

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>ANIMACJA / SPECJALIZACJA</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>KIERUNKOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Nauka myślenia projektowego w kontekście obrazu ruchomego, operowania strukturą narracyjną, montażem filmowym. Pozyskanie umiejętności kształtowania postaci i sytuacji skutecznie komunikujących treść. Nauka obserwacji rzeczywistości i przekładania doświadczenia percepcyjnego na projektowanie ruchu. Uświadomienie potencjału ruchu jako czynnika stylistycznego.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Studium ruchu; stylizacja ruchu na bazie obserwacji; operowanie przekształceniem formy w czasie, praca z kinetycznym liternictwem; projektowanie komunikatu i opowiadanie historii poprzez odpowiednie kadrowanie, montaż, timing, użycie dźwięku; prowadzenie uwagi widza poprzez decyzje dot. kompozycji, koloru i rodzaju ruchu.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01, K_W03, K_W04, K_W06, K_W07, K_W08
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U13, K_U14
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K02, K_K06, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07, K_K08
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</b> czas łączny 120 ECTS 24	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>FOTOGRAFIA I i II rok</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>KIERUNKOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Zajęcia mają na celu przygotowanie studentów do samodzielnej pracy w warunkach studyjnych oraz plenerowych, poszerzenie dotychczasowej wiedzy z szeroko rozumianej dziedziny artystycznej jaką jest Fotografia, osiągnięcie wysokich umiejętności wypowiedzi w obrębie omawianej dyscypliny, umiejętność odczytywania i transponowania na język fotograficzny zjawisk występujących w otaczającej nas rzeczywistości, a także wykształcenie indywidualnego języka artystycznego w obrębie szeroko rozumianych technik fotograficznych.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Nadrzędnym celem pracowni jest kształcenie studentów w szeroko rozumianej dyscyplinie artystycznej jaką jest Fotografia. Na etapie propedeutycznym studenci otrzymują podstawową wiedzę teoretyczną i praktyczną. Program Pracowni zakłada otwartość w doborze środków wyrazu oraz swobodę w budowaniu obrazu fotograficznego, eksperymentując, łamiąc istniejące stereotypy i balansując na granicy przeciwieństw. Zajęcia rozpoczynamy od prostych ćwiczeń, dialog z tradycją, eksperyment, praca w studiu fotograficznym oraz w ciemni, technika klasyczna, analogowa oraz cyfrowa plus podstawowa edycja.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01, K_W03, K_W04, K_W05, K_W07
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U09, K_U11, K_U12, K_U13, K_U14,
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07, K_K08

<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</b>	

Nazwa przedmiotu	<b>GRAFIKA PROJEKTOWA / PROJEKTOWANIE KSIĄŻKI I PUBLIKACJI CYFROWYCH / SPECJALIZACJA</b>
Typ przedmiotu	<b>KIERUNKOWY</b>
Krótki opis (cel zajęć)	Umiejętność świadomego korzystania z warsztatu typograficznego; umiejętność budowania narracji obrazem; kreatywnego poszukiwania rozwiązań twórczych w obrębie projektownia książki, a także przeprowadzenia pogłębionego rearchu jako niezbędnego etapu w pracy projektanta.
Ramowe treści programowe	Realizowane zadania wprowadzają w anatomię i morfologię książki; poruszają zagadnienia typografii, zasady kompozycji, a jednocześnie zachęcają do analizy tekstu, budowania narracji oraz autorskiej interpretacji graficznej. Studenci poznają podstawy projektowania książki poprzez naukę operowania językiem obrazu i komponowania go z typografią. Kolejne zadania wprowadzają w zasady projektowania obszerniejszych publikacji.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	K_W01, K_W02, K_W04, K_W05, K_W06, K_W08
UMIEJĘTNOŚCI	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13, K_U14, K_U15
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07, K_K08
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>GRAFIKA WARSZTATOWA / PODSTAWY GRAFIKI WARSZTATOWEJ</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>KIERUNKOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Zadaniem pracowni jest zapoznanie studentów z artystyczną grafiką warsztatową jako integralną dziedziną sztuki oraz zaznajomienie ich z możliwościami i zasadami funkcjonowania warsztatu graficznego. Nauka techniki druku wypukłego i wklęsłego nie jest głównym celem pracowni, ale stanowi jej najważniejsze narzędzie metodyczne. Z dydaktycznego punktu widzenia jest to pracownia o charakterze propedeutycznym. Jest to ważne, ponieważ nadrzędnym celem pracowni jest właśnie zainteresowanie studentów grafiką warsztatową i rozbudzenie ich chęci do pogłębiania tej wiedzy w późniejszych latach.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Jednym z najważniejszych zadań pracowni jest uświadomienie studentom procesu jako uporządkowanego w czasie ciągu zmian i stanów zachodzących po sobie, który jest nierozdzielnie związany ze sztuką graficzną. Dlatego w trakcie zajęć obowiązywać będzie następujący porządek: wybór tematu, praca koncepcyjna w oparciu o szkice, system korekt dający możliwość wyeliminowania błędów i wreszcie rozpoczęcie pracy w warsztacie graficznym. Właśnie tu uczestnicy zajęć dowiadują się jak przygotować matrycę, poznają narzędzia graficzne, rodzaje farb i papiery. Uczą się jak w bezpieczny sposób używać wyposażenie pracowni. Podczas zajęć utrzymanych w formie ćwiczeń studenci poznają klasyczne techniki druku wypukłego i wklęsłego na przykładzie linorytu, suchej igły, akwaforty i akwatinty.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01, K_W02, K_W04, K_W05, K_W06, K_W08, K_W11
<b>UMIĘJĘTNOŚCI</b>	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13, K_U14, K_U15
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07, K_K08
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>GRAFIKA WARSZTATOWA / PRACOWNIA INTERDYSCYPLINARNA TECHNIK KLASYCZNYCH / SPECJALIZACJA</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>KIERUNKOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Kształtowanie różnorodnych postaw artystycznych, rozwijanie kreatywnego sposobu myślenia w oparciu o elementy warsztatu graficznego. Przekazywanie doświadczeń oraz wiedzy na temat współczesnej sztuki graficznej. Otwarcie na eksperymenty, wprowadzanie nowych narzędzi, technologii czy materiałów. Współpraca i wymiana interdyscyplinarna w ramach przeprowadzanych badań i tworzenia projektów artystycznych.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Odwołując się do potencjału matrycy graficznej jako zakodowanego wzoru, studenci tworzą zadania, projekty wykorzystując elementy technik klasycznych; linorytu, intaglio (akwaforta, akwatinta) czy techniki przedruku anastatycznego. Technologia w zakresie klasycznej grafiki tworzy także przestrzeń dla współczesnych badań i eksperymentów. Interdyscyplinarny charakter pracowni oraz studiowanie klasycznych metod, skupia się na idei łączenia tradycji z nowoczesnością na różnych poziomach opracowywania dzieła. Studiowanie i rozwijanie technik transferu grafiki na porcelanę w połączeniu z nowymi technologiami niesie ze sobą innowacyjny potencjał, który można wykorzystać do nowoczesnych rozwiązań artystycznych na styku dwóch dziedzin ceramiki i grafiki.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01, K_W02, K_W04, K_W05, K_W06, K_W08
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13, K_U14, K_U15
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07, K_K08
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</b>	



<b>Nazwa przedmiotu</b>	GRAFIKA WARSZTATOWA / GRAFIKA KONCEPCYJNA I INTERMEDIALNA III - V ROK
<b>Typ przedmiotu</b>	KIERUNKOWY
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	<p>Rozwijanie umiejętności swobodnego wykorzystywania warsztatu graficznego do wyrażania koncepcji artystycznych studenta, tworzenia instalacji graficznych z wykorzystaniem form intermedialnych. Zajęcia mają rozszerzać twórcze zainteresowania studenta, wzbogacać jego osobowość artystyczną, rozwijać wyobraźnię i zainteresowanie sztuką.</p> <p>Przygotowanie studenta do twórczego posługiwania się złożonym technologicznie współczesnym i tradycyjnym warsztatem graficznym. Łączenie tradycyjnych technik graficznych z metodami druku cyfrowego, serigrafii i elementami nowych mediów.</p> <p>Rozwijanie kreatywnej i artystycznej wrażliwości studenta, jego rozwój intelektualny, kształtowanie jego indywidualności artystycznej oraz przekazywanie wiedzy w zakresie współczesnych środków wykorzystywanych w grafice artystycznej.</p>
<b>Ramowe treści programowe</b>	<p>Współczesne i klasyczne metody druku stosowane w grafice artystycznej. Wykorzystanie współczesnego warsztatu graficznego /druku cyfrowego, druku UV, serigrafii, transferu między technikami / w korelacji z tradycyjnymi technikami druku wklęsłego i wypukłego jako istotny bodziec kreacyjny w procesie dydaktycznym i twórczym.</p> <p>Poszerzenie zakresu pojmowania i oddziaływania współczesnej grafiki, zmiana jej definicji, problem zastosowania niematerialnej matrycy, cyfrowa technologia jako źródło kreacji, grafika wielkoformatowa i jej miejsce w przestrzeni publicznej, użycie grafiki artystycznej do pokazów multimedialnych i instalacji graficznych.</p>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01, K_W02, K_W04, K_W05, K_W06, K_W08
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13, K_U14, K_U15
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07, K_K08
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>GRAFIKA WARSZTATOWA /GRAFIKA ALTERNATYWNA I TECHNIKI OFFSETOWE / SPECJALIZACJA</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>KIERUNKOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Nabywanie umiejętności tworzenia szeroko pojętego obrazu graficznego na bazie warsztatu graficznego technik offsetowych oraz grafiki alternatywnej. Przygotowanie do podejmowania decyzji artystycznych w obrębie sztuk plastycznych w czasie procesu powstawania dzieła.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Rozwijanie twórczej kreatywności o zadania tematyczne i technologiczne. Poszukiwanie indywidualności twórczej i nabywanie umiejętności jej wyrażania w grafice artystycznej za pomocą technik graficznych alternatywnych i offsetowych.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01, K_W02, K_W04, K_W05, K_W06, K_W08
<b>UMIĘJĘTNOŚCI</b>	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13, K_U14, K_U15
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07, K_K08
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>HISTORIA PROJEKTOWANIA GRAFICZNEGO</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>TEORETYCZNY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Zapoznanie studentów z historią grafiki projektowej jako dyscypliny związanej z rozwojem i ewolucją form wizualnych, procesów komunikacyjnych oraz technologii reprodukcji obrazu na tle przemian kulturowych i cywilizacyjnych od początku XIX wieku do współczesności. Rozumienie procesów i mechanizmów stojących za rozwiązaniami projektowymi, umiejętność rozpoznania i opisu etapów rozwoju szkół, stylów i metod projektowania na przestrzeni ostatnich 200 lat. Nabycie przez studentów wiedzy dotyczącej celów stawianych projektantowi i metod ich osiągania na podstawie omówienia biografii oraz dorobku najwybitniejszych projektantów graficznych.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Historia grafiki projektowej od momentu jej narodzin jako samodzielnej dyscypliny, obejmującej dziedziny projektowania ściśle związanych z reklamą, grafiką wydawniczą, typografią, propagandą polityczną i agitacją społeczną.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W03, K_W05, K_W06, K_W07, K_W09, K_W10, K_W11
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	K_U09, K_U12, K_U13, K_U15, K_U16
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07, K_K08
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>GRAFIKA PROJEKTOWA / ILUSTRACJA / SPECJALIZACJA</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>KIERUNKOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Projektowanie ilustracji książkowej i narracji wizualnej, umiejętność wyboru właściwej techniki przekazu; doskonalenie umiejętności doboru środków artystycznych adekwatnych do wyrażanej treści.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Kształtowanie umiejętności oryginalnej, własnej wypowiedzi artystycznej; umiejętności świadomego korzystania z warsztatu grafika. Różnorodność technik i stylów narracji wizualnych. Pokrewieństwo narracji wizualnej w książce z narracją filmową. Rola montażu i wyboru techniki. W kształtowaniu języka narracji wizualnej. Typografia jako immanentny element narracji w książce. Warsztaty z książki obrazkowej
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<b>K_W01, K_W02, K_W04, K_W05, K_W06, K_W08</b>
<b>UMIĘJĘTNOŚCI</b>	<b>K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13, K_U14, K_U15</b>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<b>K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07, K_K08</b>
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</b>	

## Karta opisu przedmiotu

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>lektorat – język nowożytny od poziomu A1 do poziomu B2</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>podstawowy</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Nauka języka obcego od poziomu podstawowego do poziomu wymaganego na zakończenie studiów pierwszego stopnia w zakresie podstawowych sprawności, zgodnie z Europejskim Systemem Opisu Kształcenia Językowego. Osiągnięcie umiejętności tworzenia wypowiedzi ustnej i pisemnej oraz interakcji i mediacji na tematy ogólne i związane z problematyką studiów. Rozwijanie kompetencji różnokulturowych.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Rozwijanie i opanowanie sprawności rozumienia ze słuchu, czytania ze zrozumieniem, sprawności mówienia i pisania, reagowania ustnego i pisemnego, przetwarzanie tekstu. Wprowadzanie zagadnień związanych z socjokulturą obszaru nauczanego języka.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	a. lingwistyczna, w tym kompetencje: leksykalna, gramatyczna, fonologiczna, semantyczna, ortograficzna oraz b. socjokulturowa
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	Od prostych wypowiedzi na poziomie A1 do dość swobodnego i spontanicznego porozumiewania się w języku obcym, wyrażania się w jasny i szczegółowy sposób na wiele tematów, w szczególności związanych z sprawami życia codziennego, edukacją, pracą zawodową, kulturą i sztuką  Rozumienie wypowiedzi, prezentacji o tematyce ogólnej i specjalistycznej (w określonym zakresie), precyzyjne formułowanie swoich poglądów i argumentów. <b>P65_UK P7S_UK</b>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	wykorzystywanie nabytej w czasie nauki wiedzy o społeczeństwie i kraju, w którym język obcy jest używany, akceptowanie różnych postaw i opinii, współpraca w grupie i wyznaczanie zadań sobie oraz innym
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</b>	

## Karta opisu przedmiotu

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>lektorat – język nowożytny na poziomie B2+</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>podstawowy</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Rozwijanie i doskonalenie kompetencji osiągniętych na poziomie B2 z uwzględnieniem języka specjalistycznego właściwego dla danego kierunku studiów oraz ogólnoakademickiego, umożliwiającego sprawne funkcjonowanie w środowisku akademickim i zawodowym. Wykorzystanie zdobytych umiejętności i wiedzy do dalszego doskonalenia kompetencji językowych. Doskonalenie umiejętności pracy z tekstem fachowym.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Doskonalenie sprawności: rozumienia ze słuchu, czytania ze zrozumieniem, mówienia i pisania, reagowania ustnego i pisemnego, przetwarzanie tekstu poszerzonych o terminologię związaną ze sztukami pięknymi i specjalnościami pokrewnymi.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	a. lingwistyczna, w tym kompetencje: leksykalna, gramatyczna, fonologiczna, semantyczna, ortograficzna oraz b. socjokulturowa
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	Rozumienie wypowiedzi ustnych i pisemnych, wykładów, prezentacji o tematyce specjalistycznej, formułowanie rozbudowanych wypowiedzi, przejrzyste wyrażanie swoich poglądów i argumentów.  Wykorzystywanie w nauce języka nowych technologii i umiejętne korzystanie ze źródeł informacji. <b>P65_UK P75_UK</b>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	Wykorzystywanie nabytej w czasie nauki wiedzy z zakresu tematyki ogólnej i specjalistycznej w pracy indywidualnej i zespołowej, również w środowisku różnokulturowym.
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</b>	

## **KARTY OPISÓW PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH**

MIĘDZYWYDZIAŁOWA KATEDRA HISTORII I TEORII SZTUKI – MKHiTS

(od roku akademickiego 2022/2023 – MIĘDZYWYDZIAŁOWA SAMODZIELNA KATEDRA  
KSZTAŁCENIA TEORETYCZNEGO – MSKKT)

p.o. kierownik: Magdalena Sołtys

<b>Nazwa przedmiotu: HISTORIA SZTUKI</b>	
<b>Typ przedmiotu:</b> teoretyczny	
<b>Krótki opis (cel zajęć):</b>  Zamierzonym efektem kilkusemestralnego kursu jest przyswojenie przez osoby studiujące wiedzy z zakresu historii sztuki, „opatrzenie” w zasobie dzieł ważnych dla kultury powszechnej i polskiej, zrozumienie procesów kulturotwórczych, na gruncie których powstały te dzieła oraz związane z nimi pojęcia/terminy, żywe – sensowne i kreatywne – powiązanie ich ze współczesną kulturą (wizualną). A także wyrobienie u studentów umiejętności krytycznego, analitycznego odbioru sztuki.  <i>(Przyświecają temu założenia:</i> – <i>dzieła to konstrukty tworzone w określonych uwarunkowaniach i kontekstach historycznych, politycznych i gospodarczych, kulturowych i społecznych;</i> – <i>dzieła są ze sobą powiązane na prawach formalnych/stylistycznych i treściowych/narracyjnych – asocjują;</i> – <i>historia sztuki to proces, dzieje dzieła sztuki to proces;</i> – <i>w historii sztuki (dziejach kultury artystycznej) kluczowa jest figura artysty – usankcjonowana odbiorem społecznym;</i> – <i>uczymy artystów (wizualnych), artystów-projektantów i artystów-konserwatorów dzieł sztuki, dostosowując model uczenia do charakteru ich umysłowości i wrażliwości, predylekcji percepcyjnych i wyobraźniowych, projektowanych ścieżek karier; opowiadając o wizualności, plastyce, używamy środków unaoczniających i uplastyczniających przekaz;</i> – <i>zderzając się w doświadczeniu dydaktycznym z negatywnymi efektami anachronicznego lub nieudolnego sposobu nauczania historii sztuki w szkole średniej i różnego stopnia deficytami wiedzy z niej wyniesionymi, stosujemy naprawcze zabiegi dydaktyczne).</i>  Wykład.	
<b>Ramowe treści programowe:</b>  Na treści programowe składa się wybór najistotniejszych dzieł i zjawisk sztuki powszechnej i polskiej, podstawowe pojęcia/terminy z zakresu historii sztuki, od prehistorii do współczesności.	

Treści te należą do nauk o sztuce – historii i teorii sztuki; w zaawansowanym stopniu (właściwym dla poziomu 6 PRK) do podstawowej wiedzy ogólnej.

*(Przykład uszczegółwiający – ramowe treści programowe w obrębie modelu nauczania MKHiTS/MSKKT: w miarę możliwości treści te odchodzą od schematycznej periodyzacji i atomizacji zjawisk oraz klasyfikowania ich w ramach stylów definiowanych w oparciu o kategorie nieprzystające do złożonych i polifonicznych procesów kulturotwórczych; co odpowiada nowoczesnym perspektywom metodologicznym. Istotnym założeniem jest częściowe odejście od toku narracji opartego na liniowym (osiowym), a także typograficznym, uszeregowaniu materiału, by stale tworzyć paralele pomiędzy zjawiskami przynależnymi do odległych epok lub centrów artystycznych i współczesnymi/nowoczesnymi przejawami sztuki, wykazując pokrewieństwa ze względu na formę, temat, problemy warsztatowe, postawę twórczą, typ ekspresji. Wykłady charakteryzują się zmienną strukturą, a poszczególne partie materiału prezentowane są w różnych ujęciach, koncentrując się na wnikliwej analizie wybranych dzieł w celu uświadomienia osobom studiującym złożonej sieci powiązań programów ikonograficznych, uwarunkowań technologicznych i warsztatowych, czy sieci powiązań socjotopograficznych – pomiędzy wykonawcami, twórcami programów ideowych czy inwestorami; w innych zaś przypadkach wykłady stanowią bardziej panoramę epok lub szerszych zagadnień.*

*Wieloletnie doświadczenia dydaktyczne teoretyków MKHiTS w zakresie nauczania historii sztuki w ASP w Warszawie i miękkie przeobrażenia metody dydaktycznej przyniosły □koncentryczno-wahadłowy, asocjacyjny model nauczania historii sztuki w uczelni artystycznej – ASP w Warszawie).*

**Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:**

**WIEDZA**

Student zna, rozumie:

1. wybrane, najważniejsze zjawiska sztuki, style, kierunki, kanon dzieł i ich twórców, techniki/media (w ujęciu całościowym), sposoby analizy/interpretacji – w uporządkowaniu, z przykładami istotnych publikacji;
2. podstawowe, stosowne terminy/pojęcia;
3. historyczny charakter formowania się idei artystycznych – główne linie rozwojowe sztuk plastycznych; podstawowe ich uwarunkowania i konteksty polityczne, gospodarcze i społeczne, procesy kulturotwórcze, na gruncie których powstały dzieła i zjawiska sztuki, oraz zależności i asocjacje pomiędzy nimi;
4. merytoryczne powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.

K\_W03, K\_W05, K\_W06, K\_W07, K\_W09, K\_W10, K\_W11

**UMIĘJĘTNOŚCI**

Student potrafi:

1. rozpoznawać wybrane, najważniejsze dzieła i ich twórców oraz zjawiska sztuki, dokonywać opisu, klasyfikacji i kojarzenia dzieł (...) według przedstawionych kryteriów;
2. powiązać dzieła i zjawiska sztuki z szerszym kontekstem historycznym, kulturowym, społecznym, gospodarczym, ideologicznym;

3. swobodnie i poprawnie stosować pojęcia/terminy historii sztuki – sprawnie komunikować się z otoczeniem, odbiorcami o kompetencjach „człowieka kulturalnego”, używając terminologii specjalistycznej; także biorąc udział w debacie;
4. świadomie wykorzystywać zsyntetyzowaną wiedzę i poznane modele analizy/interpretacji w bieżącym odbiorze dzieł dawnych i najnowszych, także w ujęciu krytycznym i problemowym, oraz odniesieniu do własnej osoby; trafnie dobierać informacje, źródła i metody analizy;
5. samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.

K\_U09, K\_U12, K\_U13, K\_U15, K\_U16

### **KOMPETENCJE SPOŁECZNE**

Student jest zdolny do:

1. docenienia znaczenia sztuki dawnej – i szerzej dziedzictwa kulturowego – dla współczesności, propagowania sensu jej poznawania i konieczności jego zachowania dla przyszłych pokoleń;
2. zoperacjonalizowania wiedzy i umiejętności wyniesionych z kursu historii sztuki na rzecz samodzielnego podejmowania niezależnych prac, także uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym;
3. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów;
4. krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści.

K\_K01, K\_K02, K\_K04, K\_K05, K\_K06, K\_K08

**Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)**

Dla I roku:

<b>Nazwa przedmiotu: SŁOWNIK SZTUKI WSPÓŁCZESNEJ I NOWOCZESNEJ</b>	
<b>Typ przedmiotu:</b> teoretyczny	
<b>Krótki opis (cel zajęć):</b>  Zajęcia mają na celu wyposażyć osoby studiujące w podstawową i panoramiczną wiedzę z zakresu sztuki powszechnej i polskiej XX i XXI wieku – tj. współczesnej/nowoczesnej (sztuk plastycznych/wizualnych – sztuk <i>czystych</i> , nowych mediów: multimediiów i intermediiów, sztuk użytkowych...) oraz zapoznać ich ze stosownymi pojęciami/terminami, różnymi szkołami interpretacji sztuki, także w szerszym kontekście kultury wizualnej.  Wykład.	
<b>Ramowe treści programowe:</b>  Mieszczą się w zakresie zoptymalizowanego wyboru spośród kluczowych: dzieł sztuki, kierunków, zjawisk, stylów, tendencji, teorii, artystów, krytyków/kuratorów/teoretyków sztuki, problemów kultury artystycznej/wizualnej, mediów, wystaw, instytucji sztuki, adekwatnych pojęć/terminów – reprezentatywnych dla omawianego czasu i zasięgu geograficznego; ujętych opisowo i w sposób problemowy.  Treści te należą do nauk o sztuce – historii i teorii sztuki (z ewentualnymi naleciałościami innych nauk zajmujących się m.in. sztuką, np. socjologia, lub na nią w jakimś sensie rzutujących); w zaawansowanym stopniu (właściwym dla poziomu 6 PRK) do podstawowej wiedzy ogólnej.	
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>  Student zna, rozumie: 1. wybrane, najważniejsze dla współczesności i nowoczesności dzieła i zjawiska sztuki, style, kierunki, techniki/media (w ujęciu całościowym), katalog wyselekcjonowanych czołowych twórców, sposoby analizy/interpretacji – w uporządkowaniu, z przykładami istotnych publikacji; 2. podstawowe, stosowne terminy/pojęcia; 3. historyczny (w obrębie współczesności) charakter formowania się idei artystycznych – główne tendencje rozwojowe; podstawowe uwarunkowania i konteksty polityczne, gospodarcze, ideologiczne i społeczne sztuki oraz nowoczesne procesy kulturotwórcze, na gruncie których powstały dzieła i zjawiska sztuki, oraz zależności pomiędzy nimi; 4. merytoryczne powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.  K_W03, K_W05, K_W06, K_W07, K_W09, K_W10, K_W11	
<b>UMIĘJĘTNOŚCI</b>	

Student potrafi:

1. rozpoznawać wybrane, najważniejsze dzieła i ich twórców oraz zjawiska sztuki (...); dokonywać opisu, klasyfikacji i kojarzenia dzieł według przedstawionych kryteriów;
2. powiązać dzieła i zjawiska sztuki ze współczesnym kontekstem historycznym, kulturowym, społecznym, gospodarczym, ideologicznym;
3. swobodnie i poprawnie stosować pojęcia/terminy – sprawnie komunikować się z otoczeniem, odbiorcami o kompetencjach „człowieka kulturalnego”, używając terminologii specjalistycznej; także biorąc udział w debacie;
4. wykorzystywać zsyntetyzowaną wiedzę i poznane modele analizy/interpretacji w bieżącym odbiorze dzieł dawnych i najnowszych, także w ujęciu krytycznym i problemowym, sytuacji nieschematycznej, oraz odniesieniu do własnej osoby; trafnie dobierać informacje, źródła i metody analizy;
5. samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.

K\_U09, K\_U12, K\_U13, K\_U15, K\_U16

### **KOMPETENCJE SPOŁECZNE**

Student jest zdolny do:

1. docenienia znaczenia sztuki dla współczesności, propagowania sensu jej poznawania i konieczności zachowania dla przyszłych pokoleń;
2. zoperacjonalizowania wiedzy i umiejętności wyniesionych z zajęć na rzecz samodzielnego podejmowania niezależnych prac, także uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym;
3. myślenia bez skrępowania własnymi uwarunkowaniami i widzenia rzeczy w innym kontekście niż tylko własny – unika dyskryminacji, stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic;
4. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów;
5. krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści.

K\_K01, K\_K02, K\_K04, K\_K05, K\_K06, K\_K08

**Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)**

<b>Nazwa przedmiotu: HISTORIA FILOZOFII</b>	
<b>Typ przedmiotu:</b> teoretyczny	
<p><b>Krótki opis (cel zajęć):</b></p> <p>Celem kursu jest zaznajomienie osób studiujących z historyczną ewolucją problematyki filozoficznej – idei filozoficznych – na tle dziejowych przemian politycznych i kulturowych. Pobudzenie i (lub jedynie) wzmocnienie oraz usystematyzowanie w umysłowości osób studiujących przejawów „wrażliwości filozoficznej” – jako posiadającej duże znaczenie dla osoby-artysty i kształtowania się dzieła sztuki.</p> <p>Wykład.</p>	
<p><b>Ramowe treści programowe:</b></p> <p>Wybrane, kluczowe dla rozwoju myśli filozoficznej – od starożytności po współczesność – okresy, nurty/kierunki, działy/subdyscypliny, problemy, stanowiska/koncepcje, pojęcia/terminy, autorzy/myśliciele, dzieła piśmiennicze; uzupełnione treściami zinterpretowanymi przez prowadzącego zajęcia jako niosące szczególny pożytek osobom studiującym w ASP w Warszawie.</p> <p>Treści należą do problematyki: etycznej, ontologicznej, społecznej, estetycznej i teoriopoznawczej.</p> <p>Filozofia w obrębie nauk humanistycznych. W zaawansowanym stopniu (właściwym dla poziomu 6 PRK) podstawowa wiedza ogólna.</p>	
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<p><b>WIEDZA</b></p> <p>Student zna, rozumie:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. myśl najważniejszych filozofów w historii; wybrane, wiodące subdyscypliny/idee/problemy filozoficzne, modele argumentacji (...) – linie i tendencje rozwojowe filozofii – w uporządkowaniu, z przykładami kluczowych publikacji;</li> <li>2. podstawowe, stosowne pojęcia/terminy filozoficzne;</li> <li>3. wybrane pod kątem osób studiujących w ASP podstawowe problemy kultury i społeczeństwa w ich filozoficznej artykulacji.</li> </ol> <p>K_W03, K_W05, K_W06, K_W07, K_W09, K_W10, K_W11</p>	
<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p> <p>Student potrafi:</p>	

1. dokonać rekonstrukcji myśli i argumentacji filozoficznej;
2. swobodnie i poprawnie stosować pojęcia/terminy – komunikować się z otoczeniem, odbiorcami o kompetencjach „człowieka kulturalnego”, przy użyciu terminologii filozoficznej; także biorąc udział w debacie;
3. wykorzystywać zsyntetyzowaną wiedzę filozoficzną do analizy zjawisk kulturowych/artystycznych i społecznych, także w ujęciu krytycznym i problemowym, oraz odniesieniu do własnej osoby; trafnie dobierać informacje, źródła i metody analizy;
4. samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.

K\_U09, K\_U12, K\_U13, K\_U15, K\_U16

#### **KOMPETENCJE SPOŁECZNE:**

Student jest zdolny do:

1. otwartości na różne postawy i sposoby myślenia; unika stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic;
2. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych; wykazania się większą sprawnością intelektualną w formułowaniu własnego stanowiska;
3. zoperacjonalizowania wiedzy i umiejętności wyniesionych z zajęć na rzecz samodzielnego podejmowania niezależnych prac, także uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym i społecznym;
4. krytycznej oceny własnej wiedzy i odbieranych treści.

K\_K01, K\_K02, K\_K04, K\_K05, K\_K06, K\_K08

**Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)**

<p><b>Nazwa przedmiotu: WYKŁAD HUMANISTYCZNO-SPOŁECZNY</b> (doprecyzowany w każdym roku akademickim szczegółowym podtytułem)</p>	
<p><b>Typ przedmiotu:</b> teoretyczny</p>	
<p><b>Krótki opis (cel zajęć):</b></p> <p>Uogólniona nazwa zajęć odnosi się do szerokiego spectrum nauk i problemów, z którymi zapoznanie się – w takim czy innym wycinku, wyborze i sformatowaniu przez wykładowcę świadomego, do jakiego typu osób studiujących się zwraca – sprzyja ich rozwojowi intelektualnemu i artystycznemu. Celem przedmiotu jest rozszerzenie ich horyzontów myślowych, zwrócenie uwagi na zróżnicowane pole treści, znaczeń i interpretacji, z którego mogą czerpać korzyści, a także na wybrane linie i tendencje rozwojowe w obrębie kultury i dylematy cywilizacyjne. Zajęcia mają inicjować pojawianie się u osób studiujących nowych niebanalnych inspiracji z obszaru nauk – humanistycznych i społecznych – i rzeczywistością jako taką, w jej różnych aspektach i warstwach.</p> <p><i>Zważywszy, że zajęcia teoretyczne w ASP w Warszawie obejmują korpus wykładów kursowych, uzupełniany przez specjalistyczne zajęcia dedykowane wydziałom, pojawienie się wykładów z tematyki kontekstowej, pokazującej m.in. fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji, dopełnia model wyjściowy perspektyw: podstawowe (kursowe)– szczegółowe (dedykowane), perspektywą: ogólne (kontekstowe). Co tworzy dobrze współpracującą całość.</i></p>	
<p><b>Ramowe treści programowe:</b></p> <p>Zespół wybranych, sprofilowanych i sproblematyzowanych, mono-, multi- lub interdyscyplinarnych zagadnień, z którymi zapoznanie się sprzyja rozwojowi intelektualnemu i artystycznemu osób studiujących w ASP w Warszawie.</p> <p>Treści te mieszczą się w szerokim spectrum nauk humanistycznych i społecznych – i w zaawansowanym stopniu (właściwym dla poziomu 6 PRK) podstawowej wiedzy ogólnej lub szczegółowej (ewentualnie ogólnej z elementami szczegółowej).</p>	
<p><b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b></p>	
<p><b>WIEDZA</b></p> <p>Student zna, rozumie:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. wybrane, sprofilowane i sproblematyzowane zagadnienia nauk humanistycznych i społecznych / wybrane linie i tendencje rozwojowe kultury (w tym artystycznej) / kluczowe</li> </ol>	

<p>dylematy cywilizacyjne – w uporządkowaniu, wraz z podstawowymi modelami analizy/interpretacji i przykładami istotnych publikacji;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. wybrane, stosowne pojęcia/terminy;</li> <li>3. powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.</li> </ol> <p>K_W03, K_W05, K_W06, K_W07, K_W09, K_W10, K_W11</p>	
<p><b>UMIĘJĘTNOŚCI</b></p> <p>Student potrafi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. dokonać rekonstrukcji sprofilowanych i sproblemetyzowanych zagadnień, linii i tendencji rozwojowych (...), modeli analizy i interpretacji;</li> <li>2. poprawnie stosować odpowiednie pojęcia/terminy – komunikować się z otoczeniem przy użyciu specjalistycznej terminologii; także biorąc udział w debacie;</li> <li>3. swobodnie wykorzystywać zsyntetyzowaną wiedzę sprofilowaną do analizy zjawisk kulturowych/artystycznych i społecznych, także w ujęciu krytycznym i problemowym, sytuacji nieschematycznej, oraz odniesieniu do własnej osoby; trafnie dobierać informacje, źródła i metody analizy;</li> <li>4. wypowiadać się w formie pisemnej – z wykorzystaniem sprofilowanych źródeł i ujęć;</li> <li>5. samodzielnie planować własne uczenie się przez całe życie.</li> </ol> <p>K_U09, K_U12, K_U13, K_U15, K_U16</p>	
<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p> <p>Student jest zdolny do:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. otwartości na różne postawy i sposoby myślenia; unika dyskryminacji, stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic;</li> <li>2. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych i przydatności ekspertów; wykazania się większą sprawnością intelektualną w formułowaniu własnego stanowiska;</li> <li>3. zoperacjonalizowania wiedzy i umiejętności wyniesionych z zajęć na rzecz samodzielnego podejmowania niezależnych prac, także uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym i społecznym;</li> <li>4. krytycznej oceny własnej wiedzy i odbieranych treści.</li> </ol> <p>K_K01, K_K02, K_K04, K_K05, K_K06, K_K08</p>	
<p><b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</b></p>	

<p><b>Nazwa przedmiotu: ESTETYKA – <u>do wygaszenia</u></b></p>	
<p><b>Typ przedmiotu:</b> teoretyczny</p>	
<p><b>Krótki opis (cel zajęć):</b></p> <p>Prezentacja najważniejszych kierunków rozwoju estetyk historycznych i współczesnych, pojmowanych zarówno w sensie dyscypliny filozoficznej, jak i ogólnej teorii sztuki czy teorii piękna dzieł sztuki i przedmiotów naturalnych. Zaznajomienie osób studiujących z podstawowymi pojęciami i kategoriami estetyki tak, by stały się dla nich efektywnym narzędziem autoanalizy, dokonywania trafnych interpretacji dzieł sztuki oraz szerzej – zjawisk kulturowych i społecznych.</p> <p>Wykład.</p>	
<p><b>Ramowe treści programowe:</b></p> <p>Wybrane najważniejsze treści, które mieszczą się w kanonie zagadnień estetyki, jej linie i tendencje rozwojowe:</p> <p><i>(jak: kryteria i kanony piękna, treść i forma dzieł sztuki, geneza i funkcja zjawisk estetycznych, doznania i przeżycia estetyczne towarzyszące procesom twórczym i percepcji dzieł sztuki, przyczyny i ogólne prawa rządzące zjawiskami artystycznymi oraz formowaniem ocen estetycznych, wartości estetyczne; innymi słowy, sytuacja estetyczną, którą tworzą: artysta, proces twórczy, dzieło sztuki, odbiorca, proces percepcji sztuki oraz wartości estetyczne; opis relacji pomiędzy poszczególnymi elementami sytuacji estetycznej; paradygmat i kierunki rozwoju dyscypliny, koncepcje estetyczne).</i></p> <p>Filozofia w obrębie nauk humanistycznych. W zaawansowanym stopniu (właściwym dla poziomu 6 PRK) podstawowa wiedza ogólna.</p>	
<p><b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b></p>	
<p><b>WIEDZA</b></p> <p>Student zna, rozumie:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. wybrane najważniejsze problemy estetyki, jej linie i tendencje rozwojowe;</li> <li>2. stosowne pojęcia/terminy;</li> <li>3. wybrane pod kątem osób studiujących w ASP podstawowe problemy kultury i społeczeństwa w ich estetycznej artykulacji;</li> </ol>	

4. powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.

K\_W03, K\_W05, K\_W06, K\_W07, K\_W09, K\_W10, K\_W11

## UMIEJĘTNOŚCI

Student potrafi:

1. dokonać rekonstrukcji problematyki estetyk historycznych i współczesnych – w uporządkowaniu, wraz z przykładami kluczowych publikacji;
2. swobodnie i poprawnie stosować odpowiednie pojęcia/terminy – komunikować się z otoczeniem przy użyciu specjalistycznej terminologii; także biorąc udział w debacie;
3. wykorzystywać zsyntetyzowaną wiedzę z estetyki do analizy zjawisk kulturowych/artystycznych i społecznych, także w ujęciu krytycznym i problemowym, sytuacji nieschematycznej, oraz odniesieniu do własnej osoby; trafnie dobierać informacje, źródła i metody analizy;
4. samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.

K\_U09, K\_U12, K\_U13, K\_U15, K\_U16

## KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Student jest zdolny do:

1. otwartości na różne postawy (w tym artystyczne) i sposoby myślenia;
2. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych i przydatności ekspertów; wykazania się większą sprawnością intelektualną w formułowaniu własnego stanowiska;
3. zoperacjonalizowania wiedzy i umiejętności wyniesionych z zajęć na rzecz samodzielnego podejmowania niezależnych prac, także uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym i społecznym;
4. krytycznej oceny własnej wiedzy i odbieranych treści.

K\_K01, K\_K02, K\_K04, K\_K05, K\_K06, K\_K08

**Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)**

<p><b>Nazwa przedmiotu: WYKŁAD – do wyboru</b> (z puli przedmiotów o uszczegółowionych nazwach)</p>	
<p><b>Typ przedmiotu:</b> teoretyczny</p>	
<p><b>Krótki opis (cel zajęć):</b></p> <p>Zajęcia służą budowaniu zaplecza intelektualnego i zasobów merytorycznych zasilających działalność twórczą osób studiujących, trenują sprawność samodzielnego, kreatywnego i krytycznego myślenia i kojarzenia.</p>	
<p><b>Ramowe treści programowe:</b></p> <p>Treści zgodne z autorską koncepcją i wyborem prowadzącego zajęcia, bezpośrednio lub pośrednio służące rozwojowi intelektualnemu osoby artysty, wspomagające formułowanie i rozwiązywanie złożonych problemów artystycznych. Np. pośrednie lub bezpośrednie konteksty, które ramują sztuki wizualne, różne tendencje rozwojowe, typowe <i>versus</i> nieszablonowe wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, a także uwarunkowania, jakie tworzy rzeczywistość, dylematy współczesnej cywilizacji.</p> <p>Nauki humanistyczne (w tym n. o sztuce) i (lub) nauki społeczne (możliwa multi- lub interdyscyplinarność), jak również treści przysposobione z bezpośredniej rzeczywistości.</p> <p>W pogłębionym stopniu (właściwym dla poziomu 7 PRK) zaawansowana wiedza ogólna lub kluczowe/wybrane zagadnienia zaawansowanej wiedzy szczegółowej.</p>	
<p><b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b></p>	
<p><b>WIEDZA</b></p> <p>Student zna, rozumie:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. różnego typu zaawansowane, wyselekcjonowane/szczegółowe informacje i problematykę, jakiej dostarczają zaproponowane przez prowadzącego wykłady;</li> <li>2. rozbudowany kontekst, złożone zależności w obrębie omawianej problematyki, główne tendencje rozwojowe, typowe <i>versus</i> nieszablonowe wzorce leżące pośrednio lub bezpośrednio u podstaw kreacji artystycznej;</li> <li>3. kluczowe, zaawansowane pojęcia/terminy;</li> <li>4. powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.</li> </ol> <p>K_W03, K_W05, K_W06, K_W07, K_W09, K_W10, K_W11</p>	
<p><b>UMIĘTNOŚCI</b></p> <p>Student potrafi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. zrekonstruować wybrane, pogłębione/szczegółowe informacje i problematykę przedstawione na wykładach;</li> </ol>	

2. sprawnie stosować pojęcia/terminy – sprawnie komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanym kręgiem odbiorców, także prowadząc debatę;
3. krytycznie analizować oraz problemowo i innowacyjnie interpretować fenomeny artystyczne/kulturowe, humanistyczne/społeczne na podstawie wyselekcjonowanej wykładami zsyntetyzowanej, uporządkowanej, zaawansowanej wiedzy; formułować i testować hipotezy;
4. umiejętnie dobrać i spożytkować źródła i informacje z nich pochodzące, także optymalne dla rozwiązania danego problemu metody analityczne i narzędzia; modyfikować metody i narzędzia myślowe;
5. wypowiadać się w formie pisemnej w sposób rozbudowany – z wykorzystaniem sprofilowanych źródeł i ujęć;
6. planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie.

K\_U09, K\_U12, K\_U13, K\_U15, K\_U16

### **KOMPETENCJE SPOŁECZNE**

Student jest zdolny do:

1. zaawansowanego myślenia bez skrępowania własnymi uwarunkowaniami i widzenia rzeczy w innym kontekście niż tylko własny – unika dyskryminacji, stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic;
2. uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym, także w jego awangardowym, nowatorskim i niespodziewanym wydaniu;
3. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów;
4. samodzielnego integrowania i operacjonalizacji nabytej wiedzy, także pod kątem zastosowania w sytuacjach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji;
5. krytycznej oceny.

K\_K01, K\_K02, K\_K04, K\_K05, K\_K06, K\_K08

**Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)**

<p><b>Nazwa przedmiotu: KONWERSATORIUM – do wyboru</b> (pula przedmiotów o uszczegółowionych nazwach – dostępna na dany rok akademicki)</p>	
<p><b>Typ przedmiotu:</b> teoretyczny</p>	
<p><b>Krótki opis (cel zajęć):</b></p> <p>Propedeutyczne zajęcia polegające na dyskutowaniu w grupie kwestii wyjętych z szerokiego spectrum różnie sformatowanych problemów naukowych i realnych, obecnych we wskazanych przez prowadzącego zajęcia lekturach. Służą budowaniu zaplecza intelektualnego i zasobów merytorycznych dla ewoluującej mentalności i wrażliwości osób studiujących. Poza rozszerzaniem wiedzy trenują sprawność kreatywnego, krytycznego i problemowego myślenia i dynamicznego kojarzenia.</p> <p>Zajęcia proponowane są osobom studiującym ze wszystkich wydziałów (a operują one różnymi mediami i będą w przyszłości uprawiać odmienne zawody artystyczne) także w celu stworzenia platformy wymiany myśli między nimi, zaakcentowania od teoretycznej strony koncepcji inter- i multidyscyplinarności oraz wzmocnienia integracji środowiskowej, a w konsekwencji nawiązania wstępnych kontaktów zawodowych.</p>	
<p><b>Ramowe treści programowe:</b></p> <p>Treści zgodne z autorską koncepcją i wyborem prowadzącego zajęcia, bezpośrednio lub pośrednio służące rozwojowi intelektualnemu osoby artysty.</p> <p>Nauki humanistyczne (w tym n. o sztuce) i (lub) nauki społeczne (możliwa multi-interdyscyplinarność), jak również treści przysposobione z bezpośredniej rzeczywistości.</p> <p>W pogłębionym stopniu (właściwym dla poziomu 7 PRK) zaawansowana wiedza ogólna lub kluczowe/wybrane zagadnienia zaawansowanej wiedzy szczegółowej.</p>	
<p><b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b></p>	
<p><b>WIEDZA</b></p> <p>Student zna, rozumie:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. różnego typu zaawansowane informacje i problematykę, jakiej dostarczają zaproponowane przez prowadzącego lektury;</li> <li>2. kluczowe pojęcia/terminy zawarte we wskazanych lekturach i zastosowane w dyskusji;</li> <li>3. pośrednie lub bezpośrednie niesztabowe powiązania sztuki z innymi dyscyplinami humanistycznymi i społecznymi oraz rzeczywistością jako taką; rozbudowany kontekst, złożone zależności w obrębie omawianej problematyki, główne tendencje rozwojowe, typowe <i>versus</i> nieszablonowe wzorce leżące pośrednio lub bezpośrednio u podstaw kreacji artystycznej;</li> <li>4. powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.</li> </ol> <p>K_W03, K_W05, K_W06, K_W07, K_W09, K_W10, K_W11</p>	

## UMIEJĘTNOŚCI

Student potrafi:

1. zrekonstruować informacje i problematykę przedstawione w lekturach z wybranego przez prowadzącego zakresu;
2. sprawnie stosować szczegółowe pojęcia/terminy – komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanym kręgiem odbiorców, także znajdując się w nietypowych sytuacjach profesjonalnych i odmiennych sytuacjach kulturowych oraz prowadząc debatę;
3. na zaawansowanym poziomie krytycznie analizować oraz problemowo i innowacyjnie interpretować lektury oraz fenomeny artystyczne/kulturowe, humanistyczne/społeczne; formułować i testować hipotezy na podstawie zsyntetyzowanej, zaawansowanej wiedzy przyswojonej z lektur;
4. umiejętnie dobrać i spożytkować źródła i informacje z nich pochodzące, także optymalne dla rozwiązania danego problemu metody analityczne i narzędzia; krytyczną analizę i syntezę łączyć z twórczą interpretacją; modyfikować metody i narzędzia;
5. wypowiadać się w formie pisemnej i (lub) ustnej w sposób rozbudowany – z wykorzystaniem sprofilowanych źródeł i ujęć;
6. budować bibliografię, także multidyscyplinarną.

K\_U09, K\_U12, K\_U13, K\_U15, K\_U16

## KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Student jest zdolny do:

1. zaawansowanego myślenia bez skrępowania własnymi uwarunkowaniami i widzenia rzeczy w innym kontekście niż tylko własny – unika dyskryminacji, postawy etnocentryzmu, stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic;
2. uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym, także w jego awangardowym, nowatorskim i niespodziewanym wydaniu;
3. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów;
4. samodzielnego integrowania i operacjonalizacji nabytej wiedzy, także pod kątem zastosowania w sytuacjach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji;
5. efektywnego komunikowania się; inicjowania działań w społeczeństwie i na rzecz środowiska artystycznego; integracji z różnymi osobami w grupie; a co za tym idzie pracy w grupie multidyscyplinarnej/interdyscyplinarnej;
6. krytycznej oceny.

K\_K01, K\_K02, K\_K04, K\_K05, K\_K06, K\_K08

**Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)**

<p><b>Nazwa przedmiotu: PROSEMINARIUM</b> (pula przedmiotów o uszczegółowionych nazwach – dostępna na dany rok akademicki)</p>	
<p><b>Typ przedmiotu:</b> teoretyczny</p>	
<p><b>Krótki opis (cel zajęć):</b></p> <p><u>W stopniu wyższym względem konwersatorium!</u></p> <p>Propedeutyczne zajęcia polegające na dyskutowaniu w grupie kwestii wyjętych z szerokiego spectrum różnie sformatowanych problemów naukowych i realnych, obecnych we wskazanych przez prowadzącego zajęcia lekturach. Służą budowaniu zaplecza intelektualnego i zasobów merytorycznych dla ewoluującej mentalności i wrażliwości osób studiujących. Poza rozszerzaniem wiedzy trenują sprawność kreatywnego, krytycznego i problemowego myślenia i dynamicznego kojarzenia.</p> <p>Zajęcia proponowane są osobom studiującym ze wszystkich wydziałów (a operują one różnymi mediami i będą w przyszłości uprawiać odmienne zawody artystyczne) także w celu stworzenia platformy wymiany myśli między nimi, zaakcentowania od teoretycznej strony koncepcji inter- i multidyscyplinarności oraz wzmocnienia integracji środowiskowej, a w konsekwencji nawiązania wstępnych kontaktów zawodowych.</p>	
<p><b>Ramowe treści programowe:</b></p> <p>Treści zgodne z autorską koncepcją i wyborem prowadzącego zajęcia, bezpośrednio lub pośrednio służące rozwojowi intelektualnemu osoby artysty.</p> <p>Nauki humanistyczne (w tym n. o sztuce) i (lub) nauki społeczne (możliwa multi-interdyscyplinarność), jak również treści przysposobione z bezpośredniej rzeczywistości.</p> <p>W pogłębionym stopniu (właściwym dla poziomu 7 PRK) zaawansowana wiedza ogólna lub kluczowe/wybrane zagadnienia zaawansowanej wiedzy szczegółowej.</p>	
<p><b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b></p>	
<p><b>WIEDZA</b></p> <p>Student zna, rozumie (w stopniu wyższym względem konwersatorium):</p>	

1. różnego typu zaawansowane informacje i problematykę, jakiej dostarczają zaproponowane przez prowadzącego lektury;
2. kluczowe pojęcia/terminy zawarte we wskazanych lekturach i zastosowane w dyskusji;
3. pośrednie lub bezpośrednie niesztabowe powiązania sztuki z innymi dyscyplinami humanistycznymi i społecznymi oraz rzeczywistością jako taką; rozbudowany kontekst, złożone zależności w obrębie omawianej problematyki, główne tendencje rozwojowe, typowe *versus* nieszablonowe wzorce leżące pośrednio lub bezpośrednio u podstaw kreacji artystycznej;
4. powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.

K\_W03, K\_W05, K\_W06, K\_W07, K\_W09, K\_W10, K\_W11

## UMIĘTNOŚCI

Student potrafi (w stopniu wyższym względem konwersatorium):

1. zrekonstruować informacje i problematykę przedstawione w lekturach z wybranego przez prowadzącego zakresu;
2. sprawnie stosować szczegółowe pojęcia/terminy – komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanym kręgiem odbiorców, także znajdując się w nietypowych sytuacjach profesjonalnych i odmiennych sytuacjach kulturowych oraz prowadząc debatę;
3. na zaawansowanym poziomie krytycznie analizować oraz problemowo i innowacyjnie interpretować lektury oraz fenomeny artystyczne/kulturowe, humanistyczne/społeczne; formułować i testować hipotezy na podstawie zsyntetyzowanej, zaawansowanej wiedzy przyswojonej z lektur;
4. umiejętnie dobrać i spożytkować źródła i informacje z nich pochodzące, także optymalne dla rozwiązania danego problemu metody analityczne i narzędzia; krytyczną analizę i syntezę łączyć z twórczą interpretacją; modyfikować metody i narzędzia;
5. wypowiadać się w formie pisemnej i (lub) ustnej w sposób rozbudowany – z wykorzystaniem sprofilowanych źródeł i ujęć;
6. budować bibliografię, także multidyscyplinarną.

K\_U09, K\_U12, K\_U13, K\_U15, K\_U16

## KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Student jest zdolny do (w stopniu wyższym względem konwersatorium):

1. zaawansowanego myślenia bez skrępowania własnymi uwarunkowaniami i widzenia rzeczy w innym kontekście niż tylko własny – unika dyskryminacji, postawy etnocentryzmu, stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic;
2. uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym, także w jego awangardowym, nowatorskim i niespodziewanym wydaniu;

<ol style="list-style-type: none"> <li>3. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów;</li> <li>4. samodzielnego integrowania i operacjonalizacji nabytej wiedzy, także pod kątem zastosowania w sytuacjach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji;</li> <li>5. efektywnego komunikowania się; inicjowania działań w społeczeństwie i na rzecz środowiska artystycznego; integracji z różnymi osobami w grupie; a co za tym idzie pracy w grupie multidyscyplinarnej/interdyscyplinarnej;</li> <li>6. krytycznej oceny.</li> </ol> <p>K_K01, K_K02, K_K04, K_K05, K_K06, K_K08</p>
<p><b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</b></p>

<p><b>Nazwa przedmiotu:</b> SEMINARIUM teoretycznej, magisterskiej pracy dyplomowej = seminarium z opiekunem teoretycznej, magisterskiej pracy dyplomowej (nazwa przedmiotu powinna być uzupełniona o nazwisko prowadzącego i może być uzupełniona o podtytuł).</p>
<p><b>Typ przedmiotu:</b> teoretyczny</p>
<p><b>Krótki opis (cel zajęć):</b></p> <p>Celem zajęć jest napisanie przez dyplomanta teoretycznej magisterskiej pracy dyplomowej, która przeważnie jest rodzajem autoreferatu (jakąkolwiek miałyby przyjąć formę szczegółową), czy ogólniej – tekstu wspomagającego <i>dzieło dyplomowe</i>; jej treści posiadają mniej lub bardziej bezpośredni związek z magisterską artystyczną/projektową/konserwatorską pracą dyplomową, mają stanowić jej merytoryczne uzasadnienie, intelektualne zaplecze, formujący kontekst, <i>research</i> profesjonalny, refleksję wspomagającą... W ten sposób różne elementy dyplomu stają się sprofesjonalizowaną, samoobjaśniającą się całością.</p> <p>Zajęcia służą samopoznaniu i samodefiniowaniu się artysty, artysty-projektanta, artysty-konserwatora – na poziomie formalnym, analitycznym, preferencji tematycznych i jako osobowości twórczej (...) – na progu samodzielnej aktywności absolwenckiej.</p> <p>Zajęcia polegają na dyskusowaniu zagadnień związanych z pracą twórczą i kontekstowych – o różnym charakterze i zasięgu – jednocześnie precyzowaniu pojęciowemu i interpretowaniu procesu powstawania dyplomu jako całości i interesującej nas tu teoretycznej części pracy magisterskiej.</p>
<p><b>Ramowe treści programowe:</b></p> <p>Treści skupione na szczegółowych zainteresowaniach twórczych konkretnych dyplomantów oraz w ogólności na problematyce twórcy i twórczości; merytorycznej, formalnej i technicznej stronie przygotowywania magisterskiej teoretycznej pracy dyplomowej.</p>

Wyselekcjonowane treści mieszczące się w szerokim spectrum nauk humanistycznych i społecznych, literatury pięknej i publicystki, często w ujęciu multi- i interdyscyplinarnym; także zahaczają o inne dziedziny twórczości, nauki i aktywności ludzkiej.

Zajęcia w części mogą być poświęcone adresowanym do grupy zagadnieniom kontekstowym o uniwersalnym charakterze – dla ugruntowania wybranych istotnych idei czy postaw, ale powinny służyć celowi, który jest priorytetowy, czyli powstaniu magisterskiej teoretycznej pracy dyplomowej (tekstu o przyjętej liczbie stron, spełniającego kryteria uzasadnione rangą kwalifikacji uczelni wyższej i profilu ogólnoakademickiego).

Treści wynikają z zakresu kompetencji zawodowych i doświadczeń dydaktycznych prowadzącego zajęcia, o których dyplomant jest poinformowany. A także woli samorozwoju poznawczego prowadzącego zajęcia, który stara się merytorycznie dostosować do specyfiki każdego dyplomanta.

**Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:**

**WIEDZA**

Student zna, rozumie:

1. zaproponowaną przez prowadzącego i sprofilowaną względem indywidualnych potrzeb dyplomanta (lub uniwersalną) problematykę poznaną na zajęciach;
2. wybrane stosowne szczegółowe pojęcia/terminy;
3. na zaawansowanym poziomie pośrednie lub bezpośrednie powiązania – własnej (!) – twórczości z innymi dyscyplinami humanistycznymi i społecznymi, złożonymi kontekstami różnej natury, rzeczywistością jako taką oraz przyswojonymi wzorcami kreacji artystycznej;
4. powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.

K\_W03, K\_W05, K\_W06, K\_W07, K\_W09, K\_W10, K\_W11

**UMIĘTNOŚCI**

Student potrafi:

1. dokonać – na potrzeby powstania teoretycznej magisterskiej pracy dyplomowej – rekonstrukcji i krytyki poznanych na zajęciach zagadnień, koncepcji, teorii, analiz, opisów, zapisów, zjawisk (...); nade wszystko przyswojonych wzorców kreacji artystycznej;
2. sprawnie stosować szczegółowe pojęcia/terminy – komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanym kręgiem odbiorców, także znajdując się w nietypowych sytuacjach profesjonalnych i odmiennych sytuacjach kulturowych oraz prowadząc debatę (patrz: obrona);
3. oryginalnie wykonać zadanie, jakim jest napisanie teoretycznej magisterskiej pracy dyplomowej – także samodzielnie wyszukując treści, wykorzystując właściwy dobór (ocenę, weryfikację) źródeł i informacji z nich pochodzących, krytyczną (auto)analizę,

<p>syntezę i twórczą interpretację, a także myślenie innowacyjne; modyfikować metody i narzędzia;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i starać się ukierunkowywać innych w tym kierunku;</li> <li>5. wypowiadać się w formie pisemnej i ustnej w sposób rozbudowany – z wykorzystaniem sprofilowanych źródeł i ujęć; budować bibliografię, także multidyscyplinarną.</li> </ol> <p>K_U09, K_U12, K_U13, K_U15, K_U16</p>	
---	--

### KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Student jest zdolny do:

1. podejmowania działań zmierzających do zachowania dziedzictwa kulturowego i artystycznego dla przyszłych pokoleń, którego staje się częścią, co ma potwierdzenie w rozszerzonej argumentacji (patrz: teoretyczna magisterska praca dyplomowa);
2. efektywnego komunikowania się i inicjowania poprzez sztukę działań w społeczeństwie, prezentowania skomplikowanych kwestii w przystępnej formie;
3. podjęcia odpowiedzialności za własną pracę w roli zawodowej z uwzględnieniem zmian społecznych i autorefleksji – chce działać na rzecz wzmocnienia etyki zawodowej, podtrzymania etosu zawodu i rozwijania dorobku zbiorowego; pełnienia roli absolwenta;
4. krytycznej oceny;

K\_K01, K\_K02, K\_K04, K\_K05, K\_K06, K\_K08

**Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)**

Do III roku włącznie:

<p><b>Nazwa przedmiotu: WYKŁAD DEDYKOWANY DLA WYDZIAŁU</b> (pula przedmiotów o uszczegółowionych nazwach – dostępna w siatce na dany rok akademicki).</p>	
<p><b>Typ przedmiotu:</b> teoretyczny</p>	
<p><b>Krótki opis (cel zajęć):</b></p> <p>Celem zajęć jest zapoznanie osób studiujących z treściami specjalistycznymi, dostosowanymi do potrzeb programowych poszczególnych wydziałów, kierunków, a nawet specjalizacji czy mediów.</p>	

Jest to zespół gł. różnych wykładów (obowiązkowych) – historycznych, pogłębiających wąskie zagadnienie – niszowych, problemowych...

### **Ramowe treści programowe:**

Treści mieszczą się głównie w zakresie nauk humanistycznych – ze szczególnym naciskiem na nauki o sztuce (z ewentualnymi naleciałościami innych nauk zajmujących się m.in. sztuką lub na nią w jakimś sensie rzutujących) – zdarzać się mogą też zagadnienia nauk społecznych oraz teoretyczne instruktarze technologiczne, zachowujące związek z teorią nauk ścisłych; w zaawansowanym stopniu (właściwym dla poziomu 6 PRK) podstawowej wiedzy ogólnej lub szczegółowej (ewentualnie ogólnej z elementami szczegółowej).

Np. linie i tendencje rozwojowe wybranych dyscyplin, subdyscyplin, panoramiczne ujęcia specjalistycznych problemów...

### **Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:**

#### **WIEDZA**

Student zna, rozumie:

1. podstawowe elementy i problemy uporządkowanej i zsyntetyzowanej wiedzy w wybranych, wyspecjalizowanych dla wydziałów, kierunków, a nawet specjalizacji czy mediów zakresach;
2. podstawowe pojęcia/terminy właściwe dla prezentowanej problematyki;
3. charakter, uwarunkowania i konteksty omawianych zjawisk, faktów, elementów dziedzictwa artystycznego/kulturowego/społecznego, przejawów kultury materialnej i symbolicznej.

K\_W03, K\_W05, K\_W06, K\_W07, K\_W09, K\_W10, K\_W11

#### **UMIEJĘTNOŚCI**

Student potrafi:

1. zrekonstruować zasób podstawowych informacji i problematykę specjalistyczną przedstawioną na zajęciach;
2. swobodnie i poprawnie stosować pojęcia/terminy – sprawnie komunikować się z otoczeniem, używając specjalistycznej terminologii; także biorąc udział w debacie;
3. wyjaśnić charakter, uwarunkowania i konteksty omawianych zjawisk, faktów, elementów dziedzictwa artystycznego/kulturowego/społecznego – przejawów kultury materialnej i symbolicznej;
4. świadomie wykorzystywać zsyntetyzowaną wiedzę i poznane modele analizy/interpretacji w bieżącym odbiorze przejawów kultury materialnej i symbolicznej, także w ujęciu

- krytycznym i problemowym, oraz odniesieniu do własnej osoby; trafnie dobierać informacje, źródła i metody analizy;
5. samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.

K\_U09, K\_U12, K\_U13, K\_U15, K\_U16

### **KOMPETENCJE SPOŁECZNE**

Student jest zdolny do:

1. docenienia znaczenia sztuki dawnej – i szerzej dziedzictwa kulturowego – dla współczesności, propagowania sensu jej poznawania i konieczności jego zachowania dla przyszłych pokoleń;
2. zoperacjonalizowania wiedzy i umiejętności wyniesionych z zajęć na rzecz samodzielnego podejmowania niezależnych prac, także uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym;
3. uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów;
4. krytycznej oceny własnej wiedzy i odbieranych treści.

K\_K01, K\_K02, K\_K04, K\_K05, K\_K06, K\_K08

**Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)**

<b>Nazwa przedmiotu</b>	TEORIA / LITERATURA O SZTUCE
<b>Typ przedmiotu</b>	TEORETYCZNY / Konwersatorium z elementami wykładu
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Wprowadzenie studentów w zagadnienia związane z interpretacją, opisem, rozumieniem obrazu. Osiągnięcie rozumienia związków pomiędzy tekstowym wsparciem dzieła i dziełem plastycznym, a także przygotowanie do samodzielnej pracy nad tekstem towarzyszącym praktycznej pracy dyplomowej – do pracy pisemnej. Doskonalenie umiejętności wypowiedzi o tekstach teoretycznych i pracach plastycznych.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Wskazanie na różnorodność perspektyw w podejściu do twórczości plastycznej pośród samych twórców, a także wśród interpretacji twórczości i jej znaczenia w kulturze. Kształtowanie własnej wypowiedzi w oparciu o źródła. Zagadnienie narracji i narracji wizualnej.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W03, K_W05, K_W06, K_W07, K_W09, K_W10, K_W11 :
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	K_U09, K_U12, K_U13, K_U15, K_U16
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K02, K_K04, K_K05, K_K06, K_K08
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>GRAFIKA PROJEKTOWA / LITERNICTWO</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>KIERUNKOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	<p>Celem przedmiotu jest przede wszystkim uświadomienie studentom potencjału wyrazowego tkwiącego w kształtach znaków literniczych. Potencjału, który może być interesująco i twórczo wykorzystany do aranżacji literniczych na potrzeby tworzenia plakatów, okładek, sygnatów, logotypów, znaków towarowych, a także do realizowania autorskich krojów pism.</p> <p>Cele dydaktyczne Pracowni Liternictwa to rozwijanie kreatywności i pomysłowości idącej w parze z uwrażliwieniem na kształt, proporcje i detal. Uświadomienie studentom czym jest litera, do czego służy i jakie mechanizmy rządzą percepcją odbiorcy w procesie czytania liter. Wyrobienie w studentach cierpliwości i umiejętności w posługiwaniu się narzędziami niezbędnymi w procesie projektowania, zarówno tradycyjnymi, jak i nowoczesnymi.</p>
<b>Ramowe treści programowe</b>	<p><b>Wiedza</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Geneza litery, jako znaku utrwalającego mowę.</li> <li>2. Historia alfabetu łacińskiego w kulturze Europy.</li> <li>3. Wpływ różnych narzędzi pisarskich i drukarskich na kształt i konstrukcję liter.</li> <li>4. Elementy budowy liter.</li> <li>5. Klasyfikacja pism alfabetu łacińskiego pod względem historycznym i formalnym.</li> <li>6. Znajomość polskich dokonań projektowych związanych z liternictwem.</li> </ol> <p><b>Umiejętności</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Budowanie i komponowanie liter z uwzględnieniem takich problemów jak światło, kontrast, proporcje, harmonia kształtu i rytm znaków literniczych.</li> <li>2. Umiejętność stworzenia autorskiego zbioru znaków o wspólnych cechach.</li> <li>3. Profesjonalne podejście do wyboru kroju pisma w projektach graficznych z uwzględnieniem ich użytkowego przeznaczenia.</li> <li>4. Umiejętność tworzenia kompozycji literniczych mających sprecyzowany klimat, służący wyznaczonemu celowi projektowemu z wykorzystaniem tradycyjnych i współczesnych narzędzi.</li> <li>5. Rozwinięcie warsztatu niezbędnego do pracy grafika zajmującego się profesjonalnie liternictwem.</li> <li>6. Wyrobienie predyspozycji do pracy grafika projektanta – typografa: koncentracja, wrażliwość na detal, myślenie systemowe, precyzja, cierpliwość i zaangażowanie.</li> </ol>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01, K_W02, K_W04, K_W05, K_W06, K_W08
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13, K_U14, K_U15
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07, K_K08

<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>GRAFIKA WARSZTATOWA / PRACOWNIA LITOGRAFII I PUBLIKACJI UNIKATOWYCH / SPECJALIZACJA</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>KIERUNKOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Zajęcia w Pracowni Litografii są prowadzone dla studentów od trzeciego do piątego roku. Podstawową formą zajęć są ćwiczenia realizowane przez studenta w ciągu roku akademickiego poprzedzone wprowadzeniem w formie wykładów z technik graficznych (z naciskiem na techniki druku płaskiego – litografii oraz rozografii) oraz wykładów teoretycznych poszerzających horyzonty intelektualne i możliwości kreacyjne. Wykłady z zakresu techniki mają za zadanie pokazać studentowi pełne spektrum możliwości technicznych warsztatu litograficznego i risograficznego, co ma swoje odbicie w jego świadomym doborze środków – dzięki ugruntowanej wiedzy, student może swobodniej poruszać się w sferze kreatywnej, a kształtowana materia graficzna odzwierciedla jego ekspresję i indywidualne podejście do tematu.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<p>Ćwiczenia mają różny charakter trudności w zależności od stopnia zaawansowania studenta, opierają się na korektach indywidualnych oraz grupowych. Podsumowanie indywidualnego postępu prac, także weryfikacja na tle działań twórczych innych studentów odbywa się po zrealizowaniu finalnego projektu, którego zwieńczeniem jest publikacja w formie wystawy końcoworocznej.</p> <p>Na podstawie ćwiczeń student powinien dać możliwie ścisłą i konsekwentną odpowiedź prezentując interpretację zadania w formie samodzielnego projektu cechującego się zrozumieniem, wysokim profesjonalizmem, wyczuciem formy, zarówno pod względem walorów intelektualnych, jak i pod kątem wybranych rozwiązań technicznych.</p>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01, K_W02, K_W04, K_W05, K_W06, K_W08

<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13, K_U14, K_U15
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07, K_K08
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>GRAFIKA WARSZTATOWA / LITOGRAFIA I i II rok</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>KIERUNKOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	<p>Zajęcia w Pracowni Litografii I i II roku mają za zadanie wprowadzić studentki i studentów w obszar technik druku płaskiego. Zadania realizowane w pracowni pozwalają na poznanie klasycznego warsztatu litograficznego a także podstaw risografii gdzie duży nacisk jest kładziony na specyfikę pracy z matrycami koloru, budowanie plam barwnych w oparciu o zmienny raster/gren i transparencję. Wszystkie osoby uczestniczące w zajęciach poznają w szczególności proces przygotowania litografii, tak aby, przechodząc od wstępnego szkicu i koncepcji, twórczo odpowiedzieć na realizowane w danym roku zadanie.</p> <p>Jeśli chodzi o warsztat i technologię, studentki i studenci uczą się jak samodzielnie wyszlifować kamień, przygotować poprawnie matrycę, aby następnie wykonać odbitkę graficzną i wydrukować na prasie litograficznej nakład prac. Uczestnicy zajęć mają możliwość wykorzystania umiejętności pracy z matrycą klasyczną przekładając zdobytą wiedzę na realizację matryc cyfrowym (risografia).</p>

<p><b>Ramowe treści programowe</b></p>	<p>Podstawową formą zajęć są ćwiczenia, dzięki którym studentki i studenci poznają specyfikę pracy z matrycą organiczną na przykładzie kamienia litograficznego. Na wstępie uczestnicy zajęć zapoznają się z narzędziami i materiałami graficznymi stosowanymi w pracowni. Ćwiczenia praktyczne są uzupełnione wykładami wprowadzającymi w obszar zagadnień druku płaskiego i procesów związanych z poprawnym przygotowaniem odbitki litograficznej, a także pokazują na przykładzie wybranych prac możliwości danej techniki.</p> <p>Studentki i studenci uczą się jak wykorzystując dostępne narzędzia i materiały przełożyć swoje koncepcje na język graficzny, a także jak planować swoją pracę biorąc pod uwagę możliwości i ograniczenia danej techniki, poznają różnicę w pracy z technikami pozytywowymi (tusze, kredka litograficzna) jak również zgłębiają problematykę pracy z matrycą negatywową (na przykładzie ossasepii). Wprowadzenie w technikę risografii (realizowanej na bazie tradycyjnej litografii) pozwala na poznanie procesu związanego z przejściem od matrycy klasycznej do matrycy cyfrowej, a także zaznajomienie się z podstawami procesu przygotowania prac opartych na kilku matrycach kolorystycznych. Uczestnicy zajęć uczą się budować dzieła jednostkowe, podejmują wyzwanie związane z budowaniem matrycy graficznej opartej na zróżnicowanym walorze, materii, jak i też wchodzi w obszar zagadnień związanych z budowaniem cyklu prac.</p>
<p><b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b></p>	
<p><b>WIEDZA</b></p>	<p>K_W01, K_W02, K_W04, K_W05, K_W06, K_W08, K_W11</p>
<p><b>UMIĘJĘTNOŚCI</b></p>	<p>K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13, K_U14, K_U15</p>
<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	<p>K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07, K_K08</p>
<p><b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</b></p>	



<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>MALARSTWO I i II ROK</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>KIERUNKOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Zapoznanie studenta z warsztatem malarskim, różnymi technikami wypowiedzi w malarstwie ze szczególnym uwzględnieniem malarstwa olejnego, ćwiczenia praktyczne określające wzajemne oddziaływanie barw, budowa formy i przestrzeni obrazu kolorem, wypowiedź malarska określająca nastrój, przesłanie. Doskonalenie wypowiedzi malarskiej studenta prezentującej jego osobowość i dążenia twórcze.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Celem nadrzędnym jest obserwacja i interpretacja natury za pomocą barw, studium ze zwróceniem szczególnej uwagi na działanie światła i cienia, budowę formy kolorem, poznanie i rozszerzanie warsztatu w tym warsztatu olejnego, precyzja wypowiedzi malarskiej w obrębie różnych układów kompozycji, ze zwróceniem uwagi na wzajemne oddziaływanie barw na siebie, rozwiązywanie problemów plastycznych w oparciu o poszukiwania w tradycji malarstwa w sztuce polskiej i światowej, dawnej i współczesnej.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01, K_W04, K_W06, K_W07, K_W08
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U07, K_U09, K_U13, K_U15
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K03, K_K04, K_K06, K_K07, K_K08
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>MALARSTWO III-V ROK</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>PODSTAWOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	<p>Nabycie umiejętności obserwacji, rozwój świadomości malarskiej i artystycznej, ożywienie swobody wyobraźniowej, a co za tym idzie świadome konstruowanie przestrzeni obrazu i jego materii w oparciu o kreatywne, niestereotypowe postrzeganie natury. Stopniowe i pełne przygotowanie studentów do samodzielnej wypowiedzi artystycznej w obszarze współczesnie rozumianego malarstwa, a także do dalszych studiów w wybranych przez nich pracowniach specjalistycznych.</p>

<p><b>Ramowe treści programowe</b></p>	<p>1. Rozwój osobowości studenta i przede wszystkim kształtowanie jego świadomej kreacji artystycznej, u podstaw której jest wnikliwa obserwacja otaczającej rzeczywistości, penetracja jej złożoności, relatywizm form, przestrzeń, materia, kolor.</p> <p>2. Rozwijanie i kształtowanie wrażliwości malarskiej; organizacja przestrzeni obrazu, rozumienie koloru i temperatury barwy, kontrast, materia malarska etc.</p> <p>3. Kształtowanie kreatywnej, bezkompromisowej postawy wobec otaczającej rzeczywistości.</p> <p>4. Rozmowa, dyskusja, prezentacja, traktowane jako forma wypowiedzi artystycznej.</p> <p>5. Rozwój wyobraźni artystycznej.</p> <p>Zalecany jest taki dobór środków malarskich, który będzie najlepiej pasował do wyrażenia osobistej ekspresji studenta. Pożądane są eksperymenty związane ze stosowaniem różnych mediów.</p>
<p><b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b></p>	
<p><b>WIEDZA</b></p>	<p>K_W01, K_W03, K_W04, K_W06, K_W07, K_W08</p>
<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p>	<p>K_U01, K_U02, K_U03, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U13, K_U14</p>
<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	<p>K_K01, K_K02, K_K04, K_K06</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>MULTIMEDIA I i II Rok</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>PODSTAWOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem pracowni jest przygotowanie studentów do samodzielnej pracy w obszarze nowych mediów. Pogłębienie umiejętności wyboru właściwej techniki przekazu, budowania wielopoziomowej narracji plastycznej i interakcji.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Główną treścią programową pracowni jest zapoznanie studenta z oprogramowaniem komputerowym takim jak After Effects, Final Cut, Adobe Premiere. Na pierwszych zajęciach studenci uczą się podstawowych programów do realizacji filmu, animacji i montażu dźwięku. Z czasem realizujemy zadania którym celem jest wydobyć indywidualnych upodobań studentów w tej dziedzinie sztuki (np. processing, obraz 3D, instalacja) Indywidualnie ze studentami analizujemy aspekty techniczne, historyczne i teoretyczne które łączą się z praktyką sztuki wideo/animacji. Zachęcamy studentów przez serie wykładów do dialogu multimedialnego. Serią ćwiczeń i warsztatów staramy się wydobyć ze studentów ich indywidualne preferencje w tej dziedzinie
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01, K_W02, K_W04, K_W05, K_W06, K_W08
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13, K_U14, K_U15
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07, K_K08

<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>SPECJALIZACJA / MULTIMEDIA III - V ROK</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>KIERUNKOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem pracowni jest przygotowanie studentów do samodzielnej pracy w obszarze nowych mediów. Pogłębienie umiejętności wyboru właściwej techniki przekazu, budowania wielopoziomowej narracji plastycznej i interakcji.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Poszerzanie warsztatu komputerowego o technologie VR, AR, 3D, processing, doskonalenie umiejętności doboru środków ekspresji do planowanych działań; umiejętność pracy z briefem i realizacji jego założeń.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01, K_W02, K_W04, K_W05, K_W06, K_W08
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13, K_U14, K_U15
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07, K_K08
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>PROJEKTOWANIE GRAFICZNE / PLAKAT I GRAFIKA WYDAWNICZA / SPECJALIZACJA</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>KIERUNKOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Poszukiwania i tworzenia własnego języka wizualnego w szeroko pojętej grafice użytkowej i sztuce. Swoboda poszukiwań, eksperymentów, udział w konkursach, w warsztatach, międzynarodowe naukowe podróże wzbogacające o umiejętność współpracy służą do budowania własnego „JA”.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Program zakłada analizę wartości języka wizualnego w poszukiwaniu własnej tożsamości artystycznej. Budowanie własnego języka tworzone jest na bazie zadań jednostkowych oraz kompleksowych. Praca na linii student–pedagog wzbogacona poprzez indywidualne zadania w kole naukowym „Turbo Poster” uświadamia studentowi wartość indywidualnego podejścia do sztuki.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01, K_W02, K_W04, K_W05, K_W06, K_W08
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13, K_U14, K_U15
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07, K_K08
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>GRAFIKA PROJEKTOWA / PROJEKTOWANIE GRAFICZNE</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>KIERUNKOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	<p>Cel dydaktyczny dla programu pierwszego roku studiów skupia się na zbudowaniu fundamentu pod zrozumienie na czym polega proces syntezy formy graficznej od etapu pogłębionej obserwacji, przez serię ćwiczeń/zadań stopniowo redukujących wyjściową formę przy udziale różnych technik, po czystą formę znaku.</p> <p>Program drugiego roku studiów stawia akcent na umiejętność budowania syntetycznych form (znaków) zachowujących związek formy z komunikatem w niej zakodowanych. Rozumienie powiązań między sekwencjami znaków (form) i co za tym idzie umiejętność budowania podstawowego języka wizualnego dla projektów seryjnych.</p>
<b>Ramowe treści programowe</b>	Realizacja zadań (antonimy, okładki książek oraz płyt) przy pomocy różnorodnych technik by rozwinąć umiejętność wyboru właściwej techniki przekazu oraz doskonalenie umiejętności doboru środków artystycznych adekwatnych do wyrażanej treści. Realizacja księgi znaku w celu rozwinięcia umiejętności opisu projektu graficznego; werbalnej i opisowej analizy jego cech.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01, K_W02, K_W04, K_W05, K_W06, K_W08
<b>UMIĘJĘTNOŚCI</b>	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13, K_U14, K_U15
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07, K_K08
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	GRAFIKA PROJEKTOWA / PROJEKTOWANIE GIER I KOMIKSÓW / SPECJALIZACJA
<b>Typ przedmiotu</b>	KIERUNKOWY
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	W zależności od wybranej przez studentkę lub studenta ścieżki dydaktycznej (gry, komiksy lub jedno i drugie) zajęcia mają na celu zarówno przybliżenie podstaw opracowania mechaniki, interfejsu i opracowania graficznego gier jak i umiejętności budowania narracji za pomocą sekwencji obrazów.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Zajęcia w pracowni dzielą się na cztery bloki, które wzajemnie się uzupełniają: 1. Projektowanie gier planszowych (często w formie reimplementacji istniejących mechanik). 2. Warsztaty z projektowania komiksu, których efektem jest wydawana co roku pracowniana antologia oraz większe zadania komiksowe (opowieści graficzne). 3. Co dwa tygodnie oddawanie tekstów literackich (max 1500 znaków) opisujących sytuację z bieżących 14 dni.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01, K_W03, K_W04, K_W06, K_W07, K_W08
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	K_U01, K_U02, K_U03, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U13, K_U14
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K02, K_K06, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07, K_K08
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>RYSUNEK I i II rok</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>KIERUNKOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Wprowadzenie studentów w zaawansowany system zapisu rysunkowego o wysokich walorach artystycznych i warsztatowych. Osiągnięcie szerokiej skali możliwości wypowiedzi w tej dyscyplinie, pozwalającej zarówno na realizację dzieła artystycznego, jak i możliwości wsparcia projektów w innych dyscyplinach poprzez ich rysunkową wizualizację. Umiejętność szybkiej notatki do twórczej myśli plastycznej.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Studium natury i dialog z tradycją. Kształtowanie autorskiej wypowiedzi artystycznej. Eksperyment jako źródło inspiracji. Różnorodność zastosowania narzędzi rysunkowych od klasycznych po eksperymentalne. Podłoże rysunkowe w formie tradycyjnej i niekonwencjonalnej, w tym realizacje przestrzenne i cyfrowe. Rysunkowy zapis obserwowanej natury poprzez analizę kompozycji, perspektywy, waloru, głębi przestrzeni, skali, zróżnicowania materii oraz działań strukturalnych. Problem ruchu i narracji. Dzieło jednostkowe a realizacja cyklu.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01, K_W04, K_W06, K_W07, K_W08
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U07, K_U09, K_U13, K_U15
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K03, K_K04, K_K06, K_K07, K_K08
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>RYSUNEK III-V ROK</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>PODSTAWOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	<p>Celem zajęć jest przygotowanie studentów do podjęcia wszelkiego rodzaju zadań wynikających z nabycia wiedzy i umiejętności w zakresie rysunku, oraz przygotowanie do funkcjonowania jako samodzielny artysta. W szczególności dotyczy to:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Umiejscowienia rysunku, jego idei i formy artystycznej w tradycji i historii sztuki, oraz w sztuce współczesnej.</li> <li>• Rozwoju świadomości artystycznej w obrębie własnych, rysunkowych działań kreatywnych, z uwzględnieniem podstawowych zagadnień plastycznych takich jak światło, barwa, linia, faktura, bryła, struktura.</li> <li>• Rozumienia wartości plastycznych występujących w przedmiotach i zjawiskach otaczającej nas rzeczywistości.</li> <li>• Świadomego widzenia rzeczywistości, pogłębionego o umiejętność przełożenia widzenia trójwymiarowego na dwuwymiarowy obraz.</li> <li>• Wnikliwej i syntetycznej obserwacji ludzkiego ciała, przedmiotu i natury.</li> <li>• Kształcenia indywidualnej ekspresji rysunkowej zgodnie z osobistymi doświadczeniami, potrzebami i umiejętnościami studenta.</li> <li>• Równomiernego rozwoju indywidualnej wypowiedzi artystycznej w obrębie technik rysunkowych i pochodnych działań plastycznych.</li> <li>• Kształcenia otwartości na własne, indywidualne cechy kreatywne.</li> </ul>

<p>Ramowe treści programowe</p>	<p>Rysunek wykonany różnymi narzędziami na różnych materiałach i z wykorzystaniem różnych formatów.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Linia.</b> Rysunek wykonany przy użyciu linii, ze zwróceniem uwagi na praktyczne zastosowanie jej różnorodnych rodzajów.</li> <li>• <b>Walog.</b> Rysunek wykonany z przewagą czerni, przewagą bieli, równowagą czerni i bieli.</li> <li>• <b>Kolor.</b> Rysunek wykonany przy użyciu barwnej linii i barwnej płaszczyzny (poszukiwanie koloru w obrębie walorowego rysunku).</li> <li>• <b>Faktura.</b> Obserwacja zmian wartości strukturalnych w zależności od użytego narzędzia rysunkowego i podłoża.</li> <li>• <b>Przestrzeń.</b> Obserwacja zmian postrzegania rzeczywistości w kontekście takich zagadnień jak: pierwszy i drugi plan, odległość, wklęsłość i wypukłość, „głębina ostrości”.</li> <li>• <b>Format (rozmiar).</b> Obserwacja zmian wartości strukturalnych rysunku w zależności od formatu podobrazia, sposobu zagospodarowania płaszczyzny rysunkowej (mały, duży).</li> <li>• <b>Format (kształt).</b> Rysunek wykonany na różnych formatach takich jak koło, trójkąt, kwadrat, nieregularna płaszczyzna.</li> <li>• <b>Format (bryła).</b> Rysunek wykonany na trójwymiarowym przedmiocie.</li> <li>• <b>Kontrast.</b> Rysunek obrazujący zapis przeciwstawnych sobie pojęć.</li> <li>• <b>Narracja.</b> Rysunek jako forma dialogu wewnętrznego lub zapis cyklu zdarzeń odbywających się w określonym czasie (dziennik, szkicownik, pamiętnik).</li> <li>• <b>Funkcja.</b> Obserwacja zmian wartości rysunkowych w zależności od przypisanych mu funkcji – notatka, diagram, wykres, szkic.</li> <li>• <b>Przestrzeń.</b> Rysunek wykonany w przestrzeni (wnętrze, przestrzeń miejska, plener) – instalacja, landart, performance, lightart.</li> <li>• <b>Kreacja.</b> Rysunek wyrażający indywidualne postawy twórcze.</li> </ul>
<p><b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b></p>	
<p><b>WIEDZA</b></p>	<p>K_W01, K_W03, K_W04, K_W06, K_W07, K_W08</p>
<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p>	<p>K_U01, K_U02, K_U03, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U13, K_U14</p>
<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	<p>K_K01, K_K02, K_K04, K_K06</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>SEMINARIUM DYPLOMOWE</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>TEORETYCZNY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Zebranie źródeł wizualnych i tekstowych do redakcji dyplomowej pracy pisemnej. Stworzenie koncepcji pracy pisemnej wspomagającej pracę praktyczną. I finalna redakcja dyplomu teoretycznego.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Odnalezienie przez studenta/studentkę własnych punktów odniesienia pomiędzy teorią i praktyką. Zrozumienie znaczenia własnej pracy. Doprowadzenie do konkluzji wypowiedzi pisemnej odnoszącej się do prezentowanej na dyplomie twórczości.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W03, K_W05, K_W06, K_W07, K_W09, K_W10, K_W11
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	K_U09, K_U12, K_U13, K_U15, K_U16
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K02, K_K04, K_K05, K_K06, K_K08
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>GRAFIKA WARSZTATOWA / SITODRUK I TECHNIKI CYFROWE</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>KIERUNKOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	<i>Praca nad umiejętnością indywidualnego wizualnego formułowania koncepcji i myślenia, zdobywaniem doświadczenia technicznego z zakresu sitodruku i technik cyfrowych. Uczymy się rozmawiać o sobie, swojej pracy twórczej i otwierać na różne postawy światopoglądowe i artystyczne.</i>
<b>Ramowe treści programowe</b>	<i>Zadania są sformułowane tak, by studenci zdobyli wiedzę technologiczną i doświadczenie praktyczne, biorąc pod uwagę autonomię ideową i twórczą, zgodną z indywidualną koncepcją i estetyką. Interesują nas problemy obrazowania treści jak również związane z zagadnieniami formalnymi, z wykorzystaniem pracy manualnej oraz cyfrowej. Na zajęciach prowadzone są prezentacje dotyczące zagadnień problemowych w sztukach wizualnych, rozwiązań technicznych, podstawowych informacji z zakresu grafiki cyfrowej, jak również prezentacje przybliżające różne możliwości druku cyfrowego oraz stosowanych materiałów.</i>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01, K_W02, K_W04, K_W05, K_W06, K_W08
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13, K_U14, K_U15
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07, K_K08
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>STRUKTURY WIZUALNE I - II ROK</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>PODSTAWOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Zajęcia w Pracowni Struktur Wizualnych mają wprowadzić studenta w zagadnienia związane z formą, fakturą, barwą, światłem, przestrzenią, ruchem, kompozycją. Zagadnienia te angażują się we wszystkie przejawy działań twórczych. Uświadamiają studentowi również to, jak wiele zjawisk plastycznych wzajemnie się przenika. Wykluczają bierną postawę wobec rzeczywistości. Zachęcają do twórczej percepcji zjawisk i rzeczy. Działania wizualne uczą, jak przejść od myślenia przedmiotowego do refleksyjnego postrzegania obiektu.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Ujmując zagadnienia w punktach, można je przedstawić następująco: 1. problemy związane z zestawianiem koloru i waloru barw przeciwstawnych 2. zapoznanie się z problemami kompozycji prostej, złożonej, statycznej i dynamicznej 3. umiejętność osiągania złudzenia przestrzeni i ruchu na płaszczyźnie 4. umiejętność nadawania, za pomocą plastycznych środków wyrazu, innych znaczeń przedmiotom 5. umiejętność wyrażania emocji za pomocą abstrakcyjnych znaków 6. kształcenie umiejętności analizowania, syntetyzowania, interpretowania zjawisk wizualnych 7. rozwijanie umiejętności badania zjawisk i rzeczy oraz odkrywanie praw, które nimi rządzą 8. kształcenie umiejętności twórczego postrzegania problemów wizualnych oraz optymalizacji i wyszukiwania jednorodnych elementów do ich realizacji 9. kształcenie umiejętności myślenia abstrakcyjnego, by za pomocą form abstrakcyjnych poszukiwać związków formalnych i procesów widzenia plastycznego.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01, K_W04, K_W06, K_W07, K_W08
<b>UMIĘJĘTNOŚCI</b>	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U07, K_U09, K_U13, K_U15
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K03, K_K04, K_K06, K_K07, K_K08
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów</b>	

**(parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)**

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>GRAFIKA PROJEKTOWA/ TYPOGRAFIA I - II ROK</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>KIERUNKOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	zdobycie podstawowych umiejętności w posługiwaniu się kompozycją tekstu na płaszczyźnie; wizualną interpretacją tekstu przy pomocy uwarunkowanych środków wyrazu; opanowanie umiejętności merytorycznego zastosowania koloru i formy typograficznej; doskonalenie umiejętności doboru środków typograficznych adekwatnych do wyrażanej treści i wykorzystanego medium; umiejętność budowania narracji wizualnej przy użyciu wybranego tekstu i obrazu
<b>Ramowe treści programowe</b>	uwrażliwienie studenta na proporcję, dynamikę i kompozycję elementów na płaszczyźnie (stronie), koncentrujące się na operowaniu proporcją tekstu, obrazu, zrozumienie pojęcia gridu i szarości tekstu; nauka doboru adekwatnych środków typograficznych w stosunku do przekazywanej treści; budowanie interpretacji typograficznej frazy tekstowej przy zastosowaniu ruchomych efektów narracji; opracowanie koncepcji spójnego ciągu narracji przy zastosowaniu skali, koloru i wybranych krojów pism w oparciu o wybraną treść; zestawienie warstwy ilustracyjnej z warstwą tekstową mające na celu badanie relacji typografii z obrazem i ich wzajemny wpływ na tworzenie komunikatu wizualnego; aranżowanie kompozycji typograficznej w przestrzeni, mające na celu analizę zastanej architektury / przestrzeni w odniesieniu do możliwości tworzenia narracji; poruszane zagadnienia związane z <i>motion typography</i> , którego głównym środkiem wyrazu jest typografia, a wprowadzony ruch nadaje kontekst przekazywanej treści; opracowywanie layoutów, służących porządkowaniu treści w systemach siatek i testowanie ich elastyczności w sytuacji tworzenia wielostronicowych narracji
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01, K_W02, K_W04, K_W05, K_W06, K_W08
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13, K_U14, K_U15

<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07, K_K08
----------------------------------	---

<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>PROJEKTOWANIE GRAFICZNE / ZNAK I KOMPLEKSOWE PROJEKTOWANIE GRAFICZNE / SPECJALIZACJA</b>
<b>Typ przedmiotu</b>	<b>KIERUNKOWY</b>
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Umiejętność indywidualnej, oryginalnej wypowiedzi artystycznej. Kreatywne poszukiwanie rozwiązań twórczych w projektowaniu graficznym. Zdolność budowania dojrzałej wypowiedzi plastycznej za pomocą poznanych metod. Umiejętność doboru odpowiednich środków plastycznych w odniesieniu zarówno do wyrażanych treści jak i kanałów komunikacji. Świadome korzystanie z warsztatu artysty grafika oraz znajomość zasad w tworzeniu prac z zakresu projektowania graficznego. Rozwijanie kreatywnego myślenia i artystycznych postaw w odniesieniu do wyzwań zarówno rynkowych jak i społecznych. Umiejętność prezentacji własnych dokonań artystycznych.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Nauka tworzenia siatek modułowych oraz budowy znaków o nie opartych. Nauka projektowania ksiąg identyfikacji wizualnej. Nauka projektowania spójnego języka graficznego w odniesieniu do różnych treści. Umiejętność tworzenia zależności ideowo-formalnych pomiędzy komunikatami. Nauka posługiwania się metaforą, celną pointą, dowcipem czy prowokacją w budowaniu autorskiego komentarza plastycznego. Nauka tworzenia kompleksowych opraw graficznych w oparciu o obraz, układ typograficzny i graficzny. Nauka tworzenia oryginalnej stylistyki w celu znalezienia spójnego komunikatu graficznego.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W01, K_W02, K_W04, K_W05, K_W06, K_W08
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13, K_U14, K_U15
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K01, K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07, K_K08
<b>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</b>	