

<p>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;</p> <p>K_ U08 podejmować dialog dotyczący reprezentowanej dziedziny, dyscypliny lub specjalizacji w oparciu o wiedzę i doświadczenie;</p>
<p>KOMPETENCJE SPOLECZNE</p> <p>Absolwent jest gotów do:</p> <p>K_ K03 krytycznej oceny zarówno własnych jak i innych działań twórczych i artystycznych z zakresu kultury, sztuki i dziedziny pokrewnych, a w razie potrzeby potrafi zasięgnąć opinii ekspertów;</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>

Nazwa przedmiotu	Podstawy języka wizualnego
Typ przedmiotu	Obowiązkowy. Podstawowy
Krótki opis (cel zajęć)	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. Studenti 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 wypowiedzieć się obrazem.
Ramowe treści programowe	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.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	

WIEDZA	<p>Absolwent zna i rozumie:</p> <p>K_W02 Podstawy teorii, technik i technologii rysunku, malarstwa, grafiki w zakresie wiedzy ogólnoplastycznej;</p> <p>K_W03 Elementarne pojęcia z zakresu technologii analogowych i cyfrowych technik fotograficznych, wideo, animacji, inscenizacji, oświetlenia planu zdjęciowego, środowisk 3D, komunikacji wizualnej, multimedialnych i internetowych oraz zagadnień związanych z rejestracją i edycją dźwięku;</p> <p>K_W05 Wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów;</p>
UMIĘJĘTNOŚCI	<p>Absolwent potrafi:</p> <p>K_U06 Współpracować z zespołem przy realizacji grupowych projektów oraz posługiwać się specjalistyczną terminologią w kontaktach z otoczeniem;</p> <p>K_U07 posługiwać się warszatkami artysty multimedialnego i intermedialnego, włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik obrazowania dla mediów;</p> <p>K_U09 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>

Nazwa przedmiotu: SEMINARIUM dyplomowe z opiekunem pracy teoretycznej
Typ przedmiotu: teoretyczny
<p>Krótki opis (cel zajęć):</p> <p>Celem zajęć jest napisanie przez dyplomanta teoretycznej magisterskiej pracy dyplomowej, która jest częścią całego dyplomu. Jej treści posiadają mniej lub bardziej bezpośredni związek z magisterską artystyczną pracą dyplomową, czy też aneksem. Mają stanowić jej merytoryczne uzasadnienie, kontekst, refleksję teoretyczną. Zajęcia służą poznaniu i zdefiniowaniu przez artystę na poziomie formalnym i analitycznym wybranych tematów. Polegają na dyskutowaniu zagadnień związanych z pracą twórczą i jej kontekstów o różnym charakterze i szerokości zasięgu, precyzowaniu pojęć i interpretowaniu procesu powstawania dyplomu jako całości.</p>
<p>Ramowe treści programowe:</p> <p>Treści skupione na szczegółowych zainteresowaniach twórczych konkretnych dyptomantów oraz merytorycznej, formalnej i technicznej stronie przygotowywania magisterskiej teoretycznej pracy dyplomowej.</p> <p>Wybrane treści dotyczące nauk humanistycznych i społecznych, literatury pięknej i publicystyki, często w ujęciu interdyscyplinarnym, zabierają o inne dziedziny twórczości, nauki i działalności człowieka.</p> <p>Zajęcia poświęcone są ugruntowaniu wybranej problematyki, idei czy postaw. Powinny służyć powstaniu magisterskiej teoretycznej pracy dyplomowej (tekstu o przyjętej liczbie stron, spełniającego kryteria uzasadnione rangą kwalifikacji uczelni wyższej i profilu ogólnoakademickiego).</p> <p>Mają także na celu przygotowanie do obrony pracy magisterskiej, w zakresie pracy teoretycznej.</p>
<p>WIEDZA</p> <p>Student zna i rozumie:</p> <p>K_W04 zagadnienia dotyczące obszarów sztuki i kultury oraz fundamentalnych dytematów współczesnej cywilizacji, przydatne do formułowania problemów, ich analizy i znajdowania rozwiązań w pracach artystycznych;</p> <p>K_W06 główne tendencje rozwojowe z zakresu sztuk plastycznych i dyscyplin pokrewnych oraz dysponuje wiedzą pozwalającą na realizację zadań indywidualnych i zespołowych;</p>
<p>UMIĘJĘTNOŚCI</p> <p>Student potrafi:</p> <p>K_U03 w sposób świadomy, odpowiedzialny i samodzielnie 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>

Nazwa przedmiotu	lektorat – język nowożytny na poziomie B2+
Typ przedmiotu	przedmiot podstawowy
Krótki opis (cel zajęć)	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.
Ramowe treści programowe	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.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	lingwistyczna, w tym kompetencje: leksykalna, gramatyczna, fonologiczna, semantyczna, ortograficzna oraz socjokulturowa
UMIEJĘTNOŚCI	Absolwent potrafi: K_U10 Rozumienie wypowiedzi ustnych i pisemnych, wykładów, prezentacji o tematyce specjalistycznej, formułowanie rozbudowanych wypowiedzi, przejrzyste wyrażanie swoich poglądów i argumentów. Wykorzystywanie w nauce języka nowych technologii i umiejętne korzystanie ze źródeł informacji.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	Wykorzystywanie nabytej w czasie nauki wiedzy z zakresu tematyki ogólnej i specjalistycznej w pracy indywidualnej i zespołowej, również w środowisku różnokulturowym.
	Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacja o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)

KOMPETENCJE SPOŁECZNE	Absolwent jest gotów do: K_K01 zorganizowania warsztatu metodyczno-twórczego i podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, kierując się zasadami etyki i dbając o dotychczasowe tradycje w sztuce; K_K05 realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji;
	Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacja o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)

Nazwa przedmiotu	Podstawy rysunku
Typ przedmiotu	Obowiązkowy. Ogólnoplastyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Zajęcia mają na celu rozwijanie i pogłębianie wiedzy o sztuce pod kątem odkrywania nowych możliwości i znaczeń rysunku. Student rozwija zdolności manualne, wrzliwość 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.
Ramowe treści programowe	<ol style="list-style-type: none"> 1. Świadoma praca nad pozbyciem się stereotypów. 2. Znaleźnienie przestrzeni dla medium rysunku w kreacjach artystycznych. 3. Poszukiwanie indywidualnego języka artystycznego. 4. Autorska swoboda w poruszaniu się w medium rysunku. 5. Poszukiwanie intelektualnego powodu używania medium rysunku.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Absolwent zna i rozumie:</p> <p>K_W02 podstawy teorii, technik i technologii rysunku, malarstwa, grafiki w zakresie wiedzy ogólnoplastycznej;</p> <p>K_W04 elementarne pojęcia dotyczące rozumienia podstawowych zagadnień plastycznych takie jak np.: kompozycja dwuwymiarowa, kompozycja przestrzenna i modelowanie trójwymiarowe;</p>

UMIĘJĘTNOŚCI	Absolwent potrafi:
	<p>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;</p> <p>K_U08 podejmować dialog dotyczący reprezentowanej dziedziny, dyscypliny lub specjalizacji w oparciu o wiedzę i doświadczenie;</p>
KOMPETENCJE SPO-LECZNE	Absolwent jest gotowy do:
	<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>
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 Akadennus)	

Nazwa przedmiotu	Antropologia obrazu
Typ przedmiotu	Teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć)	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.
Ramowe treści programowe	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, pleć kulturowa, twarz i wizerunek (ikona), kolor, ornament i znaczenie w świecie archaicznym i sztuce współczesnej.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Absolwent zna i rozumie:</p> <p>K_W05 historyczny i społeczny kontekst sztuki, z akcentem na historię sztuki mediów, teorię kultury, sztukę współczesną i antropologię obrazu;</p> <p>K_W10 w szerokim zakresie problematykę dotyczącą stanu wiedzy w studiowanej dziedzinie oraz potrafi kreatywnie ją kształtować i wykorzystywać do rozwoju własnej osobowości artystycznej.</p>

UMIEJĘTNOŚCI	<p>Absolwent potrafi:</p> <p>K_U04 dobrać właściwą technikę realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów.</p> <p>K_U08 opisywać własne koncepcje artystyczne, określić i zanalizować problem, odnieść się przy tym do wybranych tradycji oraz odnaleźć właściwe źródła informacji;</p> <p>K_U09 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>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Absolwent jest gotów do:</p> <p>K_K01 podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturowych kierując się zasadami etyki, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji;</p> <p>K_K03 świadomego posługiwania się fachową terminologią z zakresu dziejów sztuki i kultury;</p>
	<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przyzaliczana przedmiotowi oraz informacja o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>

Nazwa przedmiotu	Podstawy malarstwa
Typ przedmiotu	Obowiązkowy, Ogólnoplastyczny
Krótki opis (cel zajęć)	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
Ramowe treści programowe	Zagadnienia programowe: – Świadoma praca nad pozbyciem się stereotypów. – Znalazienie przestrzeni dla medium malarskiego w kreacjach artystycznych. – Poszukiwanie indywidualnego języka artystycznego. – Autorska swoboda w poruszaniu się w medium malarskim. – Poszukiwanie intelektualnego powodu używania medium malarskiego. 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 związanej z obszarem sztuk wizualnych na poziomie podstawowym, co ma na celu ułatwienie pracy w pracowniach dyplomujących
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	

UMIĘJĘTNOŚCI	Absolwent potrafi: K_U05 inicjować i realizować we współpracy z innymi osobami projekty artystyczne, w tym o charakterze interdyscyplinarnym, a także kierować pracą zespołu; K_U07 tworzyć rozbudowane prezentacje w formie słownej, pisemnej i multimedialnej na tematy dotyczące zarówno własnej twórczości jak i z obszaru sztuki, formułować opinie, wyrażać wnioski i umiejętnie nawiązywać kontakt z odbiorcami; K_U08 podejmować dialog dotyczący reprezentowanej dziedziny, dyscypliny lub specjalizacji w oparciu o wiedzę i doświadczenie;
KOMPETENCJE SPO-LECZNE	Absolwent jest gotów do: K_K05 wykorzystywania mechanizmów psychologicznych i społecznych oraz umiejętności negocjacji do wspierania swoich działań artystycznych oraz funkcjonowania na współczesnym rynku sztuki; K_K07 inicjowania, podejmowania i rozwijania współpracy z interesariuszami obecnymi na rynku pracy i instytucjami kultury.
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przyznawana przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)	

Nazwa przedmiotu	Współczesne modele kuratorskie
Typ przedmiotu	Teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest zapoznanie studentów i studentek z tym, jak wygląda scena galleryjna, 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.
Ramowe treści programowe	Spotkania w takich galeriach jak: BWA Warszawa, Dawid Radzi-szewski, Fundacja Archeologii Fotografii, Fundacja Galerii Foksal, Leto, lokal_30, Monopol, Piktogram, Pola Magnetyczne, Profile, Propaganda, Raster, Rodriguez, Starter, Stereo itp.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	Absolwent zna i rozumie: 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; K_W08 zasady swobodnego korzystania z różnorodnych klasycznych i współczesnych środków wyrazu plastycznego w obrębie sztuki mediów co prowadzi do tworzenia prac artystycznych o wysokim stopniu oryginalności oraz posiada umiejętność samodzielnego poszerzania i definiowania źródeł własnych inspiracji artystycznych i korzystania z nich w sposób kreatywny; K_W09 wzorce służące kreowaniu wypowiedzi artystycznej w sposób swobodny i niezależny;
WIEDZA	

WIEDZA	Absolwent zna i rozumie: K_W02 Podstawy teorii, technik i technologii rysunku, malarstwa, grafiki w zakresie wiedzy ogólnoplastycznej. K_W04 Elementarne pojęcia dotyczące rozumienia podstawowych zagadnień plastycznych takie jak np.: kompozycja dwuwymiarowa, kompozycja przestrzenna i modelowanie trójwymiarowe. K_W11 Reguły związane ze środkami ekspresji i umiejętnościami warsztatowymi pokrewnych dyscyplin artystycznych.
UMIĘJĘTNOŚCI	Absolwent potrafi: K_U04 Świadomie dobierać właściwych technik i technologii realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów. K_U08 opisywać własne koncepcje artystyczne, określić i zanalizować problem, odnieść się przy tym do wybranych tradycji oraz odnaleźć właściwie źródła informacji; K_U09 Wykorzystywać wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem zastosowanej ekspresji a niesionym przez nie komunikatem oraz w sposób świadomy stosować tradycyjne i nowatorskie środki obrazowania plastycznego;
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	Absolwent jest gotów do: K_K01 Zorganizowania warsztatu metodyczno-twórczego i podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, kierując się zasadami etyki i dbając o dotychczasowe tradycje w sztuce. K_K03 Podjęcia samodzielnego, niezależnego 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 przy- należna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w pla- nie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>	

	<p>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>
<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 Akademus) 2h/tygodniowo, 2 pkt ECTS, zaliczenie z oceną.</p>	

Nazwa przedmiotu	Filozoficzne podstawy sztuki mediów
Typ przedmiotu	Teoretyczny
Krótki opis (cel zajęć)	Zajęcia konfrontują studentów z archetypiczną wykładnią filozofii sztuki, zwaną od końca 18 wieku estetyką, i zapoznają ich z teorią kluczowych przymysłów 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.
Ramowe treści programowe	1. Analiza materiału źródłowego. 2. Dyskusja. 3. Indywidualne stadium zalecanej lektury uzupełniającej. 4. Esej semestralny.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	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; 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, 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.
UMIEJĘTNOŚCI	K_U08 Absolwent potrafi podejmować dialog dotyczący reprezentowanej dziedziny, dyscypliny lub specjalizacji w oparciu o wiedzę i doświadczenie;
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	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;

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

KOMPETENCJE SPO-LECZNE	<p>Absolwent jest gotów do:</p> <p>K_K01 Podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kultur-otworczych kierując się zasadami etyki, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji</p> <p>K_K05 Realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując umiejętności posługiwania się fachową terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji;</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informację o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>	

	<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>
UMIĘJĘTNOŚCI	<p>ABSOLWENT POTRAFI:</p> <p>K_U03 w sposób świadomy, odpowiedzialny i samodzielnie 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 dziedzin, dyscypliny lub specjalizacji w oparciu o wiedzę i doświadczenie;</p>
KOMPETENCJE SPOLECZNE	<p>ABSOLWENT JEST GOTÓW DO:</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>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informację o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>	

Nazwa przedmiotu	Nauka o mediach.
Typ przedmiotu	Teoretyczny.
Krótki opis (cel zajęć)	<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"> 1. Umiejętności postrzegania siebie i innych twórców w interaktywnym systemie medialnym 2. Budowanie własnej perspektywy oceny zjawisk i procesów medialnych. 3. Znajomość podstawowych zagadnień współczesnych mediów; podstawowej terminologii medialnej, wybranej literatury fachowej i najważniejszych osiągnięć naukowców z tej dziedziny
Ramowe treści programowe	<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 wzbogacone są o prezentacje filmów i dyskusje.</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE:

Nazwa przedmiotu	Podstawy fotografii tradycyjnej i cyfrowej
Typ przedmiotu	Kierunkowy. Obowiązkowy
Krótki opis (cel zajęć)	<p>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. Waznym elementem zajęć jest nabywanie 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.</p>
Ramowe treści programowe	<p>Kompozycja i rodzaje planów w fotografii. Kreatywne wykorzystanie parametrów ekspozycyjnych w fotografii. Zdjęcie pojedyncze a cykl zdjęć. Fotografia czarno-biała i kolor w fotografii. Obraz analogowy a cyfrowy; różnice. Budowa sekwencji fotografii. Prezentacja prac fotograficznych. Opis pracy, dotyczącej tematu „24 godziny”, mający na celu wyrażenie w tekście przez studenta swojej oryginalnej koncepcji, inspiracji i metod realizacji. Fotografia bez użycia kamery. Zasady pracy w ciemni fotograficznej. Zasady przygotowania pliku cyfrowego do druku. Wyposazenie ciemni fotograficznej (budowa powiększalnika, obiektywy, filtry). Podstawy procesów fotochemicznych: negatywowy i pozytywowy; przygotowanie chemii. Retusz i plamkowanie.</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	

WIEDZA	<p>Absolwent zna i rozumie:</p> <p>K_W01 Podstawy teorii, techniki i technologii fotografii, niezbędnych do rozwiązywania zagadnień, związanych ze sztuką mediów;</p> <p>K_W03 Elementarne pojęcia z zakresu technologii analogowych i cyfrowych technik fotograficznych;</p>
UMIĘTNOŚCI	<p>Absolwent potrafi:</p> <p>K_U02 Podejmować i realizować zadania z zakresu obrazu statycznego.</p> <p>K_U04 Świadomie dobierać właściwą technikę i technologię realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów.</p> <p>K_U08 Opisywać własne koncepcje artystyczne, określić i zanalizować problem, odnieść się przy tym do wybranych tradycji oraz odnaleźć właściwe źródła informacji.</p> <p>K_U09 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>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Absolwent jest gotów do:</p> <p>K_K01 Zorganizowania warsztatu metodyczno-twórczego i podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, kierując się zasadami etyki i dbając o dołychezasowe tradycje w sztuce.</p> <p>K_K03 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>

KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>ABSOLWENT JEST GOTÓW DO:</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>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przyznane przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

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

Nazwa przedmiotu	Wprowadzenie do nauki o mediach
Typ przedmiotu	Teoretyczny.
Krótki opis (cel zajęć)	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.
Ramowe treści programowe	Pojęcie system 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.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE: K_W05 historyczny i społeczny kontekst sztuki, z akcentem na historię sztuki mediów, teorię kultury, sztukę współczesną i antropologię obrazu;
UMIEJĘTNOŚCI	ABSOLWENT POTRAFI: 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;

Nazwa przedmiotu	Struktury wizualne
Typ przedmiotu	Obowiązkowy, kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Zajęcia mają na celu stworzenie fundamentu wiedzy na temat działań wizualnych. Studenti uczą się zasad współistnienia elementów plastycznych na płaszczyźnie oraz operowania środkami wyrazu, realizując zadania na dany temat. Tematy zadań wprowadzają studentów w problematykę kompozycji plastycznych z zastosowaniem różnych technik i narzędzi. Program realizowany jest w ciągu 2 semestrów na I roku studiów.
Ramowe treści programowe	Zajęcia mają wprowadzić studenta w zagadnienia związane z kompozycją, fakturą, czernią, bielą, skalą szarości, barwą, światłem, przestrzenią, formą. Elementy te odnaleźć można we wszystkich działaniach twórczych. Celem zajęć jest kształcenie umiejętności analizowania, syntezyzowania, interpretowania oraz badania zjawisk wizualnych, a także rozwijanie zdolności twórczego postrzegania problemów wizualnych i myślenia abstrakcyjnego.

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

Nazwa przedmiotu	Sztuka filmu i sztuka wideo
Typ przedmiotu	Teoretyczny.
Krótki opis (cel zajęć)	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów ze sprofilowaną wiedzą na temat sztuki filmu oraz sztuki wideo jako fenomenów artystycznych, poszerzona o zagadnienia powiązane z szeroko rozumianą kulturą audiowizualną i animacją (związki animacji z malarstwem; animowane dokumenty i wideoklipy). Oprócz zagadnień związanych z historią sztuki 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.
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> • Wpływ malarstwa na kino • Sztuka wideo • Historia kina • Film animowany • Film eksperymentalny • Film muzyczny i wideoklipy • Film dokumentalny • Montaż filmowy • Teoria filmu • Analiza filmu
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE: 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; 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; 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;
WIEDZA	ABSOLWENT POTRAFI: K_ U02 podejmować i realizować zadania z zakresu multimedialnego, łącząc do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik obrazowania dla mediów;
UMIĘJĘTNOŚCI	ABSOLWENT POTRAFI: K_ U02 podejmować i realizować zadania z zakresu multimedialnego, łącząc do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik obrazowania dla mediów;

Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Absolwent zna i rozumie:</p> <p>K_ W03 elementarne pojęcia z zakresu technologii analogowych i cyfrowych technik fotograficznych, wideo, komunikacji wizualnej, multimediów i intermediiów;</p> <p>K_ W04 elementarne pojęcia dotyczące rozumienia podstawowych zagadnień plastycznych takie jak np.: kompozycja dwuwymiarowa, kompozycja przestrzenna;</p>
UMIĘJĘTNOŚCI	<p>Absolwent potrafi:</p> <p>K_ U02 podejmować i realizować działania z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, komunikacji wizualnej;</p> <p>K_ U05 samodzielnie posługiwać się podstawowym warszatem artysty z zakresu sztuki mediów i ciągle rozwijając swoje umiejętności warsztatowe przy realizacji zadań wynikających z interdyscyplinarnych projektów artystycznych z uwzględnieniem aspektów estetycznych</p> <p>K_ U07 posługiwać się warszatem artysty multimedialnego i intermedialnego, włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik obrazowania dla mediów;</p>

KOMPETENCJE SPOŁECZNE	Absolwent jest gotów do: K_K03 podejmowania samodzielnych, niezależnych prac, wykazując się przy tym twórczym i elastycznym myśleniem, umiejętnością zbierania informacji, rozwijaniem idei oraz formułowaniu krytycznej argumentacji, wewnętrzną motywacją i organizacją własnego warsztatu pracy; K_K05 realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując umiejętności posługiwania się fachową terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji;
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)	

UMIĘJĘTNOŚCI	Absolwent potrafi w sposób odpowiedzialny realizować własne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym. Umie zorganizować i przeprowadzić publiczne wystąpienie (prezentację w formie pisemnej, ustnej lub multimedialnej) dotyczące twórczości własnej lub zagadnień związanych z szeroko pojętą kulturą. K_U03, P6S_UW, P6S_UO, K_U12, P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	Absolwent jest gotów do swobodnego i profesjonalnego wypowiedzenia 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
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)	

Nazwa przedmiotu	Historia fotografii
Typ przedmiotu	Obowiązkowy. Kształcenie teoretyczne
Krótki opis (cel zajęć)	<p>Przedmiot dotyczy historii fotografii w kontekście jej linearnego rozwoju oraz jej styków z kulturą i sztuką.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wpływ wynalazku fotografii na rozwój kultury i sztuki, 2. Najważniejsze zjawiska historii fotografii XIX, XX i XXI wieku na tle historii sztuki oraz rozwoju nauki i techniki. 3. Rola, jaką odegrali w historii kultury wynalazcy i twórcy fotografii. 4. Rola fotografii jako dyscypliny wiedzy, narzędzia poznania, języka obrazu i sztuki. 5. Społeczne funkcje fotografii. 6. Wzajemne relacje pomiędzy fotografią a sztuką współczesną. 7. Inspiracje prowadzące do współczesnych realizacji z udziałem fotografii. 8. Relacje pomiędzy fotografią a współczesnymi mediami wizualnymi. 9. Wykorzystanie wiedzy teoretycznej we współczesnych praktykach artystycznych.
Ramowe treści programowe	
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<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>

Nazwa przedmiotu	Oświetlenie planu i postprodukcja obrazu cyfrowego
Typ przedmiotu	Kierunkowy. Obowiązkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Zajęcia mają na celu przygotowanie studentów do samodzielnej realizacji zdań twórczych z wykorzystaniem fotografii cyfrowej oraz wideo.
Ramowe treści programowe	<p>Studenci zdobywają umiejętności 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</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Absolwent zna i rozumie:</p> <p>K_W01 Podstawy teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, niezbędnych do rozwiązywania ogólnych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną.</p> <p>K_W03 Elementarne pojęcia z zakresu technologii analogowych i cyfrowych technik fotograficznych i wideo.</p> <p>K_W05 Wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami uprawiania sztuki.</p>

UMIĘJĘTNOŚCI	<p>Absolwent potrafi:</p> <p>K_U02 Podejmować i realizować zadania z zakresu obrazu statycznego i ruchomego, komunikacji wizualnej, obrazowania dla mediów i działań interaktywnych.</p> <p>K_U06 Współpracować z zespołem przy realizacji grupowych projektów oraz posługiwać się specjalistyczną terminologią w kontaktach z otoczeniem;</p> <p>K_U07 Posługiwać się w odpowiedzialny sposób warształem artysty multimedialnego i intermedialnego w zakresie technik manualnych oraz elektronicznych technik przetwarzania obrazu i dźwięku.</p> <p>K_U09 Rozumieć wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem zastosowanej ekspresji a niesionym przez nie komunikatem.</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Absolwent jest gotów do:</p> <p>K_K01 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>K_K05 Realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji;</p>
	<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przyznana przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>

KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Absolwent jest gotów do:</p> <p>K_K01 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>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>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przyznana przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>

<p>WIEDZA</p>	<p>Absolwent zna i rozumie: K_W01 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 szczególnych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną.</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>UMIEJĘTNOŚCI</p>	<p>Absolwent potrafi: K_U01 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 inspirację, z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu i otwartości na odmienne światopoglądy</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_U04 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>K_U06 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>Nazwa przedmiotu</p>	<p>Dźwięk – rejestracja i edycja</p>
<p>Typ przedmiotu</p>	<p>Kierunkowy. Obowiązkowy</p>
<p>Krótki opis (cel zajęć)</p>	<p>Zajęcia mają na celu nauczanie podstaw edycji i rejestracji dźwięku, procesu przekształcenia dźwięku. Narzędziami rejestracji są: recorder i mikrofon. Narzędziami 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.</p>
<p>Ramowe treści programowe</p>	<p>oczyszczanie i edycja wokalu radiowego miksowanie i przekształcenie podstawowych sygnałów midi (biały szum) udźwiękawianie prac</p>
<p>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</p>	<p>WIEDZA</p> <p>Absolwent zna i rozumie: K_W01 Podstawy teorii, techniki i technologii dźwięku, intermediiów, multimediiów, niezbędnych do rozwiązywania zagadnień związanych ze sztuką mediów; K_W03 Elementarne pojęcia z zakresu multimediiów i intermediiów oraz zagadnień związanych z rejestracją i edycją dźwięku;</p>
<p>UMIEJĘTNOŚCI</p>	<p>Absolwent jest gotów do: K_U04 Świadomie dobierać właściwą technikę i technologię realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów; K_U05 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>

KOMPETENCJE SPO-LECZNE	Absolwent K_K01	jest	gotów	do:
	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>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przyznależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>				

Nazwa przedmiotu	3D i zdarzenia wirtualne
Typ przedmiotu	Kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	Charakter Pracowni zorientowany jest na działania zespołowe i interdyscyplinarne. Uważamy, że aktywności powinny skupiać przedstawicieli i przedstawicieli różnych dziedzin naukowych, technologicznych i artystycznych, nie tylko reprezentantów świata sztuki. Uważamy, że najistotniejsze działania powstają na styku dyscyplin, wyntykając się kategoryzowaniu i segregowaniu.
Ramowe treści programowe	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 poziom. 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 partycypanyjnych, wspólnotowych, doświadczeniach interdyscyplinarych, interaktywnych oraz multimedialnych z nastawieniem na poszukiwanie autorskiej estetyki – zarówno wizualnej, audialnej jak i interakcji.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	

WIEDZA	<p>Absolwent zna i rozumie: K_W01 Kompleksowe zagadnienia dotyczące teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, intermedii, multimedii, rysunku, malarstwa, grafiki, środowisk 3D, niezbędne do definiowania i rozwiązywania ogólnych i szczególnych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną.</p>
UMIĘJĘTNOŚCI	<p>Absolwent potrafi: K_U01 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. K_U09 Samodzielnie planować, realizować i ciągle rozwijać własną twórczość artystyczną, kreatywnie wykorzystując umiejętności warsztatowe;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Absolwent jest gotów do: K_K01 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>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>

Nazwa przedmiotu	Modelowanie 3D
Typ przedmiotu	Kierunkowy. Obowiązkowy.
Krótki opis (cel zajęć)	Modelowanie 3D to przedmiot na którym studentki/ci nauczą się posługiwać narzędziami 3D w swoich projektach artystycznych.
Ramowe treści programowe	Proces edukacji polega na zadaniach w Magica Voxel i Sculptiris/Mudbox, egzaminach z najważniejszych programów: 3ds Max i Maya, oraz ćwiczeń mniejszych, które pomogą studentkom/om przygotować się do zadań artystycznych oraz egzaminów.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:
WIEDZA	<p>Absolwent zna i rozumie: K_W01 Podstawy teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, intermedii, multimedii, środowisk 3D, niezbędnych do rozwiązywania ogólnych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną; K_W04 Elementarne pojęcia dotyczące rozumienia podstawowych zagadnień plastycznych takie jak np.: kompozycja dwuwymiarowa, kompozycja przestrzenna i modelowanie trójwymiarowe;</p>
UMIĘJĘTNOŚCI	<p>Absolwent potrafi: K_U01 Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie multimedii i intermedii, w oparciu o indywidualne twórcze motywacje i inspiracje; K_U02 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_U04 Świadomie dobierać właściwą technikę i technologię realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów;</p>

KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Absolwent jest gotów do:</p> <p>K_K01 Zorganizowania warsztatu metodyczno-twórczego i podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych.</p> <p>K_K03 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>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS Przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa przedmiotu	Światło i kolor
Typ przedmiotu	Uzupełniający.
Krótki opis (cel zajęć)	<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.</p> <p>Treści programowe nauczania (treść zajęć).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do zagadnień z zakresu harmonii barw. 2. Dwunastoczęściowe koło barw. 3. Kontrasty. 4. Przestrzenne oddziaływanie barw. 5. Światło.
Ramowe treści programowe	<p>Zagadnienia programowe.</p> <p>Komponowanie zapisu na płaszczyźnie w ramach całości (prostokąt, kwadrat).</p> <p>Zgodność i brak zgodności układu plastycznego ze strukturą powietrzni.</p> <p>Układ aktywny i pasywny.</p> <p>Proporcje, światłocien, kolor.</p> <p>Kolor: ograniczona paleta achromatyczna lub monochromatyczna.</p> <p>Światło: boczne – lewe, prawe, prostopadłe (na wprost), pod światło.</p> <p>Budowa formy.</p> <p>Konstrukcja elementów, proporcje, kierunki, przestrzeń, skala, relacje pomiędzy przedmiotami (elementami) a zbiorem (hierarchia).</p> <p>Kolor: paleta monochromatyczna, poszerzona o jeden ton chromatyczny. Rozwinięcie tonu o dodatkowe odcienie.</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	

<p>KOMPETENCJE SPOLECZNE</p>	<p>K_U06 W sposób twórczy i kreatywny posługiwać się warszatkami artysty multimedialnego i intermedialnego, umiejętnie i świadomie włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik wizualnych, adekwatnie do potrzeb realizowanego projektu.</p>
<p>KOMPETENCJE SPOLECZNE</p>	<p>Absolwent jest gotów do: K_K01 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. 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>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>	

<p>Nazwa przedmiotu</p>	<p>Słownik sztuki współczesnej</p>	
<p>Typ przedmiotu</p>	<p>Obowiązkowy. Teoretyczny.</p>	
<p>Krótki opis (cel zajęć)</p>	<p>Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów ze sprofilowaną 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.</p>	
<p>Ramowe treści programowe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pojęcie nowoczesności • Status dzieła sztuki w modernizmie • Prymitywizm w sztuce współczesnej • Sztuka zawłaszczania • Found footage • Video-art • Ciało w sztuce • Typografia w sztuce • Bioart • Sztuka partycypacyjna 	
<p>Przedmiotowe efekty uczenia się</p>	<p>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</p>	
<p>WIEDZA</p>	<p>ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE: 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; K_W07 podstawową wiedzę z zakresu historii sztuki, teorii kultury, filozofii, estetyki, historii fotografii, teorii mediów oraz praktyk kuratorskich; K_W09 elementarne zagadnienia dotyczące sztuki współczesnej, problemów współczesnej kultury artystycznej oraz fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji;</p>	
<p>UMIEJĘTNOŚCI</p>	<p>ABSOLWENT POTRAFI: K_U10 formułować własne sądy i wyciągać podstawowe wnioski w wypowiedziach ustnych, dyskusjach, a także w pracach pisemnych dotyczących historii sztuki i teorii kultury; 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>	
<p>KOMPETENCJE SPOLECZNE</p>	<p>ABSOLWENT JEST GOTÓW DO: K_K04 swobodnego i profesjonalnego wypowiedziania się w formie ustnej i pisemnej na różnorodne tematy mające związek z historią</p>	

szlaki i teoria kultury oraz prezentowania teoretycznych podstaw własnej działalności artystycznej;
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS Przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i ziliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>

<p>Ramowe treści programowe</p>	<p>Program nauczania ma na celu gruntowne przygotowanie studentów do samodzielnego określenia indywidualnej wypowiedzi artystycznej wyrażonej poprzez spójne z nią media lub medium artystyczne. Działania praktyczne są oparte na wiedzy w zakresie różnych technik i technologii użytych w wypowiedzi artystycznej (materiały, media i urządzenia). Zagadnienia związane ze specyfiką medium, którym się posługuje studentom na tworzenie znaczeń i symboli powinno pozwolić studentom na twórcze przekazanie indywidualnych treści poprzez kreowane działania intermedialnego lub multimedialnego.</p>
<p>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</p>	
<p>WIEDZA</p>	<p>Absolwent zna i rozumie:</p> <p>K_W01 Kompleksowe zagadnienia dotyczące teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, intermedii, multimedii, rysunku, malarstwa, grafiki, środków 3D, niezbędne do definiowania i rozwiązywania ogólnych i szczegółowych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną.</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>UMIĘTNOŚCI</p>	<p>Absolwent potrafi:</p> <p>K_U01 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>K_U03 W sposób świadomy, odpowiedzialny i samodzielnie 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_U04 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>

Nazwa przedmiotu	Pracownia specjalizacyjna
Typ przedmiotu	Kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	<p>To kluczowy przedmiot w toku studiów. Student pogłębia i poszerza wiedzę uzyskaną na pierwszym stopniu studiów. Zajęcia grupownie przygotowują studentów do spójnej, samodzielnej wypowiedzi artystycznej, artykułowanej tak w przestrzeni instytucjonalnej, jak i publicznej. Zajęcia kształtują umiejętność formułowania krytycznych pytań i odpowiedzi w dyskursie sztuki współczesnej.</p> <p>Kształcenie studenta odbywa się w procesie zajęć o charakterze seminaryjnym oraz ćwiczeń studyjnych realizowanych indywidualnie. Treści programowe dotyczą zagadnień praktycznych, ale z dużym udziałem problematyki teoretycznej. Program skupia się na rozpoznawaniu własnych predylekcji artystycznych i umiejętności adekwatnego posługiwania się medium artystycznym spójnym z założonym przekazem. Studenci operują w intermedialnej lub multimedialnej przestrzeni wyrazowej poszukując treści w dialogu różnych środków ekspresji. Przygotowane propozycje artystyczne są poddawane dyskusji w grupie i analizowane w procesie percepcyjnym innych uczestników zajęć.</p> <p>Celem zajęć jest:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wiedza i umiejętność w zakresie kreowania własnej wypowiedzi artystycznej. - Opanowanie medium artystycznego spójnego z własną koncepcją artystyczną. - Krytyczne uczestnictwo w kontekście sztuki i kultury współczesnej poprzez własną wypowiedź artystyczną. - Pogłębiona autorefleksja służąca formowaniu indywidualnego przekazu artystycznego. - Umiejętność podejmowania rozważań na temat współczesnej sytuacji kulturowej i społecznej. <p>Zwieńczeniem procesu kształcenia praktycznego przy istotnym wsparciu wiedzą i umiejętnościami z zakresu kultury wraz z wybranymi elementami wiedzy naukowo-technicznej zdobytymi na zajęciach powinna być praktyczna praca magisterska z zakresu działań artystycznych w specjalności intermedialności lub multimedialności.</p>

Nazwa przedmiotu	Historia fotografii
Typ przedmiotu	Obowiązkowy. Kształcenie teoretyczne
Krótki opis (cel zajęć)	Przedmiot dotyczy historii fotografii w kontekście jej linearnego rozwoju oraz jej styków z kulturą i sztuką.
Ramowe treści programowe	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wpływ wynalazku fotografii na rozwój kultury i sztuki. 2. Najważniejsze zjawiska historii fotografii XIX, XX i XXI wieku na tle historii sztuki oraz rozwoju nauki i techniki. 3. Rola, jaką odegrali w historii kultury wynalazcy i twórcy fotografii. 4. Rola fotografii jako dyscypliny wiedzy, narzędzia poznania, języka obrazu i sztuki. 5. Społeczne funkcje fotografii. 6. Wzajemne relacje pomiędzy fotografią a sztuką współczesną. 7. Inspiracje prowadzące do współczesnych realizacji z udziałem fotografii. 8. Relacje pomiędzy fotografią a współczesnymi mediami wizualnymi. 9. Wykorzystanie wiedzy teoretycznej we współczesnych praktykach artystycznych.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	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. K_W06, K_W07, P6S_WG,

UMIEJĘTNOŚCI	Absolwent potrafi w sposób odpowiedzialny realizować własne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym. Umie zorganizować i przeprowadzić publiczne wystąpienie (prezentację w formie pisemnej, ustnej lub multimedialnej) dotyczące twórczości własnej lub zagadnień związanych z szeroko pojętą kulturą. K_U03, P6S_UW, P6S_UO, K_U12, P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	Absolwent jest gotów do swobodnego i profesjonalnego wypowiedziania 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
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)	

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

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

Nazwa przedmiotu	Historia sztuki
Typ przedmiotu	Teoretyczny.
Krótki opis (cel zajęć)	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.
Ramowe treści programowe	1. Zajęcia wstępne 2. Akademizm 3. Romantyzm i realizm 4. Kubizm i fowizm 5. Futuryzm 6. Dadaizm 7. Awangarda rosyjska 8. Bauhaus i neoplastycyzm 9. Marcel Duchamp 10. Surrealizm 11. Ekspresjonizm abstrakcyjny 12. Pop art 13. Andy Warhol i Jean-Michel Basquiat 14. Happening 15. Fluxus 16. Konceptualizm 17. Feminizm 18. Sztuka instalacji 19. Sztuka partycypacyjna 20. Posthumanizm 21. Sztuka i technika
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	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 zna podstawową wiedzę z zakresu historii sztuki, teorii kultury, filozofii, estetyki, historii fotografii, teorii mediów oraz praktyk kulturalnych; K_W07

UMIĘTNOŚCI	opisuje własne koncepcje artystyczne, określa i analizuje problemy, odnosi się przy tym do wybranych tradycji oraz odnajduje właściwe źródła informacji; K_U08 formuluje własne sądy i wyciaga podstawowe wnioski w wypowiedziach ustnych, dyskusjach, a także w pracach pisemnych dotyczących historii sztuki i teorii kultury; K_U10
KOMPETENCJE SPO-LECZNE	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
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przyznana przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akadennus)	

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

<p>UMIEJĘTNOŚCI</p>	<p>Absolwent potrafi:</p> <p>K_U01 Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie multimediów i intermedii, w oparciu o indywidualne twórcze motywacje i inspiracje;</p> <p>K_U05 Samodzielnie posługiwać się podstawowym warszatkami 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>K_U08 Opisywać własne koncepcje artystyczne, określić i zanalizować problem, odnieść się przy tym do wybranych tradycji oraz odnieść do właściwych źródeł informacji;</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>
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</p>	<p>Absolwent jest gotów do:</p> <p>K_K02 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>K_K03 Podjęcia samodzielnego, 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>K_K05 Realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując umiejętności posługiwania się fachową terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji;</p> <p>K_K07 Podjęcia studiów drugiego stopnia.</p>

<p>Nazwa przedmiotu</p>	<p>Historia powszechna w sztuce</p>
<p>Typ przedmiotu</p>	<p>Teoretyczny.</p>
<p>Krótki opis (cel zajęć)</p>	<p>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.</p>
<p>Ramowe treści programowe</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zajęcia wstępne 2. Akademyzm 3. Romantyzm i realizm 4. Kubizm i fowizm 5. Futuryzm 6. Dadaizm 7. Awangarda rosyjska 8. Bauhaus i neoplastycyzm 9. Marcel Duchamp 10. Surrealizm 11. Ekspresjonizm abstrakcyjny 12. Pop art 13. Andy Warhol i Jean-Michel Basquiat 14. Happening 15. Fluxus 16. Konceptualizm 17. Feminizm 18. Sztuka instalacji 19. Sztuka partycypacyjna 20. Posthumanizm 21. Sztuka i technika
<p>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</p>	<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 kulturalnych; K_W07</p>
<p>WIEDZA</p>	

UMIĘJĘTNOŚCI	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
KOMPETENCJE SPO-LECZNE	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
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów; liczba punktów ECTS przyzna- leżna przedmiotowi oraz informację o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)	

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

<p>Student powinien być zdolny do:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zorganizowania warsztatu metodyczno-twórczego i podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, kierując się zasadami etyki i dbając o dotychczasowe tradycje w sztuce; • 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; 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. K_K01, K_K03, K_K05 	
<p>KOMPETENCJE SPOLECZNE</p>	
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacja o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>	

<p>Nazwa przedmiotu</p>	<p>Rynek sztuki</p>
<p>Typ przedmiotu</p>	<p>Teoretyczny.</p>
<p>Krótki opis (cel zajęć)</p>	<p>Zajęcia mają przybliżyć mechanizmy działania wciąż raczkującego polskiego rynku sztuki. W teorii i praktyce.</p>
<p>Ramowe treści programowe</p>	<p>Omówienie liczących się targów sztuki, Kompas Sztuki i Kompas Młodej Sztuki, które są świetną podstawą także dla samych artystów; przeprowadzenie analizy rynku galerijnego, 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...</p>
<p>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</p>	
<p>WIEDZA</p> <p>Absolwent zna i rozumie: KW_07 podstawową wiedzę z zakresu historii sztuki, teorii kultury, filozofii, estetyki, historii fotografii, teorii mediów oraz praktyk kuratorskich; K_W09 elementarne zagadnienia dotyczące sztuki współczesnej, problemów współczesnej kultury artystycznej oraz fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji;</p>	

UMIĘJĘTNOŚCI	Absolwent potrafi: K_U08 opisywać własne koncepcje artystyczne, określić i zanalizować problem, odnieść się przy tym do wybranych tradycji oraz odnaleźć właściwie źródła informacji;
KOMPETENCJE SPO-LECZNE	Absolwent jest gotowy do: K_K04 swobodnego i profesjonalnego wypowiedziania się w formie ustnej i pisemnej na różnorodne tematy mające związek z historią sztuki i teorią kultury oraz prezentowania teoretycznych podstaw własnej działalności artystycznej;
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)	

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

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)

Nazwa przedmiotu	lektorat – język nowożytny od poziomu A1 do poziomu B2
Typ przedmiotu	przedmiot podstawowy
Krótki opis (cel zajęć)	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.
Ramowe treści programowe	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.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	Lingwistyczna, w tym kompetencje: leksykalna, gramatyczna, fonologiczna, semantyczna, ortograficzna oraz socio-kulturowa
UMIEJĘTNOŚCI	K_U11 Od prostych wypowiedzi na poziomie A1 do dość swobodnego i spontanicznego porozumiewania się w języku obcym, wyrażania się w jasny i szczegółowy sposób na wiele tematów, w szczególności związanych z sprawami życia codziennego, edukacją, pracą zawodową, kulturą i sztuką Rozumienie wypowiedzi, prezentacji o tematyce ogólnej i specjalistycznej (w określonym zakresie), precyzyjne formułowanie swoich poglądów i argumentów. 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
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	
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)	

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

	<ul style="list-style-type: none"> • animacji, dźwięku, działań przeszerzennych, działań performatywnych, środowisk 3D, intermedialnych, multimediów, niezbędnych do rozwiązywania zagadnień związanych ze sztuką mediów; P6S_WG (K_W01:); elementarne zagadnienia dotyczące sztuki współczesnej, problemów współczesnej kultury artystycznej oraz fundamentalnych dyalektów współczesnej cywilizacji; P6S_WG / P6S_WK (K_W09:) • reguły związane ze środkami ekspresji i umiejętnościami warsztatowymi pokrewnych dyscyplin artystycznych; P6S_WG (K_W11:)
UMIĘJĘTNOŚCI	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi realizować własne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym; P6S_UW/ P6S_UO (K_U03) • potrafi samodzielnie posługiwać się warszatem 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) • potrafi posługiwać się warszatem artysty multimedialnego i intermedialnego, włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik obrazowania dla mediów; P6S_UW / P6S_UO (K_U07)
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<ul style="list-style-type: none"> • 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) • podejmuje samodzielną, niezależną realizację prac, wykazując się twórczym i elastycznym myśleniem, umiejętnością zbierania informacji, rozwijaniem idei oraz formułowaniu krytycznej argumentacji, kierując się wewnętrzną motywacją i organizacją własnego warsztatu pracy P6S_KO / P6S_KR / P6S_KK (K_K03) • posiada kompetencje do podjęcia studiów drugiego stopnia; P6S_KK / P6S_KO (K_K07)

KOMPETENCJE SPOLECZNE	Absolwent jest gotów do: K_K01 Zorganizowania warsztatu metodyczno-twórczego i podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych, kierując się zasadami etyki i dbając o dotychczasowe tradycje w sztuce
	Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacja o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)

Nazwa przedmiotu	Kreacja artystyczna
Typ przedmiotu	Uzupełniająca.
Krótki opis (cel zajęć)	<p>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.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Nawiązanie do interdyscyplinarnego programu Bauhausu i interdyscyplinarnej metodologii prowadzenia zajęć. 2) Stawianie problemów wymagających niekonwencjonalnego podejścia i rozwiązań wykraczających poza ramy klasycznej sztuki. 3) Dowolność wyboru środków wyrazu fotografii do wypowiedzi artystycznej: video, instalacja, dźwięk (przestrzeń dźwiękowa), kolor (przestrzeń lub formy kolorystyczne), światła (przestrzeń świetlna), interwencja w przestrzeń (land-art), działania performatywne. 4) Podkreślenie charakteru, funkcji i interakcji sztuki w szeroko rozumianej przestrzeni społecznej. <p>Przykładowe tematy realizowane w pracowni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lęk – (synonimy - lęklivość, strach, obawa): rola lęku w kulturze, transpozycja znaczenia, przeciwdziałanie, oswojenie; • światło – (synonimy - świetlistość, blask, gra światła, iluzja światła): filozoficzne znaczenie światła, natura światła – światło lub brak, pokrewne widzenie – niewidzenie; • natura – (synonimy - ekosystem, otoczenie, żywioł, roślinność, biosfera): znaczenie rola natury, problem odcięcia od natury, ekologia, degradacja, tęsknota; • pojęcie pustki - filozoficzne znaczenie w kulturach wschodu i zachodu, pustka rozumiana jako brak, nicność lub pustka jako cisza, idealna równowaga, stan przed lub po; • jaźń - (synonimy - ego, istnienie, osobowość, psyche, tożsamość): rola percepcji i jaźni w twórczości; • pomiędzy - (synonimy - między, rozdwojenie, zawieszenie, w otoczeniu, wśród);
Ramowe treści programowe	
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<ul style="list-style-type: none"> • podstawy teorii, techniki i technologii fotografii, wideo,

Nazwa przedmiotu	Animacja
Typ przedmiotu	Uzupelniający.
Krótki opis (cel zajęć)	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 przekazywanie umiejętności budowania wypowiedzi artystycznej w obszarze animacji.
Ramowe treści programowe	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
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>Absolwent zna i rozumie:</p> <p>K_W01 Podstawy teorii, techniki i technologii fotografii, video, animacji, dźwięku, intermedii, multimedii, środowisk 3D, niezbędnych do rozwiązywania ogólnych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną.</p> <p>K_W03 Elementarne pojęcia z zakresu technologii analogowych i cyfrowych technik fotograficznych, video, animacji, inscenizacji, oświetlenia planu zdjęciowego, środowisk 3D, komunikacji wizualnej, multimedii i intermedii oraz zagadnień związanych z rejestracją i edycją dźwięku.</p>

Nazwa przedmiotu	Art Branding
Typ przedmiotu	Teoretyczny.
Krótki opis (cel zajęć)	Na zajęciach studenci zapoznają się z działaniami, które wiążą się z promowaniem marki firmy poprzez szeroko rozumianą sztukę. Eksportujemy dziedzinę sztuki, które można powiązać z działaniami promocyjnymi na wszystkich polach kreacji artystycznej. Program pracowni obejmuje i porusza zagadnienia związane z obszarem reklamy i sztuki.
Ramowe treści programowe	Art branding, czyli wykorzystanie sztuki w budowaniu tożsamości marki. Brand Communications czyli co mówić 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.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	K_W09 K_W12
UMIĘJĘTNOŚCI	K_U10 K_U12
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	K_K04 K_K06
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przyznawana przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)	

	<p>nowatorskie środki obrazowania plastycznego (K_U09);</p>
<p>KOMPETENCJE SPOLECZNE</p>	<p>Absolwent jest gotów do:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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); - podejmowania samodzielnych, niezależnych prac, wykazując się przy tym twórczym i elastycznym myśleniem, umiejętnością zbierania informacji, rozwijaniem idei oraz formułwaniem krytycznej argumentacji, wewnętrzną motywacją i organizacją własnego warsztatu pracy (K_K03); - realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji (K_K05); - podejmowania współpracy z interesariuszami obecnymi na rynku pracy (K_K06); - podjęcia studiów drugiego stopnia (K_K07).
<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 Akademus)</p>	

<p>UMIĘJĘTNOŚCI</p>	<p>Absolwent potrafi:</p> <p>K_U01 Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie multimedialnych i intermedialnych, w oparciu o indywidualne twórcze motywacje i inspiracje;</p> <p>K_U02 Podjąć 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>K_U04 Świadomie dobierać właściwą technikę i technologię realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów;</p>
<p>KOMPETENCJE SPOLECZNE</p>	<p>Absolwent jest gotów do:</p> <p>K_K01 Zorganizowania warsztatu metodyczno-twórczego i podejmowania nowych zadań i działań twórczych oraz kulturotwórczych;</p> <p>K_K03 Podjęcie samodzielnych, niezależnych prac, wykazując się przy tym twórczym i elastycznym myśleniem, umiejętnością zbierania informacji, rozwijaniem idei oraz formułwaniem krytycznej argumentacji, wewnętrzną motywacją i organizacją własnego warsztatu pracy;</p>
	<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>

Nazwa przedmiotu	Tekst w przestrzeni wirtualnej;	
Typ przedmiotu	Uzupelniający.	
Krótki opis (cel zajęć)	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 usną, odkrywają możliwe funkcje (i dysfunkcje) glifów, dźwięków, form pisańskich w sztuce, ale też projektowaniu użytkowym np. reklamie.	
Ramowe treści programowe	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.	
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:		
WIEDZA	<p>Absolwent zna i rozumie:</p> <p>K_W05 Wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów;</p> <p>K_W09 Elementarne zagadnienia dotyczące sztuki współczesnej, problemów współczesnej kultury artystycznej oraz fundamentalnych dyalematów współczesnej cywilizacji;</p> <p>K_W11 Reguły związane ze środkami ekspresji i umiejętnościami warsztatowymi pokrewnych dyscyplin artystycznych;</p>	

Nazwa przedmiotu	Manipulacje czasoprzestrzenne	
Typ przedmiotu	Uzupelniający.	
Krótki opis (cel zajęć)	Zajęcia mają na celu rozwijanie umiejętności świadomego dosw/adczenia i wyrażania w multimodalnej formie zjawisk i pojęć dotyczących się w przestrzeni i czasie, pojmowanych zarówno realnie, jak i wyobrazeniowo.	
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> - rozpoznanie mitu jako meta-narracji; - współczesność w kontekście mitologicznym; - ciasto człowieka, jako wehikuł poznawczy; - działania internetalne; - znalezienie właściwej formuły interpretacyjnej; - świadomy wybór środków do realizacji pracy w formie obiektu multimediálnego (video, dźwięk, performance, instalacja); 	
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:		
WIEDZA	<p>Absolwent zna i rozumie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - reguły związane ze środkami ekspresji i umiejętnościami warsztatowymi pokrewnych dyscyplin artystycznych (K_W11); - wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów (K_W05); - rozwiązania i możliwości służące docieraniu do niezbędnych informacji oraz posiada umiejętność ich właściwego analizowania i interpretowania (K_W10); <p>Absolwent potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie multimedialnych i internetowych, w oparciu o indywidualne (twórcze motywacje i inspiracje (K_U01); - 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); - świadomie dobierać właściwą technikę i technologię realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów (K_U04); - opisywać własne koncepcje artystyczne, określić i zanalizować problem, odnieść się przy tym do wybranych tradycji oraz odnaleźć właściwe źródła informacji; - wykorzystywać wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajami zastosowanej ekspresji a niesionym przez nie komunikatem oraz w sposób świadomy stosować tradycje i 	
UMIĘJĘTNOŚCI		

<p>KOMPETENCJE SPOLECZNE</p>	<p>Absolwent jest gotów do:</p> <p>K_ K02 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>K_ K03 Podjęcia studiów samodzielnych, niezależnych prac, wykazując się przy tym twórczym i elastycznym myśleniem, umiejętnością zbierania informacji, rozwijaniem idei oraz formułowaniu krytycznej argumentacji, wewnętrzną motywacją i organizacją własnego warsztatu pracy;</p> <p>K_ K05 Realizacji zadań indywidualnych i zespołowych, komunikując się w obrębie własnej społeczności oraz wykazując umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu studiowanej specjalizacji;</p> <p>K_ K07 Podjęcia studiów drugiego stopnia.</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>	

<p>UMIĘJĘTNOŚCI</p>	<p>Absolwent potrafi:</p> <p>K_ U04 Świadomie dobierać właściwą technikę i technologie realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów;</p> <p>K_ U07 Posługiwać się warsztatem artysty multimedialnego i intermedialnego, włączając do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik obrazowania dla mediów;</p> <p>K_ U08 Opisywać własne koncepcje artystyczne, określić i zanalizować problem, odnieść się przy tym do wybranych tradycji oraz odnaleźć właściwe źródła informacji;</p>
<p>KOMPETENCJE SPOLECZNE</p>	<p>Absolwent jest gotów do:</p> <p>K_ K02 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>K_ K03 Podjęcia studiów 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>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>	

Nazwa przedmiotu	Pracownia specjalizacyjna
Typ przedmiotu	Kierunkowy
Krótki opis (cel zajęć)	To kluczowy przedmiot w toku studiów. Student pogłębia wiedzę i umiejętności uzyskaną na pierwszym roku. Zajęcia szeroko przygotowują studentów do samodzielnej wypowiedzi artystycznej, artykułowanej tak w przestrzeni instytucjonalnej, jak i publicznej. Zajęcia kształtują umiejętność formułowania krytycznych pytań i propozycji własnych w dyskursie sztuki współczesnej. Program nauczania ma na celu: - Stopniowe i gruntowne przygotowanie studentów do samodzielnej pracy i wypowiedzi artystycznej wyrażonej poprzez spójne z nią medium lub media artystyczne. - Działania praktyczne są oparte na wiedzy w zakresie różnych technik i technologii użytych w wypowiedzi artystycznej (środki wyrazu artystycznego, materiały i urządzenia). - Znajomość zagadnień związanych ze specyfiką języka artystycznego, którym się posługuje oraz jego systemu znaczeń i symboli powinno pozwolić studentom na umiędłotwione przekazywanie własnych treści poprzez kreowane działania. Zwiezczeniem prac wspieranych wiedzą z zakresu kultury wraz z odpowiednimi elementami wiedzy naukowo-technicznej zdobywają na zajęciach powinna być praca licencjacka w zakresie Internetów lub multimediów.
Ramowe treści programowe	Kształcenie studenta odbywa się poprzez zajęcia o charakterze seminaryjnym oraz ćwiczeń studyjnych realizowanych indywidualnie i w grupach. Treści programowe dotyczą zagadnień praktycznych, ale z dużym udziałem problematyki teoretycznej. Program skupia się na rozpoznawaniu i umiędłotwieniu usługiwania się językiem artystycznym koherentnym z przekazem. Studenci zapoznają się z różnymi mediami artystycznymi pod kątem ich nośności wyrazowej oraz w kontekście własnych praktyk artystycznych. Studenci podzieleni są na grupy, w których rozwiązują zadania postawione przez prowadzącego zajęcia. Przygotowane projekty są poddawane dyskusji. Zagadnienia programowe: 1. Media sztuk wizualnych jako nośniki informacji. 2. Obserwacja własnej indywidualności, tożsamości. 3. Refleksja dotycząca praktyki w wyborze medium wypowiedzi artystycznej. 4. Prezentacja własnego komunikatu artystycznego, wyrażonego w odpowiedniej formie artystycznej.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	

WIEDZA	
Absolwent zna i rozumie: K_W01 Podstawy teorii, techniki i technologii fotografii, wideo, animacji, dźwięku, działań przestrzennych, działań performatywnych, środowisk 3D, Internetów, multimediów, niezbędnych do rozwiązywania zagadnień związanych ze sztuką mediów. K_W03 Elementarne pojęcia z zakresu technologii analogowych i cyfrowych technik fotograficznych, wideo, animacji, inscenizacji, oświetlenia planu zdjęciowego, środowisk 3D, komunikacji wizualnej, multimediów i Internetów oraz zagadnień związanych z rejestracją i edycją dźwięku. K_W11 Reguły związane ze środkami ekspresji i umiejętnościami warsztatowymi pokrewnych dyscyplin artystycznych;	
UMIĘJĘTNOŚCI	Absolwent potrafi: K_U01 Samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie multimediów i Internetów, w oparciu o indywidualne twórcze motywacje i inspiracje; K_U02 Podjąć 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_U03 Potrafi w sposób odpowiedni realizować własne koncepcje artystyczne wykazując się przy tym umiejętnością zastosowania wiedzy nabytej na kursie teoretycznym; K_U05 Samodzielnie posługiwać się podstawowym warształem artysty z zakresu sztuki mediów i ciągle rozwijać swoje umiejętności warsztatowe przy realizacji zadań wynikających z dyscyplin artystycznych i interdyscyplinarnych projektów artystycznych z uwzględnieniem aspektów estetycznych i społecznych.

Rektor
Akademii Sztuk Pięknych
w Warszawie

prof. Błażej Ostojka Lniski