

**Efekty uczenia się dla kierunku
edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych**

1. **Przyporządkowanie kierunku studiów do dziedziny nauki i dyscypliny naukowej lub dziedziny sztuki i dyscypliny artystycznej:** kierunek przyporządkowano do dziedziny sztuki, dyscypliny artystycznej: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (100%).
2. **Profil kształcenia:** ogólnoakademicki.
3. **Poziom kształcenia i czas trwania studiów/liczba punktów ECTS:** studia pierwszego stopnia – licencjackie (6 semestrów) – 180 ECTS.
4. **Numer charakterystyki poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji – 6.**
5. **Absolwent:** posiada wiedzę i umiejętności w zakresie przedmiotów kształcenia ogólnego i przedmiotów stanowiących fundament wykształcenia artystycznego oraz wiedzę i umiejętności z obszaru sztuk plastycznych. Jest przygotowany do realizacji i różnorodnych postaci przekazów wizualnych i medialnych dla celów artystycznych poznawczych, edukacyjnych i użytkowych. Posiada umiejętności wykorzystania nabytej wiedzy w indywidualnej i zespołowej aktywności artystycznej. Umie posługiwać się specjalistycznym językiem z zakresu sztuki i technologii artystycznych. Potrafi gromadzić i przetwarzać informacje, samodzielnie poszerzać wiedzę oraz rozwiązywać problemy zawodowe. Dysponuje znajomością języka obcego na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy. Absolwent może podjąć pracę w ośrodkach i instytucjach kultury, sztuki i edukacji pozaszkolnej, w mass-mediach, w strukturach promocyjnych i reklamowych, jako animator działań twórczych w muzeach, domach kultury, ogniskach plastycznych. Absolwent jest przygotowany do podjęcia studiów drugiego stopnia.
 - 5.1. **Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:** licencjat.
6. **Wymagania ogólne:** do uzyskania kwalifikacji pierwszego stopnia wymagane jest osiągnięcie wszystkich poniższych efektów uczenia się.

Kod składnika opisu charakterystyki efektów uczenia się w dziedzinie sztuki, dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	Opis charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki	Symbol efektu kierunkowego	Treść efektu kierunkowego
Wiedza: absolwent zna i rozumie			
W zakresie wiedzy o realizacji prac artystycznych			
SZ/SPA_P6S_WG	podstawowe zasady dotyczące realizacji prac artystycznych związanych z kierunkiem studiów oraz zasady dotyczące środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	KA6_WG1	ogólną wiedzę dotyczącą realizacji prac artystycznych związanych ze studiowanym kierunkiem oraz znajomość środków ekspresji
		KA6_WG2	specyfikę i unikalne własności poszczególnych technik artystycznych
		KA6_WG3	podstawowe pojęcia plastyczne
W zakresie rozumienia kontekstu dyscyplin artystycznych			
SZ/SPA_P6S_WG	podstawowe linie rozwojowe w historii poszczególnych dyscyplin artystycznych, reprezentatywne dzieła z ich spuścizny oraz publikacje związane z tymi zagadnieniami	KA6_WG4	zalecaną literaturę dotyczącą studiowanego kierunku
		KA6_WG5	uporządkowaną wiedzę ogólną obejmującą terminologię, teorię i metodologię z zakresu historii sztuki
		KA6_WG6	podstawowe metody analizy i interpretacji różnych wytworów kultury właściwe dla wybranych tradycji, teorii lub szkół badawczych

		KA6_WG7	tendencje rozwojowe współczesnej sztuki, oraz publikacje z nimi związane
style w sztuce i związane z nimi tradycje twórcze i odtwórcze		KA6_WG8	style w sztuce, przemiany w sztuce współczesnej i związane z nimi tradycje twórcze
			uporządkowaną szczegółową wiedzę z zakresu ikonografii i ikonologii
tendencje rozwojowe z zakresu poszczególnych dyscyplin artystycznych, do których przygotowany jest kierunek studiów		KA6_WG9	przemiany artystyczne w dziejach sztuki
		KA6_WG10	zjawiska w obszarze sztuki w ujęciu współczesnym i historycznym
problematykę związaną z technologiami stosowanymi w dyscyplinie artystycznej (w ujęciu całościowym) i rozwojem technologicznym związanym z zawodem artysty danej specjalności		KA6_WG11	ogólną wiedzę w zakresie technik i technologii artystycznych
powiązania i zależności między teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów		KA6_WG12	autonomię i własności języka wizualnego
		KA6_WG13	powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami związanymi ze studiowanym kierunkiem
podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego, podstawową problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty danej specjalności		KA6_WG14	wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów związanych z wykonywanym zawodem artysty
		KA6_WG15	podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony prawa autorskiego

Umiejętności: absolwent potrafi			
SZ/SPA_P6S_UW	W zakresie umiejętności ekspresji artystycznej		
	tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia	KA6_UW1	tworzyć i realizować własne koncepcje wykonywanych prac w obszarze sztuk wizualnych oraz dysponować umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia
		KA6_UW2	posługiwać się zróżnicowanymi środkami artystycznymi w procesie transponowania przekazu werbalnego na wizualny
		KA6_UW3	budować kompozycje na płaszczyźnie i w przestrzeni oraz posługiwać się środkami wyrazu plastycznego
		KA6_UW4	wykorzystywać rysunek do zapisu koncepcji w innych dziedzinach sztuki
SZ/SPA_P6S_UW	W zakresie umiejętności realizacji prac artystycznych		
	świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w wybranych obszarach działalności plastycznej	KA6_UW5	świadomie i celowo posługiwać się narzędziami warsztatu plastycznego w wybranych obszarach działalności artystycznej
	świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych	KA6_UW6	umiejętnie dokonywać właściwego doboru materiałów i mediów w celu uzyskania zamierzonego efektu artystycznego
	podejmować samodzielne decyzje dotyczące projektowania i realizacji własnych prac artystycznych	KA6_UW7	samodzielnie zaprojektować i konsekwentnie zrealizować własny projekt artystyczny
SZ/SPA_P6S_UW	W zakresie umiejętności kreacji artystycznej		
	realizować własne działania artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach	KA6_UW8	podejmować samodzielne decyzje dotyczące kreacji zgodnie z własnymi emocjami, intuicją i wyobraźnią

	wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	KA6_UW9	obserwować i syntezować różnorodne doświadczenia i zjawiska otaczającej rzeczywistości w pracy artystycznej
		KA6_UW10	włączyć różnorodne jakości artystyczne do tworzenia określonego efektu artystycznego
SZ/SPA_P6S_UW SZ/SPA_P6S_UU	W zakresie umiejętności warsztatowych		
	korzystać z umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	KA6_UW11	posługiwać się podstawowymi technikami plastycznymi
		KA6_UW12	posługiwać się podstawowymi narzędziami rejestracji i przetwarzania obrazów cyfrowych
		KA6_UW13	świadomie łączyć techniki tradycyjne i współczesne
		KA6_UU1	wykorzystać poznany warsztat artystyczny jako źródło inspiracji do własnej pracy twórczej, umożliwiając ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę
SZ/SPA_P6S_UK	W zakresie umiejętności werbalnych		
	przygotowywać typowe prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczące zagadnień szczegółowych związanych z kierunkiem studiów, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	KA6_UK1	wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informację z różnych źródeł
		KA6_UK2	rozpoznać różne rodzaje dzieł sztuki dawnej i współczesnej, poprawnie je opisywać, analizować i interpretować pod względem stylistycznym i ikonograficznym z zastosowaniem typowych metod w celu określenia ich znaczeń, oddziaływania społecznego, miejsca w procesie kulturowym
		KA6_UK3	stosować umiejętności językowe w zakresie terminologii historii sztuki, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego

		KA6_UK4	przygotować typowe prace pisemne w języku polskim z zakresu historii sztuki dotyczące zagadnień szczegółowych z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł
		KA6_UK5	samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać umiejętności badawcze, kierując się wskazówkami opiekuna kierunkowego
		KA6_UK6	redagować pracę licencjacką z wykorzystaniem różnych źródeł
SZ/SPA_P6S_UK	W zakresie umiejętności w zakresie publicznych prezentacji		
	stosować formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań artystycznych	KA6_UK7	zachowywać formy związane z publicznymi wystąpieniami, prezentującymi własne dokonania
		KA6_UK8	wykorzystać doświadczenie w różnorodnym typie prezentacji prac plastycznych
		KA6_UK9	merytorycznie argumentować z wykorzystaniem poglądów innych autorów oraz formułować wnioski
Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do:			
SZ/SPA_P6S_KR	W zakresie niezależności		
	samodzielnego podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy	KA6_KR1	uczenia się przez całe życie
		KA6_KR2	rozumienia potrzeby poszerzania wiedzy i doskonalenia warsztatu
		KA6_KR3	rozumienia potrzeby rozwoju własnej osobowości twórczej
		KA6_KR4	samodzielnego i niezależnego podejmowania realizacji tematów i zagadnień plastycznych, oraz interpretowania skończonego dzieła

		KA6_KR5	samodzielnej pracy, wykazując się umiejętnością interpretacji dzieł sztuki w kontekście historyczno-społecznym
SZ/SPA_P6S_KK	W zakresie uwarunkowań psychologicznych		
	efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz kontrolowania swoich zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami	KA6_KK1	stosowania zdolności i umiejętności kreatywnego myślenia w pracy twórczej, a także zdolności odpowiedzialnego, kompetentnego zachowania w trakcie publicznej prezentacji własnych dokonań
		KA6_KK2	dokonania samooceny swojej twórczości i konstruktywnej krytyki twórczości innych osób
SZ/SPA_P6S_KO SZ/SPA_P6S_KR	W zakresie komunikacji społecznej		
	wypełniania roli społecznej absolwenta studiów na kierunku przyporządkowanym do dyscypliny artystycznej	KA6_KO1	rozwijania wrażliwości estetycznej, dbania o ochronę zabytków i estetykę życia codziennego
		KA6_KO2	odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy
	podejmowania refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i etosem zawodu	KA6_KR6	prezentowania własnej twórczości w sposób komunikatywny, z zastosowaniem technologii informacyjnych
		KA6_KR7	podjęcia twórczej pracy zawodowej w ośrodkach i instytucjach kultury, sztuki i edukacji pozaszkolnej
	efektywnego komunikowania się i inicjowania działań w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych	KA6_KR8	dyskusowania i kolektywnej wymiany opinii na temat dzieła
		KA6_KO3	twórczej pracy w projektach zespołowych i dzielenia się zakresem kompetencyjnym projektu

7. Objąsnienie oznaczeń:

Objąsnienie oznaczeń kodu skłádnika opisu w dziedzinie nauki i dyscyplinie naukowej oraz artystycznej

SZ/SPA_P6S

- charakterystyki drugiego stopnia w dziedzinie sztuka/dyscyplinie artystycznej sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki dla studiów pierwszego stopnia o profilu ogólnoakademickim

Objąsnienia oznaczeń komponentów efektów uczenia się wspólne dla opisu symbolu efektu uczenia się oraz kodu skłádnika opisu w dziedzinie nauki i dyscyplinie naukowej oraz artystycznej

W	– kategoria wiedzy, w tym:
G (po W)	– podkategoria <i>zakres i głąbia</i> ,
K (po W)	– podkategoria <i>kontekst</i> ,
U	– kategoria umiejętności, w tym:
W (po U)	– podkategoria w zakresie <i>wykorzystanie wiedzy</i> ,
K (po U)	– podkategoria w zakresie <i>komunikowanie się</i> ,
O (po U)	– podkategoria w zakresie <i>organizacja pracy</i> ,
U (po U)	– podkategoria w zakresie <i>uczenie się</i> .
K (po podkreślniku)	– kategoria kompetencji społecznych, w tym:
K (po K po podkreślniku)	– podkategoria w zakresie <i>ocena</i> ,
O (po K po podkreślniku)	– podkategoria w zakresie <i>odpowiedzialność</i> ,
R (po K po podkreślniku)	– podkategoria w zakresie <i>rola zawodowa</i> .
01, 02, 03 i kolejne	– numer efektu uczenia się

Objąsnienia oznaczeń symbolu efektu kierunkowego

- K (przed podkreślnikiem) – kierunkowe efekty uczenia się
- A (przed podkreślnikiem) – profil ogólnoakademicki
- 6 – studia pierwszego stopnia

8. Oznaczenia dziedzin nauki i dyscyplin naukowych oraz artystycznych

Lp.	Dziedzina nauki/sztuki/ symbol kodu	Dyscyplina naukowa/ artystyczna/symbol kodu
1	Dziedzina nauk humanistycznych/ H	1) archeologia /A
		2) filozofia/F
		3) historia/H
		4) językoznawstwo/J
		5) literaturoznawstwo/L
		6) nauki o kulturze i religii/KR
		7) nauki o sztuce/NSz
2	Dziedzina nauk inżynieryjno-technicznych/ IT	1) architektura i urbanistyka/AU
		2) automatyka, elektronika i elektrotechnika/AE
		3) informatyka techniczna i telekomunikacja/IT
		5) inżynieria chemiczna/IC
		6) inżynieria lądowa i transport/IL
		7) inżynieria materiałowa/IM
		8) inżynieria mechaniczna/IMC
		9) inżynieria środowiska, górnictwo i energetyka/ISG
3	Dziedzina nauk medycznych i nauk o zdrowiu/ M	1) nauki farmaceutyczne/NF
		2) nauki medyczne/NM
		3) nauki o kulturze fizycznej/NKF
		4) nauki o zdrowiu/NZ
4	Dziedzina nauk rolniczych/ R	1) nauki leśne/NL
		2) rolnictwo i ogrodnictwo/RO
		3) technologia żywności i żywienia/TZ
		4) weterynaria/W
		5) zootechnika i rybactwo/ZR
5	Dziedzina nauk społecznych/ S	1) ekonomia i finanse/EF
		2) geografia społeczno-ekonomiczna i gospodarka przestrzenna/GEP
		3) nauki o bezpieczeństwie/NB
		4) nauki o komunikacji społecznej i mediach/NKS

		5) nauki o polityce i administracji/NPA
		6) nauki o zarządzaniu i jakości/NZJ
		7) nauki prawne/NP
		8) nauki socjologiczne/NS
		9) pedagogika/P
		10) prawo kanoniczne/PK
		11) psychologia/PS
6	Dziedzina nauk ścisłych i przyrodniczych/ XP	1) astronomia/AS
		2) informatyka/I
		3) matematyka/MT
		4) nauki biologiczne/NBL
		5) nauki chemiczne/NC
		6) nauki fizyczne/NF
		7) nauki o Ziemi i środowisku/NZ
7	Dziedzina nauk teologicznych/ TL	1) nauki teologiczne/NT
8	Dziedzina sztuki/ SZ	1) sztuki filmowe i teatralne/SFT
		2) sztuki muzyczne/SM
		3) sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki/SP

TREŚCI KSZTAŁCENIA

Kierunek studiów: edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych

Poziom studiów: studia pierwszego stopnia – licencjackie

Profil kształcenia: ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Wymiar kształcenia: 6 semestrów

Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów: 180 punktów ECTS

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: licencjat

CHARAKTERYSTYKA TREŚCI KSZTAŁCENIA – GRUPY TREŚCI

I. WYMAGANIA OGÓLNE

1. Język obcy I

Cel kształcenia: wprowadzenie i wyćwiczenie materiału leksykalno-gramatycznego umożliwiającego przygotowanie do komunikacji w języku obcym na poziomie docelowo B2 w zakresie tematycznym dotyczącym zarówno życia codziennego jak i wybranych elementów życia zawodowego.

Treści merytoryczne: ćwiczenie materiału leksykalno-gramatycznego z zakresu następujących tematów: przedstawianie się, opis człowieka, rodzina, kariera zawodowa, codzienne obowiązki domowe, przyzwyczajenia domowników, wykroczenia, orientacja w mieście, opisywanie miejsc i budynków, weekend, wspomnienia z dzieciństwa i szkoły, czas wolny, system edukacji i szkolnictwa wyższego, podróże, planowanie przyszłości, zakupy, restauracja, nowinki technologiczne, zdrowie, ekologia, media, minione szanse i możliwości, tryb przypuszczający, formy czasowe, strona bierna, mowa zależna; zapoznanie z obyczajami i kulturą krajów danego obszaru językowego w celu nie tylko poszerzenia wiedzy i ćwiczenia odpowiednich nawyków językowych, ale też rozwijania ciekawości, otwartości i tolerancji; prezentowanie rozmaitych metod uczenia się, zachęcanie do samooceny, samodzielnego poszukiwania prawidłowości językowych i formułowania reguł; różnorodność form pracy (indywidualna, w parach, w grupach) i typów zadań pozwalających na uwzględnienie w procesie nauczania indywidualnych uzdolnień i cech charakteru studentów; wprowadzenie i wyćwiczenie podstawowej terminologii specjalistycznej z zakresu danego kierunku studiów.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): terminologię (pojęcia, definicje) odnośnie podstawowych zagadnień nauk o sztuce; wiedzę językową umożliwiającą komunikowanie się w języku ogólnym i fachowym.

Umiejętności (potrafi): korzystać z obcojęzycznej literatury fachowej; posługiwać się językiem ogólnym na poziomie komunikatywnym; korzystać z obcojęzycznych pojęć istotnych dla problematyki z obszaru nauk społecznych; formułować problemy i stawiać pytania, interpretować dane, plany, projekty, przedstawić prezentację multimedialną w języku obcym.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uczenia się przez całe życie; wykazywania świadomości wagi swoich wypowiedzi; interpretowania rzeczywistości społecznej w kategoriach interesów różnych grup; dostrzegania podobieństwa i różnic między kulturami, pracy w zespole.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

2. Język obcy II

Cel kształcenia: rozwijanie wszystkich sprawności językowych (mówienie, czytanie, pisanie i słuchanie ze zrozumieniem), przygotowanie do posługiwania się językiem specjalistycznym, kształtowanie umiejętności samodzielnej pracy w zakresie doskonalenia znajomości języka obcego.

Treści merytoryczne: doskonalenie wszystkich sprawności językowych, struktur, form gramatycznych i konstrukcji językowych poprzez pracę z obcojęzycznymi tekstami i dokumentami dotyczącymi zagadnień związanych z kierunkiem studiów.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): terminologię (pojęcia, definicje) odnośnie podstawowych zagadnień nauk o sztuce; wiedzę językową umożliwiającą komunikowanie się w języku ogólnym i fachowym.

Umiejętności (potrafi): korzystać z obcojęzycznej literatury fachowej; posługiwać się językiem ogólnym na poziomie komunikatywnym; korzystać z obcojęzycznych pojęć istotnych dla problematyki z obszaru nauk społecznych; formułować problemy i stawiać pytania, interpretować dane, plany, projekty, przedstawić prezentację multimedialną w języku obcym.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uczenia się przez całe życie; wykazywania wagi świadomości swoich wypowiedzi; interpretowania rzeczywistości społecznej w kategoriach interesów różnych grup; dostrzegania podobieństwa i różnic między kulturami, pracy w zespole.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

3. Język obcy III

Cel kształcenia: wprowadzenie i wyćwiczenie materiału leksykalno-gramatycznego umożliwiającego przygotowanie do komunikacji w języku obcym na poziomie docelowo B2 w zakresie tematycznym dotyczącym zarówno życia codziennego jak i wybranych elementów życia zawodowego.

Treści merytoryczne: doskonalenie wszystkich sprawności językowych, struktur, form gramatycznych i konstrukcji językowych poprzez pracę z obcojęzycznymi tekstami i dokumentami dotyczącymi zagadnień związanych z kierunkiem studiów.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): terminologię (pojęcia, definicje) odnośnie podstawowych zagadnień nauk o sztuce; problematykę językową umożliwiającą komunikowanie się w języku ogólnym i fachowym.

Umiejętności (potrafi): korzystać z obcojęzycznej literatury fachowej; posługiwać się językiem ogólnym na poziomie komunikatywnym; potrafi korzystać z obcojęzycznych pojęć istotnych dla problematyki z obszaru nauk społecznych i nauk o sztuce; formułować problemy i stawiać pytania, interpretować dane, plany, projekty, przedstawić prezentację multimedialną w języku obcym.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uczenia się przez całe życie; wykazywania wagi świadomości swoich wypowiedzi; interpretowania rzeczywistości społecznej w kategoriach interesów różnych grup; dostrzegania podobieństwa i różnic między kulturami, pracy w zespole.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

4. Język obcy IV

Cel kształcenia: wprowadzenie i wyćwiczenie materiału leksykalno-gramatycznego umożliwiającego przygotowanie do komunikacji w języku obcym na poziomie docelowo B2 w zakresie tematycznym dotyczącym zarówno życia codziennego jak i wybranych elementów życia zawodowego.

Treści merytoryczne: ćwiczenie materiału leksykalno-gramatycznego z zakresu następujących tematów: przedstawianie się, opis człowieka, rodzina, kariera zawodowa, codzienne obowiązki domowe, przyzwyczajenia domowników, wykroczenia, orientacja w mieście, opisywanie miejsc i budynków, weekend, wspomnienia z dzieciństwa i szkoły, czas wolny, system edukacji i szkolnictwa wyższego, podróże, planowanie przyszłości, zakupy, restauracja, nowinki technologiczne, zdrowie, ekologia, media, minione szanse i możliwości, tryb przypuszczający, formy czasowe, strona bierna, mowa zależna; zapoznanie z obyczajami i kulturą krajów danego obszaru językowego w celu nie tylko poszerzenia wiedzy i ćwiczenia odpowiednich nawyków językowych, ale też rozwijania ciekawości, otwartości i tolerancji; prezentowanie rozmaitych metod uczenia się, zachęcanie do samooceny, samodzielnego poszukiwania prawidłowości językowych

i formułowania reguł; różnorodność form pracy (indywidualna, w parach, w grupach) i typów zadań pozwalających na uwzględnienie w procesie nauczania indywidualnych uzdolnień i cech charakteru studentów; wprowadzenie i wyćwiczenie podstawowej terminologii specjalistycznej z zakresu danego kierunku studiów.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): terminologię (pojęcia, definicje) odnośnie podstawowych zagadnień nauk o sztuce; problematykę językową umożliwiającą komunikowanie się w języku ogólnym i fachowym.

Umiejętności (potrafi): korzystać z obcojęzycznej literatury fachowej; posługiwać się językiem ogólnym na poziomie komunikatywnym; korzystać z obcojęzycznych pojęć istotnych dla problematyki z obszaru nauk społecznych; formułować problemy i stawiać pytania, interpretować dane, plany, projekty, przedstawić prezentację multimedialną w języku obcym.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uczenia się przez całe życie; wykazywania wagi świadomości swoich wypowiedzi; interpretowania rzeczywistości społecznej w kategoriach interesów różnych grup; dostrzegania podobieństwa i różnic między kulturami, pracy w zespole.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

5. Technologie informacyjne

Cel kształcenia: zapoznanie z podstawowymi zagadnieniami i pojęciami występującymi w trakcie pracy z komputerem, zrozumienie zasad działania i sposobów wykorzystywania komputera oraz oprogramowania użytkowego, a także przygotowanie do świadomego wykorzystywania narzędzi technologii informacyjnej w celu poszukiwania, wykorzystywania i przetwarzania informacji z różnych źródeł oraz w celu rozwiązywania problemów z różnych dziedzin.

Treści merytoryczne: 1) Podstawy użytkowania komputera i wyszukiwania informacji, rola IT w procesie dydaktycznym i samokształceniowym oraz prawne i etyczne zasady użytkowania komputera. 2) Edytory tekstu – tworzenie, formatowanie i drukowanie dokumentów; kopiowanie i przenoszenie fragmentów tekstu w obrębie jednego dokumentu i pomiędzy różnymi dokumentami, praca z tabelami, umieszczenie w tekście obrazów i grafik, tworzenie automatycznego spisu treści i korespondencji seryjnej, stosowanie się do zasad pisania prac naukowych. 3) Arkusz kalkulacyjny – rozumienie pojęcia „arkusz kalkulacyjny”, tworzenie, formatowanie, modyfikacja i zastosowanie arkusza w wybranych obszarach wiedzy, tworzenie standardowych formuły, użycie funkcji matematycznych, statystycznych, tekstowych, logicznych oraz daty i czasu, tworzenie i formatowanie wykresów, arkusz kalkulacyjny jako baza danych. 4) Grafika prezentacyjna – tworzenie prezentacji multimedialnej z uwzględnieniem podstawowych zasad tzw. „prezentacji dla prelegenta”. 5) Podstawy tworzenia stron internetowych.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): zasady prawne i etyczne wynikające z wykorzystywania komputera i narzędzi technologii informacyjnej.

Umiejętności (potrafi): poszukiwać, gromadzić i przetwarzać informacje, a także wykorzystywać je w krytyczny i systematyczny sposób; rozwiązywać problemy wymagające zastosowania technologii informacyjnej poprzez dobór i odpowiednie wykorzystanie właściwych narzędzi informatycznych i oprogramowania.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): doceniania roli technologii informacyjnej we współczesnym społeczeństwie oraz w procesie dydaktycznym i samokształceniowym, ponadto jest również świadomy poziomu swojej wiedzy i umiejętności i wynikającej stąd potrzeby ciągłego dokształcania się i podnoszenia swoich kompetencji zawodowych i osobistych; szanowania własności intelektualnej, w tym praw autorskich do oprogramowania.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

6. Technologie informatyczne w sztuce

Cel kształcenia: ogólne przygotowanie do posługiwania się narzędziami cyfrowymi w procesie tworzenia dzieła, projektu. Przygotowanie do samodzielnej pracy z podstawowymi dla grafika

aplikacjami graficznymi i pokrewnymi, głównie z Adobe Photoshop, Adobe Illustrator. Przygotowanie do pracy z urządzeniami cyfrowymi i peryferyjnymi: aparat cyfrowy, skaner, drukarki.

Treści merytoryczne: edycja tekstu i obrazu na podstawowym poziomie, pozwalającym na późniejszą samodzielną pracę uwzględniającą zastosowanie danych cyfrowych różnego rodzaju. Edycja tekstu w programach typowych dla tego rodzaju działań. Edycja tekstu w programach graficznych. Edycja obrazu w programach graficznych (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator). Łączenie grafiki z tekstem w pracach projektowych na podstawowym poziomie. Cyfryzacja obrazu. Skanowanie nośników przepuszczających (negatywy, diapozytywy) i nieprzepuszczających (zdjęcia, rysunki) – poziom podstawowy. Tworzenie i obróbka obrazu cyfrowego w zakresie grafiki bitmapowej i wektorowej. Łączenie tych rodzajów grafiki. Archiwizacja danych i budowanie własnej bazy danych. Rozszerzanie arsenału środków przekazu wizualnego w oparciu o nowe technologie. Zagadnienia barwy na monitorze i w druku. Drukowanie materiałów cyfrowych. Podstawowa korekcja i retusz fotografii. Podstawy wiedzy o fotografii cyfrowej. Podstawowa obróbka plików w formacie RAW.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): podstawowe urządzenia do pracy w sferze cyfrowej; specyfikę i unikalne własności technik cyfrowych; podstawową terminologię w pracy i obsłudze urządzeń podstawowych i peryferyjnych; zalecaną literaturę i zasoby internetowe dotyczące przedmiotu; ogólną wiedzę w zakresie posługiwania się technikami cyfrowymi; konieczność wykorzystania technik cyfrowych w obecnych czasach; świadomość konieczności stosowania technologii cyfrowych i nowoczesnych narzędzi.

Umiejętności (potrafi): uruchomić i posługiwać się na poziomie podstawowym urządzeniami, takimi jak: komputer, skaner, aparat cyfrowy; wykorzystać możliwości urządzeń cyfrowych na podstawowym poziomie; wykonać proste projekty w aplikacjach do grafiki rastrowej i wektorowej i wykorzystać je w konkretnych zadaniach; generować tekst w prostych układach, opracować nieskomplikowany układ/layout; archiwizować swoje prace i projekty; odróżnić efekty wykorzystania technik cyfrowych i tradycyjnych mediów; zaprezentować pracę/projekt w formie drukowanej i cyfrowej.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): pozyskiwania wiedzy i bycia otwartym na dalsze etapy uczenia się; rozumienia potrzeby poszerzania wiedzy i doskonalenia warsztatu oraz przyjmowania do świadomości konieczności bycia konkurencyjnym; rozumienia potrzeby rozwoju osobowości twórczej, dzięki poszerzeniu warsztatu i możliwości kreatywnych; prezentowania projektów i prac w sposób komunikatywny, posługując się podstawową nomenklaturą i wykorzystując podstawowe techniki cyfrowe.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

7. Przedmiot ogólnouczelniany I, II

Cel kształcenia: wprowadzenie poszerzonej wiedzy, terminologii i różnych koncepcji badawczych dotyczących omawianego tematu.

Treści merytoryczne: wykład stanowi monograficzne, całościowe ujęcie wybranego zagadnienia z niżej proponowanych: antropologia kulturowa, człowiek współczesny wobec problemu uzależnień, dietetyka i żywienie człowieka, ekonomia, prawo, animacja kultury studenckiej.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): pojęcia, terminy i podstawowe założenia badawcze z omawianego zakresu wiedzy.

Umiejętności (potrafi): wykorzystać poznaną wiedzę w różnych sytuacjach zawodowych.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): korzystania w życiu zawodowym i społecznym z różnych obszarów wiedzy.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady.

8. Wychowanie fizyczne

Cel kształcenia: świadome i systematyczne rozwijanie własnej aktywności fizycznej i dbałości o stan zdrowia.

Treści kształcenia: gry i zabawy ruchowe, ćwiczenia kształtujące prawidłową postawę ciała z wykorzystaniem przyrządów i przyborów.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): wiedzę z zakresu kultury fizycznej, wiedzę z zakresu wybranych dyscyplin sportowych; wiedzę na temat wpływu ruchu i ćwiczeń ruchowych na zachowanie zdrowia jednostki i społeczeństwa.

Umiejętności (potrafi): kontrolować poziom własnej sprawności fizycznej wykonując podstawowe testy i sprawdziany; dobrać ćwiczenia kształtujące odruch prawidłowej postawy ciała; wykonać podstawowe elementy techniczne zespołowych gier sportowych (siatkówki, koszykówki, piłki nożnej i piłki ręcznej) i wykorzystać w praktyce ćwiczenia fizyczne, mające wpływ na motorykę organizmu; podjąć działania prozdrowotne i edukacyjne, wykorzystując w praktyce wiedzę oraz umiejętności w zakresie różnych form aktywności ruchowej.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): współpracy w zespole stosując zasady „fair play”; kształtowania samodyscypliny i samooceny oraz poczucie odpowiedzialności za zdrowie i bezpieczeństwo własne oraz drugiego człowieka; kreowania wartości aktywności ruchowej jako formy relaksu fizycznego i psychicznego oraz promowania pozytywnej postawy prozdrowotnej wpływającej na sprawność funkcjonalną w dorosłym życiu człowieka.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

9. Wychowanie fizyczne

Cel kształcenia: przygotowanie do świadomego uczestnictwa w kulturze fizycznej, działalności sportowo-rekreacyjnej jako ważnego elementu prozdrowotnego stylu życia.

Treści merytoryczne: różne formy wyścigów z wykorzystaniem sprzętu sportowego; piłka siatkowa, ręczna, koszykówka, nożna, atletyka terenowa.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): wiedzę z zakresu kultury fizycznej, wiedzę z zakresu wybranych dyscyplin sportowych; wiedzę na temat wpływu ruchu i ćwiczeń ruchowych na zachowanie zdrowia jednostki i społeczeństwa.

Umiejętności (potrafi): kontrolować poziom własnej sprawności fizycznej, wykonując podstawowe testy i sprawdziany; dobrać ćwiczenia kształtujące odruch prawidłowej postawy ciała; wykonać podstawowe elementy techniczne zespołowych gier sportowych (siatkówki, koszykówki, piłki nożnej i piłki ręcznej) i wykorzystać w praktyce ćwiczenia fizyczne, mające wpływ na motorykę organizmu; podjąć działania prozdrowotne i edukacyjne, wykorzystując w praktyce wiedzę oraz umiejętności w zakresie różnych form aktywności ruchowej.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): współpracy w zespole stosując zasady „fair play”; kształtowania samodyscypliny i samooceny oraz poczucie odpowiedzialności za zdrowie i bezpieczeństwo własne oraz drugiego człowieka; kreowania wartości aktywności ruchowej jako formy relaksu fizycznego i psychicznego oraz promowania pozytywnej postawy prozdrowotnej wpływającej na sprawność funkcjonalną w dorosłym życiu człowieka.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

II. GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH

1. Filozofia I

Cel kształcenia: wprowadzenie w zasadnicze terminy, zagadnienia i stanowiska filozofii starożytnej, filozofii średniowiecznej i początków filozofii nowożytnej. Ukazanie ciągłości pytań filozoficznych oraz ich zmiany związanej z problemami konkretnego czasu i miejsca, a także wielości odpowiedzi konfrontowanych w dyskusji. Zapoznanie z teoriami, koncepcjami i ideami, które mogą pomóc w poznaniu siebie i świata, tworzeniu

i interpretowaniu sztuki. Zaprezentowanie wiedzy o kontekście sztuk pięknych. Rozwinięcie logicznego, wolnego i kreatywnego myślenia, wyobraźni. Rozwój umiejętności werbalnych oraz pisanie tekstów.

Treści merytoryczne: podstawowe wiadomości z historii filozofii starożytnej, średniowiecznej i początków filozofii nowożytnej. Szczegółowo: Wykład I. Wyjaśnienia. Jaki jest program i cele zajęć? 2. Czym jest filozofia? Wykład II. Filozofia starożytna: wprowadzenie do filozofii starożytnej; Sokrates. Wykład III. Filozofia starożytna: Platon. Wykład IV. Filozofia starożytna: Arystoteles. Wykład V. Filozofia starożytna: Epikur z Samos. Wykład VI. Filozofia starożytna: cynicy i cyrenaicy. Wykład VII. Filozofia starożytna: stoicy. Wykład VIII. Filozofia średniowieczna: wprowadzenie do filozofii średniowiecznej, Aureliusz Augustyn. Wykład IX. Filozofia średniowieczna: Tomasz z Akwinu. Wykład X. Sprawdzian z filozofii starożytnej i średniowiecznej. Prezentacja pracy plastycznej. Wykład XI. Filozofia nowożytna: wprowadzenie do filozofii nowożytnej, Giovanni Picco della Mirandola. Wykład XII. Filozofia nowożytna: Thomas Hobbes Wykład XIII. Filozofia nowożytna: Jean Jacques Rousseau.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): w stopniu podstawowym podstawowe zagadnienia ontologii, epistemologii i aksjologii oraz wyznaczniki i kontekst społeczny filozofii starożytnej, filozofii średniowiecznej i filozofii nowożytnej (tym samym uzyskuje historyczno-filozoficzną perspektywę przemian kulturowych Europy do wczesnej nowożytności); omawiane poglądy z filozofii starożytnej, filozofii średniowiecznej i początków filozofii nowożytnej (tym samym uzyskuje płaszczyznę interpretacyjną siebie i różnorodnych bytów wewnątrzświatowych).

Umiejętności (potrafi): w stopniu podstawowym wyszukiwać i prezentować (w mowie i piśmie) informacje odnoszące się do wybranych doktryn i zagadnień filozoficznych (filozofia starożytna, filozofia średniowieczna, filozofia nowożytna), w interpretowaniu tekstów kultury nabywa podstaw posługiwania się prostymi metodami filozoficznymi; uczestniczyć w dyskusji na kanwie teorii z zakresu filozofii starożytnej, filozofii średniowiecznej i pierwszego okresu filozofii nowożytnej (tym samym nabywa umiejętność posługiwania się poznanymi stanowiskami filozoficznymi w celu analizowania motywów i wytworów twórczych zachowań).

Kompetencje społeczne (jest gotów do): pierwszych prób dostrzegania wagi myślenia filozoficznego i idei filozoficznych w rozwoju światopoglądu i wyobraźni twórczej; zauważania miejsca i roli filozofii w kulturze (szczególnie jako kontekstu ideowego sztuki starożytnej, średniowiecznej i pierwszego okresu sztuki nowożytnej); prób prezentacji własnych poglądów z odwołaniem do teorii i idei filozoficznych (filozofia starożytna, filozofia średniowieczna i pierwszy okres filozofii nowożytnej); stosowania logicznego, krytycznego, wolnego od emocji i bezstronnego myślenia również w dyskusji; pogłębienia samoświadomości i refleksyjnej postawy wobec rzeczywistości.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady.

2. Filozofia II

Cel kształcenia: zapoznanie z tradycją intelektualną nowożytnej kultury europejskiej (z wyłączeniem filozofii współczesnej), pojęciami, zagadnieniami i teoriami kluczowymi dla rozumienia zjawisk i przemian zachodniej kultury. Ukazanie ciągłości pytań filozoficznych oraz ich zmiany związanej z problemami konkretnego czasu i miejsca, a także wielości odpowiedzi konfrontowanych w dyskusji. Przedstawienie teorii, koncepcji i idei, które mogą pomóc studentowi w tworzeniu, interpretowaniu sztuki, poznaniu siebie i świata. Dostarczenie wiedzy o kontekście sztuk pięknych. Rozwinięcie logicznego, kreatywnego i wolnego myślenia, wyobraźni. Doskonalenie umiejętności werbalnych oraz pisanie tekstów. Przyswojenie wiedzy o historii filozofii jako ważnego składnika kultury europejskiej, zapoznanie z pojęciami kluczowymi dla rozumienia kultury. Cel poznawczy: zapoznanie z kierunkami filozofii europejskiej, w szczególności transcendentalnej, eksponującymi myślenie krytyczne, oraz z wybranymi elementami logiki formalnej. Cel kształcący: wykształcenie umiejętności działania

w oparciu o myślenie logiczne i krytyczne. Cel praktyczny: wypracowanie postawy otwartości wobec kulturowych odmienności. Cel poznawczy – wprowadzenie w dziedzictwo i tradycję intelektualną kultury europejskiej w zakresie kształtowania się koncepcji człowieka od momentu pojawienia się jej w greckim antyku, aż po współczesność. Cele dydaktyczne – ogólnokształcące: zaprezentowanie wybranych problemów z zakresu przemian kulturowych.

Treści merytoryczne: zarys historii filozofii nowożytnej (od Kartezjusza do filozofii współczesnej). Szczegółowo: Wykład I. Filozofia nowożytna: Rene Descartes. Wykład II. Filozofia nowożytna: John Locke. Wykład III. Filozofia nowożytna: George Berkeley i David Hume. Wykład IV. Filozofia nowożytna: Immanuel Kant. Wykład V. Filozofia nowożytna: Mary Wollstonecraft i feminizm. Wykład VII. Filozofia nowożytna: Søren Kierkegaard. Wykład VIII. Filozofia nowożytna: utylitaryzm 1. Jeremy Bentham 2. John Stuart Mill. Wykład IX. Filozofia nowożytna: Artur Schopenhauer.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): charakterystykę klasycznych działów filozofii (ontologii, epistemologii i aksjologii) oraz warunki powstania omawianych doktryn filozoficznych (w następstwie tego nabywa wiedzę o okolicznościach przemian nowożytnej kultury zachodniej); wybrane teorie z historii filozofii nowożytnej.

Umiejętności (potrafi): w stopniu średniozaawansowanym wyszukiwać i prezentować (w mowie i piśmie) informacje odnoszące się do wybranych doktryn i zagadnień filozofii nowożytnej), stosować przy tym mikrometody filozoficzne (rozumienie sensu, abstrahowanie, analizowanie wyrażenia, formułowanie problemów, argumentacja, wyprowadzanie wniosków); stosować nabytą wiedzę z zakresu filozofii nowożytnej w dialogu (również dotyczącym wykładni znaczenia dzieła sztuki); przenieść poglądy wybranego filozofa w świat popkultury – memy, wlepki, logo, torby, kubki, koszulki...).

Kompetencje społeczne (jest gotów do): wykorzystywania kreatywnego i krytycznego myślenia oraz poznanych doktryn filozoficznych w pracy twórczej; dostrzegania zależności pomiędzy filozofią nowożytną i sztuką nowożytną (do drugiej połowy XIX wieku); wykorzystywania koncepcji filozofii nowożytnej w konstytuowaniu i w wyrażaniu swoich opinii; spostrzeżenia różnych perspektyw interpretacyjnych i stosowania dialogu opierającego się na racjach; pogłębienia wrażliwości na wartości poznawcze, etyczne i estetyczne.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady.

3. Wykład monograficzny. Problemy i zagadnienia sztuki najnowszej I

Cel kształcenia: opanowanie pojęć dotyczących sztuki współczesnej, uświadomienie przemian pojęć dotyczących sztuki najnowszej, poznanie nowych problemów sztuki współczesnej wynikających z jej transformacji, wykształcenie umiejętności porządkowania współczesnych tradycji artystycznych, poznanie metod badawczych najnowszych działań w sztukach wizualnych, uświadomienie możliwości wykorzystania nowych środków przekazu w sztukach wizualnych, wykształcenie umiejętności swobodnego poruszania się w obszarze najnowszych tendencji artystycznych, zdobycie biegłości w formułowaniu opinii na temat problemów współczesnej sztuki.

Treści merytoryczne: tematy główne: transformacja sztuk wizualnych: sztuka i antysztuka, związek artysty z procesem tworzenia, dzieło otwarte – rola odbiorcy we współtworzeniu dzieła sztuki, pojęcia materii, rzeczywistości, intencjonalności we współczesnej sztuce; rzeczywistość wirtualna jako przestrzeń sztuki. Zmiana statusu współczesnego artysty: artysta wobec utowarowienia sztuki, rozpoznawalność artysty (nazwisko-logo), formy zaistnienia twórcy. Kontrowersyjne działania w zakresie bioart.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): zalecaną literatury dotyczącą kierunku; tendencje rozwojowe współczesnej sztuki, oraz publikacje z nimi związane; style w sztuce, przemiany w sztuce współczesnej i związane z nimi tradycje twórcze.

Umiejętności (potrafi): wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informację z różnych źródeł; rozpoznać różne rodzaje dzieł sztuki dawnej i współczesnej, poprawnie je opisywać, analizować i interpretować pod względem stylistycznym i ikonograficznym z zastosowaniem typowych metod w celu określenia ich znaczeń, oddziaływania społecznego, miejsca w procesie kulturowym.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): rozwoju własnej osobowości twórczej; samodzielnej pracy, wykazując się umiejętnością interpretacji dzieł sztuki w kontekście historyczno-społecznym.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady.

4. Wykład monograficzny. Problemy i zagadnienia sztuki najnowszej II

Cel kształcenia: opanowanie pojęć dotyczących sztuki współczesnej, uświadomienie przemian pojęć dotyczących sztuki najnowszej, poznanie nowych problemów sztuki współczesnej wynikających z jej transformacji, wykształcenie umiejętności porządkowania współczesnych tradycji artystycznych, poznanie metod badawczych najnowszych działań w sztukach wizualnych, uświadomienie możliwości wykorzystania nowych środków przekazu w sztukach wizualnych, wykształcenie umiejętności swobodnego poruszania się w obszarze najnowszych tendencji artystycznych, zdobycie biegłości w formułowaniu opinii na temat problemów współczesnej sztuki.

Treści merytoryczne: tematy główne: Najnowsze tendencje sztuki współczesnej – ciało jako tworzywo. Infantylicyzacja sztuki. Transformacja sztuk wizualnych: sztuka i antysztuka, związek artysty z procesem tworzenia, dzieło otwarte – rola odbiorcy we współtworzeniu dzieła sztuki, pojęcia materii, rzeczywistości, intencjonalności we współczesnej sztuce; rzeczywistość wirtualna jako przestrzeń sztuki. Fetyszyzacja śmierci w sztuce.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): zalecaną literaturę dotyczącą kierunku; tendencje rozwojowe współczesnej sztuki, oraz publikacje z nimi związane; style w sztuce, przemiany w sztuce współczesnej i związane z nimi tradycje twórcze.

Umiejętności (potrafi): analizować zjawiska w obszarze sztuki w ujęciu współczesnym i historycznym; wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informację z różnych źródeł; potrafi rozpoznać różne rodzaje dzieł sztuki dawnej i współczesnej, poprawnie je opisywać, analizować i interpretować pod względem stylistycznym i ikonograficznym z zastosowaniem typowych metod w celu określenia ich znaczeń, oddziaływania społecznego, miejsca w procesie kulturowym; samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać umiejętności badawcze, kierując się wskazówkami opiekuna kierunkowego.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uczenia się przez całe życie; rozwoju własnej osobowości twórczej; samodzielnej pracy, wykazując się umiejętnością interpretacji dzieł sztuki w kontekście historyczno-społecznym.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady.

5. Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej

Cel kształcenia: zapoznanie z ogólną teorią i metodologią historii sztuki jako dyscypliny badawczej oraz z przemianami w sztukach plastycznych od czasów prehistorycznych do końca średniowiecza.

Treści merytoryczne:

Wykłady: historia sztuki jako dyscyplina badawcza. Dzieje pojęcia sztuka i klasyfikacja sztuk. Dzieje sztuki powszechnej od czasów prehistorycznych do końca średniowiecza – sztuka prehistoryczna, sztuka starożytna (Mezopotamia, Egipt, Grecja, Rzym), sztuka wczesnochrześcijańska, sztuka bizantyńska, sztuka średniowieczna (przedromanizm, romanizm, gotyk, późny, gotyk).

Ćwiczenia: terminologia historii sztuki. Ornamentyka w różnych epokach stylistycznych. Opis formalno-stylistyczno-ikonograficzny dzieła sztuki. Sztuka polska do końca średniowiecza (najważniejsze zabytki). Ogląd zabytków w terenie.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): podstawową terminologię historii sztuki, ornamentykę poszczególnych epok stylistycznych, metodologię i teorię historii sztuki; zalecaną literaturę w zakresie historii sztuki od czasów prehistorycznych do końca średniowiecza; przemiany w sztuce powszechnej i polskiej od czasów prehistorycznych do końca średniowiecza, najważniejsze zabytki z tego okresu.

Umiejętności (potrafi): rozpoznać najważniejsze dzieła sztuki z okresu od prehistorii do końca średniowiecza, dokonać analizy formalno-stylistyczno-ikonograficznej, przypisać dzieło do epoki stylistycznej; posługiwać się terminologią historii sztuki; publicznie zaprezentować zadany temat z zakresu historii sztuki, posługując się poprawnym językiem i terminologią historii sztuki.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): pogłębiania wiedzy z zakresu sztuki dawnej.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady i ćwiczenia.

6. Historia sztuki nowożytnej

Cel kształcenia: zapoznanie z przemianami stylistycznymi w sztukach plastycznych w kontekście problemów społeczno-kulturowych od renesansu do połowy XIX w., najważniejszymi artystami i ich dziełami, problemami dotyczącymi dziedzictwa kulturowego, ochrony i konserwacji zabytków.

Treści merytoryczne:

Wykłady: protorenesans i renesans dojrzały we Włoszech. Postawy twórcze wielkich artystów renesansu włoskiego. Renesans w innych krajach europejskich. Manierizm. Architektura, rzeźba i malarstwo barokowe we Włoszech i w Hiszpanii. Szkoła flamandzka i holenderska w malarstwie barokowym. Barok klasycyzujący w architekturze angielskiej i francuskiej. Nurt klasycyzujący w malarstwie francuskim – spór między rubensistami i poussinistami. Malarstwo rokokowe we Francji, Anglii i we Włoszech. Myśl oświeceniowa i neoklasycyzm. Romantyzm – spór z klasykami. Malarstwo akademickie. Historyzm i eklektyzm w architekturze XIX w.

Ćwiczenia: sztuka polska od renesansu do klasycyzmu. Najważniejsi artyści i ich dzieła. Ochrona i problemy konserwacji zabytków. Inwentaryzacja zabytku architektonicznego.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): przemiany artystyczne w dziejach sztuki nowożytnej powszechnej i polskiej w kontekście historyczno-kulturowym, najważniejszych twórców i ich dzieła; zalecaną literaturę w zakresie historii sztuki nowożytnej; powiązania pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami związanymi ze studiowanym kierunkiem.

Umiejętności (potrafi): ustnie i pisemnie prezentować prace z zakresu historii sztuki; rozpoznać najważniejsze dzieła ze sztuki nowożytnej powszechnej i polskiej, dokonać analizy formalno-stylistycznej i ikonograficznej, przypisać dzieło do epoki stylistycznej i poszczególnym twórcom; przygotować prace pisemne na zadany temat z historii sztuki, dotyczących zagadnień szczegółowych; samodzielnie wyszukuje informacje z różnych źródeł i odpowiednio wykorzystuje je do przygotowania wypowiedzi ustnych i pisemnych na temat sztuki.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): poważnego traktowania wiedzy o sztuce dawnej we własnych poczynaniach artystycznych; odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego i ochrony zabytków; samodzielnej pracy, wykazując umiejętności interpretacji dzieł sztuki w kontekście historyczno-kulturowym.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady i ćwiczenia.

7. Wybrane zagadnienia sztuki nowoczesnej i współczesnej

Cel kształcenia: zapoznanie z przemianami i najważniejszymi kierunkami w sztuce od połowy XIX w. do czasów obecnych.

Treści merytoryczne:

Wykłady: wprowadzenie do kierunków i tendencji sztuki nowoczesnej i współczesnej, wyjaśnienie podstawowych pojęć. Omówienie kierunków protoawangardowych (realizm, impresjonizm, postimpresjonizm, fowizm). Secesja i założenia symbolizmu. Panorama zjawisk artystycznych w pierwszym dwudziestoleciu XX w. – kierunki Wielkiej Awangardy

(kubizm, ekspresjonizm, futurizm, konstruktywizm, abstrakcjonizm, dadaizm, surrealizm). Architektura historyzująca, przemysłowa, modernistyczna, tendencje w architekturze współczesnej. Sztuka totalitarna (nazistowska i socrealistyczna). Zmiany na mapie centrów sztuki po drugiej wojnie światowej. Kierunki i tendencje sztuki współczesnej (abstrakcjonizm ekspresjonistyczny, pop art, minimal art, sztuka konceptualna, sztuka kinetyczna, land art, hipperrealizm, op art, sztuka kinetyczna, body art). Problemy cywilizacyjne jako impuls do twórczości artystycznej po II wojnie światowej. Nowe media. Artysta – dzieło sztuki – odbiorca w czasach współczesnych.

Ćwiczenia: malarstwo polskie XIX i XX w. Twórczość najważniejszych artystów nowoczesnych i współczesnych. Analiza bieżących wydarzeń artystycznych. Dyskusja.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): przemiany artystyczne w sztuce nowoczesnej i współczesnej; ma orientację we współczesnym życiu artystycznym i podstawową wiedzę o funkcjonowaniu instytucji kultury (galerie, muzea); zalecaną literaturę dotyczącą zagadnień z zakresu sztuki nowoczesnej i współczesnej.

Umiejętności (potrafi): ustnie i pisemnie prezentować prace z zakresu historii sztuki; rozpoznać różne rodzaje dzieł sztuki nowoczesnej i współczesnej, przypisać je do kierunku i wskazać autora; merytorycznie dyskutować o problemach sztuki współczesnej z wykorzystaniem poglądów i argumentów naukowych, formułować wnioski w oparciu o zdobytą wiedzę teoretyczną.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): podjęcia pracy w takich instytucjach jak galerie sztuki, muzea; pogłębiania swojej wiedzy przez całe życie o sztuce dawnej i najnowszej poprzez śledzenie na bieżąco wydarzeń artystycznych i aktywne w nich uczestniczenie, zapoznawanie się z literaturą i krytyką artystyczną.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady i ćwiczenia.

III. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH

1. Rysunek podstawowy I

Cel kształcenia: poznanie podstawowych zasad komponowania obrazu. Poznanie podstawowych terminów plastycznych związanych z rysunkiem, takich jak: kompozycja, linia, płaszczyzna, walor, kształt, wielkość, proporcje, perspektywa. Wprowadzanie do tematu różnorodności materiałów i technik do wykorzystania w pracy rysunkowej. Rozwój zdolności manualnych.

Treści merytoryczne: ćwiczenia praktyczne przeprowadzane w pracowni: proste studium martwej natury. Poznanie problematyki światła, waloru, kompozycji, perspektywy w rysunku w oparciu o obserwację martwej natury. Ćwiczenia rysunkowe w oparciu o obserwację martwej natury z wykorzystaniem różnorodnych podkładów do wykonania rysunku. Ćwiczenia indywidualne wykonywane w oparciu o dotychczasowe umiejętności.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): podstawowe zasady stosowane w realizacji pracy; pojęcie „waloru” i potrafi je wykorzystać w realizacji pracy rysunkowej; że, aby rozwijać się twórczo, trzeba systematycznie poszerzać swój warsztat rysunkowy w oparciu m.in. o wykorzystywanie różnorodnych technik.

Umiejętności (potrafi): właściwie zakomponować obraz rysunkowy; praktycznie wykorzystać wiedzę dotyczącą podstawowych zagadnień rysunkowych takich jak: linia, płaszczyzna, wielkość, kształt, walor, perspektywa; dokonać wyboru odpowiedniego podłoża do realizacji ćwiczenia.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): nabywania biegłości w zakresie rysunku; otwartości na stały rozwój swoich umiejętności artystycznych; otwartości na różnorodność realizacji w zależności od indywidualnych predyspozycji; prezentacji publicznej i ustnej wypowiedzi na temat swojej pracy rysunkowej.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

2. Rysunek podstawowy II

Cel kształcenia: kontynuacja i pogłębianie wiedzy dotyczącej podstawowych zasad komponowania obrazu. Rozwijanie i pogłębianie dotychczas zdobytych wiadomości dotyczących wykorzystania poznanych materiałów i technik do wykonania rysunku. Dalszy rozwój manualny studenta. Kontynuacja ćwiczeń indywidualnych zadanych przez prowadzącego do pracy własnej studenta wykonywanej w oparciu o jego dotychczasowe umiejętności. Rozwój świadomego wyboru przez studenta narzędzi do wykonania pracy rysunkowej.

Treści merytoryczne: kontynuacja ćwiczeń praktycznych (walor, kontrast: czerń-biel) przeprowadzanych w pracowni w oparciu o studium z natury. Poszerzanie wiedzy dotyczącej problematyki światła, kompozycji, perspektywy w rysunku w oparciu o martwą naturę. Ćwiczenia dotyczące pracy nad bardziej zróżnicowaną kompozycją w oparciu o np. zmienny format prac rysunkowych. Kontynuacja ćwiczeń w oparciu o studium martwej natury z wykorzystaniem różnorodnych podkładów i technik. Wprowadzanie ćwiczeń dotyczących obserwacji człowieka np. we wnętrzu, w przyrodzie, w mieście.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): podstawowe zasady realizowane podczas swojej pracy; pojęcie „waloru, kontrastu: czerń-biel”; zalecaną literaturę dotyczącą przedmiotu.

Umiejętności (potrafi): z przekonaniem zakomponować swój obraz rysunkowy; praktycznie wykorzystać wiedzę dotyczącą podstawowych zagadnień rysunkowych takich jak: linia, płaszczyzna, wielkość, kształt, walor, perspektywa; dokonać wyboru odpowiedniego podłoża do realizacji ćwiczenia.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): rozwijania zdobytych umiejętności w zakresie rysunku; otwartości na stały rozwój swoich umiejętności artystycznych; prezentacji publicznej i ustnej wypowiedzi na temat swojej pracy rysunkowej.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

3. Rysunek z anatomią I

Cel kształcenia: opanowanie elementarnej wiedzy z zakresu proporcji oraz budowy ciała ludzkiego. Poprawne anatomicznie konstruowanie studium postaci ludzkiej.

Treści merytoryczne: 1. Linearne szkice fragmentów ciała ludzkiego. 2. rysunek konstrukcyjny postaci. 3. Szkice fragmentów ciała ludzkiego. 4. Studium gipsowego modelu. 5. Szkice szkieletu ludzkiego 6. Porównanie szkieletu i modelu w rysunku.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): podstawowe zasady dotyczące realizacji prac artystycznych związanych z rysunkiem anatomicznym; budowę szkieletu ludzkiego i potrafi tę wiedzę zastosować w rysunku; reprezentatywne dzieła związane z zagadnieniem przedmiotu oraz publikacje dotyczące omawianych zagadnień; dysponuje wiedzą na temat kontekstu sztuki dawnej i współczesnej, dzięki czemu potrafi znajdować nowatorskie rozwiązania; korelacje między teorią a praktyką.

Umiejętności (potrafi): tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażenia; zakomponować i narysować model gipsowy; korzystać z umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę; zaproponować własne rozwiązania i rozwijać je; świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w wybranych obszarach działalności artystycznej; ocenić trafność wyboru techniki i artystycznych środków wyrazu, odrzucić z pracy zbędne elementy, samodzielnie wykonać studium półaktu; świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac; wykonać szkice anatomiczne w różnorodnych technikach artystycznych, które dobiera w zależności od sytuacji.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): samodzielnego podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei

i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy; doskonalenia i uczenia się przez całe życie; efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, elastyczności; myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz kontrolowania swoich zachowań związanych z publicznymi prezentacjami; dokonywania autokorekty i samooceny, zarówno własnej twórczości, jak i działań artystycznych osób trzecich.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

4. Rysunek z anatomią II

Cel kształcenia: opanowanie elementarnej wiedzy z zakresu proporcji oraz budowy ciała ludzkiego. Poprawne anatomicznie konstruowanie studium postaci ludzkiej. Wariacje plastyczne z formą szkieletu.

Treści merytoryczne: 1. Szkice wprowadzające do studium modelu. 2. Szkice fragmentów ciała ludzkiego. 3. Studium półaktu modelu. 4. Studium aktu ludzkiego. 6. Porównanie szkieletu ludzkiego ze szkieletem zwierzęcym i rybim.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): problematykę związaną z technologiami stosowanymi w dyscyplinie artystycznej rysunek; techniki rysunkowe z wykorzystaniem ołówka, węgla i sangwiny; wiedzę na temat anatomii, dzięki temu potrafi tworzyć rozwiązania poprawne oraz oryginalne.

Umiejętności (potrafi): świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych; zakomponować i narysować studium modelu wybraną techniką plastyczną; stosować formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań artystycznych; zaproponować własne rozwiązania i bronić ich publicznie; zakomponować i narysować wybrany samodzielnie układ anatomiczny odpowiednią techniką plastyczną – realizować własne działania artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności; zaproponować własne rozwiązania i bronić ich publicznie.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): samodzielnego podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, poszerzania wiedzy i uczenia się nowych rozwiązań warsztatowych.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

5. Rysunek cyfrowy I

Cel kształcenia: doskonalenie wiedzy z zakresu technik cyfrowych stosowanych w realizacjach plastycznych. Doskonalenie zdobytych wcześniej umiejętności takich jak: znajomość kompozycji, perspektywy, proporcji, światłocienia, waloru, koloru przy zastosowaniu technik cyfrowych. Poznanie specyfiki oraz nabycie umiejętności pracy na tablecie graficznym w celu wykonania pracy rysunkowej. Wytworzenie potrzeby ciągłego artystycznego rozwoju oraz pogłębiania wiedzy na temat nowoczesnych technik informatycznych.

Treści merytoryczne: zaznajomienie się z specyfiką pracy w programie graficznym Adobe Photoshop przy użyciu tabletu graficznego w celu stworzenia obrazu cyfrowego. Ćwiczenia praktyczne z wykorzystaniem mediów cyfrowych w oparciu o zdobyte wcześniej umiejętności pracy tradycyjnymi metodami. Poznanie możliwości pracy narzędziami cyfrowymi, jakie oferuje program graficzny. Poznanie specyfiki pracy na warstwach narzędziami cyfrowymi typu brush w programie Adobe Photoshop. Realizacja tematów takich jak: martwa natura, postać, portret (oparciu o ćwiczenia z natury) pejzaż, architektura, wykonanych przy użyciu tabletu graficznego w technice rastrowej.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): sposób wykorzystania technik cyfrowych jako środka ekspresji w realizacjach artystycznych; wiedzę na temat pracy w programie graficznym Adobe Photoshop przy użyciu tabletu graficznego.

Umiejętności (potrafi): umiejętnie zastosować właściwości programu graficznego Adobe Photoshop w celu realizacji prac rysunkowych; zaprojektować oraz zrealizować swoją propozycję na zadany temat przy użyciu programu graficznego; posługiwać się podstawowymi narzędziami służącymi do przetwarzania obrazów cyfrowych; stosować narzędzia brush – pędzel przy użyciu tabletu graficznego w celu uzyskania zamierzonego efektu artystycznego; świadomie łączyć tradycyjne techniki rysunkowe z technikami cyfrowymi oraz świadomie wykorzystywać elementy wykonane w tradycyjny sposób w rysunku cyfrowym.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): poszerzenia wiedzy i doskonalenia warsztatu, jaki oferuje program graficzny oraz techniki informatyczne.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

6. Rysunek cyfrowy II

Cel kształcenia: doskonalenie wiedzy z zakresu technik cyfrowych stosowanych w realizacjach plastycznych. Doskonalenie zdobytych wcześniej umiejętności takich jak: znajomość kompozycji, perspektywy, proporcji, światłocienia, waloru, koloru przy zastosowaniu technik cyfrowych. Zdobycie umiejętności pracy na tablecie graficznym w celu wykonania pracy rysunkowej. Próba odnalezienia własnego stylu w cyfrowej formie wypowiedzi artystycznej. Wytworzenie potrzeby ciągłego artystycznego rozwoju oraz pogłębiania wiedzy na temat nowoczesnych technik informatycznych.

Treści merytoryczne: doskonalenie umiejętności pracy w programie graficznym Adobe Photoshop przy użyciu tabletu graficznego w celu stworzenia obrazu cyfrowego. Ćwiczenia praktyczne z wykorzystaniem mediów cyfrowych w oparciu o zdobyte wcześniej umiejętności pracy tradycyjnymi metodami. Praca na warstwach narzędziami cyfrowymi typu brush i innymi w programie Adobe Photoshop. Kontynuacja realizacji tematów takich jak: martwa natura, postać, portret (oparciu o ćwiczenia z natury) pejzaż, architektura oraz temat dowolny wykonanych przy użyciu tabletu graficznego w technice rastrowej.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): sposób wykorzystania technik cyfrowych jako środka ekspresji w realizacjach artystycznych; wiedzę na temat pracy w programie graficznym Adobe Photoshop przy użyciu tabletu graficznego.

Umiejętności (potrafi): tworzyć i realizować koncepcje rysunkowe w programie graficznym oraz wykorzystać je w innych dyscyplinach sztuki; umiejętnie zastosować właściwości programu graficznego Adobe Photoshop w celu realizacji prac rysunkowych; samodzielnie zaprojektować oraz zrealizować swoją propozycję na zadany temat przy użyciu programu graficznego; posługiwać się podstawowymi narzędziami służącymi do przetwarzania obrazów cyfrowych; umiejętnie używać narzędzia brush – pędzel przy użyciu tabletu graficznego w celu uzyskania zamierzonego efektu artystycznego; świadomie łączyć tradycyjne techniki rysunkowe z technikami cyfrowymi oraz świadomie wykorzystywać elementy wykonane w tradycyjny sposób w rysunku cyfrowym; wykorzystać cyfrowy warsztat artystyczny jako źródło inspiracji do własnej pracy twórczej; rozwijać się artystycznie.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): poszerzenia wiedzy i doskonalenia warsztatu, jaki oferuje program graficzny oraz techniki informatyczne.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

7. Malarstwo I

Cel kształcenia: poznanie podstawowych zasad kompozycji oraz budowy kolorystycznej obrazu. Poznanie pojęcia tonacji, waloru, barw neutralnych, podstawowych i pochodnych.

Treści merytoryczne: szkice oraz studia w oparciu o studium z natury, bazujące na martwej naturze skomponowanej odpowiednio do realizowanego zagadnienia, wykonywane z wykorzystaniem technik malowania farbami wodnymi na kartonie i papierze. Analizowane są zagadnienia kompozycji obrazu, plany w obrazie, pojęcie waloru, barwy, tonacji, gamy kolorystycznej.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): teorię barw oraz kompozycji obrazu; zalecaną literaturę przedmiotu.

Umiejętności (potrafi): posługiwać się linią i plamą w trakcie tworzenia szkicu kompozycyjnego dzieła; stosuje w swojej pracy podstawowe materiały i narzędzia malarskie; posiada umiejętność budowania harmonijnie działających zestawów barwnych w obrębie kompozycji malarskiej, zróżnicowanej kolorystycznie, walorowo i temperaturowo; uzyskać podstawowe, zamierzone cele w przeprowadzonym ćwiczeniu.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): zdobywania biegłości warsztatowej w zakresie malarstwa i postrzega ją jako proces postępujący w czasie; analizowania powstającego lub gotowego dzieła oraz oceny jego słabych i mocnych stron.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

8. Malarstwo II

Cel kształcenia: poznanie zasad i roli konstruowania perspektywy w obrazie. Dalsze studia nad zjawiskiem koloru. Wprowadzenie do studium postaci.

Treści merytoryczne: szkice oraz studia w oparciu o studium martwej natury i modelu, wykonywane w pracowni szkolnej i w plenerze z zastosowaniem technik malowania farbami wodnymi na kartonie, papierze lub płycie pilśniowej. Analiza i zastosowanie zasad perspektywy oraz budowy bryły. Omówienie roli światła w malarstwie. Zagadnienie kontrastu walorowego i kolorystycznego. Zasady malarstwa monochromatycznego.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): technikę i technologię malowania farbami wodnymi; zasady perspektywy oraz rolę światła w konstruowaniu związków przestrzennych w obrazie i modulowaniu bryły; zalecaną literaturę przedmiotu.

Umiejętności (potrafi): stosować zasady perspektywy na płaszczyźnie dwuwymiarowej oraz zasady budowy bryły z uwzględnieniem światłocienia; stosować kontrast barwny i walorowy w kompozycji kolorystycznej obrazu; wykorzystać zasady malarstwa monochromatycznego w celu budowania głębi w obrazie; obserwować i analizować zachodzące w atmosferze zjawiska, ich wpływ na zmiany w obserwowanym otoczeniu i zaakcentować to w obrazie; posługiwać się techniką malowania farbami wodnymi: temperą, akrylem, gwaszem.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): dyskusowania i kolektywnej wymiany opinii na temat obrazu; pracy w zespole nad przygotowaniem wystawy semestralnej.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

9. Malarstwo III

Cel kształcenia: zapoznanie się z wybranymi konwencjami artystycznymi w tradycji malarstwa. Zastosowanie artystycznych środków stylistycznych w celu kształtowania i przekształcania rzeczywistości w obrazie. Obserwacja i analiza sylwetki ludzkiej oraz umiejętność przedstawienia jej na płótnie.

Treści merytoryczne: szkice oraz studia, dla których punktem wyjścia jest obserwowana rzeczywistość oraz twórcze przekształcanie wybranego tematu i zagadnienia. Studium modelu. Malarska interpretacja par przeciwieństw: statyczny – dynamiczny, płaski – przestrzenny, synteza – ekspresja.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): rolę i możliwości wykorzystania stylistycznych środków wyrazu artystycznego; ogólną wiedzę dotyczącą konstruowania i budowania postaci ludzkiej za pomocą plamy barwnej; zalecaną literaturę przedmiotu.

Efekty uczenia się – umiejętności (potrafi): budować złożone kompozycje malarskie, wykorzystując harmonijnie i kontrastowo działające zestawy plam barwnych oraz linii; zastosować ekspresję artystyczną do realizacji własnych koncepcji malarskich; wykorzystać odpowiednie środki stylistyczne w celu uzyskania zamierzonego efektu w obrazie; podejmować decyzje dotyczące zamysłu realizacji pracy.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): analizowania swojej pracy oraz innych prac pod kątem formalnej budowy obrazu; poszerzania wiedzy, konieczności podwyższania i zdobywania nowych umiejętności, doskonalenia warsztatu.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

10. Malarstwo IV

Cel kształcenia: odniesienie sylwetki ludzkiej do przestrzeni, w której jest obserwowana. Umiejętność wykorzystania materii malarskiej oraz wprowadzenie i umiejętne zastosowanie innych materiałów i technik w obrazie w celu uzyskania dodatkowych jakości formalnych.

Treści merytoryczne: szkice oraz studia postaci oraz grupy postaci, widziane w szerszym kontekście wnętrza architektonicznego. Studiowanie struktury i właściwości oraz tworzenie materii malarskiej. Wykorzystanie i włączanie materiałów niezwiązanych bezpośrednio ze stosowaną techniką malarską. Łączenie dwóch i więcej technik w obrazie.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): możliwości stosowania, technologii malarstwa oraz wykorzystywania i włączania innych materiałów w swojej twórczości; zalecaną literaturę przedmiotu.

Umiejętności (potrafi): samodzielnie określać temat pracy, technikę, technologię oraz metody realizacji w oparciu o obserwację i syntezę zjawisk postrzeganej rzeczywistości w celu uzyskania zamierzonego lub optymalnego efektu pracy; samodzielnie zaprojektować obraz i konsekwentnie, twórczo realizować projekt; wykorzystywać znajomość warsztatu malarskiego do własnych eksperymentów twórczych; współpracować w grupie w celu zaprezentowania wystawy semestralnej; prezentować prace plastyczne.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): samodzielnego i niezależnego podejmowania realizacji tematów i zagadnień malarskich oraz interpretowania skończone dzieło; kreatywnego myślenia, kompetentnego prezentowania publicznie własnych dokonań; rozwoju własnej osobowości twórczej.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

11. Grafika I

Cel kształcenia: przeszkolenie wstępne i zapoznanie z podstawowymi technikami graficznymi w zakresie wklęsłych technik suchorytnicznych. Konfrontacja z problemami pracy twórczej za pośrednictwem tradycyjnego warsztatu graficznego. Rozwijanie wrażliwości artystycznej poprzez tradycyjny warsztat graficzny.

Treści merytoryczne: wprowadzenie i omówienie specyfiki ekspresji artystycznej, ograniczeń i możliwości warsztatowych oraz specyfiki realizowanej w danym semestrze techniki graficznej: suchej igły, mezzotinty. Omówienie problematyki projektowej oraz demonstracja wybranych zagadnień warsztatowych. Praca twórcza w pracowni graficznej i realizacja zestawu prac graficznych na podstawie przedłożonych i zaakceptowanych projektów. Przegląd i dyskusja na temat zrealizowanego dzieła. O tematyce realizowanych na ćwiczeniach prac plastycznych decyduje prowadzący.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): specyfikę i unikalne własności suchych technik wklęsłodrukowych; podstawową wiedzę dotyczącą zastosowania tych technik w pracy twórczej; kluczowe zagadnienia kompozycyjne i projektowe typowe dla suchych technik wklęsłodrukowych; autonomię i własności języka wizualnego w oparciu o klasyczny warsztat graficzny.

Umiejętności (potrafi): budować kompozycję na płaszczyźnie w oparciu o specyfikę suchych technik wklęsłodrukowych; planować i realizować projekt artystycznego w warsztacie graficznym w technikach suchych, wklęsłodrukowych; posługiwać się podstawowymi technikami graficznymi – suchymi technikami wklęsłodrukowymi; rozwijać wrażliwość artystyczną poprzez poznawanie klasycznego warsztatu graficznego.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): otwartej, wspólnej dyskusji krytycznej na temat przedkładanych projektów, koncepcji artystycznych, a także zrealizowanych prac plastycznych; prezentowania własnych prac artystycznych, uwzględniając specyfikę grafiki warsztatowej.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

12. Grafika II

Cel kształcenia: przeszkolenie wstępne i zapoznanie z podstawowymi technikami graficznymi w zakresie druku wypukłego. Konfrontacja z problemami pracy twórczej za pośrednictwem tradycyjnego warsztatu graficznego. Rozwijanie wrażliwości artystycznej poprzez tradycyjny warsztat graficzny.

Treści merytoryczne: wprowadzenie i omówienie specyfiki ekspresji artystycznej, ograniczeń i możliwości warsztatowych, specyfiki realizowanej w danym semestrze techniki graficznej: linoryt, drzeworyt. Omówienie problematyki projektowej oraz demonstracja wybranych zagadnień warsztatowych. Praca twórcza w pracowni graficznej i realizacja zestawu prac graficznych na podstawie przedłożonych i zaakceptowanych projektów. Przegląd i dyskusja na temat zrealizowanego dzieła. O tematyce realizowanych na ćwiczeniach prac plastycznych decyduje prowadzący.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): specyfikę i unikalne własności druku wypukłego; podstawową wiedzę dotyczącą zastosowania technik graficznych wypukłodrukowych w pracy twórczej; kluczowe zagadnienia kompozycyjne i projektowe typowe dla technik graficznych wypukłodrukowych; autonomię i własności języka wizualnego w oparciu o klasyczny warsztat graficzny.

Umiejętności (potrafi): budować kompozycję na płaszczyźnie w oparciu o specyfikę technik graficznych wypukłodrukowych; planować i realizować projekt artystycznego w warsztacie graficznym w technikach wypukłodrukowych; posługiwać się podstawowymi technikami graficznymi wypukłodrukowymi; rozwijać wrażliwość artystyczną poprzez poznawanie klasycznego warsztatu graficznego.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): zdobywania doświadczenia w zakresie otwartej, wspólnej dyskusji krytycznej na temat przedkładanych projektów, koncepcji artystycznych, a także zrealizowanych prac plastycznych; prezentowania własnych prac artystycznych, uwzględniając specyfikę grafiki warsztatowej.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

13. Grafika III

Cel kształcenia: kreatywne obrazowanie za pośrednictwem technik graficznych z dziedziny wklęsłodruku trawionego na metalu. Konfrontacja z problemami pracy twórczej za pośrednictwem tradycyjnego warsztatu graficznego. Rozwijanie wrażliwości i świadomości artystycznej poprzez twórczość graficzną. Rozszerzenie doświadczenia ekspresji artystycznej o graficzne techniki druku wklęsłego – akwatinta, akwaforta, odprysk. Wykształcenie postawy pogłębionego spojrzenia na zagadnienia projektowe i kompozycyjne, a także rozumienie przemian w sztuce graficznej/projektowej – ze szczególnym uwzględnieniem zagadnienia druku i grafiki artystycznej.

Treści merytoryczne: omówienie i wprowadzenie do specyfiki ekspresji artystycznej, ograniczeń i możliwości warsztatowych oraz języka, którym charakteryzują się artystyczne techniki trawione wklęsłodrukowe. Omówienie najważniejszych przedstawicieli i dzieł. Prezentacja zakresu możliwości technicznych wklęsłodruku na płycie trawionej. Realizacja dwóch utworów plastycznych w następujących technikach wklęsłodrukowych – akwaforta, akwatinta, odprysk, inne. Przegląd i omówienie zrealizowanych prac plastycznych, dyskusja.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): specyfikę i unikalne własności druku wklęsłego trawionego w metalu; podstawową wiedzę dotyczącą zastosowania technik graficznych trawionych wklęsłodrukowych w pracy twórczej; kluczowe zagadnienia kompozycyjne i projektowe typowe

dla technik graficznych trawionych, wkłesłodrukowych; autonomię i własności języka wizualnego w oparciu o klasyczny warsztat graficzny.

Umiejętności (potrafi): budować kompozycję na płaszczyźnie w oparciu o specyfikę technik graficznych trawionych wkłesłodrukowych, zdobył doświadczenie w zakresie planowania i realizacji projektu artystycznego w warsztacie graficznym w technikach graficznych trawionych, wkłesłodrukowych; posługiwać się podstawowymi technikami graficznymi trawionymi, wkłesłodrukowymi; rozwijać wrażliwość artystyczną poprzez poznawanie tradycyjnego warsztatu graficznego.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): samooceny oraz wyrażania swoich myśli na temat twórczości własnej oraz innych osób w życzliwej dyskusji; prezentowania własnych prac artystycznych, uwzględniając specyfikę grafiki warsztatowej.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

14. Grafika IV

Cel kształcenia: kreatywne obrazowanie za pośrednictwem technik graficznych z dziedzin druku płaskiego. Konfrontacja z problemami pracy twórczej za pośrednictwem artystycznego warsztatu graficznego. Rozwijanie wrażliwości i świadomości artystycznej poprzez twórczość graficzną. Rozszerzenie doświadczenia ekspresji artystycznej o artystyczne techniki druku płaskiego. Synteza wiadomości dotyczących modułu kształcenia grafiki artystycznej. Wykształcenie postawy pogłębionego spojrzenia na zagadnienia projektowe i kompozycyjne, a także rozumienie przemian w sztuce graficznej/projektowej – ze szczególnym uwzględnieniem zagadnienia druku i grafiki artystycznej.

Treści merytoryczne: litografia. Artystyczne techniki druku płaskiego. Litografia, offset autorski, techniki alternatywne. Omówienie najważniejszych historycznych i współczesnych twórców posługujących się drukiem płaskim oraz istotnych dzieł artystycznych. Prezentacja wybranych zagadnień warsztatowych (litografia na kamieniu, proces cyfrowy i analogowy na płycie aluminiowej). Realizacja cyklu prac graficznych/książki artystycznej z wykorzystaniem wybranych technik druku płaskiego. Przegląd, dyskusja.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): pogłębioną wiedzę odnośnie zagadnień projektowych i kompozycyjnych w procesie twórczym; podstawową wiedzę dotyczącą zastosowania artystycznych technik graficznych; specyfikę i możliwości kreatywne grafiki artystycznej; uniwersalne znaczenie języka graficznego.

Umiejętności (potrafi): tworzyć i realizować dzieła z wykorzystaniem poznanych technik graficznych; twórczo zastosować poznane reguły posługiwania się językiem graficznym we własnym procesie twórczym; twórczo posługiwać się językiem graficznym we własnym procesie twórczym; dysponować szerokim spektrum technik graficznych, które włącza do tworzenia określonego efektu artystycznego.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): rozwijania świadomości warsztatu oraz języka graficznego i wykorzystywania tej wiedzy jako źródła inspiracji do własnej pracy twórczej, umożliwiającej ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę; prezentowania własnych prac artystycznych, uwzględniając specyfikę grafiki warsztatowej; kreatywnego zastosowania poznanych reguł języka graficznego w procesie twórczym; odpowiedzialności za zachowanie i wzbogacanie dziedzictwa grafiki warsztatowej w ujęciu regionalnym, krajowym, europejskim.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

15. Rzeźba I

Cel kształcenia: poznanie złożonej problematyki związanej z kompozycją formy rzeźbiarskiej. Nabycie umiejętności właściwego posługiwania się środkami wyrazu artystycznego przynależnego rzeźbie: bryłą, fakturą, kontrastem i przestrzenią.

Treści merytoryczne: 1. Ćwiczenia z bryłą – kompozycja rzeźbiarska pełno-przestrzenna, złożona z prostych brył geometrycznych. Zadanie składa się z 3 etapów: A. Szkice kompozycyjne –

przedstawienie koncepcji za pomocą szybkich szkiców w glinie, w formacie od 20 do 30 cm. B. Wspólna ocena przedstawionych projektów, wspólny wybór najlepszego projektu. C. Staranne wykonanie wybranego projektu w trwałym materiale: drewnie, kartonie, styropianie, itp. D. Sporządzenie dokumentacji fotograficznej na każdym etapie pracy. Czas wykonania 9 godz.

2. Odciski przedmiotów – przedmiot jako moduł w kompozycji płaskorzeźbionej – praca w glinianym negatywie, wymiar około 20 cm x 30 cm lub 30 cm x 40 cm. Płaskorzeźba powinna charakteryzować się czytelnym układem kompozycyjnym, ma pokazywać zmienności: rytm – arytmia, porządek – chaos, wyciszenie – zadrażnienie. Etapy pracy: A. Przygotowanie glinianej płyty do modelowania. B. Tworzenie kompozycji metodą odcisków i eksperymentowania bezpośrednio w negatywie. C. Gipsowy odlew negatywu. D. Wykonanie patyny. Czas wykonania 9 godz.

3. Szkice postaci ludzkiej – szybkie szkice modelu w glinie. Pracę należy łączyć z szybkimi szkicami rysunkowymi. Zaleca się dokumentowanie procesu twórczego na różnych etapach zaawansowania. Najlepsze prace zostaną wypalone w piecu ceramicznym. Czas wykonania 9 godz.

4. Inicjały – kompozycja liternicza, płaskorzeźba w gipsie, wymiary 15 x 15 cm. Etapy pracy: A. Faza projektowa. B. Odlanie płytki gipsowej. C. Przeniesienie rysunku na materiał. D. Opracowanie płaskorzeźby bezpośrednio na płycie gipsowej przy pomocy dłut graficznych, nożyków modelarskich i cyklów zębatach. Czas wykonania 18 godz.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): ogólną problematykę na temat komponowania prostych form rzeźbiarskich; podstawowe środki ekspresji stosowane w rzeźbie: kontrasty wielkości, kształtów, kierunków, faktur; podstawowe techniki rzeźbiarskie: modelowanie w glinie, rzeźbienie w gipsie, odlew gipsowy, rozumie ich specyfikę; zalecaną literaturę przedmiotu.

Umiejętności (potrafi): budować różne kompozycje rzeźbiarskie składające się z prostych brył geometrycznych przy użyciu środków ekspresji takich jak: kontrast wielkości, kontrast kształtów, kontrast faktur, kontrast kierunków; zbudować prostą konstrukcję pod rzeźbę przestrzenną, modelować w glinie, wykonać prosty odlew gipsowy; wyrzeźbić w gipsie proste kompozycje płaskorzeźbione; wykorzystać rysunek do zapisu koncepcji rzeźbiarskich oraz do wstępnych szkiców studiowanego modelu.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): doskonalenia swojego warsztatu oraz wiedzy związanej z przedmiotem Rzeźba; rozwoju własnej osobowości twórczej w zakresie dyscypliny artystycznej jaką jest Rzeźba.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

16. Rzeźba II

Cel kształcenia: pogłębianie wiedzy i umiejętności związanych z podstawowymi zagadnieniami i technikami rzeźbiarskimi.

Treści merytoryczne: 1. Reminiscencje – płaskorzeźba. W oparciu o cytaty zapożyczone ze sztuki tzw. klasycznej, tworzenie nowego kontekstu poprzez dodanie współczesnych motywów. Zadanie składa się z 4 etapów: A. wykonanie projektów rysunkowych w oparciu o wybrane przez studenta przykłady znanych dzieł sztuki. B. Wspólna ocena oraz wybór projektu do realizacji. C. realizacja modelu płaskorzeźby w glinie (wymiar max. 30 cm x 50 cm). D. Wykonanie w gipsie odlewu gipsowego lub opcjonalnie – wycisku ceramicznego. E. Patynowanie lub szkliwienie wypalonej płaskorzeźby. Czas wykonania 21 godz.

2. Dłoń w geście – rzeźba przestrzenna – studium z natury. Tworzenie kompozycji złożonej z dłoni w odpowiednim geście i dołożonym do niej przedmiotem tworzącym odpowiedni kontekst. Etapy pracy: A. Faza projektowa – szkice koncepcyjne. B. Wykonanie z drutu konstrukcji pod rzeźbę. C. Modelowanie w glinie. D. Odlew w gipsie metodą formy traconej. Czas wykonania 24 godz.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): problematykę na temat tworzenia kompozycji płaskorzeźbionych w glinie; wiedzę na temat wykonywania konstrukcji pod małą formę rzeźbiarską; wiedzę ogólną na temat budowy anatomicznej ludzkiego ciała; zalecaną literaturę przedmiotu.

Umiejętności (potrafi): wykonać płaskorzeźbę w glinie według własnej koncepcji twórczej; obserwować i syntetyzować różnorodne doświadczenia i zjawiska otaczającego świata i na ich podstawie zaprojektować własną kompozycję rzeźbiarską; wykonać w glinie małe studium anatomiczne.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): poszerzania wiedzy i doskonalenia warsztatu rzeźbiarza; rozumienia potrzeby rozwoju własnej osobowości twórczej.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

17. Rzeźba z ceramiką I

Cel kształcenia: pogłębianie wiedzy i umiejętności związanych z ćwiczeniami studyjnymi z modelem. Zapoznanie z podstawowymi technikami ceramicznymi.

Treści merytoryczne: 1. Studium głowy modela. Zadanie dzieli się na trzy etapy: A. Wykonanie konstrukcji pod głowę. B. Wykonanie studium głowy w glinie w oparciu o modela. C. Wykonanie dokumentacji fotograficznej przez studentów. D. Odlew gotowej rzeźby w gipsie. Przewidywany czas na wykonanie zadania 27 godz. 2. Moduł ceramiczny – płaskorzeźbiony moduł ceramiczny o wymiarach 15 cm x 15 cm, który poprzez zabieg multiplikacji tworzy interesującą kompozycję ścienną. Etapy pracy: A. wykonanie projektów rysunkowych. B. Na podstawie zatwierdzonego projektu, wykonanie modelu modułu w skali 1:1, a następnie gipsowy negatyw tego modułu. C. Wykonanie w formie od 6 do 9 wycisków ceramicznych. D. Wypalanie i szkliwienie modułów. Czas wykonania 18 godz.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): anatomię budowy ludzkiej głowy; problematykę wykonywania konstrukcji pod studium głowy człowieka; techniki wycisku ceramicznego oraz metod zdobienia ceramiki; zalecaną literaturę przedmiotu.

Umiejętności (potrafi): wykonać studium głowy ludzkiej z modela; posiłkować się przy pracy studiami rysunkowymi; samodzielnie zaprojektować naścienną kompozycję ceramiczną, czerpiąc swoje inspiracje z wyobraźni i otaczającego świata; analizować i syntetyzować formę rzeźbiarską; tworzyć płaskie kompozycje ceramiczne z wykorzystaniem techniki wycisku ceramicznego; nakładać szkliwo na wypaloną formę; wykonać odlew rzeźby metodą formy traconej oraz matryce gipsowe do wycisków ceramicznych.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): rozumienia potrzeby poszerzania wiedzy i doskonalenia warsztatu rzeźbiarza; rozumienia potrzeby rozwoju własnej osobowości twórczej.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

18. Rzeźba z ceramiką II

Cel kształcenia: pogłębianie wiedzy i umiejętności związanych z technikami ceramicznymi oraz pracą nad małą formą rzeźbiarską.

Treści merytoryczne: 1. Ceramiczna rzeźba przestrzenna pt.: Forma geometryczna. Źródłem inspiracji ma być bogactwo form występujących w świecie flory i fauny. Zadanie dzieli się na trzy etapy: A. Wykonanie projektów rysunkowych oraz małych modeli przestrzennych. B. Modelowanie formy w glinie szamotowej z użyciem różnorodnych technik ceramicznych. C. Suszenie, wypalanie i szkliwienie gotowych form. Czas realizacji zadania - 30 godz. 2. Medal pt. Wydział Sztuki – projekt w gipsie z zastosowaniem liternictwa i logotypów. Wymiary maksymalne płaskorzeźby 15 cm x 15 cm. Etapy pracy: A. Faza projektowa. B. Naniesienie projektu na płytki gipsowe. C. Praca w materiale – rzeźbienie w gipsowych płytkach za pomocą dłutek, skalpeli. Czas wykonania 21 godz.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): problematykę dotyczącą realizacji prac w różnych technikach ceramicznych; sposoby realizacji prac w technice małych, płaskorzeźbionych, form rzeźbiarskich – medali; główne kierunki występujące w rzeźbie współczesnej; zalecaną literaturę przedmiotu.

Umiejętności (potrafi): samodzielnie zaprojektować abstrakcyjną formę ceramiczną, czerpiąc swoje inspiracje z wyobraźni i otaczającego świata; analizować i syntetyzować formę rzeźbiarską; tworzyć

przestrzenne kompozycje ceramiczne z wykorzystaniem różnych technik; samodzielnie zaprojektować małą formę medalierską; analizować i syntetyzować formę rzeźbiarską; wykonać technikę rzeźbienia małych form rzeźbiarskich w gipsie.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uczenia się przez całe życie; rozumienia potrzeby poszerzania wiedzy i doskonalenia warsztatu rzeźbiarza.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

19. Projektowanie graficzne I

Cel kształcenia: poznanie i przyswojenie podstaw kształtowania komunikatu graficznego oraz sposobów, w jaki każda decyzja projektowa przekłada się na budowanie konkretnego znaczenia. Zapoznanie ze świadomym wyborem środków graficznych: kolor, kompozycja, rytm, typografia, ilustracja, zdjęcie, obraz itp. tak, żeby podporządkowywać je zamierzonemu przekazowi wizualnemu. Rozwiązywanie problemów graficznych z zakresu komunikacji wizualnej, a także nauka analizy komunikatów graficznych. Uświadomienie relacji między formą a znaczeniem, nauka jej celowego wykorzystywania, a także umożliwienie zgromadzenia podstawowych narzędzi projektowych, które można stosować w praktyce zawodowej. W miarę pokonywania kolejnych etapów kształcenia, następuje realizacja tematów od prostszych ćwiczeń kompozycyjnych po budowanie bardziej złożonych komunikatów wizualnych. Indywidualizowanie konkretnych zadań, dzięki czemu kształtuje się świadomą postawę projektanta i artysty, z pełną odpowiedzialnością stosując konwencje wizualne współczesne i historyczne. Jednocześnie jest przyswajana wiedza z zakresu podstaw teorii semantycznych w obszarze przydatnym w projektowaniu wraz z elementami historii grafiki projektowej i komunikacji wizualnej.

Treści merytoryczne: zapoznanie z podstawowymi zasadami projektowania graficznego, podstawami analizy struktury i podstawowymi elementami kształtowania komunikatu graficznego. Zdobywanie umiejętności świadomej organizacji płaszczyzny i przestrzeni, określania relacji między kształtem, barwą, fakturą i układem form plastycznych. Zdobywanie umiejętności metod konstruowania czytelnego przekazu graficzno-wizualnego, przy zastosowaniu podstawowych metod technik graficznych oraz podstaw oprogramowania komputerowego typu Adobe Photoshop.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): podstawowe pojęcia z zakresu projektowania graficznego w zakresie rozumienia kontekstu dyscyplin artystycznych; zalecaną literaturę dotyczącą podstaw projektowania graficznego; ogólną wiedzę w zakresie technik i technologii projektowania graficznego.

Umiejętności (potrafi): budować kompozycję na płaszczyźnie i w przestrzeni oraz posługiwać się podstawowymi środkami wyrazu graficznego; posługiwać się podstawowymi technikami projektowania graficznego.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): poszerzania wiedzy i doskonalenia warsztatu projektanta grafika; odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego w szczególności z zakresu projektowania graficznego i komunikacji wizualnej regionu, kraju, Europy.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

20. Projektowanie graficzne II

Cel kształcenia: przyswojenie podstaw kształtowania komunikatu graficznego oraz sposobów w jaki każda decyzja projektowa przekłada się na budowanie konkretnego znaczenia. Dobór środków graficznych, takie jak kolor, kompozycja, rytm, typografia, ilustracja, zdjęcie, obraz, itp. tak, żeby podporządkowywać je zamierzonemu przekazowi wizualnemu. Przyswojenie umiejętności rozwiązywania stawianych problemów graficznych z zakresu komunikacji wizualnej, a także analizy komunikatów graficznych. Uświadomienie relacji między formą a znaczeniem, nauka jej celowego wykorzystywania, a także umożliwienie zgromadzenia podstawowych narzędzi projektowych, które można stosować w praktyce zawodowej. W miarę pokonywania kolejnych etapów kształcenia, następuje realizacja tematów od prostszych ćwiczeń kompozycyjnych po budowanie bardziej złożonych komunikatów wizualnych. Indywidualizowanie

konkretnych zadań, dzięki czemu kształtuje się świadomą postawę projektanta i artysty, z pełną odpowiedzialnością stosując konwencje wizualne współczesne i historyczne. Jednocześnie jest przyswajana wiedza z zakresu podstaw teorii semantycznych, w obszarze przydatnym w projektowaniu wraz z elementami historii grafiki projektowej i komunikacji wizualnej.

Treści merytoryczne: zapoznanie z podstawowymi zasadami projektowania graficznego, relacji obrazu i typografii w kontekście kształtowania komunikatu wizualnego. Zdobywanie umiejętności budowania syntezy graficznej, wstęp do projektowania znaków graficznych i ikon, od rysunku realistycznego przez budowanie skrótu ilustracyjnego do kreacji syntezy graficznej. Zdobywanie umiejętności metod konstruowania czytelnego przekazu graficzno-wizualnego, przy zastosowaniu technik graficznych i oprogramowania komputerowego jak np. Adobe Illustrator.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): problematykę dotyczącą realizacji prac z zakresu projektowania graficznego oraz znajomość środków ekspresji przydatnych do tworzenia komunikatów wizualnych; autonomię i własności języka wizualnego w kształtowaniu zrozumiałego przez odbiorcę graficznego komunikatu wizualnego; podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony prawa autorskiego w projektowaniu graficznym.

Umiejętności (potrafi): wykorzystywać rysunek oraz szkicowanie do zapisu koncepcji, idei i pomysłów przy projektowaniu graficznych komunikatów wizualnych; włączyć różnorodne jakości artystyczne do tworzenia określonego efektu i zrozumiałego przez odbiorcę graficznego komunikatu wizualnego; świadomie łączyć tradycyjne i współczesne techniki projektowania graficznego, od manualnych do technik wykorzystujących nowoczesne oprogramowanie komputerowe do tworzenia obrazów graficznych; samodzielnie zdobywać wiedzę z zakresu projektowania graficznego i rozwijać umiejętności badawcze, kierując się wskazówkami opiekuna kierunkowego.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): rozwoju własnej osobowości twórczej jako świadomego projektanta grafika; rozwijania wrażliwości estetycznej, dbania o ochronę zabytków kultury wizualnej i z zakresu projektowania graficznego.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

21. Projektowanie graficzne III

Cel kształcenia: przyswojenie podstaw kształtowania komunikatu graficznego oraz sposobów w jaki każda decyzja projektowa przekłada się na budowanie konkretnego znaczenia. Dobór środków graficznych, takie jak kolor, kompozycja, rytm, typografia, ilustracja, zdjęcie, obraz itp. tak, żeby podporządkowywać je zamierzonemu przekazowi wizualnemu. Przyswojenie umiejętności rozwiązywania stawianych problemów graficznych z zakresu komunikacji wizualnej, a także analizy komunikatów graficznych. Uświadomienie relacji między formą a znaczeniem, nauka jej celowego wykorzystywania, a także umożliwienie zgromadzenia podstawowych narzędzi projektowych, które można stosować w praktyce zawodowej. W miarę pokonywania kolejnych etapów kształcenia, następuje realizacja tematów od prostszych ćwiczeń kompozycyjnych po budowanie bardziej złożonych komunikatów wizualnych. Indywidualizowanie konkretnych zadań, dzięki czemu kształtuje się świadomą postawę projektanta i artysty, z pełną odpowiedzialnością stosując konwencje wizualne współczesne i historyczne. Jednocześnie jest przyswajana wiedza z zakresu podstaw teorii semantycznych, w obszarze przydatnym w projektowaniu wraz z elementami historii grafiki projektowej i komunikacji wizualnej.

Treści merytoryczne: zapoznanie z zasadami projektowania graficznego, możliwościami zastosowania różnorodnych technik do kreacji komunikatu wizualnego, takich jak: ilustracja, fotografia, collage, kompozycja typograficzna oraz analiza cech oraz rodzaju oddziaływania na widza. Zdobywanie umiejętności budowania złożonych form graficznych o zrozumiałym i czytelnym dla odbiorcy komunikacie wizualnym przy zastosowaniu różnorodnych technik tworzenia obrazu szczególnie przez zastosowanie ilustracji cyfrowej. Zdobywanie umiejętności metod konstruowania

czytelno przekazu graficzno-wizualnego, przy zastosowaniu zaawansowanych technik i możliwości specjalistycznego oprogramowania komputerowego typu Adobe Indesign.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): specyfikę i unikalne własności poszczególnych technik artystycznych wykorzystywanych do tworzenia zrozumiałych komunikatów graficznych; style w sztuce, przemiany w sztuce współczesnej związane z komunikacją wizualną i projektowaniem graficznym; powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami projektowania graficznego oraz komunikacji wizualnej.

Umiejętności (potrafi): posługiwać się zróżnicowanymi środkami artystycznymi w procesie transponowania przekazu werbalnego na czytelny i zrozumiały graficzny komunikat wizualny; obserwować i syntezywać różnorodne doświadczenia i zjawiska otaczającej rzeczywistości w realizowanych zadaniach i pracach z zakresu grafiki projektowej i komunikacji wizualnej; posługiwać się podstawowymi narzędziami rejestracji i przetwarzania obrazów cyfrowych, szczególnie oprogramowaniem do tworzenia grafiki projektowej.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uczenia się przez całe życie, ze szczególnym uwzględnieniem dynamicznie rozwijającej się dziedziny projektowania graficznego; dokonywania samooceny swojej twórczości graficzno-projektowej i konstruktywnej krytyki prac z zakresu projektowania graficznego i komunikacji wizualnej realizowanych przez inne osoby.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

22. Projektowanie graficzne IV

Cel kształcenia: przyswojenie podstaw kształtowania komunikatu graficznego oraz sposobów w jaki każda decyzja projektowa przekłada się na budowanie konkretnego znaczenia. Dobór środków graficznych, takie jak kolor, kompozycja, rytm, typografia, ilustracja, zdjęcie, obraz itp. tak, żeby podporządkowywać je zamierzonemu przekazowi wizualnemu. Przystwojenie umiejętności rozwiązywania stawianych problemów graficznych z zakresu komunikacji wizualnej, a także analizy komunikatów graficznych. Uświadomienie relacji między formą a znaczeniem, nauka jej celowego wykorzystywania, a także umożliwienie zgromadzenia podstawowych narzędzi projektowych, które można stosować w praktyce zawodowej. W miarę pokonywania kolejnych etapów kształcenia, następuje realizacja tematów od prostszych ćwiczeń kompozycyjnych po budowanie bardziej złożonych komunikatów wizualnych. Indywidualizowanie konkretnych zadań, dzięki czemu kształtuje się świadomą postawę projektanta i artysty, z pełną odpowiedzialnością stosując konwencje wizualne współczesne i historyczne. Jednocześnie jest przyswajana wiedza z zakresu podstaw teorii semantycznych, w obszarze przydatnym w projektowaniu wraz z elementami historii grafiki projektowej i komunikacji wizualnej.

Treści merytoryczne: zapoznanie z zaawansowanymi zasadami projektowania graficznego; badanie zaawansowanych komunikatów wizualnych, takich jak plakaty, moving posters, reklamy, logotypy, zachodzących relacji między obrazem a komunikatem typograficznym, formą i kolorem a reakcjami psychologicznymi odbiorców. Zdobywanie umiejętności budowania atrakcyjnych dla widza komunikatów wizualnych, takich jak plakat, reklama prasowa, logotyp i inne formy graficzne. Zdobywanie umiejętności metod konstruowania zaawansowanych i złożonych form komunikacyjnych, takich jak systemy graficzne i identyfikacje wizualne przy zastosowaniu technik mieszanych oraz oprogramowania komputerowego.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): podstawowe metody analizy i interpretacji różnych wytworów kultury komunikacji wizualnej właściwe dla wybranych tradycji, teorii lub szkół badawczych w zakresie projektowania graficznego; tendencje rozwojowe współczesnej sztuki w zakresie projektowania graficznego, oraz publikacje z nimi związane; przemiany artystyczne w dziejach sztuki.

Umiejętności (potrafi): tworzyć i realizować własne koncepcje z zakresu projektowania graficznego oraz dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia; świadomie i celowo posługiwać się narzędziami warsztatu plastycznego w przestrzeni projektowania graficznego i komunikacji

wizualnej; podejmować samodzielne decyzje dotyczące kreacji i kształtowania graficznych komunikatów wizualnych zgodnie z własnymi emocjami, intuicją i wyobraźnią; wykorzystać poznany warsztat artystyczny jako źródło inspiracji do własnej pracy twórczej w obszarze projektowania graficznego i form wyrazu z nim związanych, umożliwiającą ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę; rozpoznać różne rodzaje dzieł komunikacji wizualnej i grafiki projektowej dawnej i współczesnej, poprawnie je opisywać, analizować i interpretować pod względem stylistycznym i ikonograficznym z zastosowaniem typowych metod w celu określenia ich znaczeń, oddziaływania społecznego, miejsca w procesie kulturowym; stosować formy zachowań związane z publicznymi wystąpieniami, prezentującymi własne dokonania z zakresu projektowania graficznego oraz komunikacji wizualnej.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): samodzielnego i niezależnego podejmowania się realizacji tematów i zagadnień grafiki projektowej oraz form pokrewnych, oraz interpretowania skończonego komunikatu wizualnego; stosowania zdolności i umiejętności kreatywnego myślenia w pracy twórczej do wykreowania unikatowego komunikatu wizualnego; odpowiedzialnego, kompetentnego zachowania w trakcie publicznej prezentacji własnych dokonań z zakresu projektowania graficznego.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

23. Podstawy kompozycji i liternictwa I

Cel kształcenia: przygotowanie do samodzielnej pracy w dalszych etapach edukacji artystycznej w zakresie sztuk plastycznych w oparciu o podstawy wiedzy i umiejętności o kompozycji i liternictwie. Przygotowanie do świadomego posługiwania się językiem plastycznym w sztukach wizualnych w zakresie formy, koloru i szeroko rozumianej kompozycji. Przygotowanie do rzetelnego, świadomego wykorzystania klasycznego i nowoczesnego warsztatu, technologii w liternictwie, w tym również jako preludeum do działań w zakresie typografii i projektowania graficznego. Przekazanie szerokiej wiedzy o literze, podstawowym budulcu tekstu, o zasadach rządzących najlepszym wykorzystaniem litery.

Treści merytoryczne: formaty standardowe i niestandardowe; narzędzia, materiały, technologie; krótka historia pisma. Historia pisma alfabetycznego. Podstawowe pojęcia w typografii. Typologia, systematyka i charakterystyka krojów i odmian pism. Liternictwo narzędziowe charakterystyka, technika, zastosowanie. Ćwiczenia wstępne. Podstawowe pojęcia w liternictwie. Wysokość znaku, szerokość znaku, światło, interlinia, szarość tekstu. Podstawowa anatomia litery. Przygotowanie własnych narzędzi do liternictwa. Ćwiczenia kompozycyjne w oparciu o literę narzędziową. Ćwiczenia w zakresie powiązania formy i treści w prostych i złożonych kompozycjach literniczych. Interpretacja graficzna pojęć prostych i abstrakcyjnych. Liternictwo autorskie. Praktyczne wykorzystanie liternictwa w projektach. Layout w projektach i składzie. Układ typograficzny w relacji z innymi elementami składu (ilustracja, fotografia). Rodzaje kompozycji. Proste ćwiczenia indywidualne i zespołowe.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): problematykę dotyczącą realizacji prac w zakresie kompozycji i liternictwa oraz znajomości środków ekspresji; specyfikę i unikalne własności poszczególnych technik artystycznych tradycyjnych i cyfrowych; podstawowe pojęcia w zakresie identyfikacji i opisu rodzajów kompozycji; podstawowe pojęcia w zakresie liternictwa i typografii; zalecaną literaturę i zasoby internetowe dotyczące przedmiotu; podstawowe style pisma, rozwój pisma i historyczne uwarunkowania jego cech; przemiany artystyczne w dziejach sztuki w zakresie kompozycji; ogólną wiedzę w zakresie technik i technologii artystycznych; autonomię i własności języka wizualnego w przedmiotowym zakresie.

Umiejętności (potrafi): realizować własne koncepcje plastyczne/projektowe, dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia; budować proste kompozycje na płaszczyźnie i oraz posługiwać się w tym celu środkami wyrazu plastycznego i odpowiednim warsztatem technologicznym; zbudować znak literniczy i opisać jego konstrukcję; skonstruować prosty tekst

literniczy na bazie własnego projektu i tematu zadanego przez wykładowcę; wykorzystać kreatywnie poznane techniki/technologie.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uruchomienia kreatywnej postawy twórczej w oparciu o wiedzę, umiejętności i własny potencjał; opisanie i przedstawienie własnego dzieła/projektu/koncepcji w grupie i w obecności wykładowcy; rozwijania osobowości twórczej i identyfikowania oraz wykorzystywania własnych predyspozycji; krytycznego odniesienia się do własnej pracy w samoocenie i podstawowej analizie; zaprezentowania własnych dokonań/prac/projektów i dobierania odpowiednich środków/technologii; dyskusowania na temat własnych projektów/realizacji i realizacji innych autorów.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

24. Podstawy kompozycji i liternictwa II/ Foundations of Composition and Lettering II

Cel kształcenia: przygotowanie do samodzielnej pracy w dalszych etapach edukacji artystycznej w zakresie sztuk plastycznych w oparciu o podstawy wiedzy o kompozycji i liternictwie. Przygotowanie do świadomego posługiwania się językiem plastycznym w sztukach wizualnych, w tym w zakresie formy, koloru i szeroko rozumianej kompozycji. Przygotowanie do rzetelnego, świadomego wykorzystania klasycznego i nowoczesnego warsztatu, technologii w liternictwie, w tym również jako preludeum do działań w zakresie typografii i projektowania graficznego. Przekazanie możliwie najszerszej wiedzy o literze, podstawowym budulcu tekstu, o zasadach rządzących najlepszym wykorzystaniem litery. Przygotowanie do tworzenia znaku graficznego, projektowania własnego znaku literniczego, kroju pisma, autonomicznej pracy literniczej. Przygotowanie do świadomego stosowania zasad kompozycji we wszystkich dziedzinach sztuki.

Treści merytoryczne: tworzenie/konstruowanie autorskich narzędzi do liternictwa i kaligrafii; ćwiczenia w graficznej interpretacji pojęć (w tym abstrakcyjnych). Graficzna interpretacja tekstu; ćwiczenia w zakresie kompozycji na płaszczyźnie i prostej kompozycji trójwymiarowej; ćwiczenia w zakresie wykonywania homogenicznego, zwarteo zestawu literniczego w oparciu o wiedzę i umiejętności nabyte w pierwszym semestrze; opracowanie graficzne elementów identyfikacji wizualnej w oparciu o pismo odręczne; digitalizacja liternictwa i kompozycje realizowane za pomocą mediów klasycznych i cyfrowych.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): problematykę zawartą w literaturze przedmiotu i materiałach źródłowych; specyfikę i unikalne podstawowe własności rodzajów kompozycji; podstawowe pojęcia plastyczne; rozpoznaje techniki w zakresie sztuk wizualnych; techniki i technologie w celu zmaksymalizowania efektu zamierzenia plastycznego/wizualnego; rozwój pisma i historyczne uwarunkowania jego cech; techniki przynależne okresom w historii sztuki; podstawową wiedzę w zakresie terminologii języka plastycznego/wizualnego; potencjał mediów i świadomie je wybiera w realizacji prac w zakresie sztuk wizualnych; ogólną wiedzę w zakresie technik i technologii artystycznych; autonomię i własności języka wizualnego; tendencje w obszarze projektowania i typografii, z uwzględnieniem dążeń artystów do łamania konwencji.

Umiejętności (potrafi): samodzielnie zrealizować zamierzenie twórcze w oparciu o wiedzę i umiejętności warsztatowe oraz jest przygotowany do samodzielnej pracy, zarówno koncepcyjnej, jak i konsekwentnego wykonania pracy w wybranych technikach; przygotować warsztat pracy w zakresie przedmiotu, aby efektywnie wykorzystać technologie, materiały i narzędzia z uwzględnieniem ergonomii i komfortu pracy; wykorzystać warsztat w podstawowym zakresie i świadomie wykorzystuje media, by uzyskać zamierzony efekt; werbalizować zamysł twórczy i argumentować zastosowanie konkretnych materiałów, narzędzi i technik w celu realizacji ćwiczenia/projektu; zidentyfikować/wybrać/stworzyć i zastosować środki plastyczne w celu maksymalizacji oddziaływania na odbiorcę i zintensyfikowania ekspresji przekazu; wykorzystać poznane techniki, wypracowany sposób myślenia i świadomości wizualnej oraz dokonywać selektywnego wyboru najwartościowszych rozwiązań w dalszym rozwoju artystycznym; samodzielnie opracować koncepcję/koncepcje projektu (dzieła) na bazie narzuconego tematu

ćwiczenia, jak również, wychodzi z samodzielnej inicjatywą wykonania dzieła; zaplanować cały proces twórczy bez ingerencji osób trzecich; w sposób przekonujący i uzasadniony obronić koncepcję i/lub dzieło, używając argumentów świadczących o jego dojrzałości, wiedzy i umiejętnościach; krytycznie odnieść się do swego dzieła i zmodyfikować postawę czy koncepcję; rejestrować, dokumentować i udostępniać ćwiczenia/prace/dzieła; wykorzystać techniki cyfrowe w celu wzbogacenia prezentacji bądź wzbogacenia wartości wizualnych i kreatywnych, potrafi nawiązać dialog z dziełami innych twórców.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): doskonalenia umiejętności koncipowania i warsztatu przez okres edukacji i samodzielnej pracy; konfrontacji ze sztuką czasów minionych i sztuką współczesną; gromadzenia cennych materiałów dydaktycznych, prezentowania kreatywnej, aktywnej postawy twórczej, czerpiąc ze wzorów uznanych za najlepsze i dokonywania ścisłego rozróżnienia pomiędzy inspiracją a naśladownictwem, epigonizmem; respektowania praw autorskich i nieingerowania w dzieła opatrzone prawem autorskim, zarejestrowanych, opatentowanych wzorów; ciągłego rozwoju, poszerzania horyzontów również w interakcji z innymi osobami z otoczenia akademickiego: studentami/pracownikami naukowo-dydaktycznymi i osobami będącymi odbiorcami dzieła; odbioru opinii innych oraz dokonania czasem przewartościowania własnych poglądów; przyjęcia konstruktywnej krytyki i zdolny do samokrytyki wiodącej do progresu.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

25. Fotografia I

Cel kształcenia: rozwinięcie wiedzy na temat specyfiki fotografii. Poznanie podstawowych technik i technologii związanych z realizacją prac fotograficznych – te bezpośrednio powiązane z narzędziem jakim jest aparat fotograficzny i te związane z oprogramowaniem służącym do cyfrowej obróbki obrazu. Zapoznanie z technologicznym aspektem historii fotografii. Cele kształcenia w semestrze 2 mają charakter przygotowawczy w kierunku samodzielnego i świadomego wykorzystania języka fotografii w szerszych praktykach artystycznych.

Treści merytoryczne: technologiczna historia fotografii – jak zmieniało się narzędzie od początku jego istnienia do dziś; Konstrukcja współczesnych aparatów fotograficznych – jakie aspekty fotografii możemy kontrolować?; Obiektyw, kreatywne wykorzystanie zróżnicowanych ogniskowych; Podstawy ekspozycji - czas naświetlania, przesłona, czułość; Klucze tonalne – wysoki, średni, niski; Zatrzymanie vs. Rozmycie ruchu; Podstawy obróbki plików RAW.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): technologiczną specyfikę fotografii i celnie umiejscawia ją w historycznym rysie sztuki; charakterystyczne aspekty pracy z fotografią; różnice między podstawowymi elementami ekspozycji fotograficznej; znaczenie historycznych technik fotograficznych w kontekście współczesnych sposobów obrazowania.

Umiejętności (potrafi): dobrać czas naświetlania, czułość i przesłonę; w kreatywny sposób wykorzystać technologię, charakterystykę obiektywu fotograficznego; biegłe posługiwać się aparatem fotograficznym; wywołać plik raw, dokonując uprzednio korekty ekspozycji w oparciu o histogram; w klarowny sposób opowiadać o wybranych zagadnieniach z historii fotografii w relacji do swoich realizacji.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): poszerzania wiedzy dotyczącej technik fotografowania z wykorzystaniem charakterystyki używanych obiektywów i kreatywnego podejścia do ekspozycji; doskonalenia warsztatu w zakresie cyfrowej obróbki obrazów fotograficznych; prezentacji wykonanych przez siebie fotografii, opowiadając o technicznych aspektach wykonanej pracy.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

26. Fotografia II

Cel kształcenia: rozwinięcie wiedzy na temat specyfiki oświetlenia w fotografii. Poznanie podstawowych technik i technologii związanych z realizacją prac fotograficznych w studio – z wykorzystaniem oświetlenia ciągłego i błyskowego. Poznanie zaawansowanych technik cyfrowej

obróbki obrazu ze szczególnym naciskiem na wykorzystanie masek i kanałów na potrzeby retuszu w portrecie. Zapoznanie z rysem historycznym portretu w fotografii – od pierwszych portretów wykonywanych w technice dagerotypii po współczesne formy nawiązujące do fotografii reklamowej oraz roli portretu w fotografii reporterskiej i dokumentalnej.

Treści merytoryczne: technika pracy w studiu w procesie tworzenia portretu fotograficznego; Podstawowe techniki oświetleniowe – oświetlenie ciągłe; Podstawowe techniki oświetleniowe – oświetlenie błyskowe i modyfikatory modelujące światło; Portret w świetle zastanym; Wstęp do fotografii dokumentalnej i reporterskiej; Rys historyczny portretu w fotografii; Techniki retuszerskie z wykorzystaniem programu Adobe Photoshop; Kanały i maski oraz ich wykorzystanie w edycji tła, retuszu i wyostrażaniu selektywnym.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): specyfikę zagadnienia portretu w fotografii i celnie umiejscawia ją w historycznym rysie sztuki; charakterystyczne aspekty pracy w obszarze fotografii portretowej o charakterze kreatywnym jak i dokumentalnym; różnice między sposobami oświetlania portretu; podstawowe sposoby wykorzystania oświetlenia ciągłego, błyskowego jak i światła naturalnego w modelowaniu fotografii portretowej; znaczenie historii portretu fotograficznego w kontekście współczesnych sposobów obrazowania.

Umiejętności (potrafi): zaplanować i zrealizować portret według własnej koncepcji; rozpoznać charakterystyczne realizacje portretowe z historii fotografii i wykorzystać je jako inspiracje w tworzeniu własnych koncepcji; posługiwać się w sposób kreatywny technikami oświetleniowymi; w kreatywny sposób wykorzystać technologię cyfrową w obróbce obrazu, by realizować unikatowe portrety fotograficzne; wykorzystywać maski i kanały fotografii w procesie retuszu; posługiwać się zróżnicowanymi narzędziami oświetleniowymi.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): poszerzania wiedzy dotyczącej technik fotografowania z wykorzystaniem zróżnicowanych technik oświetleniowych; doskonalenia warsztatu w zakresie cyfrowej obróbki obrazów fotograficznych.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady i ćwiczenia.

27. Fotografia III

Cel kształcenia: poznanie zaawansowanych technik w fotografii cyfrowej, w tym technik reprodukcyjnych 2D oraz fotografii obiektów 3D. Doskonalenie umiejętności związanych z pracą w studio fotograficznym. Nauka tworzenia kompozytów fotograficznych polegających na uzyskiwaniu ostrości składanej, jak i powiększaniu rozdzielczości obrazu metodą gigapanoram. Zapoznanie z rysem historycznym krajobrazu w fotografii – ze szczególnym uwzględnieniem realizacji grupy f64, fotografów związanych z ruchem New Topographics oraz Szkoły Düsseldorfskiej. W efekcie fotografia zostanie umiejscowiona w obszarze sztuki współczesnej, łącząc nowe możliwości związane z cyfrowymi technikami obrazowania z kluczowymi koncepcjami, które rezonują w najnowszych fotograficznych trendach.

Treści merytoryczne: zaawansowane techniki pracy w studiu w procesie fotografowania obiektów 3D – składanie ostrości; techniki reprodukcji materiałów płaskich; tworzenie gigapanoram – metoda Brenizera; rys historyczny krajobrazu w fotografii ze szczególnym uwzględnieniem trendów XX i XXI wieku; fotografia zaangażowana społecznie – krajobraz jako sposób opowiadania o świecie; rola fotografii cyfrowej w sztuce współczesnej.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): specyfikę zagadnienia krajobrazu w fotografii i celnie umiejscawia ją w historycznym rysie sztuki; charakterystyczne aspekty pracy w obszarze fotografii cyfrowej o charakterze kreatywnym jak i dokumentalnym; zalecaną literaturę; problem, że warstwa obrazowa i warstwa konceptualna są elementami składowymi każdej fotografii; wpływ innowacji technologicznych na sposoby obrazowania fotograficznego oraz jego warstwę znaczeniową.

Umiejętności (potrafi): zaplanować i zrealizować fotografię według własnej koncepcji; rozpoznać charakterystyczne realizacje z historii fotografii i wykorzystuje je jako inspiracje w tworzeniu

własnych koncepcji; posługiwać się w sposób kreatywny technikami oświetleniowymi; w kreatywny sposób wykorzystać technologię cyfrową w obróbce obrazu, by realizować unikatowe portrety fotograficzne; wykorzystywać wizualne inspiracje z historii fotografii oraz uwspółcześniać ją za pomocą wykorzystania technologii cyfrowej posługiwać się metodą Brenizera (gigapanoram). *Kompetencje społeczne (jest gotów do)*: samodzielnej realizacji zadań fotograficznych w tym pracy w studio; samodzielnej pracy nad cyfrową obróbką prac fotograficznych; wykorzystywania warsztatu technicznego oraz wiedzy teoretycznej do krytycznej interpretacji skończonych prac fotograficznych.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady i ćwiczenia.

28. Fotografia IV

Cel kształcenia: utrwalenie poznanych w uprzednich semestrach technik i teorii fotograficznych. Realizacja i zarządzanie długofalowymi projektami dokumentalnymi lub nawiązującymi do dokumentu oraz poznanie alternatywnych form prezentacji w fotografii artystycznej w oparciu o sylwetki ważnych twórczyń i twórców współczesnej fotografii.

Treści merytoryczne: dokument i reportaż – praca fotografa a zaangażowanie społeczne; fotografia dokumentalna a kreacja – najnowsze trendy w fotografii artystycznej; długofalowe projekty fotograficzne – organizacja pracy; sposoby konstruowania wystaw fotograficznych i inne metody prezentacji prac; Sylwetki współczesnych artystek i artystów posługujących się fotografią – omówienie technik i sposobów działania.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): specyfikę technik i teorii współczesnej fotografii i celnie umiejscawia ją w relacji do innych mediów i działalności artystycznych; charakterystyczne aspekty pracy w obszarze fotografii cyfrowej o charakterze kreatywnym jak i dokumentalnym; w funkcjonalny sposób wykorzystanie zalecanej literatury; w jaki sposób posługiwać się treściami teoretycznymi w procesie rozwijania długofalowych projektów fotograficznych; problem, że warstwa obrazowa i warstwa konceptualna są elementami składowymi każdej fotografii; wpływ innowacji technologicznych na sposoby obrazowania fotograficznego oraz jego warstwę znaczeniową.

Umiejętności (potrafi): zaplanować i zrealizować fotografie według własnej koncepcji; rozpoznać charakterystyczne realizacje z historii fotografii i wykorzystać je jako inspiracje w tworzeniu własnych koncepcji; posługiwać się językiem fotografii dokumentalnej oraz reportażu, jak i przełamywać konwencje w akcie fotograficznej kreacji; w kreatywny sposób wykorzystać technologię cyfrową w obróbce obrazu, by realizować unikatowe portrety fotograficzne.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): samodzielnej realizacji złożonych zadań fotograficznych; samodzielnej pracy nad cyfrową obróbką prac fotograficznych; wykorzystywania warsztatu technicznego oraz wiedzy teoretycznej do krytycznej interpretacji skończonych prac fotograficznych.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady i ćwiczenia.

29. Struktury wizualne I

Cel kształcenia: zaznajomienie z możliwościami niewerbalnego przekazu opartego na komunikacie wizualnym oraz sposobami wykorzystania różnych, niekonwencjonalnych środków języka plastycznego w budowaniu własnej kreacji artystycznej.

Treści merytoryczne: filozofowanie obrazem za pomocą działań twórczych odpowiadających indywidualnym fascynacjom artystycznym. Analiza zjawisk w sztuce współczesnej pozostających w bezpośredniej korelacji z przestrzenią społeczną. Zasady tworzenia własnych kreacji artystycznych ze świadomym wykorzystaniem umiejętności z zakresu budowania komunikatu wizualnego. Kreowanie własnych przekazów wizualnych podporządkowanych założonym treściom. Praktyczne zastosowanie wiadomości z zakresu kompozycji, teorii barw, psychologii widzenia.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): znaczenie sztuki w systemie rozumienia mechanizmów społecznych i miejsca człowieka we współczesnym świecie; siłę i wagę komunikatu wizualnego.

Umiejętności (potrafi): w świadomy sposób korzystać z zabiegów wizualnych na płaszczyźnie i w przestrzeni; dostrzec możliwości niekonwencjonalnych środków wyrazu artystycznego i zastosować je w procesie kreacji; wielopłaszczyznowo analizować przestrzeń społeczną i relacjonować swoje refleksje za pomocą dzieła artystycznego; samodzielnie i świadomie posługiwać się podstawowymi pojęciami określającymi specyfikę i charakter komunikatu wizualnego.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): samodzielnej pracy twórczej i czynnego uczestnictwa w społecznych aktywnościach artystycznych; uświadomienia sobie wagę i miejsca sztuki w przestrzeni społecznej i jest gotów tworzyć i uczestniczyć w społecznych działaniach artystycznych.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady i ćwiczenia.

30. Struktury wizualne II

Cel kształcenia: zdobycie umiejętności swobodnego posługiwania się przekazem niewerbalnym opartym na komunikacie wizualnym. Uzyskanie biegłości w wykorzystywaniu różnych, niekonwencjonalnych środków języka plastycznego w budowaniu własnej kreacji artystycznej.

Treści merytoryczne: tworzenie własnych komunikatów wizualnych zgodnych z indywidualnymi fascynacjami. Analiza kodów symbolicznych i znaczeniowych w odniesieniu do wnikliwie obserwowanej rzeczywistości. Świadome posługiwanie się znakiem i symbolem w procesie twórczej kreacji. Wykorzystanie w działaniu twórczym świadomej obserwacji i analizy zjawisk społecznych. Wizualizacja elementów dyskursu społecznego z uwzględnieniem rozważań krytycznych i spekulatywnych.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): znaczenie sztuki w systemie rozumienia mechanizmów społecznych i miejsca człowieka we współczesnym świecie; siłę i wagę komunikatu wizualnego; pojęcia i problematykę dotyczącą budowy utworów wizualnych.

Umiejętności (potrafi): w świadomy sposób stworzyć dzieło, korzystając z zabiegów wizualnych na płaszczyźnie i w przestrzeni; dostrzec niezwykłość otaczającej nas rzeczywistości i nadawać jej elementom wyrazu symbolicznego; korzystać z niekonwencjonalnych środków wyrazu artystycznego i zastosować je w procesie kreacji na drodze poszukiwań, odkrywania i eksperymentu artystycznego; wielopłaszczyznowo analizować przestrzeń społeczną i relacjonować swoje refleksje za pomocą dzieła artystycznego, posługując się znakiem i symbolem; samodzielnie i świadomie posługiwać się podstawowymi pojęciami określającymi specyfikę i charakter komunikatu wizualnego; indywidualnie odnieść się do stawianych problemów, przełamując zastane schematy.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): samodzielnej pracy twórczej i czynnego uczestnictwa w społecznych aktywnościach artystycznych, wykazując zaangażowaną, kreatywną postawę; krytycznej analizy zjawisk artystycznych; uświadomienia sobie wagi i miejsca sztuki w przestrzeni społecznej i jest gotów tworzyć i uczestniczyć w społecznych działaniach artystycznych, wyzwalając w innych inwencję twórczą.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady i ćwiczenia.

31. Intermedia I

Cel kształcenia: rozwijanie twórczych dyspozycji w obszarze działań intermedialnych wytyczonych przez wielozmysłowe oddziaływanie z szerokim wykorzystaniem technik multimedialnych służących rejestracji i kreacji. Ważnym celem jest również nabywanie doświadczeń zdobywanych podczas realizacji ćwiczeń o charakterze konceptualnym, kontekstualnym, związanych z działaniami w czasie oraz działaniami w określonej przestrzeni, jak też pozyskiwanie wiedzy w tym zakresie.

Treści merytoryczne:

Ćwiczenia: 1. Realizowanie zadania pod tytułem Kolekcja znaczeń - budowanie dziewięciu znaczeń dowolnie wybranego przedmiotu. Badanie potencjału przedmiotu jako przekaźnika treści powstałych w zależności od kontekstu, relacji do samego siebie, miejsca, innego przedmiotu, ciała ludzkiego. Dokumentowanie tych znaczeń za pomocą fotografii. 2. Projekt koncepcyjny ingerencji w dowolnie wybranej przestrzeni/naruszenia przestrzeni. Prowadzenie dialogu z przestrzenią na poziomie znaczeniowym bądź strukturalnym wybranej przestrzeni. Forma – fotomontaż. 3. Konstruowanie instalacji – dobór odpowiednich środków i materiałów (w tym mających oddziaływanie wielozmysłowe) dla trafnego, ciekawego i indywidualnego wyrażenia tematu. 4. Budowanie inscenizowanego obrazu jako specyficznej formy instalacji, której efektem finalnym jest cykl fotografii – faza koncepcyjno-projektowa. 5. Realizowanie zadania Przedmiot sztuki znaleziony polegającego na obserwacji otoczenia i wyłonieniu jakiegoś obiektu, formy czy sytuacji, która nie powstała z inicjatywy artystycznej, jednak ze względu na swoją specyfikę mogłaby być postrzegana jako dzieło artystyczne. Dokumentacja fotograficzna. W pierwszym semestrze przede wszystkim będzie kładziony nacisk na koncepcyjną stronę podejmowanych zadań w zakresie ideowym, materiałowym oraz przestrzennym.

Wykłady: omawianie tematów związanych z treścią ćwiczeń jak: instalacja; foto-instalacja; auto-kreacja; video i video-instalacja (Nam June Paik, Bill Viola); ingerencje artystyczne w przestrzeni jako specyficzna odmiana instalacji (LandArt); M. Duchamp – Ojciec Sztuki Współczesnej; rozwój sztuki instalacji od Dadaizmu po współczesność; omawianie aktualnych wydarzeń artystycznych dziejących się w kraju i na świecie.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): specyficzną problematykę przedmiotu Intermedia, taką jak: instalacja, ingerencja, działanie efemeryczne definiowane czasem i przestrzenią; rozwój historyczny Intermediów i rozumie ich znaczenie w rozwoju sztuk plastycznych; ogólną wiedzę w zakresie bogactwa środków wyrazu artystycznego, mających oddziaływanie wielozmysłowe o charakterze konceptualnym i kontekstualnym, zawierających się w specyfice Intermediów.

Umiejętności (potrafi): realizować w stopniu podstawowym koncepcje artystyczne; dokonać wyboru w zakresie rodzaju użytego medium potrzebnego do realizacji prac artystycznych o wielozmysłowym oddziaływaniu; łączyć w stopniu podstawowym różnego rodzaju środki artystyczne w procesie powstawania celowego przekazu.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uświadamiania sobie własnego potencjału twórczego i potrzebę jego doskonalenia i rozwijania; uświadamiania sobie własnej odrębności i możliwości indywidualnego podejścia do zjawisk związanych z aspektami społeczno-kulturowymi.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady i ćwiczenia.

32. Intermedia II

Cel kształcenia: rozwijanie twórczych dyspozycji w obszarze działań intermedialnych wytyczonych przez wielozmysłowe oddziaływanie z szerokim wykorzystaniem technik multimedialnych służących rejestracji i kreacji. Ważnym celem jest również nabywanie doświadczeń zdobywanych podczas realizacji ćwiczeń o charakterze konceptualnym, kontekstualnym, związanych z działaniami w czasie oraz działaniami w określonej przestrzeni, jak również pozyskiwanie wiedzy w tym zakresie.

Treści merytoryczne:

Ćwiczenia: 1. Budowanie inscenizowanego obrazu, na zadany temat jako specyficznej formy instalacji, której efektem finalnym jest cykl fotografii – realizacja końcowa. 2. Ingerencja w przestrzeni rzeczywistej – prowadzenie dialogu z przestrzenią na poziomie znaczeniowym bądź strukturalnym wybranej przestrzeni. 3. Realizacja na zadany temat krótkiej formy wideo – wprowadzanie obrazu ruchomego jako specyficznego przekaźnika treści ideowych. 4. Realizowanie zadania Przedmiot sztuki znaleziony polegającego na obserwacji otoczenia i wyłonieniu jakiegoś obiektu, formy czy sytuacji, która nie powstała z inicjatywy artystycznej,

jednak ze względu na swoją specyfikę mogłaby być postrzegana jako dzieło artystyczne. Dokumentacja fotograficzna. 5. Zorganizowanie grupowych akcji plastycznych mających charakter ingerencyjno-interwencyjny.

Wykłady: przegląd polskiej sceny artystycznej od lat 50-tych do czasów współczesnych budowanej przez artystów, których sztukę można określić jako intermedialną; projekcje filmów z zakresu tematyki prowadzonych wykładów; omawianie aktualnych wydarzeń artystycznych dziejących się w kraju i na świecie.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): poszerzoną wiedzę w zakresie zagadnień poruszanych w ramach specyfiki przedmiotu Intermedia takich jak: instalacja, ingerencja, działanie efemeryczne definiowane czasem i przestrzenią; wiedzę dotyczącą działań artystów polskich w obszarze sztuki, który można określić jako intermedialny; środki wyrazu artystycznego mające oddziaływanie wielozmysłowe o charakterze konceptualnym i kontekstualnym, zawierające się w specyfice Intermediów.

Umiejętności (potrafi): realizować własne koncepcje artystyczne dla wyrażenia treści ideowych; dokonać wyboru w zakresie rodzaju użytego medium dla pełnego, wielozmysłowego oddziaływania; łączyć różnego rodzaju środki artystyczne w procesie powstawania celowego przekazu wizualnego; świadomie i adekwatnie dobierać środki wyrazu artystycznego do kreacji będącej świadomą, indywidualną wypowiedzią myśli, uczuć i postaw.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uświadamiania sobie własnego potencjału twórczego, potrzeby jego doskonalenia i rozwijania; uświadomienia sobie własnej odrębności i możliwości indywidualnego podejścia do zjawisk związanych z aspektami społeczno-kulturowymi.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady i ćwiczenia.

33. Multimedia I

Cel kształcenia: opanowanie wiedzy i poszerzonych umiejętności w zakresie pracy z cyfrowym materiałem filmowym. Wprowadzenie w zasady konstruowania filmu animowanego przy użyciu programów wspomagających animację 2D.

Treści merytoryczne: doskonalenie umiejętności montażu nieliniowego z wykorzystaniem samodzielnie rejestrowanych materiałów wideo i konstruowania wypowiedzi medialnej na podstawie wybranego utworu muzycznego. Przybliżenie etapów pracy nad projektem o wysokim stopniu trudności, jakim jest teledysk i autorski film animowany: ćwiczenie 1. „Teledysk – montaż” – HD stereo. Restrykcje: a. nie mniej niż 120 sek., b. autorski materiał wideo, c. ścieżka dźwiękowa wolna od praw autorskich; ćwiczenie 2. „Film jednonominutowy” – 60 sek. HD stereo. Restrykcje: a. równo 60 sek. (wprowadzenie rygoru realizacji medialnej), b. wybrane techniki animacji: animacja poklatkowa, animacja wspomagana cyfrowo 2D, wideo, c. ścieżka dźwiękowa wolna od praw autorskich.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): rozszerzoną problematykę dotyczącą pracy z cyfrowym materiałem filmowym za pomocą programów do montażu i obróbki cyfrowych materiałów wideo; podstawowe zasady konstruowania komunikatu medialnego jakim jest teledysk; zasady konstruowania animacji 2D przy użyciu programów wspomagających; podstawowe pojęcia i definicje w zakresie technologii multimedialnych.

Umiejętności (potrafi): w stopniu podstawowym wykorzystać sprzęt i oprogramowanie do stworzenia animacji poklatkowej; świadomie dobrać stylistykę i środki formalne w celu realizacji autorskiej animacji według zamierzonego efektu artystycznego.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): samodzielnego organizowania pracy związanej z własnym rozwojem artystycznym; współpracy w małym zespole realizacyjnym.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

34. Multimedia II

Cel kształcenia: opanowanie wiedzy i podstawowych umiejętności w zakresie pracy z cyfrowym materiałem fotograficznym i filmowym, obsługi programów do montażu nieliniowego oraz

finalizacji swoich pierwszych, autorskich projektów. Zapoznanie z zasadami konstruowania animacji poklatkowej przy użyciu podstawowych, powszechnie dostępnych narzędzi cyfrowych urządzeń rejestracyjnych, jak aparat fotograficzny, telefon, czy najprostszy biurowy skaner.

Treści merytoryczne: wprowadzenie w zagadnienia związane z tworzeniem cyfrowych materiałów filmowych: 1. Komponenty przekazu multimedialnego – podstawowe zagadnienia; 2. Podstawy technologii cyfrowych materiałów filmowych; 3. Formaty plików audio i wideo; 4. Aktualne formaty kodowania plików multimedialnych; podsumowaniem umiejętności nabytych w semestrze jest realizacja pierwszego, autorskiego projektu multimedialnego z wykorzystaniem podstawowych technik animacyjnych. Ćwiczenie: „Wizytówka” – 30 sek. HD stereo. Restrykcje: a. równo 30 sek. (wprowadzenie rygoru realizacji medialnej), b. technika poklatkowa: rysunek, fotografia, skanowanie bezpośrednio, mieszane techniki animacji klasycznej, c. ścieżka dźwiękowa wolna od praw autorskich.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): rozszerzoną problematykę dotyczącą pracy z cyfrowym materiałem filmowym za pomocą programów do montażu i obróbki cyfrowych materiałów wideo; zaawansowane zasady konstruowania animacji poklatkowej przy użyciu cyfrowych urządzeń rejestracyjnych; pojęcia i definicje w zakresie technologii multimedialnych.

Umiejętności (potrafi): w stopniu rozszerzonym wykorzystać sprzęt i oprogramowanie do stworzenia animacji poklatkowej; świadomie dobrać stylistykę i środki formalne w celu realizacji autorskiej animacji według zamierzonego efektu artystycznego.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): samodzielnego organizowania pracy związanej z własnym rozwojem artystycznym; współpracy w małym zespole realizacyjnym; konstruktywnej oceny prac realizowanych indywidualnie jak i zespołowo.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

35. Plener

Cel kształcenia: pogłębienie wiedzy i doświadczeń z zakresu malarstwa. Rozwinięcie umiejętności obserwacji, zapamiętywania oraz interpretacji otaczającej rzeczywistości. Poszukiwanie i kształcenie własnego języka wypowiedzi plastycznej. Uzupełnienie zagadnień z zakresu malarstwa, poruszanych na zajęciach z przedmiotu malarstwo.

Treści merytoryczne: praca indywidualna oparta na korektach i konsultacjach dotyczących realizowanych projektów, idei, pomysłów, koncepcji. Metoda pracy od szkiców do realizacji. Korekta poszczególnych etapów pracy. Dokumentacja procesu tworzenia jest również metodą na naukę interpretacji własnych dokonań w ramach pleneru. Wprowadzenie zagadnień z zakresu formy, faktury, światła, barwy, przestrzeni i ruchu oraz kompozycji i semantyki wizualnej. Psychofizjologia widzenia oraz mechanizmy percepcji wzrokowej. Złudzenie optyczne, percepcja podprogowa.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): ogólną wiedzę dotyczącą realizacji prac malarskich w plenerze oraz znajomość środków ekspresji; autonomię i własności języka wizualnego.

Umiejętności (potrafi): budować kompozycję na płaszczyźnie i w przestrzeni oraz posługiwać się środkami wyrazu plastycznego; obserwować i syntezować różnorodne doświadczenia i zjawiska otaczającej rzeczywistości w pracy.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): poszerzania wiedzy i doskonalenia warsztatu; wykorzystywania nabytej wiedzy w celu ciągłego doskonalenia warsztatu artystycznego.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

36. Dyplomowa licencjacka pracownia artystyczna I (dzieło artystyczne)

Cel kształcenia: opanowanie podstawowych narzędzi i materiałów w wybranej pracowni specjalistycznej w celu wypracowania swobodnego, przekazywania oryginalnych, indywidualnych treści w cyklu utworów stanowiących dzieło dyplomowe.

Treści merytoryczne: formułowane indywidualnie w zależności od wybranej pracowni w porozumieniu z promotorem. Opracowanie projektów do realizacji dzieła. Praca oparta na poszukiwaniu wyrazu indywidualnej treści, która pozwoli na wykreowanie tożsamości artystycznej zawartej w dziele dyplomowym.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): metody i narzędzia niezbędne do realizacji pracy dyplomowej na poziomie licencjatu; wiedzę w zakresie technik i technologii artystycznych w wybranej przez siebie pracowni dyplomowej; pojęcie autorstwa w aspekcie realizacji projektów artystycznych.

Umiejętności (potrafi): przygotować projekty do realizacji spójnego dzieła dyplomowego; posiada umiejętność samodzielnego podejmowania decyzji w wyborze narzędzi i technik niezbędnych do wyrażania własnej ekspresji twórczej w specyfice wybranej pracowni dyplomowej.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): tworzenia artystycznej wizji obranego tematu w wybranej pracowni dyplomowej.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

37. Dyplomowa licencjacka pracownia artystyczna II (dzieło artystyczne)

Cel kształcenia: doskonalenie warsztatu w wybranej pracowni specjalistycznej w celu wypracowania swobodnego przekazywania oryginalnych, indywidualnych treści w cyklu utworów stanowiących dzieło dyplomowe.

Treści merytoryczne: treści merytoryczne formułowane indywidualnie w zależności od wybranej pracowni w porozumieniu z promotorem. Praca oparta na poszukiwaniach wyrazu indywidualnej treści, która pozwoli na wykreowanie tożsamości artystycznej zawartej w dziele dyplomowym.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): specyfikę wybranej pracowni dyplomowej do realizacji dzieła dyplomowego; podstawowe pojęcia plastyczne niezbędne do realizacji dyplomu licencjackiego w wybranej pracowni specjalistycznej.

Umiejętności (potrafi): realizować dzieło dyplomowe w wybranej pracowni licencjackiej; publicznie zaprezentować dzieło artystyczne.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): poszerzania wiedzy i doskonalenia warsztatu w wybranej pracowni dyplomowej; realizacji dzieła dyplomowego; rozumie potrzebę rozwoju własnej osobowości twórczej.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

38. Seminarium i praca dyplomowa I

Cel kształcenia: zapoznanie z zasadami i wymogami metodologicznym prowadzenia badań naukowych i redagowania pracy dyplomowej. Samodzielne redagowanie pracy dyplomowej z zastosowaniem norm naukowego dokumentowania prac naukowych.

Treści merytoryczne: zapoznanie z metodologią prowadzenia badań naukowych i zasadami redagowania pracy dyplomowej. Wybór problemu badawczego, zdefiniowanie i zatwierdzenie tematu pracy dyplomowej. Kwerenda i gromadzenie literatury przedmiotu. Opracowanie planu pracy. Zredagowanie pierwszego rozdziału pracy dyplomowej i jego przedstawienie wraz z tematem pracy do dyskusji na seminarium.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): zalecaną literatury dotyczącej kierunku; uporządkowaną wiedzę ogólną obejmującą terminologię, teorię i metodologię z zakresu historii sztuki; podstawowe metody analizy i interpretacji różnych wytworów kultury właściwe dla wybranych tradycji, teorii lub szkół badawczych w zakresie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych właściwych dla kierunku; analizę zjawiska w obszarze sztuki w ujęciu współczesnym i historycznym.

Umiejętności (potrafi): wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informację z różnych źródeł; przygotować typowe prace pisemne w języku polskim z zakresu historii sztuki dotyczące zagadnień szczegółowych z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł; samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać umiejętności badawcze, kierując się

wskazówkami opiekuna kierunkowego; posiada umiejętność redagowania pracy licencjackiej z wykorzystaniem różnych źródeł.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): rozumienia potrzeby uczenia się przez całe życie; poszerzania wiedzy i doskonalenia warsztatu; samodzielnej pracy, wykazując się umiejętnością interpretacji dzieł sztuki w kontekście historyczno-społecznym.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

39. Seminarium i praca dyplomowa II

Cel kształcenia: samodzielne zredagowanie pracy dyplomowej wskazujące na opanowanie warsztatu naukowego. Prezentacja kolejnych rozdziałów i dyskusja nad nimi podczas seminarium. Obrona pracy dyplomowej.

Treści merytoryczne: prezentacja podczas seminarium poszczególnych problemów badawczych oraz dyskusja nad kwestiami merytorycznymi, formalnymi i metodologicznymi. Zredagowanie pracy dyplomowej zgodnie z wymogami naukowości.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): zalecaną literaturę dotyczącą kierunku; uporządkowaną wiedzę ogólną obejmującą terminologię, teorię i metodologię z zakresu historii sztuki; podstawowe metody analizy i interpretacji różnych wytworów kultury właściwe dla wybranych tradycji, teorii lub szkół badawczych w zakresie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych właściwych dla kierunku; analizę zjawiska w obszarze sztuki w ujęciu współczesnym i historycznym.

Umiejętności (potrafi): wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informację z różnych źródeł; posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych w języku polskim z zakresu historii sztuki dotyczących zagadnień szczegółowych z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł; samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać umiejętności badawcze, kierując się wskazówkami opiekuna kierunkowego; redagować pracę licencjacką z wykorzystaniem różnych źródeł.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uczenia się przez całe życie; poszerzania wiedzy i doskonalenia warsztatu; samodzielnej pracy, wykazując się umiejętnością interpretacji dzieł sztuki w kontekście historyczno-społecznym.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

V. PRAKTYKA

1. Praktyka upowszechniania kultury plastycznej

Cel kształcenia: poznanie specyfiki pracy w galeriach, muzeach, instytucjach kultury, ośrodkach edukacji i upowszechniania sztuki.

Treści merytoryczne: realizacja zadań z zakresu projektowania i wykonywania prac plastycznych oraz upowszechniania kultury plastycznej.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): podstawowe pojęcia plastyczne; elementarną wiedzę z zakresu historii sztuki; ogólną wiedzę w zakresie technik i technologii artystycznych; wiedzę z zakresu malarstwa, rysunku, grafiki, projektowania graficznego, fotografii i rzeźby.

Umiejętności (potrafi): świadomie i celowo posługiwać się narzędziami warsztatu plastycznego w wybranych obszarach działalności artystycznej danej instytucji; wykorzystać podstawowe umiejętności z zakresu malarstwa, rysunku, grafiki, projektowania graficznego, fotografii i rzeźby; włączyć różnorodne jakości artystyczne do tworzenia określonego efektu artystycznego bądź działalności charakterystycznej dla danej instytucji, w której odbywa praktykę, wykorzystywać nabytą wiedzę w indywidualnej i zespołowej aktywności artystycznej.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): poszerzania wiedzy na temat upowszechniania kultury plastycznej oraz doskonalenia swojego warsztatu, który pozwoli na lepszą współpracę z daną instytucją; poznawania charakteru i struktury danej instytucji upowszechniającej kulturę plastyczną;

podjęcia twórczej pracy zawodowej oraz twórczej pracy w projektach zespołowych i dzielenia się zakresem kompetencyjnym projektu; uczenia się przez całe życie.

Forma prowadzenia zajęć: praktyka.

VI. INNE

1. Etykieta

Cel kształcenia: zapoznanie z wybranymi zagadnieniami dotyczącymi zasad savoir-vivre'u.

Treści merytoryczne: podstawowe zagadnienia dotyczące zasad savoir-vivre'u w życiu codziennym (zwroty grzecznościowe, powitania, rozmowa przez telefon, podstawowe zasady etykiety oraz precedencji w miejscach publicznych). Etykieta uniwersytecka (precedencja, tytułowanie, zasady korespondencji). Etykieta biznesowa (dostosowanie ubioru do okoliczności, zasady przedstawiania, przygotowanie się do rozmowy kwalifikacyjnej).

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): podstawowe zasady rządzące interpersonalnymi relacjami w życiu prywatnym oraz w relacjach zawodowych.

Umiejętności (potrafi): stosować zasady etykiety i kurtuazji w życiu społecznym i zawodowym.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uznania znaczenia zasad etykiety w relacjach interpersonalnych.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady.

2. Szkolenie w zakresie bezpieczeństwa i higieny pracy

Cel kształcenia: przekazanie podstawowych wiadomości na temat ogólnych zasad postępowania w razie wypadku podczas nauki i w sytuacjach zagrożeń, okoliczności i przyczyn wypadków, zasad udzielania pierwszej pomocy w razie wypadku, jak również wskazanie potencjalnych zagrożeń, z jakimi mogą zetknąć się studenci.

Treści merytoryczne: obowiązujące regulacje prawne z zakresu bezpieczeństwa i higieny pracy. Identyfikacja, analiza i ocena zagrożeń dla życia i zdrowia na poszczególnych kierunkach studiów (czynniki niebezpieczne, szkodliwe i uciążliwe). Analiza okoliczności i przyczyn wypadków, omówienie przyczyn wypadków. Ogólne zasady postępowania w razie wypadku podczas nauki i w sytuacjach zagrożeń (np. pożaru). Zasady udzielania pierwszej pomocy w razie wypadku - apteczka pierwszej pomocy. Dostosowanie treści szkoleń do profilu danego kierunku studiów jest bardzo ważne, gdyż chodzi o wskazanie potencjalnych zagrożeń, z jakimi mogą zetknąć się studenci.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): ogólne zasady postępowania w razie wypadku podczas nauki i w sytuacjach zagrożeń, okoliczności i przyczyn wypadków studentów; zasady udzielania pierwszej pomocy w razie wypadku.

Umiejętności (potrafi): postępować z materiałami niebezpiecznymi i szkodliwymi dla zdrowia; realizować zasady bezpieczeństwa związane z pracą; posługiwać się środkami ochrony indywidualnej i środkami ratunkowymi, w tym udzielać pierwszej pomocy.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): zachowania się w sposób profesjonalny i etyczny.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady.

3. Ergonomia

Cel kształcenia: przybliżenie podstawowych zagadnień związanych z ergonomią rozumianą w sensie interdyscyplinarnym, uświadomienie zagrożeń i problemów (także zdrowotnych) związanych z niewłaściwymi rozwiązaniami ergonomicznymi na stanowiskach pracy zawodowej oraz w życiu pozazawodowym, a także korzyści wynikających z prawidłowych działań w tym zakresie.

Treści merytoryczne: ergonomia – podstawowe pojęcia i definicje. Ergonomia jako nauka interdyscyplinarna. Główne nurty w ergonomii: ergonomia stanowiska pracy (wysiłek fizyczny na stanowisku pracy, wysiłek psychiczny na stanowisku pracy, dostosowanie antropometryczne

stanowiska pracy, materialne środowisko pracy), ergonomia produktu – inżynieria ergonomicznej jakości, ergonomia dla osób starszych i niepełnosprawnych. Ergonomia pracy stojącej i siedzącej.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): podstawowe pojęcia związane z ergonią, ze szczególnym uwzględnieniem ergonomii stanowiska pracy.

Umiejętności (potrafi): oceniać (w zakresie podstawowym) warunki w pracy zawodowej oraz podczas aktywności pozazawodowej ze względu na problemy ergonomiczne i zagrożenia z tym związane.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): przejawiania postawy antropocentrycznej w stosunku do warunków pracy i życia codziennego; reagowania na zagrożenia wynikające z wadliwych rozwiązań i nieprawidłowości w zakresie jakości ergonomicznej; realizowania postawy wrażliwości na potrzeby osób niepełnosprawnych (w kontekście ergonomicznym).

Forma prowadzenia zajęć: wykłady.

4. Ochrona własności intelektualnej

Cel kształcenia: zapoznanie z elementarnymi zasadami, pojęciami oraz procedurami prawa ochrony własności intelektualnej.

Treści merytoryczne: pojęcie własności intelektualnej. Przedmiot prawa własności intelektualnej. Podmioty prawa własności intelektualnej. Treść prawa własności intelektualnej - prawa autorskie i pokrewne. Ograniczenia praw autorskich. Licencje ustawowe i umowne. Dozwolony użytek osobisty i publiczny utworów. Naruszenia praw autorskich (plagiat i piractwo intelektualne). Regulacje szczególne z zakresu prawa autorskiego – ochrona programów komputerowych i baz danych.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): ustawowy aparat pojęciowy związany z ochroną prawną własności intelektualnej; pola eksploatacji utworów i tryby ich użytku.

Umiejętności (potrafi): identyfikować oraz implementować dozwolone pola eksploatacji utworów w toku analizy krytycznej oraz działalności naukowej w środowisku akademickim.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): świadomego korzystania z ustawowych pól eksploatacji utworów w środowisku akademickim oraz życiu prywatnym (np. środowisku sieciowym).

Forma prowadzenia zajęć: wykłady.

**PLAN STUDIÓW KIERUNKU
EDUKACJA ARTYSTYCZNA W ZAKRESIE SZTUK PŁASTYCZNYCH**

Obowiązuje od cyklu: 2021Z

Poziom studiów: studia pierwszego stopnia-licencjackie

Profil kształcenia: ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Liczba semestrów: 6

Dziedziny nauki / dyscypliny naukowe lub artystyczne: sztuki/sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Rok studiów: 1, semestr: 1

Lp.	Nazwa przedmiotu/grupy zajęć	Semestr	Liczba punktów ECTS	Punkty ECTS za zajęcia praktyczne	Forma zaliczenia	Status przedmiotu: obligatoryjny lub fakultatywny	Liczba godzin realizowanych z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innej osoby prowadzącej zajęcia				Praktyka	Praca dyplomowa
							ogółem zajęcia dydaktyczne	wykład	ćwiczenia	inne		
Grupa treści												
I - WYMAGANIA OGÓLNE												
1	Technologie informacyjne	1	2	1	zal. oc.	o	30	0	30	1	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			2	1	x	x	30	0	30	1	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			1	1	x	x	30	0	30	1	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			0	0	x	x	0	0	0	0	0	0

II – PODSTAWOWYCH												
1	Filozofia I	1	2,5	0	zal. oc.	o	30	30	0	2	0	0
2	Wykład monograficzny. Problemy i zagadnienia sztuki najnowszej I	1	1,5	0	zal. oc.	o	15	15	0	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			4	0	x	x	45	45	0	4	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			0	0	x	x	0	0	0	0	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			0	0	x	x	0	0	0	0	0	0
III – KIERUNKOWYCH												
1	Rysunek podstawowy I	1	4	1,8	egz.	o	45	0	45	4	0	0
2	Malarstwo I	1	4	1,8	zal. oc.	o	45	0	45	4	0	0
3	Grafika I	1	4	1,8	zal. oc.	o	45	0	45	4	0	0
4	Rzeźba I	1	4	1,8	zal. oc.	o	45	0	45	4	0	0
5	Projektowanie graficzne I	1	4	1,8	zal. oc.	o	45	0	45	4	0	0
6	Podstawy kompozycji i liternictwa I	1	2,5	1,2	zal. oc.	o	30	0	30	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			22,5	10,2	x	x	255	0	255	22	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			10,2	10,2	x	x	255	0	255	22	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			0	0	x	x	0	0	0	0	0	0
VI – INNE												
1	Ergonomia	1	0,25	0	zal.	o	2	2	0	0	0	0
2	Ochrona własności intelektualnej	1	0,25	0	zal.	o	2	2	0	0	0	0
3	Etykieta	1	0,5	0	zal.	o	4	4	0	0	0	0
4	Szkolenie w zakresie bezpieczeństwa i higieny pracy	1	0,5	0	zal.	o	4	4	0	0	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			1,5	0	x	x	12	12	0	0	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd.(zajęcia praktyczne)			0	0	x	x	0	0	0	0	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd.(przedmioty fakultatywne)			0	0	x	x	0	0	0	0	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. w semestrze 1			30	11,2	x	x	342	57	285	27	0	0

Rok studiów: 1, semestr: 2

Lp.	Nazwa przedmiotu/grupy zajęć	Semestr	Liczba punktów ECTS	Punkty ECTS za zajęcia praktyczne	Forma zaliczenia	Status przedmiotu: obligatoryjny lub fakultatywny	Liczba godzin realizowanych z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innej osoby prowadzącej zajęcia				Praktyka	Praca dyplomowa
							ogółem zajęcia dydaktyczne	wykład	ćwiczenia	inne		
Grupa treści												
I - WYMAGANIA OGÓLNE												
1	Technologie informatyczne w sztuce	2	2	1	zal. oc.	o	30	0	30	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			2	1	x	x	30	0	30	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			1	1	x	x	30	0	30	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			0	0	x	x	0	0	0	0	0	0
II – PODSTAWOWYCH												
1	Filozofia II	2	1	0	egz.	o	15	15	0	2	0	0
2	Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	2	3,5	1	egz.	o	60	30	30	4	0	0
3	Wykład monograficzny. Problemy i zagadnienia sztuki najnowszej II	2	1	0	zal. oc.	o	15	15	0	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			5,5	1	x	x	90	60	30	8	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			1	1	x	x	30	0	30	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			0	0	x	x	0	0	0	0	0	0
III – KIERUNKOWYCH												
1	Rysunek podstawowy II	2	3	1,5	egz.	o	45	0	45	2	0	0
2	Malarstwo II	2	3	1,5	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
3	Grafika II	2	2,5	1,5	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
4	Rzeźba II	2	3	1,5	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0

5	Projektowanie graficzne II	2	3	1,5	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
6	Podstawy kompozycji i liternictwa II*	2	2	1	zal. oc.	f	30	0	30	2	0	0
7	Fotografia I	2	2	1	zal. oc.	o	30	0	30	2	0	0
8	Plener	2	4	2	zal. oc.	f	60	0	60	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			22,5	11,5	x	x	345	0	345	16	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			11,5	11,5	x	x	345	0	345	16	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			6	3	x	x	90	0	90	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. w semestrze 2			30	13,5	x	x	465	60	405	26	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. w 1 roku			60	24,7	x	x	807	117	690	53	0	0

Rok studiów: 2, semestr: 3

Lp.	Nazwa przedmiotu/grupy zajęć	Semestr	Liczba punktów ECTS	Punkty ECTS za zajęcia praktyczne	Forma zaliczenia	Status przedmiotu: obligatoryjny lub fakultatywny	Liczba godzin realizowanych z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innej osoby prowadzącej zajęcia				Praktyka	Praca dyplomowa
							ogółem zajęcia dydaktyczne	wykład	ćwiczenia	inne		
Grupa treści												
I - WYMAGANIA OGÓLNE												
1	Język obcy I	3	2	1	zal. oc.	f	30	0	30	1	0	0
2	Wychowanie fizyczne	3	0	0	zal. oc.	o	30	0	30	0	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			2	1	x	x	60	0	60	1	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			1	1	x	x	30	0	30	1	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			2	1	x	x	30	0	30	1	0	0

II – PODSTAWOWYCH												
1	Historia sztuki nowożytnej	3	3	0,5	egz.	o	45	30	15	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)		3	3	0,5	x	x	45	30	15	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)		0,5	0,5	0,5	x	x	15	0	15	1	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)		0	0	0	x	x	0	0	0	0	0	0
III – KIERUNKOWYCH												
1	Rysunek z anatomią I	3	3	1,5	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
2	Malarstwo III	3	3	1,5	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
3	Grafika III	3	3	1,5	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
4	Rzeźba z ceramiką I	3	3	1,5	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
5	Struktury wizualne I	3	4	1,5	zal. oc.	o	60	15	45	2	0	0
6	Intermedia I	3	4	1,5	zal. oc.	o	60	15	45	2	0	0
7	Projektowanie graficzne III	3	3	1,5	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
8	Fotografia II	3	2	1,5	zal. oc.	o	45	15	30	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)		25	12	12	x	x	390	45	345	16	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)		12	12	12	x	x	345	0	345	13	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)		0	0	0	x	x	0	0	0	0	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. w semestrze 3		30	13,5	13,5	x	x	495	75	420	19	0	0

Rok studiów: 2, semestr: 4

Lp.	Nazwa przedmiotu/grupy zajęć	Semestr	Liczba punktów ECTS	Punkty ECTS za zajęcia praktyczne	Forma zaliczenia	Status przedmiotu: obligatoryjny lub fakultatywny	Liczba godzin realizowanych z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innej osoby prowadzącej zajęcia				Praktyka	Praca dyplomowa
							ogółem zajęcia dydaktyczne	wykład	ćwiczenia	inne		
Grupa treści												
I - WYMAGANIA OGÓLNE												
1	Język obcy II	4	2	1	zal. oc.	f	30	0	30	1	0	0
2	Wychowanie fizyczne	4	0	0	zal. oc.	o	30	0	30	0	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			2	1	x	x	60	0	60	1	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			1	1	x	x	30	0	30	1	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			2	1	x	x	30	0	30	1	0	0
II – PODSTAWOWYCH												
1	Wybrane zagadnienia sztuki nowoczesnej i współczesnej	4	3	0,5	egz.	o	45	30	15	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			3	0,5	x	x	45	30	15	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			0,5	0,5	x	x	15	0	15	1	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			0	0	x	x	0	0	0	0	0	0
III – KIERUNKOWYCH												
1	Rysunek z anatomią II	4	3	1,5	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
2	Malarstwo IV	4	3	1,5	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
3	Grafika IV	4	3	1,5	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
4	Rzeźba z ceramiką II	4	3	1,5	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
5	Struktury wizualne II	4	3	1,5	zal. oc.	o	60	15	45	2	0	0

6	Intermedia II	4	3	1,5	zal. oc.	o	60	15	45	2	0	0
7	Projektowanie graficzne IV	4	2	1,5	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
8	Fotografia III	4	2,5	1,5	zal. oc.	o	45	15	30	2	0	0
9	Multimedia I	4	2,5	1,5	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			25	13,5	x	x	435	45	390	18	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			13,5	13,5	x	x	390	0	390	15	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			0	0	x	x	0	0	0	0	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. w semestrze 4			30	15	x	x	540	75	465	21	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. w 2 roku			60	28,5	x	x	1035	150	885	40	0	0

Rok studiów: 3, semestr: 5

Lp.	Nazwa przedmiotu/grupy zajęć	Semestr	Liczba punktów ECTS	Punkty ECTS za zajęcia praktyczne	Forma zaliczenia	Status przedmiotu: obligatoryjny lub fakultatywny	Liczba godzin realizowanych z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innej osoby prowadzącej zajęcia				Praktyka	Praca dyplomowa
							ogółem zajęcia dydaktyczne	wykład	ćwiczenia	inne		
Grupa treści												
I - WYMAGANIA OGÓLNE												
1	Język obcy III	5	2	1	zal. oc.	f	30	0	30	1	0	0
2	Przedmiot ogólnouczelniany I*	5	2	0	zal. oc.	f	30	30	0	1	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			4	1	x	x	60	30	30	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			1	1	x	x	30	0	30	1	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			4	1	x	x	60	30	30	2	0	0

III – KIERUNKOWYCH													
1	Rysunek cyfrowy I	5	4	1,8	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0	
2	Multimedia II	5	3,5	1,8	zal. oc.	o	45	0	45	4	0	0	
3	Fotografia IV	5	3,5	1,2	egz.	o	45	15	30	2	0	0	
4	Dyplomowa licencjacka pracownia artystyczna I (dzieło artystyczne) *	5	10	2,4	zal. oc.	f	60	0	60	2	0	63	
5	Seminarium i praca dyplomowa I	5	5	1,2	zal. oc.	f	30	0	30	2	0	31	
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			26	8,4	x	x	225	15	210	12	0	94	
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			8,4	8,4	x	x	210	0	210	11	0	0	
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			15	3,6	x	x	90	0	90	4	0	0	
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. w semestrze 5			30	9,4	x	x	285	45	240	14	0	94	

Rok studiów: 3, semestr: 6

Lp.	Nazwa przedmiotu/grupy zajęć	Semestr	Liczba punktów ECTS	Punkty ECTS za zajęcia praktyczne	Forma zaliczenia	Status przedmiotu: obligatoryjny lub fakultatywny	Liczba godzin realizowanych z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innej osoby prowadzącej zajęcia				Praktyka	Praca dyplomowa	
							ogółem zajęcia dydaktyczne	wykład	ćwiczenia	inne			
Grupa treści													
I - WYMAGANIA OGÓLNE													
1	Język obcy IV	6	2	1	egz.	f	30	0	30	1	0	0	
2	Przedmiot ogólnouczelniany II*	6	2	0	zal. oc.	f	30	30	0	1	0	0	
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			4	1	x	x	60	30	30	2	0	0	
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			1	1	x	x	30	0	30	1	0	0	
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			4	1	x	x	60	30	30	2	0	0	

III- KIERUNKOWYCH												
1	Rysunek cyfrowy II	6	5	1,5	egz.	o	45	0	45	2	0	0
2	Dyplomowa licencjacka pracownia artystyczna II (dzieło artystyczne)*	6	10	2,4	zal. oc.	f	60	0	60	2	0	63
3	Seminarium i praca dyplomowa II	6	5	1,2	zal. oc.	f	30	0	30	2	0	31
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			20	5,1	x	x	135	0	135	6	0	94
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			5,1	5,1	x	x	135	0	135	4	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			15	3,6	x	x	90	0	90	4	0	0
V - PRAKTYKA												
1.	Praktyka upowszechniania kultury plastycznej	6	6	5	zal. oc.	f	0	0	0	0	160	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			6	5	x	x	0	0	0	0	160	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			5	5	x	x	0	0	0	0	160	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			6	5	x	x	0	0	0	0	160	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. w semestrze 6			30	11,1	x	x	195	30	165	8	160	94
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. w 3 roku			60	20,5	x	x	480	75	405	22	160	188

Lp.	Punkty ECTS sumaryczne wskaźniki ilościowe, w tym zajęcia:	Punkty ECTS	
		Liczba	%
Ogółem - plan studiów		180	100
1	wymagające bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	96,47	53,59
2	z zakresu nauk podstawowych	15,5	8,61
3	o charakterze praktycznym (laboratoryjne, projektowe, warsztatowe)	73,7	40,94
4	ogólnouczelniane lub realizowane na innym kierunku	15,5	8,61
5	zajęcia do wyboru - co najmniej 30% punktów ECTS	54	30,00
6	wymiar praktyk	6	3,33
7	zajęcia z wychowania fizycznego	-	-
8	zajęcia z języka obcego	8	4,44
9	przedmioty z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	13,5	7,5
10	zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne (dotyczy profilu praktycznego)	-	-
11	zajęcia związane z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie/ach, do których przyporządkowano kierunek studiów (dotyczy profilu ogólnoakademickiego)	153,5	85,27

II	Procentowy udział pkt ECTS dla każdej z dyscyplin naukowych w łącznej liczbie punktów ECTS	%
1	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	100
Ogółem:		100

*** Przedmioty do wyboru:**

Przedmioty ogólnouczelniane I, II

- Antropologia kulturowa
- Człowiek współczesny wobec problemu uzależnień
- Dietetyka i żywienie człowieka
- Ekonomia
- Prawo
- Animacja kultury studenckiej

Dyplomowa licencjacka pracownia artystyczna (dzieło artystyczne)

- Malarstwo
- Rysunek
- Rzeźba
- Grafika warsztatowa
- Projektowanie graficzne
- Multimedia
- Fotografia
- Intermedia
- Struktury wizualne

Przedmiot do wyboru

- Podstawy kompozycji i liternictwa II
- Foundations of Composition and Lettering II