualnego stylu w digital paintingu.	P_W02, P_K01, P_U01
T4	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat proporcji i anatomii postaci.	P_K01, P_U01
T5	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat projektowania postaci z prostych brył.	P_K01, P_U01
T6	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Poprawki prac przed zaliczeniem 1 zadania.	P_K01, P_U01, P_K02

T7	Przegląd i ocena realizacji pierwszego zadania semestralnego.	P_W02, P_K01, P_K02
T8	Omówienie zasad realizacji drugiego zadania zaliczeniowego. Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat sylwetowego projektowania postaci, jej cieniowania i konturowania.	P_W01, P_U01, P_U02
T9	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat głębi w projektowaniu środowiska, korzystaniu z form szkicowych.	P_U01 P_U02
T10	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat malowania obiektów, wykorzystania do ich kreacji grafiki 3D.	P_K01, P_U01, P_U02
T11	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat tworzenia storyboardów do animacji.	P_K01, P_U01, P_U02
T12	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat perspektywy w środowisku architektonicznym.	P_K01, P_U01, P_U02
T13	Kompozycja i dynamika w pracach.	P_W01
T14	Przegląd prac semestralnych, ostatnie korekty przed egzaminem.	P_K01
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Andrew Loomis, <i>Figure Drawing for all it's worth</i>, 2011. – John Hart, <i>The Art of the Storyboard: Storyboarding for Film, TV and Animations</i>, 1999 – Scott Robertson, Thomas Bertling, <i>How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination</i>, 2013.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Andrew Loomis, <i>Drawing the Head and Hands</i>, 2011..		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Elliot J.Lilly, <i>Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students</i>, 2015.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Concept Art 2	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, studia I stopnia	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą projektowanie postaci, środowisk, obiektów, dynamicznych ilustracji.	K_W24
P_W02	Zna anatomię głowy i twarzy, posiada wiedzę na temat różnych jej ekspresji.	K_W24
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Photoshop, Krita czy Procreate.	K_U16
P_U02	Potrafi wykonać szkice koncepcyjne wybranych postaci.	K_U20, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
P_K02	Jest gotów do działania w sposób otwarty na style malarskie i ilustracyjne.	K_K05
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
T1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Przedstawienie tematyki ćwiczeń (12 szkiców ekspresji twarzy oraz zadanie na postać/środowisko/obiekt/keyframe design). Prezentacja przykładów prac studentów.	P_W01, P_W02, P_K02
T2	Indywidualne korekty prac. Wykład rysowanie anatomii głowy w perspektywie.	P_W02, P_U01, P_U02
T3	Indywidualne korekty prac. Wykład rysowanie mimiki twarzy, hiperbolizacja.	P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
T4	Indywidualne korekty prac. Wykład metody szkicowania.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T5	Indywidualne korekty prac. Wykład stylizowane postaci kontra realistyczne.	P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

T6	Indywidualne korekty prac.	P_K01, P_K02
T7	Zaliczenie zadania na 12 ekspresji twarzy.	P_W02, P_K01, P_K02
T8	Indywidualne rozmowy, pomysły na zadanie 2. Potęga szkiców w skali szarości dla odnalezienia balansu i kompozycji w ilustracji.	P_K01, P_U01, P_U02
T9	Indywidualne korekty prac. Zaawansowane techniki rysowania postaci, brushwork.	P_K01, P_U01, P_U02
T10	Indywidualne korekty prac. Tricki i chwytaki jak szybciej i efektywniej malować środowiska.	P_K01, P_U01, P_U02
T11	Indywidualne korekty prac. Keyframe design- czyli jak stworzyć dynamikę w ilustracji. O sztuce szkiców konceptualnych.	P_K01, P_U01, P_U02
T12	Indywidualne korekty prac. Jak i rysować i malować ubrania.	P_K01, P_U01, P_U02
T13	Indywidualne korekty prac. Tworzenie własnych pędzli.	P_K01, P_U01, P_U02
T14	Przegląd prac semestralnych. Termin zero.	P_W01, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Andrew Loomis, <i>Figure Drawing for all it's worth</i>, 2011. – John Hart, <i>The Art of the Storyboard: Storyboarding for Film, TV and Animations</i>, 1999. – Scott Robertson, Thomas Bertling, <i>How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination</i>, 2013.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Andrew Loomis, <i>Drawing the Head and Hands</i>, 2011.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Elliot J.Lilly, <i>Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students</i>, 2015.		

OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
NAZWA PRZEDMIOTU:	Generatywne formy audiowizualne	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Grafika, I stopień	
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY	
Rodzaj modułu kształcenia:	Specjalnościowy / kształtujące umiejętności praktyczne	
Punkty ECTS:	2 ECTS	
Wymiar godzin:	50 h	
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia:	Zaliczenie z oceną	
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna historię i sposób definiowania generatywnych form audiowizualnych.	K_W06, K_W18, K_W19
P_W02	Zna narzędzia wykorzystywane do tworzenia generatywnych firm audiowizualnych.	K_W13, K_W18
P_W03	Rozumie znaczenie sztucznej inteligencji w procesie powstawania współczesnych form audiowizualnych.	K_W18, K_W27
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi wykorzystać możliwości generatywnych form audiowizualnych do opracowania nowoczesnego rozwiązania artystycznego.	K_U20, K_U21, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do aktualizacji swojej wiedzy dotyczącej generatywnych form audiowizualnych i rozwoju sztucznej inteligencji.	K_K01
P_K02	Jest gotów do prezentowanie postawy otwartości w zakresie nowych technologii w grafice artystycznej i komputerowej, w tym uwzględniającej sztuczną inteligencję.	K_K02
TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	Wprowadzenie do generatywnych form audiowizualnych. Podstawy teorii generatywnej sztuki	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
W2	Narzędzia do tworzenia generatywnych form audiowizualnych.	P_W02, P_U01, P_K01, P_K02
W3	Generatywna muzyka i dźwięk.	P_W02, P_U01, P_K01, P_K02
W4	Generatywna grafika i wideo.	P_W02, P_U01, P_K01, P_K02
W5	Interaktywność w generatywnych formach audiowizualnych. Synestezja i multisensoryczność	P_W03, P_U01, P_K01, P_K02

W6	Algorytmy i sztuczna inteligencja w generatywnych formach audiowizualnych.	P_W03, P_U01, P_K01, P_K02
Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Przygotowanie się do zaliczenia przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_K01, P_K02
LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
– Flasiński M., Wstęp do sztucznej inteligencji, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018. – Foster D., Generatywne głębokie uczenie : uczenie maszyn, jak malować, pisać komponować i grać, "APN PROMISE", Warszawa 2023. – Kurp F., Sztuczna inteligencja od podstaw, Helion, Gliwice 2023.		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
– Wróbel K., O tym, jak sztuczna inteligencja nie zabiła sztuki, „Format” 92/2024, s. 74-78.		
Inne materiały dydaktyczne:		
– Narzędzia do tworzenia generatywnych form audiowizualnych (np. TouchDesigner, Max/MSP, Processing, SuperCollider, Pure Data, Vuo). – Materiały przygotowane przez prowadzącego.		