

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Podstawy języka wizualnego
<b>Typ przedmiotu</b>	Obowiązkowy. Podstawowy
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem zajęć jest uświadomienie studentom, że język wizualny to podstawa komunikacji, a symbol metafora, znak czy kolor to formy werbalizacji myśli. Zajęcia mają za zadanie otworzyć studentów do wypowiedzi formami wizualnymi tak, aby były one uniwersalne i zrozumiałe nie tylko dla nich, ale także dla widza. Studenci poprzez zadania bazujące na różnorodnych formach wypowiedzi (kolaż, szkic, rysunek, znak graficzny, plakat, animacja) uczą się, czym jest narracja, linearność, skala, orientacja, proporcja – innymi słowy, jak wypowiadać się obrazem.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Program nauczania koncentruje się na badaniu języka wizualnego jako przestrzeni współczesnej sztuki, praktyki artystycznej i komunikacji. Język wizualny to podstawa komunikacji artysty. Projekty i ćwiczenia mają za zadanie otworzyć studentów na wypowiedzi obrazem – symboliczne, skondensowane, metaforyczne – poszukiwania twórcze, w których treść i sposób przedstawienia są równoważne. Po zakończeniu zajęć studenci posiadają szeroką wiedzę na temat posługiwania się językiem wizualnym, będą więc mogli samodzielnie rozwijać swoje formy ekspresji.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	

<p><b>WIEDZA</b></p>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W02</b> Podstawy teorii, technik i technologii rysunku, malarstwa, grafiki w zakresie wiedzy ogólnoplastycznej;</p> <p><b>K_W03</b> Elementarne pojęcia z zakresu technologii analogowych i cyfrowych technik fotograficznych, wideo, animacji, inscenizacji, oświetlenia planu zdjęciowego, środowisk 3D, komunikacji wizualnej, multimediiów i intermediiów oraz zagadnień związanych z rejestracją i edycją dźwięku;</p> <p><b>K_W05</b> Wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów;</p>
<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U06</b> Współpracować z zespołem przy realizacji grupowych projektów oraz posługiwać się specjalistyczną terminologią w kontaktach z otoczeniem;</p> <p><b>K_U07</b> posługiwać się warsztatem artysty multimedialnego i intermedialnego, włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik obrazowania dla mediów;</p> <p><b>K_U09</b> wykorzystywać wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem zastosowanej ekspresji a niesionym przez nie komunikatem oraz w sposób świadomy stosować tradycyjne i nowatorskie środki obrazowania plastycznego;</p>

<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b></p> <p><b>K_K01</b> zorganizowania warsztatu metodyczno-twórczego i podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, kierując się zasadami etyki i dbając o dotychczasowe tradycje w sztuce;</p> <p><b>K_K05</b> realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji;</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 Akademos)</b></p>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Podstawy rysunku
<b>Typ przedmiotu</b>	Obowiązkowy. Ogólnoplastyczny
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Zajęcia mają na celu rozwijanie i pogłębianie wiedzy o sztuce pod kątem odkrywania nowych możliwości i znaczeń rysunku. Student rozwija zdolności manualne, wrażliwość na otaczającą go rzeczywistość. Pracuje nad stworzeniem własnej, zindywidualizowanej formy wypowiedzi, odpowiadającej wymogom współczesności. Po dwóch semestrach edukacji związanej z realizacją tematów ćwiczeń stanowiących intelektualne i warsztatowe wyzwanie, stwarzane jest pole do osobistej kreacji artystycznej.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Świadoma praca nad pozbyciem się stereotypów.</li> <li>2. Znalezienie przestrzeni dla medium rysunku w kreacjach artystycznych.</li> <li>3. Poszukiwanie indywidualnego języka artystycznego.</li> <li>4. Autorska swoboda w poruszaniu się w medium rysunku.</li> <li>5. Poszukiwanie intelektualnego powodu używania medium rysunku.</li> </ol>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W02</b> podstawy teorii, technik i technologii rysunku, malarstwa, grafiki w zakresie wiedzy ogólnoplastycznej;</p> <p><b>K_W04</b> elementarne pojęcia dotyczące rozumienia podstawowych zagadnień plastycznych takie jak np.: kompozycja dwuwymiarowa, kompozycja przestrzenna i modelowanie trójwymiarowe;</p>

<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U04</b> dobierać właściwą technikę realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów.</p> <p><b>K_U08</b> opisywać własne koncepcje artystyczne, określić i zanalizować problem, odnieść się przy tym do wybranych tradycji oraz odnaleźć właściwie źródła informacji;</p> <p><b>K_U09</b> wykorzystywać wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem zastosowanej ekspresji a niesionym przez nie komunikatem oraz w sposób świadomy stosować tradycyjne i nowatorskie środki obrazowania plastycznego;</p>
<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b></p> <p><b>K_K01</b> podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych kierując się zasadami etyki, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji;</p> <p><b>K_K03</b> świadomego posługiwania się fachową terminologią z zakresu dziejów sztuki i kultury;</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 Akademos)</b></p>

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Podstawy malarstwa
<b>Typ przedmiotu</b>	Obowiązkowy. Ogólnoplastyczny
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Program nauczania ma na celu stopniowe i gruntowne przygotowanie studentów do opanowania medium malarskiego w stopniu wystarczającym do samodzielnej wypowiedzi. Działania praktyczne oparte są na wiedzy w zakresie techniki i technologii medium. Ponadto zagadnienia związane ze specyfiką wypowiedzi malarskiej opierają się wartościach humanistycznych uzasadnionych intelektualnie. Wykreowany końcowy obraz powinien posiadać osobistą, indywidualną jakość
<b>Ramowe treści programowe</b>	<p>Zagadnienia programowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Świadoma praca nad pozbyciem się stereotypów.</li> <li>– Znalezienie przestrzeni dla medium malarskiego w kreacjach artystycznych.</li> <li>– Poszukiwanie indywidualnego języka artystycznego.</li> <li>– Autorska swoboda w poruszaniu się w medium malarskim.</li> <li>– Poszukiwanie intelektualnego powodu używania medium malarskiego.</li> </ul> <p>Program nauczania przygotowuje studenta do pracy w medium malarskim i zaznajamiania się z tkwiącymi w nim możliwościami na polu kreacji artystycznej. Student pracuje nad stworzeniem własnej, współczesnej formy wypowiedzi. Po dwóch semestrach edukacji związanej z realizacją tematów, ćwiczeń stanowiących intelektualne i warsztatowe wyzwania, stwarzane jest pole do osobistej kreacji artystycznej. Celem zajęć jest pogłębienie i rozwinięcie wiedzy i umiejętności studenta związanych z obszarem sztuk wizualnych na poziomie podstawowym, co ma na celu ułatwienie pracy w pracowniach dyplomujących.</p>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	

<b>WIEDZA</b>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W02</b> Podstawy teorii, technik i technologii rysunku, malarstwa, grafiki w zakresie wiedzy ogólnoplastycznej.</p> <p><b>K_W04</b> Elementarne pojęcia dotyczące rozumienia podstawowych zagadnień plastycznych takie jak np.: kompozycja dwuwymiarowa, kompozycja przestrzenna i modelowanie trójwymiarowe.</p> <p><b>K_W11</b> Reguły związane ze środkami ekspresji i umiejętnościami warsztatowymi pokrewnych dyscyplin artystycznych.</p>
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U04</b> Świadomie dobierać właściwych technik i technologii realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów.</p> <p><b>K_U08</b> opisywać własne koncepcje artystyczne, określić i zanalizować problem, odnieść się przy tym do wybranych tradycji oraz odnaleźć właściwie źródła informacji;</p> <p><b>K_U09</b> Wykorzystywać wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem zastosowanej ekspresji a niesionym przez nie komunikatem oraz w sposób świadomy stosować tradycyjne i nowatorskie środki obrazowania plastycznego;</p>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b></p> <p><b>K_K01</b> Zorganizowania warsztatu metodyczno-twórczego i podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, kierując się zasadami etyki i dbając o dotychczasowe tradycje w sztuce.</p> <p><b>K_K03</b> Podejmowania samodzielnych, niezależnych prac, wykazując się przy tym twórczym i elastycznym myśleniem, umiejętnością zbierania informacji, rozwijaniem idei oraz formułowaniem krytycznej argumentacji, wewnętrzną motywacją i organizacją własnego warsztatu pracy.</p>

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



<b>Nazwa przedmiotu</b>	Podstawy Inscenizacji
<b>Typ przedmiotu</b>	Podstawowy. Obowiązkowy
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	W trakcie realizacji autorskich projektów na zajęciach studentki i studenci rozwijają podejście badawcze do teatru, rozumianego jako medium twórczości i poznają jego podstawowe, istotne cechy. Zdobywają umiejętność tworzenia narracji i kształtowania znaczeń za pomocą budowania okoliczności przestrzennych oraz uczą się specyfiki mediów, składających się na język teatru.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zapoznanie się z możliwościami oświetlenia scenicznego i sprzętu nagłośnieniowego</li> <li>• nauka obsługi konsoli sterowania oświetleniem</li> <li>• realizacja etiud w przestrzeni scenicznej</li> <li>• praca nad doskonaleniem projektu w oparciu o indywidualne korekty</li> <li>• wykonanie dokumentacji wideo zrealizowanej etiudy scenicznej</li> </ul>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<b>Absolwent zna i rozumie:</b> <b>K_W03</b> Elementarne pojęcia z zakresu inscenizacji
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<b>Absolwent potrafi:</b> <b>K_U04</b> Świadomie dobierać właściwą technikę realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów <b>K_U06</b> Współpracować z zespołem przy realizacji grupowych projektów oraz posługiwać się specjalistyczną terminologią w kontaktach z otoczeniem

<b>KOMPETENCJE SPO- ŁECZNE</b>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b></p> <p><b>K_K01</b>  Podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kultur-  otwórczych kierując się zasadami etyki, także w warunkach  ograniczonego dostępu do informacji</p> <p><b>K_K05</b>  Realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując  się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując  umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu  studiowanej specjalizacji;</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>	Podstawy fotografii tradycyjnej i cyfrowej
<b>Typ przedmiotu</b>	Kierunkowy. Obowiązkowy
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem jest nauczenie studentów podstaw samodzielnego posługiwania się technologią związaną z fotografią analogową oraz cyfrową w zapisie obrazu, a także ukazanie możliwości wykorzystania nabytych umiejętności w pracy twórczej. Rozwijają zmysł obserwacji fotografowanej sceny i sprawność jej zapisu z wykorzystaniem naturalnego lub wykreowanego światła. Podczas zajęć studenci uczą się poprawnego wykonania odbitki pod tradycyjnym powiększalnikiem i przygotowania pliku cyfrowego do wydruku. Ważnym elementem zajęć jest nabycie umiejętności prezentacji wykonanych fotografii w różnorodny sposób. Celem zajęć jest także zwrócenie uwagi na oryginalne i indywidualne podejście do medium fotografii, co pomoże studentowi w budowie własnego stylu oraz w ukierunkowaniu dalszego rozwoju artystycznego.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<p>Kompozycja i rodzaje planów w fotografii.</p> <p>Kreatywne wykorzystanie parametrów ekspozycyjnych w fotografii.</p> <p>Zdjęcie pojedyncze a cykl zdjęć.</p> <p>Fotografia czarno-biała i kolor w fotografii.</p> <p>Obraz analogowy a cyfrowy; różnice.</p> <p>Budowa sekwencji fotografii.</p> <p>Prezentacja prac fotograficznych.</p> <p>Opis pracy, dotyczącej tematu „24 godziny”, mający na celu wyrażenie w tekście przez studenta swojej oryginalnej koncepcji, inspiracji i metod realizacji.</p> <p>Fotografia bez użycia kamery.</p> <p>Zasady pracy w ciemni fotograficznej.</p> <p>Zasady przygotowania pliku cyfrowego do druku.</p> <p>Wyposażenie ciemni fotograficznej (budowa powiększalnika, obiektywy, filtry).</p> <p>Podstawy procesów fotochemicznych: negatywowy i pozytywowo; przygotowanie chemii.</p> <p>Retusz i plamkowanie.</p>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	

<b>WIEDZA</b>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W01</b> Podstawy teorii, techniki i technologii fotografii, niezbędnych do rozwiązywania zagadnień, związanych ze sztuką mediów;</p> <p><b>K_W03</b> Elementarne pojęcia z zakresu technologii analogowych i cyfrowych technik fotograficznych;</p>
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U02</b> Podejmować i realizować zadania z zakresu obrazu statycznego.</p> <p><b>K_U04</b> Świadomie dobierać właściwą technikę i technologię realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów.</p> <p><b>K_U08</b> Opisywać własne koncepcje artystyczne, określić i zanalizować problem, odnieść się przy tym do wybranych tradycji oraz odnaleźć właściwe źródła informacji.</p> <p><b>K_U09</b> Wykorzystywać wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem zastosowanej ekspresji a niesionym przez nie komunikatem oraz w sposób świadomy stosować tradycyjne i nowatorskie środki obrazowania plastycznego.</p>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b></p> <p><b>K_K01</b> Zorganizowania warsztatu metodyczno-twórczego i podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, kierując się zasadami etyki i dbając o dotychczasowe tradycje w sztuce.</p> <p><b>K_K03</b> Podejmowania samodzielnych, niezależnych prac, wykazując się przy tym twórczym i elastycznym myśleniem, umiejętnościami zbierania informacji, rozwijaniem idei oraz formułowaniem krytycznej argumentacji, wewnętrzną motywacją i organizacją warsztatu pracy.</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)**

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Kompozycja Brył i Płaszczyzn
<b>Typ przedmiotu</b>	Obowiązkowy. Kierunkowy
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Zajęcia mają na celu nauczenie podstaw kompozycji czasoprzestrzennej, procesu przekształceń, operowania językiem form wizualnych. Studenci poznają krok po kroku zależności kompozycyjne form w czasoprzestrzeni. Wszystkie zadania wykonywane są realnie. Narzędziem rejestracji są: aparat fotograficzny i kamera wideo. Narzędziem syntezy są: montaż i elektroniczne przekształcenia obrazu. Tematy zadań wprowadzają studentów w problematykę kompozycji czasoprzestrzennej o rosnącym stopniu trudności. Program jest rozłożony na 2 semestry, przy 4 zadaniach w każdym semestrze. Zadanie finalne wykonywane w ciągu tygodnia w plenerze jest sprawdzianem nabytej wiedzy i umiejętności. Ponieważ wszyscy studenci wykonują zadanie na ten sam temat, mogą obserwować różnice w podejściu do tematu i uczyć się na pracach koleżanek i kolegów.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<p>Rozwijanie w umiejętności kompozycji czasoprzestrzennych</p> <p>Zasadą jest działanie w przestrzeni realnej rejestrowanej przez media (kamera wideo, rejestrator dźwięku). Następnie edycja, która jest syntezą audiowizualną.</p> <p>Świadome organizowanie przestrzeni w myśl zasad kompozycyjnych. Kompozycja planu, kadru, planowanie ruchu kamery.</p> <p>Współdziałanie studentów w dwóch płaszczyznach:</p> <p>Praktycznej. Praca zespołowa</p> <p>Artystycznej. Z współdziałania powstają dodatkowe treści wynikłe z interakcji.</p> <p>Metody pracy oraz nauka stosowania narzędzi:</p> <p>Organizacja planu zdjęciowego. Podział zadań uczestników działań, ustawienie światła,</p> <p>Kamera. Zaplanowanie ruchu kamery, ilości kamer na planie, rodzaju kadrowania itp.,</p> <p>Edycja. Świadomość następstw w czasie, konfiguracja obrazu i dźwięku, nauka obsługi oprogramowania do montażu i postprodukcji.</p> <p>Rozwijanie umiejętności używania właściwego narzędzia obserwacji i rejestracji zjawisk czasoprzestrzennych.</p> <p>Nauka podstaw edycji obrazu cyfrowego.</p>

<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W01</b> Podstawy oprogramowania do edycji wideo, technologii wideo, podstaw animacji</p> <p><b>K_W02</b> dysponuje elementarną wiedzą dotyczącą podstawowych pojęć plastycznych: kompozycja dwuwymiarowa, kompozycja przestrzenna; posiada podstawową wiedzę w zakresie kompozycji na płaszczyźnie oraz kompozycji przestrzennej; rozpoznaje i definiuje relacje zachodzące w kompozycji brył i płaszczyzn.</p>
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U02</b> Podejmować i realizować zadania z zakresu działań w przestrzeni wirtualnej, działań przestrzennych, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych;</p> <p><b>K_U05</b> Posiada podstawowe umiejętności wypowiedzi werbalnej i artystycznej,</p> <p><b>K_U06</b> Współpracować z zespołem przy realizacji grupowych projektów oraz posługiwać się specjalistyczną terminologią w kontaktach z otoczeniem;</p>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b></p> <p><b>K_K01</b> Zorganizowania warsztatu metodyczno-twórczego i podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, kierując się zasadami etyki i dbając o dotychczasowe tradycje w sztuce;</p> <p><b>K_K03</b> podejmowania samodzielnych, niezależnych prac, wykazując się przy tym twórczym i elastycznym myśleniem, umiejętnością zbierania informacji, rozwijaniem idei oraz formułowaniem krytycznej argumentacji, wewnętrzną motywacją i organizacją własnego warsztatu pracy;</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)**



<b>Nazwa przedmiotu</b>	Oświetlenie planu i postprodukcja obrazu cyfrowego
<b>Typ przedmiotu</b>	Kierunkowy. Obowiązkowy
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Zajęcia mają na celu przygotowanie studentów do samodzielnej realizacji zdań twórczych z wykorzystaniem fotografii cyfrowej oraz wideo.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Studenci zdobywają umiejętność opowiadania historii w kilku ujęciach, zapoznają się z możliwościami oświetlenia planu zdjęciowego. Ćwiczenia warsztatowe wpływają na doskonalenie umiejętności studenta w praktycznym zastosowaniu lamp filmowych, aparatów cyfrowych i kamer wideo do przekazania własnych treści poprzez wykreowany obraz statyczny i ruchomy
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W01</b> Podstawy teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, niezbędnych do rozwiązywania ogólnych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną.</p> <p><b>K_W03</b> Elementarne pojęcia z zakresu technologii analogowych i cyfrowych technik fotograficznych i wideo.</p> <p><b>K_W05</b> Wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami uprawiania sztuki.</p>

<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U02</b>  Podejmować i realizować zadania z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych.</p> <p><b>K_U06</b>  Współpracować z zespołem przy realizacji grupowych projektów oraz posługiwać się specjalistyczną terminologią w kontaktach z otoczeniem;</p> <p><b>K_U07</b>  Posługiwać się w odpowiedzialny sposób warsztatem artysty multimedialnego i intermedialnego w zakresie technik manualnych oraz elektronicznych technik przetwarzania obrazu i dźwięku.</p> <p><b>K_U09</b>  Rozumieć wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem zastosowanej ekspresji a niesionym przez nie komunikatem.</p>
<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b></p> <p><b>K_K01</b>  Zorganizowania warsztatu metodyczno-twórczego i podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, kierując się zasadami etyki i dbając o dotychczasowe tradycje w sztuce;</p> <p><b>K_K05</b>  Realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji;</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 Akademos)</b></p>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Dźwięk – rejestracja i edycja
<b>Typ przedmiotu</b>	Kierunkowy. Obowiązkowy
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Zajęcia mają na celu nauczenie podstaw edycji i rejestracji dźwięku, procesu przekształceń dźwięku. Narzędziem rejestracji są: recorder i mikrofon. Narzędziem edycji są: montaż i elektroniczne przekształcenia dźwięku. Tematy zadań wprowadzają studentów w problematykę kompozycji dźwiękowej o rosnącym stopniu trudności. Program jest rozłożony na 2 semestry, przy 4 zadaniach w każdym semestrze.
<b>Ramowe treści programowe</b>	oczyszczanie i edycja wokalu radiowego miksowanie i przekształcenie podstawowych sygnałów midi (biały szum) udźwiękowanie prac
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<b>Absolwent zna i rozumie:</b> <b>K_W01</b> Podstawy teorii, techniki i technologii dźwięku, intermediiów, multimediów, niezbędnych do rozwiązywania zagadnień związanych ze sztuką mediów; <b>K_W03</b> Elementarne pojęcia z zakresu multimediów i intermediiów oraz zagadnień związanych z rejestracją i edycją dźwięku;
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<b>Absolwent jest gotów do:</b> <b>K_U04</b> Świadomie dobierać właściwą technikę i technologię realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów; <b>K_U05</b> Samodzielnie posługiwać się podstawowym warształem artysty z zakresu sztuki mediów i ciągle rozwijać swoje umiejętności warsztatowe przy realizacji zadań wynikających z dyscyplinarnych i interdyscyplinarnych projektów artystycznych z uwzględnieniem aspektów estetycznych i społecznych;

<b>KOMPETENCJE SPO- ŁECZNE</b>	<b>Absolwent jest gotów do:</b> <b>K_K01</b> Zorganizowania warsztatu metodyczno-twórczego i podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, kierując się zasadami etyki i dbając o dotychczasowe tradycje w sztuce;
<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>	Modelowanie 3D
<b>Typ przedmiotu</b>	Kierunkowy. Obowiązkowy.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Modelowanie 3D to przedmiot na którym studentki/ci nauczą się posługiwać narzędziami 3D w swoich projektach artystycznych.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Proces edukacji polega na zadaniach w Magica Voxel i Sculptris/Mudbox, egzaminach z najważniejszych programów: 3ds Max i Maya, oraz ćwiczeń mniejszych, które pomogą studentkom/om przygotować się do zadań artystycznych oraz egzaminów.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W01</b> Podstawy teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, intermediów, multimediiów, środowisk 3D, niezbędnych do rozwiązywania ogólnych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną;</p> <p><b>K_W04</b> Elementarne pojęcia dotyczące rozumienia podstawowych zagadnień plastycznych takie jak np.: kompozycja dwuwymiarowa, kompozycja przestrzenna i modelowanie trójwymiarowe;</p>
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U01</b> Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie multimediiów i intermediów, w oparciu o indywidualne twórcze motywacje i inspiracje;</p> <p><b>K_U02</b> Podejmować i realizować zadania z zakresu działań w przestrzeni wirtualnej, działań przestrzennych, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych;</p> <p><b>K_U04</b> Świadomie dobierać właściwą technikę i technologię realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów;</p>

<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<b>Absolwent jest gotów do:</b> <b>K_K01</b> Zorganizowania warsztatu metodyczno-twórczego i podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych; <b>K_K03</b> Podejmowania samodzielnych, niezależnych prac, wykazując się przy tym twórczym i elastycznym myśleniem, umiejętnością zbierania informacji, rozwijaniem idei oraz formułowaniem krytycznej argumentacji, wewnętrzną motywacją i organizacją własnego warsztatu pracy;
<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>	Słownik sztuki współczesnej
<b>Typ przedmiotu</b>	Obowiązkowy. Teoretyczny.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów ze sproblematyzowaną wiedzą na temat obszaru sztuki XX i XXI wieku, poszerzoną o zagadnienia powiązane z szeroko rozumianą kulturą wizualną. Podczas wykładu przedstawione zostaną zmiany statusu, funkcji i roli artysty oraz dzieła sztuki w świecie współczesnym. Celem zajęć jest także dyskusja nad związkami między słowem a obrazem na przykładzie wybranych fenomenów artystycznych od rozmaitych form współczesnego malarstwa do sztuki partycypacyjnej. Ponadto studenci poznają sposoby i rodzaje analizy dzieła sztuki.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pojęcie nowoczesności</li> <li>• Status dzieła sztuki w modernizmie</li> <li>• Prymitywizm w sztuce współczesnej</li> <li>• Sztuka zawłaszczania</li> <li>• Found footage</li> <li>• Video-art</li> <li>• Ciało w sztuce</li> <li>• Typografia w sztuce</li> <li>• Bioart</li> <li>• Sztuka partycypacyjna</li> </ul>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p>ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE:</p> <p>K_W06 podstawowy zakres lektur odnoszący się do studiowanej specjalizacji i szeroko pojmowanych sztuk pięknych oraz orientuje się w piśmiennictwie dotyczącym historii sztuki i teorii kultury;</p> <p>K_W07 podstawową wiedzę z zakresu historii sztuki, teorii kultury, filozofii, estetyki, historii fotografii, teorii mediów oraz praktyk kuratorskich;</p> <p>K_W09 elementarne zagadnienia dotyczące sztuki współczesnej, problemów współczesnej kultury artystycznej oraz fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji;</p>
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p>ABSOLWENT POTRAFI:</p> <p>K_U10 formułować własne sądy i wyciągać podstawowe wnioski w wypowiedziach ustnych, dyskusjach, a także w pracach pisemnych dotyczących historii sztuki i teorii kultury;</p> <p>K_U12 zorganizować i przeprowadzić publiczne wystąpienie (prezentację w formie pisemnej, ustnej lub multimedialnej) dotyczące twórczości własnej lub zagadnień związanych z szeroko pojętą kulturą.</p>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<p>ABSOLWENT JEST GOTÓW DO:</p> <p>K_K04 swobodnego i profesjonalnego wypowiedzania się w formie ustnej i pisemnej na różnorodne tematy mające związek z historią</p>

	sztuki i teorią kultury oraz prezentowania teoretycznych podstaw własnej działalności artystycznej;
<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>	Historia fotografii
<b>Typ przedmiotu</b>	Obowiązkowy. Kształcenie teoretyczne
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Przedmiot dotyczy historii fotografii w kontekście jej linearnego rozwoju oraz jej styków z kulturą i sztuką.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Wpływ wynalazku fotografii na rozwój kultury i sztuki,</li> <li>2.Najważniejsze zjawiska historii fotografii XIX,XX i XXI wieku na tle historii sztuki oraz rozwoju nauki i techniki.</li> <li>3.Rola, jaką odegrali w historii kultury wynalazcy i twórcy fotografii.</li> <li>4.Rola fotografii jako dyscypliny wiedzy, narzędzia poznania, języka obrazu i sztuki.</li> <li>5.Społeczne funkcje fotografii.</li> <li>6.Wzajemne relacje pomiędzy fotografią a sztuką współczesną.</li> <li>7.Inspiracje prowadzące do współczesnych realizacji z udziałem fotografii.</li> <li>8.Relacje pomiędzy fotografią a współczesnymi mediami wizualnymi.</li> <li>9.Wykorzystanie wiedzy teoretycznej we współczesnych praktykach artystycznych.</li> </ol>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p>Absolwent zna i rozumie podstawowy zakres lektur odnoszący się do studiowanej specjalizacji i szeroko pojmowanych sztuk pięknych oraz orientuje się w piśmiennictwie dotyczącym historii sztuki i teorii kultury. Zna podstawową wiedzę z zakresu historii sztuki, teorii kultury, filozofii, estetyki, historii fotografii, teorii mediów oraz praktyk kuratorskich.</p> <p>K_W06, K_W07, P6S_WG,</p>

<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p>	<p>Absolwent potrafi w sposób odpowiedzialny realizować własne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym.</p> <p>Umie zorganizować i przeprowadzić publiczne wystąpienie (prezentację w formie pisemnej, ustnej lub multimedialnej) dotyczące twórczości własnej lub zagadnień związanych z szeroko pojętą kulturą.</p> <p>K_U03, P6S_UW, P6S_UO, K_U12, P6S_UK</p>
<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	<p>Absolwent jest gotów do swobodnego i profesjonalnego wypowiedzania się w formie ustnej i pisemnej na różnorodne tematy mające związek z historią sztuki i teorią kultury oraz prezentowania teoretycznych podstaw własnej działalności artystycznej. K_K04, P6S_KK, P6S_KO</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 Akademos)</b></p>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Historia sztuki
<b>Typ przedmiotu</b>	Teoretyczny.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem zajęć jest zapoznanie studentek i studentów z podstawowym spojrzeniem na praktykę artystyczną, zwrócenie uwagi na terminologię, w tym szczególnie na pojęcie 'sztuka', zapoznanie z najważniejszymi zjawiskami oraz kierunkami artystycznymi, artystami i artystkami od końca XIX do początku XXI wiek a także tworzenie spójnych wypowiedzi na tematy związane ze sztuką współczesną.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zajęcia wstępne</li> <li>2. Akademizm</li> <li>3. Romantyzm i realizm</li> <li>4. Kubizm i fowizm</li> <li>5. Futuryzm</li> <li>6. Dadaizm</li> <li>7. Awangarda rosyjska</li> <li>8. Bauhaus i neoplastycyzm</li> <li>9. Marcel Duchamp</li> <li>10. Surrealizm</li> <li>11. Ekspresjonizm abstrakcyjny</li> <li>12. Pop art</li> <li>13. Andy Warhol i Jean-Michel Basquiat</li> <li>14. Happening</li> <li>15. Fluxus</li> <li>16. Konceptualizm</li> <li>17. Feminizm</li> <li>18. Sztuka instalacji</li> <li>19. Sztuka partycypacyjna</li> <li>20. Posthumanizm</li> <li>21. Sztuka i technika</li> </ol>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p>zna podstawowy zakres lektur odnoszących się do studiowanej specjalizacji i szeroko pojmowanych sztuk pięknych oraz orientuje się w piśmiennictwie dotyczącym historii sztuki i teorii kultury; K_W06</p> <p>zna podstawową wiedzę z zakresu historii sztuki, teorii kultury, filozofii, estetyki, historii fotografii, teorii mediów oraz praktyk kuratorskich; K_W07</p>

<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	opisuje własne koncepcje artystyczne, określa i analizuje problemy, odnosi się przy tym do wybranych tradycji oraz odnajduje właściwe źródła informacji; K_U08 formułuje własne sądy i wyciąga podstawowe wnioski w wypowiedziach ustnych, dyskusjach, a także w pracach pisemnych dotyczących historii sztuki i teorii kultury; K_U10
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	swobodnie i profesjonalnie wypowiada się w formie ustnej i pisemnej na różnorodne tematy mające związek z historią sztuki i teorią kultury oraz prezentuje teoretyczne podstawy własnej działalności artystycznej; K_K04
<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>	Historia powszechna w sztuce
<b>Typ przedmiotu</b>	Teoretyczny.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem zajęć jest zapoznanie studentek i studentów z podstawowym spojrzeniem na zjawiska historyczne i ich wpływ na historię sztuki a także umiejętność odczytywania zależności zachodzących pomiędzy historią powszechną i sztuką.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zajęcia wstępne</li> <li>2. Akademyzm</li> <li>3. Romantyzm i realizm</li> <li>4. Kubizm i fowizm</li> <li>5. Futuryzm</li> <li>6. Dadaizm</li> <li>7. Awangarda rosyjska</li> <li>8. Bauhaus i neoplastycyzm</li> <li>9. Marcel Duchamp</li> <li>10. Surrealizm</li> <li>11. Ekspresjonizm abstrakcyjny</li> <li>12. Pop art</li> <li>13. Andy Warhol i Jean-Michel Basquiat</li> <li>14. Happening</li> <li>15. Fluxus</li> <li>16. Konceptualizm</li> <li>17. Feminizm</li> <li>18. Sztuka instalacji</li> <li>19. Sztuka partycypacyjna</li> <li>20. Posthumanizm</li> <li>21. Sztuka i technika</li> </ol>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p>zna podstawowy zakres lektur odnoszących się do studiowanej specjalizacji i szeroko pojmowanych sztuk pięknych oraz orientuje się w piśmiennictwie dotyczącym historii sztuki i teorii kultury; K_W06</p> <p>zna podstawową wiedzę z zakresu historii sztuki, teorii kultury, filozofii, estetyki, historii fotografii, teorii mediów oraz praktyk kuratorskich; K_W07</p>

<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	opisuje własne koncepcje artystyczne, określa i analizuje problemy, odnosi się przy tym do wybranych tradycji oraz odnajduje właściwe źródła informacji; K_U08 formułuje własne sądy i wyciąga podstawowe wnioski w wypowiedziach ustnych, dyskusjach, a także w pracach pisemnych dotyczących historii sztuki i teorii kultury; K_U10
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	swobodnie i profesjonalnie wypowiada się w formie ustnej i pisemnej na różnorodne tematy mające związek z historią sztuki i teorią kultury oraz prezentuje teoretyczne podstawy własnej działalności artystycznej; K_K04
<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>	Rynek sztuki
<b>Typ przedmiotu</b>	Teoretyczny.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Zajęcia mają przybliżyć mechanizmy działania wciąż raczkującego polskiego rynku sztuki. W teorii i praktyce.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Omówienie liczących się targów sztuki, Kompas Sztuki i Kompas Młodej Sztuki, które są świetną podpowiedzią także dla samych artystów; przeprowadzenie analizy rynku galeryjnego, która pozwoli wybrać w przyszłości miejsca najbardziej odpowiednie do uprawianej sztuki. Przewidziane są też: spotkania z właścicielami galerii, dzięki którym studenci mają możliwość bezpośredniego nawiązania kontaktów oraz obejrzenia aukcji sztuki współczesnej i nowoczesnej, co daje praktyczną wiedzę na temat rynku aukcyjnego. Podobnie zresztą jak udział w zajęciach uznanych artystów, którzy dzielą się swoimi doświadczeniami. Co może być największą pułapką na początku drogi zawodowej...
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>KW_07</b> podstawową wiedzę z zakresu historii sztuki, teorii kultury, filozofii, estetyki, historii fotografii, teorii mediów oraz praktyk kuratorskich;</p> <p><b>K_W09</b> elementarne zagadnienia dotyczące sztuki współczesnej, problemów współczesnej kultury artystycznej oraz fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji;</p>

<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<b>Absolwent potrafi:</b> <b>K_U08</b> opisywać własne koncepcje artystyczne, określić i zanalizować problem, odnieść się przy tym do wybranych tradycji oraz odnaleźć właściwie źródła informacji;
<b>KOMPETENCJE SPO- LECZNE</b>	<b>Absolwent jest gotowy do:</b> <b>K_K04</b> swobodnego i profesjonalnego wypowiedzania się w formie ustnej i pisemnej na różnorodne tematy mające związek z historią sztuki i teorią kultury oraz prezentowania teoretycznych podstaw własnej działalności artystycznej;
<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>	lektorat – język nowożytny od poziomu A1 do poziomu B2
<b>Typ przedmiotu</b>	przedmiot podstawowy
<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>	Lingwistyczna, w tym kompetencje: leksykalna, gramatyczna, fonologiczna, semantyczna, ortograficzna oraz socjo-kulturowa
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p><b>K_U11</b></p> <p>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</p> <p>Rozumienie wypowiedzi, prezentacji o tematyce ogólnej i specjalistycznej (w określonym zakresie), precyzyjne formułowanie swoich poglądów i argumentów.</p>
<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>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Scenariusz wideo
<b>Typ przedmiotu</b>	Uzupełniający
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem zajęć jest stworzenie scenariusza dla krótkiej formy obrazu ruchomego oraz zdobycie wiedzy dotyczącej różnych form narracji filmowej, podstawowej wiedzy z zakresu montażu ujęć oraz umiejętności realizowania dokumentacji wideo dla działań performatywnych.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- analiza współczesnych form narracji filmowej.</li> <li>- opracowanie koncepcji krótkiej formy filmowej.</li> <li>- opracowanie scenariusza wideo.</li> <li>- opracowanie moodboardu i storyboardu.</li> <li>- realizacja krótkiej formy wideo w oparciu o scenariusz.</li> <li>- analiza zrealizowanych materiałów.</li> </ul>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W05</b> Wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów</p> <p><b>K_W10</b> Rozwiązania i możliwości służące docieraniu do niezbędnych informacji oraz posiada umiejętność ich właściwego analizowania i interpretowania</p>
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U03</b> W sposób odpowiedzialny realizować własne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym</p> <p><b>K_U08</b> Opisywać własne koncepcje artystyczne, określić i zanalizować problem, odnieść się przy tym do wybranych tradycji oraz odnaleźć właściwie źródła informacji</p>

<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<b>Absolwent jest gotów do:</b> <b>K_K01</b> Zorganizowania warsztatu metodyczno-twórczego i podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, kierując się zasadami etyki i dbając o dotychczasowe tradycje w sztuce
<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>	Animacja
<b>Typ przedmiotu</b>	Uzupełniający.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Program obejmuje naukę warsztatu animatora, technik stosowanych w animacji oraz naukę obsługi związanych z tym programów komputerowych. Treści programowe nauczania dotyczą zarówno zajęć praktycznych jak i teoretycznych gdzie podstawą programu jest przekazanie umiejętności budowania wypowiedzi artystycznej w obszarze animacji.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Tworzenie iluzji ruchu Metody preparowania materiałów filmowych do animacji (obraz z dźwiękiem/sekwencja obrazów bez dźwięku) Metody rejestracji czasu i przestrzeni (zapis optyczny, magnetyczny i cyfrowy) Metody poszukiwania nowych środków artystycznej wypowiedzi Łączenie technik animacyjnych / stop klatka
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W01</b> Podstawy teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, intermediiów, multimediiów, środowisk 3D, niezbędnych do rozwiązywania ogólnych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną;</p> <p><b>K_W03</b> Elementarne pojęcia z zakresu technologii analogowych i cyfrowych technik fotograficznych, wideo, animacji, inscenizacji, oświetlenia planu zdjęciowego, środowisk 3D, komunikacji wizualnej, multimediiów i intermediiów oraz zagadnień związanych z rejestracją i edycją dźwięku;</p>

<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U01</b> Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie multimediiów i intermediiów, w oparciu o indywidualne twórcze motywacje i inspiracje;</p> <p><b>K_U02</b> Podejmować i realizować zadania z zakresu działań w przestrzeni wirtualnej, działań przestrzennych, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych;</p> <p><b>K_U04</b> Świadomie dobierać właściwą technikę i technologię realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów;</p>
<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b></p> <p><b>K_K01</b> Zorganizowania warsztatu metodyczno-twórczego i podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych;</p> <p><b>K_K03</b> Podejmowania samodzielnych, niezależnych prac, wykazując się przy tym twórczym i elastycznym myśleniem, umiejętnością zbierania informacji, rozwijaniem idei oraz formułowaniem krytycznej argumentacji, wewnętrzną motywacją i organizacją własnego warsztatu pracy;</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>	Tekst w przestrzeni wirtualnej.
<b>Typ przedmiotu</b>	Uzupełniający.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Program Pracowni obejmuje formalne i semantyczne znaczenie tekstów oraz znaków pisma wykorzystywanych w ramach sztuk plastycznych. Studenci badają relacje między obrazem a językiem, znakiem typograficznym a wypowiedzią ustną, odkrywają możliwe funkcje (i dysfunkcje) glifów, dźwięków, form pisarskich w sztuce, ale też projektowaniu użytkowym np. reklamie.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Program przybliży podstawowe zasady typograficzne, współzależność formy, funkcji, czasu, ruchu i przestrzeni, kładąc szczególny nacisk na użycie tekstu w tzw. nowych mediach: internecie, video, aplikacjach czy przestrzeniach kreowanych wirtualnie.  Część ćwiczeń realizowanych jest indywidualnie, a część zespołowo.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<b>Absolwent zna i rozumie:</b> <b>K_W05</b> Wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów; <b>K_W09</b> Elementarne zagadnienia dotyczące sztuki współczesnej, problemów współczesnej kultury artystycznej oraz fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji; <b>K_W11</b> Reguły związane ze środkami ekspresji i umiejętnościami warsztatowymi pokrewnych dyscyplin artystycznych;

<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U04</b> Świadomie dobierać właściwą technikę i technologię realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów;</p> <p><b>K_U07</b> Posługiwać się warsztatem artysty multimedialnego i intermedialnego, włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik obrazowania dla mediów;</p> <p><b>K_U08</b> Opisywać własne koncepcje artystyczne, określić i zanalizować problem, odnieść się przy tym do wybranych tradycji oraz odnaleźć właściwe źródła informacji;</p>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b></p> <p><b>K_K02</b> Funkcjonowania jako samodzielny artysta multimedialny i intermedialny oraz świadomego integrowania zdobytej wiedzy w obrębie wykonywanych zadań twórczych, a także definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy związane z kulturą i sztuką;</p> <p><b>K_K03</b> Podejmowania samodzielnych, niezależnych prac, wykazując się przy tym twórczym i elastycznym myśleniem, umiejętnościami zbierania informacji, rozwijaniem idei oraz formułowaniem krytycznej argumentacji, wewnętrzną motywacją i organizacją warsztatu pracy;</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>	Fotografia społeczna
<b>Typ przedmiotu</b>	Kierunkowy.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Zajęcia starają się nauczyć fotografowania w warunkach braku kontroli nad akcją, aktorami oraz oświetleniem. Czyli fotografii spontanicznej, niearanżowanej. Rozbite jest to na pokonywanie kilku trudności, z którymi młodzi fotografowie borykają się najczęściej: przełamywanie stresu w kontaktach międzyludzkich, ćwiczenie zdolności obserwacji oraz błyskawicznego posługiwania się aparatem fotograficznym. Otrzymane w ten sposób obrazy stanowią indywidualny, niepowtarzalny komentarz do rzeczywistości, gdzie wraz z rozwojem pojedynczy obraz staje się elementem większej, złożonej całości.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Zasady fotografii wydarzeń (newsowej). Zasady fotografii publicystycznej. Podstawy techniczne i estetyczne fotografii reporterskiej. Kontrolowanie zawartości informacyjnej obrazu. Sprawność w pracy w terenie: świadomość, celowość i selektywność w sytuacji stresowej. Konstruowanie warstwy emocjonalnej obrazu. Zasady konstrukcji narracji wieloobrazowej: teoria i praktyka. Zastosowanie fotografii w komunikacji społecznej.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	



<p><b>WIEDZA</b></p>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W01</b> Podstawy teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, działań przestrzennych, działań performatywnych, środowisk 3D, intermedión, multimediów, niezbędnych do rozwiązywania zagadnień związanych ze sztuką mediów;</p> <p><b>K_W03</b> Elementarne pojęcia z zakresu technologii analogowych i cyfrowych technik fotograficznych, wideo, animacji, inscenizacji, oświetlenia planu zdjęciowego, środowisk 3D, komunikacji wizualnej, multimediów i intermedión oraz zagadnień związanych z rejestracją i edycją dźwięku;</p> <p><b>K_W11</b> Reguły związane ze środkami ekspresji i umiejętnościami warsztatowymi pokrewnych dyscyplin artystycznych;</p>
<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U01</b> Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie multimediów i intermedión, w oparciu o indywidualne twórcze motywacje i inspiracje;</p> <p><b>K_U02</b> Podejmować i realizować zadania z zakresu działań w przestrzeni wirtualnej, działań przestrzennych, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych;</p> <p><b>K_U03</b> Potrafi w sposób odpowiedzialny realizować własne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnoścją zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym;</p> <p><b>K_U05</b> Samodzielnie posługiwać się podstawowym warsztatem artysty z zakresu sztuki mediów i ciągle rozwijać swoje umiejętności warsztatowe przy realizacji zadań wynikających z dyscyplinarnych i interdyscyplinarnych projektów artystycznych z uwzględnieniem aspektów estetycznych i społecznych;</p>

<b>KOMPETENCJE SPO- ŁECZNE</b>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b></p> <p><b>K_K02</b> Funkcjonowania jako samodzielny artysta multimedialny i intermedialny oraz świadomego integrowania zdobytej wiedzy w obrębie wykonywanych zadań twórczych, a także definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy związane z kulturą i sztuką;</p> <p><b>K_K03</b> Podejmowania samodzielnych, niezależnych prac, wykazując się przy tym twórczym i elastycznym myśleniem, umiejętnością zbierania informacji, rozwijaniem idei oraz formułowaniem krytycznej argumentacji, wewnętrzną motywacją i organizacją własnego warsztatu pracy;</p> <p><b>K_K05</b> Realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji;</p> <p><b>K_K07</b> Podjęcia studiów drugiego stopnia.</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 Akademos)</b></p>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Komunikacja intermedialna
<b>Typ przedmiotu</b>	Kierunkowy.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Pracownia Komunikacji Intermedialnej jest to miejsce refleksji pomiędzy słowem, obrazem, dźwiękiem, przestrzenią i obecnością na I stopniu studiów w kontekście 3m: medium, message, mediation. Nabycie umiejętności korzystania z mediów cyfrowych i analogowych oraz ich intermedialnego stosowania, współpracy, postrzegania, przedstawiania, przekazywania doświadczeń i wartości jest jednym z kluczowych kompetencji. Również ważna jest umiejętność swobodnego czytania medialnych komunikatów ze zrozumieniem głównych treści. Od czynnościowego do refleksyjnego korzystania z mediów. Pomiędzy przedmiotem a podmiotem społecznych relacji.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Praca nad tekstem, obrazem, dźwiękiem, obiektem i przestrzenią w kontekście 3m: medium, message, mediation. Postrzeganie przestrzeni poprzez zmysły indywidualnie, w relacji z innymi. Przełożenie emocji, spostrzeżeń dotyczących komunikacji intermedialnej na działalność manualną i cyfrową. Zapoznanie się z technikami wypracowanymi w pracowni, warsztatem. Poszukiwanie własnego języka na bazie przenikania mediów klasycznych i cyfrowych. Odnalezienie tematów, które staną się podstawą do pracy. Precyzowanie przekazu, treści w stosunku do widza. Skompletowanie narzędzi potrzebnych do przeprowadzenia przedsięwzięcia. Określanie interakcji z odbiorcą lub jej braku. Definiowanie ekspozycji pracy dla osiągnięcia najważniejszych rezultatów.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	

<p><b>WIEDZA</b></p>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W01</b> Podstawy teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, działań przestrzennych, działań performatywnych, środowisk 3D, intermedión, multimediów, niezbędnych do rozwiązywania zagadnień związanych ze sztuką mediów;</p> <p><b>K_W03</b> Elementarne pojęcia z zakresu technologii analogowych i cyfrowych technik fotograficznych, wideo, animacji, inscenizacji, oświetlenia planu zdjęciowego, środowisk 3D, komunikacji wizualnej, multimediów i intermedión oraz zagadnień związanych z rejestracją i edycją dźwięku;</p> <p><b>K_W11</b> Reguły związane ze środkami ekspresji i umiejętnościami warsztatowymi pokrewnych dyscyplin artystycznych;</p>
<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U01</b> Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie multimediów i intermedión, w oparciu o indywidualne twórcze motywacje i inspiracje;</p> <p><b>K_U02</b> Podejmować i realizować zadania z zakresu działań w przestrzeni wirtualnej, działań przestrzennych, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych;</p> <p><b>K_U03</b> Potrafi w sposób odpowiedzialny realizować własne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnoścją zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym;</p> <p><b>K_U05</b> Samodzielnie posługiwać się podstawowym warsztatem artysty z zakresu sztuki mediów i ciągle rozwijać swoje umiejętności warsztatowe przy realizacji zadań wynikających z dyscyplinarnych i interdyscyplinarnych projektów artystycznych z uwzględnieniem aspektów estetycznych i społecznych;</p>

<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b></p> <p><b>K_K02</b> Funkcjonowania jako samodzielny artysta multimedialny i intermedialny oraz świadomego integrowania zdobytej wiedzy w obrębie wykonywanych zadań twórczych, a także definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy związane z kulturą i sztuką;</p> <p><b>K_K03</b> Podejmowania samodzielnych, niezależnych prac, wykazując się przy tym twórczym i elastycznym myśleniem, umiejętnością zbierania informacji, rozwijaniem idei oraz formułowaniem krytycznej argumentacji, wewnętrzną motywacją i organizacją własnego warsztatu pracy;</p> <p><b>K_K05</b> Realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji;</p> <p><b>K_K07</b> Podjęcia studiów drugiego stopnia.</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 Akademos)</b></p>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Obrazowanie dla mediów
<b>Typ przedmiotu</b>	Kierunkowy
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	<p>Efekty i cele zajęć ukazują metody poszukiwania środków artystycznych w ramach łączenia wielości dostępnych mediów przekazu artystycznego oraz sposoby łączenia technik tradycyjnych, analogowych z najnowocześniejszymi metodami obróbki cyfrowej. Pozwalają na pogłębianie świadomości twórczej i sposobów kreacji artystycznej w obrębie obrazowania intermedialnego. W wyniku pracy ze studentami wszystkie realizowane w ramach pracowni tematy funkcjonują w sferze publicznej: w instytucjach lub wydarzeniach publicznych. Są prezentowane i publikowane, a studenci mają możliwość zaistnienia na rynku, co ułatwia im podejmowanie przyszłej pracy.</p>
<b>Ramowe treści programowe</b>	<p>Projekty fotograficzno-literackie</p> <p>Rozwiązywanie zadań z obszaru intermediów poprzez odpowiedzi na zagadnienia takie jak:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kampanie reklamowe (scenariusz, opracowanie wizualne) dla mediów społecznościowych.</li> <li>- design z dziedziny projektowania użytkowego, np. plakat linia produktu, projekt wzoru tapety uwzględniający dostosowanie grafiki do wnętrza.</li> <li>- spoty reklamowe (scenariusz oraz realizacja za pomocą dowolnego medium</li> </ul>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	

<p><b>WIEDZA</b></p>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W01</b> Podstawy teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, działań przestrzennych, działań performatywnych, środowisk 3D, intermediiów, multimediów, niezbędnych do rozwiązywania zagadnień związanych ze sztuką mediów;</p> <p><b>K_W03</b> Elementarne pojęcia z zakresu technologii analogowych i cyfrowych technik fotograficznych, wideo, animacji, inscenizacji, oświetlenia planu zdjęciowego, środowisk 3D, komunikacji wizualnej, multimediów i intermediiów oraz zagadnień związanych z rejestracją i edycją dźwięku;</p> <p><b>K_W11</b> Reguły związane ze środkami ekspresji i umiejętnościami warsztatowymi pokrewnych dyscyplin artystycznych;</p>
<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U01</b> Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie multimediów i intermediiów, w oparciu o indywidualne twórcze motywacje i inspiracje;</p> <p><b>K_U02</b> Podejmować i realizować zadania z zakresu działań w przestrzeni wirtualnej, działań przestrzennych, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych;</p> <p><b>K_U03</b> Potrafi w sposób odpowiedzialny realizować własne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym;</p> <p><b>K_U05</b> Samodzielnie posługiwać się podstawowym warsztatem artysty z zakresu sztuki mediów i ciągle rozwijać swoje umiejętności warsztatowe przy realizacji zadań wynikających z dyscyplinarnych i interdyscyplinarnych projektów artystycznych z uwzględnieniem aspektów estetycznych i społecznych;</p>

<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b></p> <p><b>K_K02</b> Funkcjonowania jako samodzielny artysta multimedialny i intermedialny oraz świadomego integrowania zdobytej wiedzy w obrębie wykonywanych zadań twórczych, a także definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy związane z kulturą i sztuką;</p> <p><b>K_K03</b> Podejmowania samodzielnych, niezależnych prac, wykazując się przy tym twórczym i elastycznym myśleniem, umiejętnością zbierania informacji, rozwijaniem idei oraz formułowaniem krytycznej argumentacji, wewnętrzną motywacją i organizacją własnego warsztatu pracy;</p> <p><b>K_K05</b> Realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji;</p> <p><b>K_K07</b> Podjęcia studiów drugiego stopnia.</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 Akademos)</b></p>	



<b>Nazwa przedmiotu</b>	Obiekt multimedialny
<b>Typ przedmiotu</b>	Kierunkowy
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Podstawowym założeniem Pracowni Obiektu jest budowanie świadomości artystycznej w relacji do aktualnych technologii poprzez tworzenie prac będących symbiozą rozmaitych zjawisk (obraz, obiekt, faktura, kolor, przestrzeń, dźwięk) za pomocą realizacji multimedialnych, techniki mappingu, efektów wizualno-dźwiękowych oraz przekształceń grafiki, rzeźby, fotografii i wideo.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Rozwój myślenia abstrakcyjnego i kreatywności, Tworzenie projektów wielowarstwowych będących połączeniem kilku zjawisk, Rozumienie występowania relacji przestrzeń - kolor - faktura - dźwięk Posługiwanie się podstawowymi technikami animacji, montażu, mappingu oraz podstawową obróbką dźwięku
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W01</b> Podstawy teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, działań przestrzennych, działań performatywnych, środowisk 3D, intermediiów, multimediiów, niezbędnych do rozwiązywania zagadnień związanych ze sztuką mediów;</p> <p><b>K_W03</b> Elementarne pojęcia z zakresu technologii analogowych i cyfrowych technik fotograficznych, wideo, animacji, inscenizacji, oświetlenia planu zdjęciowego, środowisk 3D, komunikacji wizualnej, multimediiów i intermediiów oraz zagadnień związanych z rejestracją i edycją dźwięku;</p> <p><b>K_W11</b> Reguły związane ze środkami ekspresji i umiejętnościami warsztatowymi pokrewnych dyscyplin artystycznych;</p>

<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U01</b> Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie multimedialnych i intermedialnych, w oparciu o indywidualne twórcze motywacje i inspiracje;</p> <p><b>K_U02</b> Podejmować i realizować zadania z zakresu działań w przestrzeni wirtualnej, działań przestrzennych, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych;</p> <p><b>K_U03</b> Potrafi w sposób odpowiedzialny realizować własne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym;</p> <p><b>K_U05</b> Samodzielnie posługiwać się podstawowym warształem artysty z zakresu sztuki mediów i ciągle rozwijać swoje umiejętności warsztatowe przy realizacji zadań wynikających z dyscyplinarnych i interdyscyplinarnych projektów artystycznych z uwzględnieniem aspektów estetycznych i społecznych;</p>
---------------------	--

<b>KOMPETENCJE SPO- LECZNE</b>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b></p> <p><b>K_K02</b> Funkcjonowania jako samodzielny artysta multimedialny i intermedialny oraz świadomego integrowania zdobytej wiedzy w obrębie wykonywanych zadań twórczych, a także definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy związane z kulturą i sztuką;</p> <p><b>K_K03</b> Podjmowania samodzielnych, niezależnych prac, wykazując się przy tym twórczym i elastycznym myśleniem, umiejętnością zbierania informacji, rozwijaniem idei oraz formułowaniem krytycznej argumentacji, wewnętrzną motywacją i organizacją własnego warsztatu pracy;</p> <p><b>K_K05</b> Realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji;</p> <p><b>K_K07</b> Podjęcia studiów drugiego stopnia.</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 Akademos)</b></p>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Relacje czasoprzestrzenne
<b>Typ przedmiotu</b>	Kierunkowy
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Zajęcia mają na celu rozwijanie umiejętności świadomego doświadczania i wyrażania w multimedialnej formie zjawisk i pojęć dziejących się w przestrzeni i czasie, pojmowanych zarówno realnie, jak i wyobrazeniowo.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- określenie podmiotu „ja” jako istotnego obiektu relacji czasoprzestrzennych;</li> <li>- umiejscowienie podmiotu w kontekście ważnych zjawisk i pojęć;</li> <li>- badanie relacji zachodzących w czasie i przestrzeni;</li> <li>- działania intermedialne;</li> <li>- znalezienie właściwej formuły interpretacyjnej;</li> <li>- świadomy wybór środków do realizacji pracy w formie obiektu multimedialnego (wideo, dźwięk, performance, instalacja);</li> </ul>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p>Absolwent zna i rozumie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- reguły związane ze środkami ekspresji i umiejętnościami warsztatowymi pokrewnych dyscyplin artystycznych (K_W11);</li> <li>- wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów (K_W05);</li> <li>- rozwiązania i możliwości służące docieraniu do niezbędnych informacji oraz posiada umiejętność ich właściwego analizowania i interpretowania (K_W10);</li> </ul>

<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p>	<p>Absolwent potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie multimedialnych i intermedialnych, w oparciu o indywidualne twórcze motywacje i inspiracje (K_U01);</li> <li>- podejmować i realizować zadania z zakresu działań w przestrzeni wirtualnej, działań przestrzennych, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych (K_U02);</li> <li>- świadomie dobierać właściwą technikę i technologię realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów (K_U04);</li> <li>- opisywać własne koncepcje artystyczne, określić i zanalizować problem, odnieść się przy tym do wybranych tradycji oraz odnaleźć właściwie źródła informacji;</li> <li>- wykorzystywać wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem zastosowanej ekspresji a niesionym przez nie komunikatem oraz w sposób świadomy stosować tradycyjne i nowatorskie środki obrazowania plastycznego (K_U09);</li> </ul>
<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	<p>Absolwent jest gotów do:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- funkcjonowania jako samodzielny artysta multimedialny i intermedialny oraz świadomego integrowania zdobytej wiedzy w obrębie wykonywanych zadań twórczych, a także definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy związane z kulturą i sztuką (K_K02);</li> <li>- podejmowania samodzielnych, niezależnych prac, wykazując się przy tym twórczym i elastycznym myśleniem, umiejętnością zbierania informacji, rozwijaniem idei oraz formułowaniem krytycznej argumentacji, wewnętrzną motywacją i organizacją własnego warsztatu pracy (K_K03);</li> <li>- realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji (K_K05);</li> <li>- podejmowania współpracy z interesariuszami obecnymi na rynku pracy (K_K06);</li> <li>- podjęcia studiów drugiego stopnia (K_K07).</li> </ul>
<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 Akademos)</b></p>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Manipulacje czasoprzestrzenne
<b>Typ przedmiotu</b>	Uzupełniający.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Zajęcia mają na celu rozwijanie umiejętności świadomego doświadczania i wyrażania w multimedialnej formie zjawisk i pojęć dziejących się w przestrzeni i czasie, pojmowanych zarówno realnie, jak i wyobrażeniowo.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- rozpoznanie mitu jako meta-narracji;</li> <li>- współczesność w kontekście mitologicznym;</li> <li>- ciało człowieka, jako wehikuł poznawczy;</li> <li>- działania intermedialne;</li> <li>- znalezienie właściwej formuły interpretacyjnej;</li> <li>- świadomy wybór środków do realizacji pracy w formie obiektu multimedialnego (wideo, dźwięk, performance, instalacja);</li> </ul>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p>Absolwent zna i rozumie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- reguły związane ze środkami ekspresji i umiejętnościami warsztatowymi pokrewnych dyscyplin artystycznych (K_W11);</li> <li>- wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów (K_W05);</li> <li>- rozwiązania i możliwości służące docieraniu do niezbędnych informacji oraz posiada umiejętność ich właściwego analizowania i interpretowania (K_W10);</li> </ul>
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p>Absolwent potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie multimediiów i intermediiów, w oparciu o indywidualne twórcze motywacje i inspiracje (K_U01);</li> <li>- podejmować i realizować zadania z zakresu działań w przestrzeni wirtualnej, działań przestrzennych, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych (K_U02);</li> <li>- świadomie dobierać właściwą technikę i technologię realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów (K_U04);</li> <li>- opisywać własne koncepcje artystyczne, określić i zanalizować problem, odnieść się przy tym do wybranych tradycji oraz odnaleźć właściwie źródła informacji;</li> <li>- wykorzystywać wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem zastosowanej ekspresji a niesionym przez nie</li> </ul>

	<p>komunikatem oraz w sposób świadomy stosować tradycyjne i nowatorskie środki obrazowania plastycznego (K_U09);</p>
<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	<p>Absolwent jest gotów do:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- funkcjonowania jako samodzielny artysta multimedialny i intermedialny oraz świadomego integrowania zdobytej wiedzy w obrębie wykonywanych zadań twórczych, a także definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy związane z kulturą i sztuką (K_K02);</li> <li>- podejmowania samodzielnych, niezależnych prac, wykazując się przy tym twórczym i elastycznym myśleniem, umiejętnością zbierania informacji, rozwijaniem idei oraz formułowaniem krytycznej argumentacji, wewnętrzną motywacją i organizacją własnego warsztatu pracy (K_K03);</li> <li>- realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji (K_K05);</li> <li>- podejmowania współpracy z interesariuszami obecnymi na rynku pracy (K_K06);</li> <li>- podjęcia studiów drugiego stopnia (K_K07).</li> </ul>
<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>	Junior Art Director (be a 360° creative)
<b>Typ przedmiotu</b>	Teoretyczny.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	In this course, the students will learn how to create an award-winning campaign. They will have to choose their own client or organization to create an advertising campaign for them. From strategy insights, storytelling to presentation skills everything will be discussed and mentored.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<p>Writing creative briefing.  Writing strategy.  Brainstorming/ideation.  Teamwork.  Choosing media channels.  Visualization proces.  Presentation skills.  Evaluating ideas/Choosing the big idea.</p>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b>  <b>KW_10</b>  rozwiązania i możliwości służące docieraniu do niezbędnych informacji oraz posiada umiejętność ich właściwego analizowania i interpretowania;  <b>K_W11</b>  reguły związane ze środkami ekspresji i umiejętnościami warsztatowymi pokrewnych dyscyplin artystycznych;</p>



<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U01</b> samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie multimediiów i intermediiów, w oparciu o indywidualne twórcze motywacje i inspiracje;</p> <p><b>K_U06</b> współpracować z zespołem przy realizacji grupowych projektów oraz posługiwać się specjalistyczną terminologią w kontaktach z otoczeniem;</p>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<p><b>Absolwent jest gotowy do:</b></p> <p><b>K_K05</b> realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji;</p> <p><b>K_K06</b> podejmowania współpracy z interesariuszami obecnymi na rynku pracy;</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 Akademos)</b></p>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Art Brading
<b>Typ przedmiotu</b>	Teoretyczny.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Na zajęciach studenci zapoznają się z działaniami, które wiążą się z promowaniem marki firmy poprzez szeroko rozumianą sztukę. Eksplorujemy dziedziny sztuki, które można powiązać z działaniami promocyjnymi na wszystkich polach kreacji artystycznej. Program pracowni obejmuje i porusza zagadnienia związane z obszarem reklamy i sztuki.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Art branding, czyli wykorzystanie sztuki w budowaniu tożsamości marki. Brand Communications czyli co mówi nam rodzimy rynek i w jaki sposób odbywa się komunikacja wizualna. Design Thinking, proces dzięki którym koncepcje projektowe są analizowane i ulepszone. Case study czyli studium przypadku w procesie projektowania. Historia reklamy i mass mediów oraz ich wpływ na zachowania i postawy społeczne oraz artystyczne. Promocja artystów w mediach społecznościowych. Instagram vs Behance superbohaterowie czy wrogowie w wirtualnym świecie.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	K_W09 K_W12
<b>UMIĘJĘTNOŚCI</b>	K_U10 K_U12
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K04 K_K06
<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>	Kreacja artystyczna
<b>Typ przedmiotu</b>	Uzupełniający.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Głównym celem dydaktycznym pracowni zajęć jest nauczenie studentów swobodnego i interdyscyplinarnego budowania komunikatów dopasowanych do określonego zadania z wykorzystaniem różnorodnych mediów jak: instalacja, land art, video art, obraz malarski, collage, fotografia, obraz w przestrzeni wirtualnej, światło, dźwięk, gest, performance, flash mob.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Nawiązanie do interdyscyplinarnego programu Bauhausu i interdyscyplinarnej metodologii prowadzenia zajęć.</li> <li>2) Stawianie problemów wymagających niekonwencjonalnego podejścia i rozwiązań wykraczających poza ramy klasycznej sztuki.</li> <li>3) Dowolność wyboru środków wyrazu fotografii do wypowiedzi artystycznej: video, instalacja, dźwięk (przestrzeni dźwiękowa), kolor (przestrzeń lub formy kolorystyczne), światła (przestrzeń świetlna), interwencja w przestrzeń (land-art), działania performatywne.</li> <li>4) Podkreślenie charakteru, funkcji i interakcji sztuki w szeroko rozumianej przestrzeni społecznej.</li> </ol> <p>Przykładowe tematy realizowane w pracowni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lęk – (synonimy - lęklivość, strach, obawa): rola lęku w kulturze, transpozycja znaczenia, przeciwdziałanie, oswojenie;</li> <li>• światło – (synonimy - świetlistość, blask, gra świateł, iluzja świateł): filozoficzne znaczenie światła, natura światła – światło lub brak, pokrewne widzenie – niewidzenie;</li> <li>• natura – (synonimy - ekosystem, otoczenie, żywioł, roślinność, biosfera): znaczenie rola natury, problem odcięcia od natury, ekologia, degradacja, tęsknota;</li> <li>• pojęcie pustki - filozoficzne znaczenie w kulturach wschodu i zachodu, pustka rozumiana jako brak, nicność lub pustka jako cisza, idealna równowaga, stan przed lub po;</li> <li>• jaźń - (synonimy - ego, istnienie, osobowość, psyche, tożsamość): rola percepcji i jaźni w twórczości;</li> <li>• pomiędzy - (synonimy - między, rozdwojenie, zawieszenie, w otoczeniu, wśród);</li> </ul>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	

<p><b>WIEDZA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• podstawy teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, działań przestrzennych, działań performatywnych, środowisk 3D, intermediów, multimediów, niezbędnych do rozwiązywania zagadnień związanych ze sztuką mediów; P6S_WG (K_W01;)</li> <li>• elementarne zagadnienia dotyczące sztuki współczesnej, problemów współczesnej kultury artystycznej oraz fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji; P6S_WG / P6S_WK (K_W09;)</li> <li>• reguły związane ze środkami ekspresji i umiejętnościami warsztatowymi pokrewnych dyscyplin artystycznych; P6S_WG (K_W11;)</li> </ul>
<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi realizować własne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym; P6S_UW/ P6S_UO (K_U03)</li> <li>• potrafi samodzielnie posługiwać się warsztatem artysty z zakresu sztuki mediów przy realizacji zadań wynikających z dyscyplinarnych i interdyscyplinarnych projektów artystycznych z uwzględnieniem aspektów estetycznych i społecznych; P6S_UW/ P6S_UU (K_U05)</li> <li>• potrafi posługiwać się warsztatem artysty multimedialnego i intermedialnego, włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik obrazowania dla mediów; P6S_UW / P6S_UO (K_U07)</li> </ul>
<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• funkcjonuje jako samodzielny artysta multimedialny i intermedialny, świadomie integruje zdobytą wiedzę w obrębie wykonywanych zadań twórczych, a także definiuje własne sądy i przemyślenia na tematy związane z kulturą i sztuką; P6S_KO / P6S_KR (K_K02)</li> <li>• podejmuje samodzielną, niezależną realizację prac, wykazując się twórczym i elastycznym myśleniem, umiejętnością zbierania informacji, rozwijaniem idei oraz formułowaniem krytycznej argumentacji, kierując się wewnętrzną motywacją i organizacją własnego warsztatu pracy P6S_KO / P6S_KR / P6S_KK (K_K03)</li> <li>• posiada kompetencje do podjęcia studiów drugiego stopnia; P6S_KK / P6S_KO (K_K07)</li> </ul>

**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>	Warsztaty z programów 2D
<b>Typ przedmiotu</b>	Uzupełniający.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Program dotyczy zarówno zagadnień teoretycznych jak i praktycznych. Zajęcia wprowadzają w warsztat niezbędnych narzędzi programów cyfrowych do tworzenia elementów kompozycji i finalnej animacji dwuwymiarowej 2D.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<p>Proces edukacji polega na:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zapoznaniu studentów z ogólną problematyką z zakresu animacji dwuwymiarowej,</li> <li>• poznawaniu możliwości kształtowania obrazu ruchomego oraz funkcji programów z pakietu Adobe do tworzenia animacji 2D (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects);</li> </ul> <p>kształtowaniu własnej kreacji z wykorzystaniem potencjału ruchu, gdzie studenci uczą się myślenia koncepcyjnego i umiejętności budowania przekazu przy pomocy narracji obrazu.</p> <p>Metody dydaktyczne: wykłady; zajęcia zbiorowe; projekty indywidualne realizowane przez studentów; zajęcia i zadania warsztatowe.</p>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p>Student powinien znać i rozumieć:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• podstawy teorii, techniki i technologii animacji dwuwymiarowej, niezbędnych do rozwiązywania ogólnych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną;</li> <li>• elementarne pojęcia dotyczące podstawowych zagadnień kształtowania obrazu animacji płaskiej 2D;</li> </ul> <p>K_W01, K_W04, K_W05</p>
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p>Student powinien:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• podejmować i realizować zadania z zakresu działań animacji dwuwymiarowej, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych;</li> <li>• świadomie dobierać właściwą technikę i technologię realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów;</li> <li>• posługiwać się podstawowym warsztatem artysty z zakresu sztuki mediów, także przy realizacji zadań wynikających z dyscyplinarnych i interdyscyplinarnych projektów artystycznych z uwzględnieniem aspektów estetycznych;</li> <li>• posługiwać się warsztatem artysty multimedialnego, włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik obrazowania dla mediów;</li> <li>• posługiwać się w podstawowym zakresie poznanymi programami do animacji dwuwymiarowej</li> </ul> <p>K_U02, K_U04, K_U05, K_U07</p>

<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	<p>Student powinien być zdolny do:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zorganizowania warsztatu metodyczno-twórczego i podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, kierując się zasadami etyki i dbając o dotychczasowe tradycje w sztuce;</li> <li>• podejmowania samodzielnych, niezależnych prac, wykazując się przy tym twórczym i elastycznym myśleniem, umiejętnością zbierania informacji, rozwijaniem idei oraz formułowaniem krytycznej argumentacji, wewnętrzną motywacją i organizacją własnego warsztatu pracy;</li> </ul> <p>realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji; otwartości na dialog i oceny własnych projektów.</p> <p>K_K01, K_K03, K_K05</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 Akademos)</b></p>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Seminarium dyplomowe
<b>Typ przedmiotu</b>	Kierunkowy
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem seminarium jest stworzenie indywidualnej wypowiedzi artystycznej w oparciu o wiedzę zdobytą podczas studiów. Praca z promotorem nad projektem dyplomowym.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Metody poszukiwania nowych środków artystycznych. Działania interdyscyplinarne i multimedialne. Pogłębianie świadomości twórczej w wybranym przez dyplomanta obszarze. Budowanie procesu koncepcyjnego oraz aktywnego kształtowania korygowania życia w przestrzeni publicznej.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W02</b> Podstawy teorii, technik i technologii rysunku, malarstwa, grafiki w zakresie wiedzy ogólnoplastycznej;</p> <p><b>K_W03</b> Elementarne pojęcia z zakresu technologii analogowych i cyfrowych technik fotograficznych, wideo, animacji, inscenizacji, oświetlenia planu zdjęciowego, środowisk 3D, komunikacji wizualnej, multimediiów i intermediów oraz zagadnień związanych z rejestracją i edycją dźwięku;</p> <p><b>K_W09</b> Elementarne zagadnienia dotyczące sztuki współczesnej, problemów współczesnej kultury artystycznej oraz fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji;</p> <p><b>K_W11</b> Reguły związane ze środkami ekspresji i umiejętnościami warsztatowymi pokrewnych dyscyplin artystycznych;</p>



<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U01</b> Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie multimediiów i intermediów, w oparciu o indywidualne twórcze motywacje i inspiracje;</p> <p><b>K_U05</b> Samodzielnie posługiwać się podstawowym warsztatem artysty z zakresu sztuki mediów i ciągle rozwijać swoje umiejętności warsztatowe przy realizacji zadań wynikających z dyscyplinarnych i interdyscyplinarnych projektów artystycznych z uwzględnieniem aspektów estetycznych i społecznych;</p> <p><b>K_U08</b> Opisywać własne koncepcje artystyczne, określić i zanalizować problem, odnieść się przy tym do wybranych tradycji oraz odnaleźć właściwie źródła informacji;</p> <p><b>K_U12</b> Zorganizować i przeprowadzić publiczne wystąpienie (prezentację w formie pisemnej, ustnej lub multimedialnej) dotyczące twórczości własnej lub zagadnień związanych z szeroko pojętą kulturą.</p>
<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b></p> <p><b>K_K02</b> Funkcjonowania jako samodzielny artysta multimedialny i intermedialny oraz świadomego integrowania zdobytej wiedzy w obrębie wykonywanych zadań twórczych, a także definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy związane z kulturą i sztuką;</p> <p><b>K_K03</b> Podejmowania samodzielnych, niezależnych prac, wykazując się przy tym twórczym i elastycznym myśleniem, umiejętnością zbierania informacji, rozwijaniem idei oraz formułowaniem krytycznej argumentacji, wewnętrzną motywacją i organizacją własnego warsztatu pracy;</p> <p><b>K_K05</b> Realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji;</p> <p><b>K_K07</b> Podjęcia studiów drugiego stopnia.</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 Akademos)</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Plener
<b>Typ przedmiotu</b>	Uzupełniający.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Plenerowe zajęcia warsztatowe. Plener malarsko-fotograficzny jest niezbędnym uzupełnieniem działań w zakresie wszystkich przedmiotów ogólnoplastycznych. Jest to czas bardzo przyspieszający i wyraźnie wspierający rozwój artystyczny studenta. Plener otwiera przed studentem nowe możliwości, kreatywności artystycznej, które często są nie do uzyskania w warunkach pracowni artystycznej.
<b>Ramowe treści programowe</b>	zajęcia oparte są na codziennej pracy realizowanej na świeżym powietrzu bądź w pracowni plenerowej. realizacja zadania plenerowego działania grupowe
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<b>Absolwent zna i rozumie:</b> <b>KW_01</b> podstawy techniki i technologii fotografii, wideo, dźwięku, działań przestrzennych, działań performatywnych,; <b>K_W02</b> podstawy teorii, technik i technologii rysunku, malarstwa, grafiki w zakresie wiedzy ogólnoplastycznej;

<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<b>Absolwent potrafi:</b> <b>K_U06</b> współpracować z zespołem przy realizacji grupowych projektów oraz posługiwać się specjalistyczną terminologią w kontaktach z otoczeniem;
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<b>Absolwent jest gotowy do:</b> <b>K_K05</b> realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji;
<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>	

*sztuka mediów*  
niestacjonarne studia II stopnia

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Światło i kolor
<b>Typ przedmiotu</b>	Uzupełniający.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	<p>Celem zajęć w Pracowni Światła i Koloru jest nabycie wiedzy na temat światła, barw, formy, przestrzeni, dynamiki, harmonii, kompozycji i kontrastu oraz umiejętności samodzielnej pracy twórczej. Zajęcia łączą elementy historii sztuki, teorii sztuki i jej odkrycia. Treści programowe nauczania (treść zajęć).</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Wprowadzenie do zagadnień z zakresu harmonii barw.</li><li>2. Dwunastoczęściowe koło barw.</li><li>3. Kontrasty.</li><li>4. Przestrzenne oddziaływanie barw.</li><li>5. Światło.</li></ol>
<b>Ramowe treści programowe</b>	<p>Zagadnienia programowe. Komponowanie zapisu na płaszczyźnie w ramach całości (prostokąt, kwadrat). Zgodność i brak zgodności układu plastycznego ze strukturą powierzchni. Układ aktywny i pasywny. Proporcje, światłocień, kolor. Kolor: ograniczona paleta achromatyczna lub monochromatyczna. Światło: boczne – lewe, prawe, prostopadłe (na wprost), pod światło. Budowa formy. Konstrukcja elementów, proporcje, kierunki, przestrzeń, skala, relacje pomiędzy przedmiotami (elementami) a zbiorem (hierarchia). Kolor: paleta monochromatyczna, poszerzona o jeden ton chromatyczny. Rozwinięcie tonu o dodatkowe odcienie.</p>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	

<b>WIEDZA</b>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b>  <b>K_W01</b>  Kompleksowe zagadnienia dotyczące teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, intermediiów, multimediiów, rysunku, malarstwa, grafiki, środowisk 3D, niezbędne do definiowania i rozwiązywania ogólnych i szczegółowych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną.</p>
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p><b>Absolwent potrafi:</b>  <b>K_U01</b>  Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne z zakresu sztuk plastycznych, działań w przestrzeni wirtualnej, działań przestrzennych, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, dźwięku, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych w oparciu o indywidualne motywacje twórcze i inspiracje, z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu i otwartości na odmienne światopoglądy.<b>K_U09</b>  Samodzielnie planować, realizować i ciągle rozwijać własną twórczość artystyczną, kreatywnie wykorzystując umiejętności warsztatowe;</p>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b>  <b>K_K01</b>  Samodzielnego podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, integrując i wykorzystując nabytą wiedzę, także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji oraz potrafi przekazać umiejętności warsztatowe osobom trzecim.</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 Akademos)</b></p>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Koncepcja Obrazu
<b>Typ przedmiotu</b>	Kierunkowy
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem zajęć jest otwarcie uczestników na doświadczenie pracy z kolorem, fakturą, skalą, kompozycją, ruchem, przestrzenią, światłem. Formą wyjściową są szkice, a finalną obraz na tekturze lub blejtramie. Każdy uczestnik/uczestniczka zajęć realizuje temat tworząc szeroko rozumianą pracę malarską, która może łączyć różne techniki – rysunek, szkic, malarstwo, formy przestrzenne, techniki własne, etc. W pracowni używamy zarówno tradycyjnych materiałów: węgiel, ołówek, flamastry, tusz, farby akrylowe, jak i mniej standardowych, np. nici. Każda osoba indywidualnie decyduje o charakterze swojej pracy.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ćwiczenia rysunkowo-malarskie: szkicowanie w ruchu różnymi technikami</li> <li>- ćwiczenia z uwalniania działania spontanicznego</li> <li>- ćwiczenia oraz analiza percepcji światła i koloru</li> <li>- ćwiczenia pamięci plastycznej</li> <li>- tworzenie koncepcji plastycznych w wysokim skupieniu po ćwiczeniach ruchowo-medytacyjnych</li> <li>- oglądanie wybranych filmów wraz z analizą i dyskusją</li> <li>- oglądanie wybranych wystaw wraz z analizą i dyskusją</li> <li>- realizacja projektów malarskich na zadany temat z wprowadzeniem w zagadnienie</li> <li>- konsultacje, rozmowa i wspólna analiza prac podczas pracy na zajęciach</li> <li>- realizacja ważnych tematów społecznych</li> <li>- korekta oraz przeglądy prac</li> <li>- współtworzenie wystawy tematycznej oraz wystawy końcoworocznej</li> </ul>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	

<b>WIEDZA</b>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W01</b>  Kompleksowe zagadnienia dotyczące teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, intermedión, multimedión, rysunku, malarstwa, grafiki, środowisk 3D, niezbędne do definiowania i rozwiązywania ogólnych i szczegółowych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną.</p> <p><b>K_W03</b>  Wzajemne relacje zachodzące pomiędzy praktycznymi a teoretycznymi aspektami kursu kierunkowego oraz potrafi świadomie wykorzystywać i integrować tę wiedzę dla własnego, dalszego rozwoju artystycznego.</p>
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U01</b>  Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne z zakresu sztuk plastycznych, działań w przestrzeni wirtualnej, działań przestrzennych, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, dźwięku, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych w oparciu o indywidualne motywacje twórcze i inspiracje, z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu i otwartości na odmienne światopoglądy</p> <p><b>K_U03</b>  W sposób świadomy, odpowiedzialny i samodzielny realizować oryginalne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym oraz dokonania właściwego doboru źródeł i analizy pozyskanych informacji, ich interpretacji i twórczego wykorzystania.</p> <p><b>K_U04</b>  W sposób świadomy i odpowiedzialny dobrać właściwą technikę realizacji do osiągnięcia zaplanowanych w pracy twórczej celów i efektów w aspekcie estetycznym i społecznym, szukając przy tym indywidualnych i nowatorskich rozwiązań.</p> <p><b>K_U06</b>  W sposób twórczy i kreatywny posługiwać się warsztatem artysty multimedialnego i intermedialnego, umiejętnie i świadomie włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik wizualnych, adekwatnie do potrzeb realizowanego projektu.</p>



<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b></p> <p><b>K_K01</b> Samodzielnego podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, integrując i wykorzystując nabytą wiedzę, także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji oraz potrafi przekazać umiejętności warsztatowe osobom trzecim.</p> <p><b>K_K02</b> Samodzielnego i świadomego podejmowania prac artystycznych, zbierania, analizowania i wykorzystywania informacji w procesie samokształcenia i doskonalenia swoich kwalifikacji zawodowych w ciągu całego życia, kształtując tym samym swoją ścieżkę zawodową; być przygotowanym do podjęcia studiów trzeciego stopnia.</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 Akademos)</b></p>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Relacje Wizualne
<b>Typ przedmiotu</b>	Kierunkowy
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Zajęcia polegają na omawianiu form wideo, jak i fotografii, które przez swoją analityczność i konieczność unikania tautologii, grożącej w wypadku zbyt dosłownego odwzorowywania świata, czy zbyt czytelnego przekazu, ćwiczą wrażliwość postrzegania, emocjonalność odbioru i umysł w formułowaniu refleksji.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metody poszukiwania nowych środków artystycznych w ramach medium foto/wideo.</li> <li>2. Światło jako przestrzeń metafizyczna.</li> <li>3. Fotografia, a problemy współczesnego społeczeństwa (postawa krytyczna).</li> <li>4. Etyka obrazu fotograficznego.</li> <li>5. Fotografia jako metoda auto-ekspresji.</li> <li>6. Komunikacja ze współczesnym społeczeństwem audiowizualnym.</li> <li>7. Mimetyczność fotografii i wideo: siła i słabość.</li> <li>8. Sześć wymiarów przestrzeni twórczej (trzy podstawowe oraz czas, dźwięk oraz światło).</li> <li>9. Wizualne przetworzenie tekstu literackiego i utworu muzycznego.</li> </ol>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W01</b> Kompleksowe zagadnienia dotyczące teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, intermediiów, multimediiów, rysunku, malarstwa, grafiki, środowisk 3D, niezbędne do definiowania i rozwiązywania ogólnych i szczegółowych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną.</p> <p><b>K_W03</b> Wzajemne relacje zachodzące pomiędzy praktycznymi a teoretycznymi aspektami kursu kierunkowego oraz potrafi świadomie wykorzystywać i integrować tę wiedzę dla własnego, dalszego rozwoju artystycznego.</p>

<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U01</b> Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne z zakresu sztuk plastycznych, działań w przestrzeni wirtualnej, działań przestrzennych, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, dźwięku, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych w oparciu o indywidualne motywacje twórcze i inspiracje, z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu i otwartości na odmienne światopoglądy</p> <p><b>K_U03</b> W sposób świadomy, odpowiedzialny i samodzielny realizować oryginalne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym oraz dokonania właściwego doboru źródeł i analizy pozyskanych informacji, ich interpretacji i twórczego wykorzystania.</p> <p><b>K_U04</b> W sposób świadomy i odpowiedzialny dobrać właściwą technikę realizacji do osiągnięcia zaplanowanych w pracy twórczej celów i efektów w aspekcie estetycznym i społecznym, szukając przy tym indywidualnych i nowatorskich rozwiązań.</p> <p><b>K_U06</b> W sposób twórczy i kreatywny posługiwać się warsztatem artysty multimedialnego i intermedialnego, umiejętnie i świadomie włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik wizualnych, adekwatnie do potrzeb realizowanego projektu.</p>
<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b></p> <p><b>K_K01</b> Samodzielnego podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, integrując i wykorzystując nabytą wiedzę, także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji oraz potrafi przekazać umiejętności warsztatowe osobom trzecim.</p> <p><b>K_K02</b> Samodzielnego i świadomego podejmowania prac artystycznych, zbierania, analizowania i wykorzystywania informacji w procesie samokształcenia i doskonalenia swoich kwalifikacji zawodowych w ciągu całego życia, kształtując tym samym swoją ścieżkę zawodową; być przygotowanym do podjęcia studiów trzeciego stopnia.</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 Akademos)</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Alternatywne Obrazowanie
<b>Typ przedmiotu</b>	Kierunkowy.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Zajęcia mają na celu przygotowanie studentów do wielowątkowych, hybrydowych projektów artystycznych wykorzystujących współczesne media i technologię oraz rozwinięcie zaawansowanego warsztatu narzędzi umożliwiających realizację wybranego projektu.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Realizacja działań z obszaru instalacji artystycznych, instalacje video, fotograficzne, asamblage, środowisko sieci, bioart Tworzenie (wielowątkowych, hybrydowych), art.-projektów wykorzystujących współczesne media i technologię. Przygotowanie indywidualne i zespołowe (art.-projektu), do realizacji, w tym opis techniczny, elementy użytkowe, interface. Przygotowanie studentów do współpracy z organizacjami kreującymi sztukę, kuratorzy wystaw i projektów Podstawy strategii zarządzania projektem, dotyczy grupy studentów dyplomowych.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W01</b> Kompleksowe zagadnienia dotyczące teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, intermediiów, multimediiów, rysunku, malarstwa, grafiki, środowisk 3D, niezbędne do definiowania i rozwiązywania ogólnych i szczegółowych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną.</p> <p><b>K_W03</b> Wzajemne relacje zachodzące pomiędzy praktycznymi a teoretycznymi aspektami kursu kierunkowego oraz potrafi świadomie wykorzystywać i integrować tę wiedzę dla własnego, dalszego rozwoju artystycznego.</p>

<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U01</b> Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne z zakresu sztuk plastycznych, działań w przestrzeni wirtualnej, działań przestrzennych, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, dźwięku, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych w oparciu o indywidualne motywacje twórcze i inspiracje, z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu i otwartości na odmienne światopoglądy</p> <p><b>K_U03</b> W sposób świadomy, odpowiedzialny i samodzielny realizować oryginalne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym oraz dokonania właściwego doboru źródeł i analizy pozyskanych informacji, ich interpretacji i twórczego wykorzystania.</p> <p><b>K_U04</b> W sposób świadomy i odpowiedzialny dobrać właściwą technikę realizacji do osiągnięcia zaplanowanych w pracy twórczej celów i efektów w aspekcie estetycznym i społecznym, szukając przy tym indywidualnych i nowatorskich rozwiązań.</p> <p><b>K_U06</b> W sposób twórczy i kreatywny posługiwać się warształem artysty multimedialnego i intermedialnego, umiejętnie i świadomie włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik wizualnych, adekwatnie do potrzeb realizowanego projektu.</p>
<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b></p> <p><b>K_K01</b> Samodzielnego podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, integrując i wykorzystując nabytą wiedzę, także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji oraz potrafi przekazać umiejętności warsztatowe osobom trzecim.</p> <p><b>K_K02</b> Samodzielnego i świadomego podejmowania prac artystycznych, zbierania, analizowania i wykorzystywania informacji w procesie samokształcenia i doskonalenia swoich kwalifikacji zawodowych w ciągu całego życia, kształtując tym samym swoją ścieżkę zawodową; być przygotowanym do podjęcia studiów trzeciego stopnia.</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 Akademos) czas łączny</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Zastosowania fotografii
<b>Typ przedmiotu</b>	Kierunkowy
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	<p>Założeniem realizowanego w Pracowni programu jest nowatorskie myślenie o fotograficznych obrazach, powstających w wyniku świadomego dostosowania środków wyrazu medium oraz uwzględniające interdyscyplinarność współczesnej sztuki. Istotnym jego elementem jest kształtowanie postawy twórczej studenta, otwartej na rozwój świadomej percepcji i kreacji; umiejętności formułowania autorskiej wypowiedzi artystycznej oraz przeprowadzania autoanalizy i krytycznej interpretacji rzeczywistości. Uświadomieniu, że niewłaściwe wybrane środki wyrazu niweczą nawet te najlepsze założenia; że oprócz talentu, niezbędna jest inteligencja i umiejętność komunikowania z otaczającym światem. Doświadczenie zdobyte w trakcie wykonywania ćwiczeń i zadań zespołowych w połączeniu z niezbędną wiedzą, tworzą mocną podstawę dla samodzielnego podejmowania autorskich oraz komercyjnych projektów w przyszłości.</p>
<b>Ramowe treści programowe</b>	<p>Wspólna praca polega na umożliwieniu studentowi utrwalenie wiedzy i umiejętności warsztatowych twórcy współczesnych obrazów fotograficznych oraz nastawiona jest na rozwój świadomej percepcji i kreacji; formułowanie wypowiedzi artystycznej opartej na własnym doświadczeniu, rozpoznaniu własnej indywidualności oraz umiejętności przeprowadzania autoanalizy i krytycznej interpretacji rzeczywistości.</p> <p>Realizacja programu odbywa się poprzez:          wykłady, samodzielną realizację zadań oraz wspólną analizę powstałych prac</p>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	



<p><b>WIEDZA</b></p>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W01</b>  Kompleksowe zagadnienia dotyczące teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, intermediiów, multimediiów, rysunku, malarstwa, grafiki, środowisk 3D, niezbędne do definiowania i rozwiązywania ogólnych i szczegółowych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną.</p> <p><b>K_W03</b>  Wzajemne relacje zachodzące pomiędzy praktycznymi a teoretycznymi aspektami kursu kierunkowego oraz potrafi świadomie wykorzystywać i integrować tę wiedzę dla własnego, dalszego rozwoju artystycznego.</p>
<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U01</b>  Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne z zakresu sztuk plastycznych, działań w przestrzeni wirtualnej, działań przestrzennych, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, dźwięku, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych w oparciu o indywidualne motywacje twórcze i inspiracje, z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu i otwartości na odmienne światopoglądy</p> <p><b>K_U03</b>  W sposób świadomy, odpowiedzialny i samodzielny realizować oryginalne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym oraz dokonania właściwego doboru źródeł i analizy pozyskanych informacji, ich interpretacji i twórczego wykorzystania.</p> <p><b>K_U04</b>  W sposób świadomy i odpowiedzialny dobrać właściwą technikę realizacji do osiągnięcia zaplanowanych w pracy twórczej celów i efektów w aspekcie estetycznym i społecznym, szukając przy tym indywidualnych i nowatorskich rozwiązań.</p> <p><b>K_U06</b>  W sposób twórczy i kreatywny posługiwać się warsztatem artysty multimedialnego i intermedialnego, umiejętnie i świadomie włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik wizualnych, adekwatnie do potrzeb realizowanego projektu.</p>

<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<b>Absolwent jest gotów do:</b> <b>K_K01</b> Samodzielnego podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, integrując i wykorzystując nabytą wiedzę, także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji oraz potrafi przekazać umiejętności warsztatowe osobom trzecim. <b>K_K02</b> Samodzielnego i świadomego podejmowania prac artystycznych, zbierania, analizowania i wykorzystywania informacji w procesie samokształcenia i doskonalenia swoich kwalifikacji zawodowych w ciągu całego życia, kształtując tym samym swoją ścieżkę zawodową; być przygotowanym do podjęcia studiów trzeciego stopnia.
<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>	Fotografia społeczna
<b>Typ przedmiotu</b>	Kierunkowy
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Zajęcia skupiają się na powiązaniach pomiędzy formą przekazu, jego treścią oraz wpływem jaki przekaz wywiera na opinie i relacje społeczne. Z tym związana jest bezpośrednio umiejętność kontroli konkretnego przekazu (projektu) na wszystkich etapach pracy, od zebrania do opracowania materiałów. Z założenia studenci 2-go stopnia poszukują celów dla zastosowania posiadanych umiejętności. Zajęcia starają się zatem rozwinąć ich zainteresowanie i zaangażowanie społeczne. Niezbędne do tego jest rozwijanie umiejętności nawiązywania kontaktów z innymi partnerami społecznymi o zbieżnych celach oraz działania w grupie.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Zasady zbierania materiału fotograficznego. Zasady zbierania materiału dźwiękowego. Zasady zbierania materiału video. Zastosowanie obrazu w komunikacji społecznej. Metody przekazu społecznego w przestrzeni i czasie. Budowanie świadomości procesów społecznych. Wspomaganie w formułowaniu własnego punktu widzenia na sprawy społeczne. Sprawność w kontaktach oraz pracy z ludźmi.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W01</b> Kompleksowe zagadnienia dotyczące teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, intermediów, multimediiów, rysunku, malarstwa, grafiki, środowisk 3D, niezbędne do definiowania i rozwiązywania ogólnych i szczegółowych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną.</p> <p><b>K_W03</b> Wzajemne relacje zachodzące pomiędzy praktycznymi a teoretycznymi aspektami kursu kierunkowego oraz potrafi świadomie wykorzystywać i integrować tę wiedzę dla własnego, dalszego rozwoju artystycznego.</p>

<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U01</b> Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne z zakresu sztuk plastycznych, działań w przestrzeni wirtualnej, działań przestrzennych, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, dźwięku, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych w oparciu o indywidualne motywacje twórcze i inspiracje, z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu i otwartości na odmienne światopoglądy</p> <p><b>K_U03</b> W sposób świadomy, odpowiedzialny i samodzielny realizować oryginalne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym oraz dokonania właściwego doboru źródeł i analizy pozyskanych informacji, ich interpretacji i twórczego wykorzystania.</p> <p><b>K_U04</b> W sposób świadomy i odpowiedzialny dobrać właściwą technikę realizacji do osiągnięcia zaplanowanych w pracy twórczej celów i efektów w aspekcie estetycznym i społecznym, szukając przy tym indywidualnych i nowatorskich rozwiązań.</p> <p><b>K_U06</b> W sposób twórczy i kreatywny posługiwać się warsztatem artysty multimedialnego i intermedialnego, umiejętnie i świadomie włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik wizualnych, adekwatnie do potrzeb realizowanego projektu.</p>
---------------------	--

<b>KOMPETENCJE SPO- ŁECZNE</b>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b></p> <p><b>K_K01</b> Samodzielnego podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, integrując i wykorzystując nabytą wiedzę, także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji oraz potrafi przekazać umiejętności warsztatowe osobom trzecim.</p> <p><b>K_K02</b> Samodzielnego i świadomego podejmowania prac artystycznych, zbierania, analizowania i wykorzystywania informacji w procesie samokształcenia i doskonalenia swoich kwalifikacji zawodowych w ciągu całego życia, kształtując tym samym swoją ścieżkę zawodową; być przygotowanym do podjęcia studiów trzeciego stopnia.</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 Akademos)</b></p>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Komunikacja intermedialna
<b>Typ przedmiotu</b>	Kierunkowy.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Pracownia Komunikacji Intermedialnej jest to miejsce refleksji pomiędzy słowem, obrazem, dźwiękiem, przestrzenią i obecnością na I stopniu studiów w kontekście 3m: medium, message, mediation. Nabycie umiejętności korzystania z mediów cyfrowych i analogowych oraz ich intermedialnego stosowania, współpracy, postrzegania, przedstawiania, przekazywania doświadczeń i wartości jest jednym z kluczowych kompetencji. Również ważna jest umiejętność swobodnego czytania medialnych komunikatów ze zrozumieniem głównych treści. Od czynnościowego do refleksyjnego korzystania z mediów. Pomiędzy przedmiotem a podmiotem społecznych relacji.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Praca nad tekstem, obrazem, dźwiękiem, obiektem i przestrzenią w kontekście 3m: medium, message, mediation. Postrzeganie przestrzeni poprzez zmysły indywidualnie, w relacji z innymi. Przełożenie emocji, spostrzeżeń dotyczących komunikacji intermedialnej na działalność manualną i cyfrową. Zapoznanie się z technikami wypracowanymi w pracowni, warsztatem. Poszukiwanie własnego języka na bazie przenikania mediów klasycznych i cyfrowych. Odnalezienie tematów, które staną się podstawą do pracy. Precyzowanie przekazu, treści w stosunku do widza. Skompletowanie narzędzi potrzebnych do przeprowadzenia przedsięwzięcia. Określanie interakcji z odbiorcą lub jej braku. Definiowanie ekspozycji pracy dla osiągnięcia najważniejszych rezultatów.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	

<p><b>WIEDZA</b></p>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W01</b>  Kompleksowe zagadnienia dotyczące teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, intermediiów, multimediiów, rysunku, malarstwa, grafiki, środowisk 3D, niezbędne do definiowania i rozwiązywania ogólnych i szczegółowych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną.</p> <p><b>K_W03</b>  Wzajemne relacje zachodzące pomiędzy praktycznymi a teoretycznymi aspektami kursu kierunkowego oraz potrafi świadomie wykorzystywać i integrować tę wiedzę dla własnego, dalszego rozwoju artystycznego.</p>
<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U01</b>  Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne z zakresu sztuk plastycznych, działań w przestrzeni wirtualnej, działań przestrzennych, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, dźwięku, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych w oparciu o indywidualne motywacje twórcze i inspiracje, z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu i otwartości na odmienne światopoglądy</p> <p><b>K_U03</b>  W sposób świadomy, odpowiedzialny i samodzielny realizować oryginalne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym oraz dokonania właściwego doboru źródeł i analizy pozyskanych informacji, ich interpretacji i twórczego wykorzystania.</p> <p><b>K_U04</b>  W sposób świadomy i odpowiedzialny dobrać właściwą technikę realizacji do osiągnięcia zaplanowanych w pracy twórczej celów i efektów w aspekcie estetycznym i społecznym, szukając przy tym indywidualnych i nowatorskich rozwiązań.</p> <p><b>K_U06</b>  W sposób twórczy i kreatywny posługiwać się warsztatem artysty multimedialnego i intermedialnego, umiejętnie i świadomie włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik wizualnych, adekwatnie do potrzeb realizowanego projektu.</p>

<b>KOMPETENCJE SPO- ŁECZNE</b>	<b>Absolwent jest gotów do:</b> <b>K_K01</b> Samodzielnego podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, integrując i wykorzystując nabytą wiedzę, także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji oraz potrafi przekazać umiejętności warsztatowe osobom trzecim. <b>K_K02</b> Samodzielnego i świadomego podejmowania prac artystycznych, zbierania, analizowania i wykorzystywania informacji w procesie samokształcenia i doskonalenia swoich kwalifikacji zawodowych w ciągu całego życia, kształtując tym samym swoją ścieżkę zawodową; być przygotowanym do podjęcia studiów trzeciego stopnia.
<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>	3D i zdarzenia wirtualne
<b>Typ przedmiotu</b>	Kierunkowy
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Charakter Pracowni zorientowany jest na działania zespołowe i interdyscyplinarne. Uważamy, że aktywności powinny skupiać przedstawicielki i przedstawicieli różnych dziedzin naukowych, technologicznych i artystycznych, nie tylko reprezentantów świata sztuki. Uważamy, że najistotniejsze działania powstają na styku dyscyplin, wymykając się kategoryzowaniu i segregowaniu.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Percepcja odbiorcy doświadczenia wirtualnego oraz składowe konstytuujące doświadczenie w tym rodzaju iluzji, ucieleśnienia, propriocepcja, poczucie sprawstwa jak i afordancje. Kluczowe jest badanie zagadnienia immersji i jej poziomu. Zakres tematyczny prac jest szeroki i wynika z poruszanych w danym czasie obszarów zainteresowań Pracowni. Obecnie eksplorowane narzędzia to: film 360, film 360 3d, symulatory 3d, silniki gameingowe, dźwięk przestrzenny i ambisoniczny, modelowanie 3d, fotogrametria, skanowanie 3d, symulacje, rzeczywistość wirtualna i rozszerzona. Pracownia otwarta jest na współczesne wykorzystanie nowych mediów w działaniach partycypacyjnych, wspólnotowych, doświadczeniach indywidualnych, interaktywnych oraz multimedialnych z nastawieniem na poszukiwanie autorskiej estetyki – zarówno wizualnej, audialnej jak i interakcji.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	

<p><b>WIEDZA</b></p>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W01</b>  Kompleksowe zagadnienia dotyczące teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, intermediiów, multimediiów, rysunku, malarstwa, grafiki, środowisk 3D, niezbędne do definiowania i rozwiązywania ogólnych i szczegółowych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną.</p> <p><b>K_W03</b>  Wzajemne relacje zachodzące pomiędzy praktycznymi a teoretycznymi aspektami kursu kierunkowego oraz potrafi świadomie wykorzystywać i integrować tę wiedzę dla własnego, dalszego rozwoju artystycznego.</p>
<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U01</b>  Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne z zakresu sztuk plastycznych, działań w przestrzeni wirtualnej, działań przestrzennych, działań z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, dźwięku, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych w oparciu o indywidualne motywacje twórcze i inspiracje, z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu i otwartości na odmienne światopoglądy</p> <p><b>K_U03</b>  W sposób świadomy, odpowiedzialny i samodzielny realizować oryginalne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym oraz dokonania właściwego doboru źródeł i analizy pozyskanych informacji, ich interpretacji i twórczego wykorzystania.</p> <p><b>K_U04</b>  W sposób świadomy i odpowiedzialny dobrać właściwą technikę realizacji do osiągnięcia zaplanowanych w pracy twórczej celów i efektów w aspekcie estetycznym i społecznym, szukając przy tym indywidualnych i nowatorskich rozwiązań.</p> <p><b>K_U06</b>  W sposób twórczy i kreatywny posługiwać się warsztatem artysty multimedialnego i intermedialnego, umiejętnie i świadomie włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik wizualnych, adekwatnie do potrzeb realizowanego projektu.</p>

<b>KOMPETENCJE SPO- LECZNE</b>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b></p> <p><b>K_K01</b> Samodzielnego podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, integrując i wykorzystując nabytą wiedzę, także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji oraz potrafi przekazać umiejętności warsztatowe osobom trzecim.</p> <p><b>K_K02</b> Samodzielnego i świadomego podejmowania prac artystycznych, zbierania, analizowania i wykorzystywania informacji w procesie samokształcenia i doskonalenia swoich kwalifikacji zawodowych w ciągu całego życia, kształtując tym samym swoją ścieżkę zawodową; być przygotowanym do podjęcia studiów trzeciego stopnia.</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>	Historia fotografii
<b>Typ przedmiotu</b>	Obowiązkowy. Kształcenie teoretyczne
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Przedmiot dotyczy historii fotografii w kontekście jej linearnego rozwoju oraz jej styków z kulturą i sztuką.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Wpływ wynalazku fotografii na rozwój kultury i sztuki,</li> <li>2.Najważniejsze zjawiska historii fotografii XIX,XX i XXI wieku na tle historii sztuki oraz rozwoju nauki i techniki.</li> <li>3.Rola, jaką odegrali w historii kultury wynalazcy i twórcy fotografii.</li> <li>4.Rola fotografii jako dyscypliny wiedzy, narzędzia poznania, języka obrazu i sztuki.</li> <li>5.Społeczne funkcje fotografii.</li> <li>6.Wzajemne relacje pomiędzy fotografią a sztuką współczesną.</li> <li>7.Inspiracje prowadzące do współczesnych realizacji z udziałem fotografii.</li> <li>8.Relacje pomiędzy fotografią a współczesnymi mediami wizualnymi.</li> <li>9.Wykorzystanie wiedzy teoretycznej we współczesnych praktykach artystycznych.</li> </ol>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p>Absolwent zna i rozumie podstawowy zakres lektur odnoszący się do studiowanej specjalizacji i szeroko pojmowanych sztuk pięknych oraz orientuje się w piśmiennictwie dotyczącym historii sztuki i teorii kultury. Zna podstawową wiedzę z zakresu historii sztuki, teorii kultury, filozofii, estetyki, historii fotografii, teorii mediów oraz praktyk kuratorskich.</p> <p>K_W06, K_W07, P6S_WG,</p>

<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p>	<p>Absolwent potrafi w sposób odpowiedzialny realizować własne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym.</p> <p>Umie zorganizować i przeprowadzić publiczne wystąpienie (prezentację w formie pisemnej, ustnej lub multimedialnej) dotyczące twórczości własnej lub zagadnień związanych z szeroko pojętą kulturą.</p> <p>K_U03, P6S_UW, P6S_UO, K_U12, P6S_UK</p>
<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	<p>Absolwent jest gotów do swobodnego i profesjonalnego wypowiedzania się w formie ustnej i pisemnej na różnorodne tematy mające związek z historią sztuki i teorią kultury oraz prezentowania teoretycznych podstaw własnej działalności artystycznej. K_K04, P6S_KK, P6S_KO</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 Akademos)</b></p>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Podstawy obrazowania w filmie - warsztaty
<b>Typ przedmiotu</b>	Teoretyczny.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem zajęć jest zaawansowana samodzielna produkcja materiałów audiowizualnych do formy krótkiego filmu dokumentalnego (o tematyce społecznej) w obszarze filmu i wideoartu. Student uzyskuje własny sposób tworzenia samodzielnych filmowych interpretacji rzeczywistości.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zaawansowana produkcja - zbieranie materiału wideo - projekt indywidualny lub zbiorowy (także multi camera recording)</li> <li>2. Zaawansowana produkcja - zbieranie materiału dźwiękowego - projekt indywidualny lub zbiorowy</li> <li>3. Montaż nagranych materiałów audiowizualnych - projekt indywidualny (także multi camera editing)</li> <li>4. Postprodukcja (audio, obraz, napisy,...)</li> <li>5. Publikacja materiałów</li> </ol>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się: ćwiczenia</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p><b>Absolwent zna i rozumie:</b></p> <p><b>K_W02</b> Kluczowe zagadnienia z zakresu technik i technologii działań fotograficznych, wideo, animacji, dźwięku, środowisk 3D, działań przestrzennych ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania współczesnych narzędzi opartych na nowych technologiach;</p> <p><b>K_W03</b> Wzajemne relacje zachodzące pomiędzy praktycznymi a teoretycznymi aspektami kursu kierunkowego oraz potrafi świadomie wykorzystywać i integrować tę wiedzę dla własnego, dalszego rozwoju artystycznego;</p>

<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U02</b>  Podejmować i kreatywnie realizować zadania z zakresu multimediiów i intermediów, rozwiązując postawiony problem i korzystając z wzorców kreacji artystycznej, które umożliwiają wolność i niezależność wypowiedzi artystycznej;</p> <p><b>K_U04</b>  w sposób świadomy i odpowiedzialny dobrać właściwą technikę realizacji do osiągnięcia zaplanowanych w pracy twórczej celów i efektów w aspekcie estetycznym i społecznym, szukając przy tym indywidualnych i nowatorskich rozwiązań;</p> <p><b>K_U09</b>  samodzielnie planować, realizować i ciągle rozwijać własną twórczość artystyczną, kreatywnie wykorzystując umiejętności warsztatowe;</p>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<p><b>Absolwent jest gotów do:</b></p> <p><b>K_K04</b>  Podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych, estetycznych i etycznych aspektów pracy własnej lub innych osób w zakresie projektów i realizacji artystycznych;</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 Akademos):</b></p>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Sztuka filmu i sztuka wideo
<b>Typ przedmiotu</b>	Teoretyczny.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów ze sproblematyzowaną wiedzą na temat sztuki filmu oraz sztuki wideo jako fenomenów artystycznych, poszerzoną o zagadnienia powiązane z szeroko rozumianą kulturą audiowizualną i animacją (związki animacji z malarstwem; animowane dokumenty i wideoklipy). Oprócz zagadnień związanych z historią plastyki filmu aktorskiego, animowanego, eksperymentalnego oraz sztuki wideo, omawiane są problemy zarówno strony formalnej, jak i treściowej dzieła filmowego. Ponadto studenci poznają sposoby i rodzaje analizy dzieła filmowego.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wpływ malarstwa na kino</li> <li>• Sztuka wideo</li> <li>• Historia kina</li> <li>• Film animowany</li> <li>• Film eksperymentalny</li> <li>• Film muzyczny i wideoklipy</li> <li>• Film dokumentalny</li> <li>• Montaż filmowy</li> <li>• Teoria filmu</li> <li>• Analiza filmu</li> </ul>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p>ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE:</p> <p>K_W02 kluczowe zagadnienia z zakresu technik i technologii działań fotograficznych, wideo, animacji, dźwięku, środowisk 3D, działań przestrzennych ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania współczesnych narzędzi opartych na nowych technologiach;</p> <p>K_W03 wzajemne relacje zachodzące pomiędzy praktycznymi a teoretycznymi aspektami kursu kierunkowego oraz potrafi świadomie wykorzystywać i integrować tę wiedzę dla własnego, dalszego rozwoju artystycznego;</p> <p>K_W04 zagadnienia dotyczące obszarów sztuki i kultury oraz fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji, przydatne do formułowania problemów, ich analizy i znajdowania rozwiązań w pracach artystycznych;</p>
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p>ABSOLWENT POTRAFI:</p> <p>K_U02 podejmować i kreatywnie realizować zadania z zakresu multimediiów i intermediów, rozwiązując postawiony problem i korzystając z wzorców kreacji artystycznej, które umożliwiają wolność i niezależność wypowiedzi artystycznej;</p> <p>K_U04 w sposób świadomy i odpowiedzialny dobrać właściwą technikę realizacji do osiągnięcia zaplanowanych w pracy twórczej</p>



	<p>celów i efektów w aspekcie estetycznym i społecznym, szukając przy tym indywidualnych i nowatorskich rozwiązań;  K_U07 tworzyć rozbudowane prezentacje w formie słownej, pisemnej i multimedialnej na tematy dotyczące zarówno własnej twórczości jak i z obszaru sztuki, formułować opinie, wyciągać wnioski i umiejętnie nawiązywać kontakt z odbiorcami;  K_U09 samodzielnie planować, realizować i ciągle rozwijać własną twórczość artystyczną, kreatywnie wykorzystując umiejętności warsztatowe;</p>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<p><b>ABSOLWENT JEST GOTÓW DO:</b>  K_K03 krytycznej oceny zarówno własnych jak i innych działań twórczych i artystycznych z zakresu kultury, sztuki i dziedzin pokrewnych, a w razie potrzeby potrafi zasięgnąć opinii ekspertów;  K_K04 podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych, estetycznych i etycznych aspektów pracy własnej lub innych osób w zakresie projektów i realizacji artystycznych;  K_K06 skutecznego komunikowania się w społeczeństwie, także z zastosowaniem nowych technologii i podejmowania działań artystycznych oraz prezentowania złożonych zagadnień w zrozumiałej formie</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 Akademos)</b></p>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Wprowadzenie do nauki o mediach
<b>Typ przedmiotu</b>	Teoretyczny.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem zajęć jest wprowadzenie studentów do katalogu najważniejszych pojęć z zakresu medioznawstwa, z jednoczesnym wykształceniem umiejętności posługiwania się nimi przy prowadzeniu obserwacji i analizie oraz w dyskusji o podstawowych relacjach zachodzących we współczesnym świecie mediów.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<p>Pojęcie system medialnego,</p> <p>Komunikacja społeczna i medialna,</p> <p>Regulacje prawne,</p> <p>Media a demokracja</p> <p>Grupy medialne i nadawcy na rynku mediów w Polsce,</p> <p>System medialny w Polsce i wybrane systemy w świecie ( USA, W. Brytania, Francja, Niemcy.)</p> <p>Finansowanie mediów w Polsce i świecie</p> <p>Dualizm mediów,</p> <p>Cyfryzacja mediów – nowe technologie,</p> <p>Treść i forma przekazu medialnego,</p> <p>Zajęcia wzbogacane są o prezentacje filmów i dyskusje.</p>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p>ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE:</p> <p>K_W05</p> <p>historyczny i społeczny kontekst sztuki, z akcentem na historię sztuki mediów, teorię kultury, sztukę współczesną i antropologię obrazu;</p>
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p>ABSOLWENT POTRAFI:</p> <p>K_U03</p> <p>w sposób świadomy, odpowiedzialny i samodzielny realizować oryginalne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym oraz dokonania właściwego doboru źródeł i analizy pozyskanych informacji, ich interpretacji i twórczego wykorzystania;</p>

<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<b>ABSOLWENT JEST GOTÓW DO:</b> <b>K_K02</b> samodzielnego i świadomego podejmowania prac artystycznych, zbierania, analizowania i wykorzystywania informacji w procesie samokształcenia i doskonalenia swoich kwalifikacji zawodowych w ciągu całego życia, kształtując tym samym swoją ścieżkę zawodową; być przygotowanym do podjęcia studiów trzeciego stopnia;
<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>	Nauka o mediach.
<b>Typ przedmiotu</b>	Teoretyczny.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	<p>Celem zajęć jest wprowadzenie studentów do katalogu najważniejszych pojęć z zakresu medioznawstwa, z jednoczesnym wykształceniem umiejętności posługiwania się nimi przy prowadzeniu obserwacji i analizie oraz w dyskusji o podstawowych relacjach zachodzących w współczesnym świecie mediów. A także, w szczególności:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Umiejętności postrzegania siebie i innych twórców w interaktywnym systemie medialnym</li> <li>2. Budowanie własnej perspektywy oceny zjawisk i procesów medialnych.</li> <li>3. Znajomość podstawowych zagadnień współczesnych mediów; podstawowej terminologii medialnej, wybranej literatury fachowej i najważniejszych osiągnięć naukowców z tej dziedziny</li> </ol>
<b>Ramowe treści programowe</b>	<p>Pojęcie systemu medialnego,  Komunikacja społeczna i medialna,  Regulacje prawne,  Media a demokracja  Grupy medialne i nadawcy na rynku mediów w Polsce,  System medialny w Polsce i wybrane systemy w świecie ( USA, W. Brytania, Francja, Niemcy.)  Finansowanie mediów w Polsce i świecie,  Dualizm mediów,  Cyfryzacja mediów – nowe technologie,  Treść i forma przekazu medialnego,  Zajęcia wzbogacane są o prezentacje filmów i dyskusje.</p>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE:

	<p>K_W05 historyczny i społeczny kontekst sztuki, z akcentem na historię sztuki mediów, teorię kultury, sztukę współczesną i antropologię obrazu;</p> <p>K_W09 wzorce służące kreowaniu wypowiedzi artystycznej w sposób swobodny i niezależny;</p>
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p><b>ABSOLWENT POTRAFI:</b></p> <p>K_U03 w sposób świadomy, odpowiedzialny i samodzielny realizować oryginalne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym oraz dokonania właściwego doboru źródeł i analizy pozyskanych informacji, ich interpretacji i twórczego wykorzystania;</p> <p>K_U08 podejmować dialog dotyczący reprezentowanej dziedziny, dyscypliny lub specjalizacji w oparciu o wiedzę i doświadczenie;</p>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	<p><b>ABSOLWENT JEST GOTÓW DO:</b></p> <p>K_K02 samodzielnego i świadomego podejmowania prac artystycznych, zbierania, analizowania i wykorzystywania informacji w procesie samokształcenia i doskonalenia swoich kwalifikacji zawodowych w ciągu całego życia, kształtując tym samym swoją ścieżkę zawodową; być przygotowanym do podjęcia studiów trzeciego stopnia;</p> <p>K_K04 podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych, estetycznych i etycznych aspektów pracy własnej lub innych osób w zakresie projektów i realizacji artystycznych;</p> <p>K_K06 skutecznego komunikowania się w społeczeństwie, także z zastosowaniem nowych technologii i podejmowania działań artystycznych oraz prezentowania złożonych zagadnień w zrozumiałej formie</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>	Filozoficzne podstawy sztuki mediów
<b>Typ przedmiotu</b>	Teoretyczny
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Zajęcia konfrontują studentów z archetypiczną wykładnią filozofii sztuki, zwaną od końca 18 wieku estetyką, i zapoznają ich z teorią kluczowych prądów w tym zakresie, od Arytotelesa, przez Schopenhauera do Welsch'a. Punkt ciężkości koncentruje się na historycznym i przede wszystkim współczesnym skrzyżowaniu myśli i twórczości artystycznej w dziedzinie sztuk plastycznych z prądami filozoficznymi, politycznymi, religijnymi i estetycznymi. Stąd zajęcia w formie dyskusji przewidują omawianie korelacji, jakie zachodzą między sztuką a polityką, religią, nurtami filozoficznymi, czy także konkretnymi wydarzeniami, kształtującymi wyobraźnię społeczeństwa polskiego i europejskiego od lat drugiej wojny światowej. Na tej szerokiej makro płaszczyźnie w centrum omawianych zagadnień figurują choćby takie jak: wolność sztuki i jej granice, obecność w kontekście Holocaustu, granice oddzielające sztukę od kiczu, obecność sztuki w popkulturze, czy jako funkcję współczesnej estetyki.
<b>Ramowe treści programowe</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analiza materiału źródłowego.</li> <li>2. Dyskusja.</li> <li>3. Indywidualne stadium zalecanej lektury uzupełniającej.</li> <li>4. Esej semestralny.</li> </ol>
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p>K_W03 Absolwent zna i rozumie wzajemne relacje zachodzące pomiędzy praktycznymi a teoretycznymi aspektami kursu kierunkowego oraz potrafi świadomie wykorzystywać i integrować tę wiedzę dla własnego, dalszego rozwoju artystycznego;</p> <p>K_W04 Absolwent zna i rozumie zagadnienia dotyczące obszarów sztuki i kultury oraz fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji, przydatne do formułowania problemów, ich analizy i znajdowania rozwiązań w pracach artystycznych;</p> <p>K_W10 Absolwent zna i rozumie w szerokim zakresie problematykę dotyczącą stanu wiedzy w studiowanej dziedzinie oraz potrafi kreatywnie ją kształtować i wykorzystywać do rozwoju własnej osobowości artystycznej.</p>
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	K_U08 Absolwent potrafi podejmować dialog dotyczący reprezentowanej dziedziny, dyscypliny lub specjalizacji w oparciu o wiedzę i doświadczenie;
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	K_K03 Absolwent jest gotów do krytycznej oceny zarówno własnych jak i innych działań twórczych i artystycznych z zakresu kultury, sztuki i dziedzin pokrewnych, a w razie potrzeby potrafi zasięgnąć opinii ekspertów;

	K_K04 Absolwent jest gotów do podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych, estetycznych i etycznych aspektów pracy własnej lub innych osób w zakresie projektów i realizacji artystycznych;
<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 Akademos)</b>  <b>2h/tygodniowo, 2 pkt ECTS, zaliczenie z oceną.</b></p>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	Współczesne modele kuratorskie
<b>Typ przedmiotu</b>	Teoretyczny
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	Celem zajęć jest zapoznanie studentów i studentek z tym, jak wygląda scena galeryjna, a także z kuratorami i kuratorkami, artystami i artystkami, właścicielami i właścicielkami galerii. Na zajęciach studenci uzyskują wiedzę na temat tworzenia wystaw, pracy kuratora, relacji artysta-kurator, sposobów nawiązywania relacji z galerią, funkcjonowania w social media, tworzenia portfolio, pisania opisów swoich prac itp.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Spotkania w takich galeriach jak: BWA Warszawa, Dawid Radziszewski, Fundacja Archeologii Fotografii, Fundacja Galerii Foksal, Leto, lokal_30, Monopol, Piktogram, Pola Magnetyczne, Profile, Propaganda, Raster, Rodriguez, Starter, Stereo itp.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<p>ma elementarne pojęcia dotyczące rozumienia podstawowych zagadnień plastycznych takich jak np.: kompozycja dwuwymiarowa, kompozycja przestrzenna i modelowanie trójwymiarowe; K_W04</p> <p>zna podstawowe linie rozwojowe w historii sztuki i teorii kultury oraz tendencje rozwoju sztuki mediów; K_W08</p> <p>zna elementarne zagadnienia dotyczące sztuki współczesnej, problemów współczesnej kultury artystycznej oraz fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji; K_W09</p>
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p>umie samodzielnie posługiwać się podstawowym warsztem artysty z zakresu sztuki mediów i ciągle rozwija swoje umiejętności warsztatowe przy realizacji zadań wynikających z dyscyplinarnych i interdyscyplinarnych projektów artystycznych z uwzględnieniem aspektów estetycznych i społecznych; K_U05</p> <p>posługuje się warsztem artysty multimedialnego i intermedialnego, włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik obrazowania dla mediów; K_U07</p> <p>opisuje własne koncepcje artystyczne, określa i analizuje problemy, odnosi się przy tym do wybranych tradycji oraz umie odnaleźć właściwie źródła informacji; K_U08</p>



<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	realizuje zadania indywidualne i zespołowe, komunikuje się w obrębie własnej społeczności oraz wykazuje umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji; K_K05 podejmuje studia drugiego stopnia. K_K07
<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>	Antropologia obrazu.
<b>Typ przedmiotu</b>	Teoretyczny.
<b>Krótki opis (cel zajęć)</b>	W odróżnieniu od innych nauk humanistycznych i społecznych antropologia kultury interesuje się także tymi formami ekspresji plastycznej, które ujawniają się samorodnie/spontanicznie, towarzyszą komunikacji społecznej oraz wielu innym procesom, włączając w to sferę konfliktów politycznych i światopoglądowych.
<b>Ramowe treści programowe</b>	Związek szeroko rozumianej sztuki ze zrytualizowanymi formami zachowań społecznych, które wywodzą się wprost ze świata kultur archaicznych, jest nadal silny i bezpośredni, mimo gwałtownie zmieniających się warunków funkcjonowania kultury wizualnej. Stąd w programie przedmiotu takie zagadnienia jak tabu i transgresja, karnawał: czas święta, synkretyzm i naiwność w sztuce, obcość, płęć kulturowa, twarz i wizerunek (ikona), kolor, ornament i znaczenie w świecie archaicznym i sztuce współczesnej.
<b>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</b>	
<b>WIEDZA</b>	<b>Absolwent zna i rozumie:</b> <b>K_W05</b> wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów; <b>K_W10</b> rozwiązania i możliwości służące docieraniu do niezbędnych informacji oraz posiada umiejętność ich właściwego analizowania i interpretowania;

<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U07</b> posługiwać się warsztatem artysty multimedialnego i intermedialnego, włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik obrazowania dla mediów;</p> <p><b>K_U08</b> opisywać własne koncepcje artystyczne, określić i zanalizować problem, odnieść się przy tym do wybranych tradycji oraz odnaleźć właściwie źródła informacji;</p>
<p><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b></p>	<p><b>Absolwent jest gotowy do:</b></p> <p><b>K_K04</b> swobodnego i profesjonalnego wypowiedzania się w formie ustnej i pisemnej na różnorodne tematy mające związek z historią sztuki i teorią kultury oraz prezentowania teoretycznych podstaw własnej działalności artystycznej;</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>	lektorat – język nowożytny na poziomie B2+
<b>Typ przedmiotu</b>	przedmiot podstawowy
<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 pisanie, 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>	lingwistyczna, w tym kompetencje: leksykalna, gramatyczna, fonologiczna, semantyczna, ortograficzna oraz socjokulturowa
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	<p><b>Absolwent potrafi:</b></p> <p><b>K_U10</b></p> <p>Rozumienie wypowiedzi ustnych i pisemnych, wykładów, prezentacji o tematyce specjalistycznej, formułowanie rozbudowanych wypowiedzi, przejrzyste wyrażanie swoich poglądów i argumentów.</p> <p>Wykorzystywanie w nauce języka nowych technologii i umiejętne korzystanie ze źródeł informacji.</p>
<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>	