

TREŚCI KSZTAŁCENIA

Kierunek studiów: sztuki wizualne

Poziom studiów: studia drugiego stopnia

Profil kształcenia: ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Wymiar kształcenia: 4 semestry

Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów: 120 punktów ECTS

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: magister

CHARAKTERYSTYKA TREŚCI KSZTAŁCENIA – GRUPY TREŚCI

I. WYMAGANIA OGÓLNE

1. Przedmiot z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych

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

Treści merytoryczne: monograficzne, całościowe ujęcie wybranego zagadnienia z niżej proponowanych: prawo autorskie, prawo pracy, zakładanie własnego przedsiębiorstwa.

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.

2. Technologie informacyjne w sztuce

Cel kształcenia: posługiwanie się narzędziami informatycznymi i cyfrowymi w procesie tworzenia projektu, dzieła. Wdrożenie do samodzielnej pracy z podstawowymi dla grafika aplikacjami graficznymi i pokrewnymi, głównie z Adobe Photoshop, Adobe Acrobat, Adobe Illustrator. Praca z urządzeniami cyfrowymi i peryferyjnymi: aparat cyfrowy, skaner, drukarki na poziomie zaawansowanym.

Treści merytoryczne: edycja tekstu i obrazu na zaawansowanym 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. Łączenie grafiki z tekstem w pracach projektowych w zaawansowanych projektach. Skanowanie nośników przepuszczających (negatywy, diapozytywy) i nieprzepuszczających (zdjęcia, rysunki) – techniki zaawansowane. Tworzenie i obróbka obrazu cyfrowego w zakresie grafiki bitmapowej i wektorowej. Łączenie tych rodzajów grafiki. Drukowanie materiałów z zasobów cyfrowych. 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. Zapisywanie i edycja PDF.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): specyfikę obrazu cyfrowego, jego zastosowanie na innych polach sztuki (multimedia, fotografia, intermedia, projektowanie, liternictwo i typografia); podstawowe pojęcia z zakresu sztuk plastycznych na podstawowym poziomie edukacji artystycznej; problematykę dotyczącą wyjątkowości i specyfiki języka wizualnego;

terminologię związaną z technologią informatyczną; literaturę niezbędną do uzupełniania i poszerzania wiedzy; zasoby internetowe w zakresie przedmiotu; autonomię i własności języka wizualnego.

Umiejętności (potrafi): posługiwać się nowoczesnymi narzędziami artysty takimi jak: komputer i aplikacje graficzne, skaner, aparat cyfrowy, drukarka; wykorzystać w/w. intencjonalnie i komplementarnie w całym procesie twórczym; stworzyć zindywidualizowane dzieło ujawniające cechy osobowości twórczej; posługiwać się zarówno terminologią jak i technologią w zakresie przedmiotu w pracy zespołowej przy projektach wymagających pracy w zespole lokalnym lub na odległość.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): stałego poszerzania wiedzy i technologii, doskonalenia warsztatu, będąc czynnym obserwatorem zmian technologicznych; rozwoju osobowości twórczej; wyzwania w sobie pierwiastka twórczego i samodzielnego, niezależnego podejmowania się realizacji tematów i zagadnień plastycznych oraz interpretowania skończonego dzieła, jak również podejmowania dialogu z innymi autorami; zaprezentowania własnych realizacji w technikach tradycyjnych i cyfrowych; argumentacji w dyskusji i wymiany opinii na temat pracy, wykorzystanych środków plastycznych i środków ekspresji; realizowania dzieła/projektu w zespole stacjonarnie i na odległość.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

3. Specjalistyczne warsztaty językowe

Cel kształcenia: operowanie językiem obcym na materiale dotyczącym wiedzy o sztuce oraz jej funkcjonowania we współczesnym społeczeństwie prowadzące do swobodnego posługiwania się specjalistycznym językiem obcym w mowie i w piśmie, na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego. Doskonalenie tego typu umiejętności poszerza zakres możliwości w działaniach przydatnych w karierze zawodowej, prowadzi do rozumienia fachowych tekstów poświęconych współczesnym działaniom artystycznym, co skłania do stałego obserwowania najnowszych działań artystycznych i rynku sztuki na świecie.

Treści merytoryczne: czym jest dziś wystawa dzieł sztuki. Wyzwania współczesnej sztuki (Boro textiles Sustainable Aesthetics, A Brief Overview of Video Art, et. al.). Artysta w dzisiejszym świecie – jego pozycja i status społeczny. Rola krytyka sztuki. Czym jest „Art Word”? Marketing sztuki. Rynek sztuki i działalność renomowanych domów aukcyjnych sztuki współczesnej. Najważniejsze magazyny poświęcone sztuce współczesnej.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): zalecaną literaturę dotyczącą problematyki sztuk wizualnych w języku obcym; najnowsze działania w sztukach wizualnych i dysponuje wiedzą na temat kontekstu kulturowo-historycznego; rozszerzoną problematykę z obszaru sztuki współczesnej, pozwalającą na samodzielną interpretację działań artystycznych.

Umiejętności (potrafi): przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne z wykorzystaniem różnorodnych źródeł; posługiwać się umiejętnościami językowymi z zakresu dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego; analizować, interpretować, oceniać informacje i materiały źródłowe.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uczenia się przez całe życie; wykorzystania nabytej wiedzy w celu ciągłego doskonalenia posługiwania się językiem obcym.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

II. GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH

1. Filozofia współczesna

Cel kształcenia: poszerzenie rozumienia obrazu oraz komunikacji wizualnej o aspekt filozoficzny. Pogłębienie umiejętności analizy tekstu (mówionego, pisanego, obrazu) i dialogu argumentacyjnego. Rozwój samoświadomości, rozumienia świata, wyobraźni, umiejętności krytycznego i twórczego myślenia. Przedstawienie doktryn, które mogą pomóc w pracy

artystycznej na poziomie koncepcyjnym i interpretowaniu konkretnych zjawisk współczesnej kultury, przekazów wizualnych, praktyk publiczności. Dostarczanie wiedzy o kontekście ideowym oraz społecznym sztuk wizualnych. Wzmacnianie umiejętności werbalnych i pisanie tekstów, kompetencji teoretycznych pomocnych w świadomym uczestnictwie w komunikacji wizualnej, czy szerzej we współczesnej kulturze wizualnej.

Treści merytoryczne: prezentacja teorii współczesnej filozofii społecznej, np. liberalizm, libertarianizm, konserwatyizm, komunitaryzm, socjalizm (anarchizm, marksizm, szkoła frankfurcka), feminizm, teoria prekariatu. Prezentacja wybranych myślicieli, których poglądy wywarły wpływ na życie społeczne, gospodarkę, politykę i kulturę, np. I. Berlin, J. Rawls, E. Abramowski, M. Bookchin, R. Nozick, M. Walzer, M. Horkheimer, T. Adorno, H. Marcuse, J. Habermas, C. Schmitt, K. Millett, G. Standing. Przedstawienie poglądów filozoficznych z zakresu filozofii podmiotu, filozofii rozumienia, filozofii wiedzy, filozofii języka: filozofia życia, pozytywizm, psychoanaliza, fenomenologia, ontologia fundamentalna, egzystencjalizm, pragmatyzm, strukturalizm, hermeneutyka, dialogika, postmodernizm, etyka troski, posthumanizm. Filozofowie, których poglądy spotkały się z żywym odbiorem intelektualnym, np. F. Nietzsche, S. Freud, A. Comte, E. Husserl, M. Heidegger, J.P. Sartre, J. Dewey, C. Lévi-Strauss, H.G. Gadamer, M. Buber, C. Gilligan, Z. Bauman, P. Singer.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): elementarne pojęcia, zagadnienia i teorie współczesnej filozofii; związki między zjawiskami społecznymi, ekonomicznymi, politycznymi, a ideami filozoficznymi oraz polem wizualnym.

Umiejętności (potrafi): analizować i prezentować (w mowie i piśmie) informacje na temat wybranych stanowisk współczesnej filozofii; uczestniczyć w dyskusji o najbardziej palących problemach współczesności z wykorzystaniem zapoznanych koncepcji; dokonać przekładu intersemiotycznego abstrakcyjnych idei w obraz.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): rozumienia znaczenia wpływu filozofii współczesnej na wyobraźnię artystyczną, myśl estetyczną oraz indywidualne i zbiorowe obrazy świata, przez które postrzega się rzeczywistość; postrzegania filozofii jako pośrednika między wydarzeniami i procesami kulturowymi, a obrazami jako tekstami kultury, faktami społeczno-kulturowymi; wykorzystywania idei filozofii współczesnej w budowaniu oraz wyrażaniu własnego stanowiska na temat ważnych kwestii; doceniania krytycznej, ale zarazem otwartej i odpowiedzialnej postawy intelektualno-moralnej; stosowania w stopniu zaawansowanym otwartości komunikacyjnej zakładającej wolność i równość, wykluczającej przymus w oddziaływaniu na partnerów interakcji.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady.

2. Historia sztuki współczesnej z elementami krytyki artystycznej I

Cel kształcenia: zdobycie wiedzy z zakresu historii sztuki współczesnej oraz krytyki artystycznej w takim zakresie, by mieć świadomość społecznej roli sztuki i umieć powiązać jej rozwój z przemianami kulturowo-społecznymi. Umiejętność korzystania z nabytej wiedzy w działaniach zawodowych. Zrozumienie roli krytyki artystycznej i manifestu artystycznego w powiązaniu teorii i praktyki artystycznej. Umiejętność rozumienia przemian w sztuce przełomu XIX i XX wieku oraz jej zmian w wieku XX. Rozszerzanie świadomości na temat oddziaływania sztuki współczesnej na społeczeństwo. Zrozumienie kontekstu negacji dotychczasowych form sztuki. Przybliżanie współczesnej sztuki polskiej i uświadomienie jej roli w kulturze narodowej.

Treści merytoryczne: pozaeuropejskie inspiracje i zwrot w sztuce przełomu XIX i XX wieku. Postimpresjonizm (G. Seurat, V. van Gogh, P. Gauguin). „Mniej znaczy więcej” – modernistyczna wizja Bauhausu. Wielka Awangarda (fowizm, kubizm, ekspresjonizm, dadaizm, surrealizm). Sztuka systemów totalitarnych (sztuka III Rzeszy, faszystowskich Włoch, stalinizmu w Związku Socjalistycznych Republik Radzieckich). Polska secesja;

koncepcja sztuki w tekstach; krytyka sztuki Adolfa Baslera; Warsztaty Krakowskie, grupa Rytm – osiągnięcia sztuki polskiej na Wystawie Sztuk Dekoracyjnych i Nowoczesnego Przemysłu w Paryżu w roku 1925. Polska awangarda okresu międzywojennego (Formiści, Bunt, Ekspresjonizm poznański, Rytm, Koloryzm, Bractwo świętego Łukasza, Konstruktywizm, Blok, Praesens, Augmented Reality, Artes, Grupa Krakowska).

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): zalecaną literaturę dotyczącą z zakresu sztuki współczesnej; najnowsze działania w sztukach wizualnych; rozszerzoną problematykę w zakresie sztuki współczesnej, pozwalającą na samodzielną interpretację działań artystycznych; teksty poświęcone krytyce artystycznej.

Umiejętności (potrafi): analizować teksty poświęcone krytyce artystycznej; przygotować pracę pisemną i wypowiedź ustną, korzystając z różnych źródeł; stosować analizę i kontekstową ocenę dzieł wybranych kierunków; analizować, interpretować, oceniać informacje i materiały źródłowe; w sposób merytoryczny i z odpowiedzialnością przedstawić publicznie swą ustną wypowiedź na temat sztuki współczesnej.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): inicjowania działań artystycznych w lokalnych środowiskach; wspierania oraz aktywnego udziału w działaniach artystycznych oraz inicjatywach społecznych i kulturalnych regionu.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady i ćwiczenia.

3. Historia sztuki współczesnej z elementami krytyki artystycznej II

Cel kształcenia: zdobycie wiedzy z zakresu historii sztuki współczesnej oraz krytyki artystycznej w takim zakresie, by posiadać świadomość społecznej roli sztuki i umieć powiązać jej rozwój z przemianami kulturowo-społecznymi. Kształcenie umiejętności korzystania z nabytej wiedzy w działaniach zawodowych. Zdobycie umiejętności przygotowania pracy pisemnej i wypowiedzi ustnej przy wykorzystaniu różnych źródeł. Nabywanie umiejętności w zakresie krytyki artystycznej.

Treści merytoryczne: rola Stanów Zjednoczonych w świecie sztuki po II wojnie światowej (Clement Greenberg i jego teoria sztuki). Abstrakcja geometryczna – podważenie zasad malarstwa. Odejście od iluzji (*color field*). Nowe formy sztuki (happening, performance, land art). Polska sztuka neoawangardy (Krzysztof Wodiczko, Roman Opałka, Jarosław Kozłowski). Sztuka jako komentarz społeczny – Polska sztuka krytyczna (Artur Żmijewski, Mirosław Bałka, Katarzyna Kozyra). Kontrowersyjne działania twórcze – specimen art., bioart. Powojenny obraz sztuki współczesnej: Sztuka socrealizmu w Europie środkowo-wschodniej, Action Painting w Stanach Zjednoczonych, Amerykańska krytyka artystyczna (Clement Greenberg, Harald Rosenberg, Meyer Shapiro). Konceptualizm lat 60 i 70 XX wieku. Negacja funkcji krytyka. Nowe formy sztuki (happening, performance, land art). Wybitne osobowości świata sztuki II połowy XX wieku – Andy Warhol, Joseph Beuys, Tadeusz Kantor, Marina Abramović.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): zalecaną literaturę dotyczącą zakresu sztuki współczesnej; zjawiska artystyczne końca XIX wieku i wieku XX oraz kontekst historyczno-kulturowy, w którym powstały; najnowsze działania w sztukach wizualnych; problematykę na temat kontekstu kulturowo-historycznego; problematykę z zakresu sztuki współczesnej, pozwalającą na samodzielną interpretację działań artystycznych; teksty poświęcone krytyce artystycznej II połowy XX wieku i początku XXI wieku; tradycje twórcze, nowatorstwo w sztuce.

Umiejętności (potrafi): przygotować pracę pisemną i wypowiedź ustną, korzystając z różnych źródeł; stosować analizę i kontekstową ocenę dzieł wybranych kierunków; posługiwać się językiem wypowiedzi z zakresu dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych; w sposób merytoryczny i z odpowiedzialnością przedstawić publicznie ustną wypowiedź na temat sztuki współczesnej.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): wykorzystania nabytej wiedzy w celu ciągłego doskonalenia warsztatu artystycznego; rozwijania wrażliwości na aspekty społeczne otoczenia; zachowania się zgodnie z zasadami etyki zawodowej; wykazywania zaangażowania w problemy własnego środowiska; wspierania oraz brania aktywnego udziału w działaniach artystycznych oraz inicjatywach społecznych i kulturalnych regionu.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady i ćwiczenia.

III. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH

1. Nowe problemy sztuki współczesnej I

Cel kształcenia: świadomość przemian pojęć dotyczących sztuki najnowszej; znajomość nowych problemów sztuki współczesnej wynikających z jej transformacji. Umiejętność porządkowania współczesnych tradycji artystycznych. Poznanie metod badawczych najnowszych działań w sztukach wizualnych. Świadomość możliwości korzystania z nowych środków przekazu w sztukach wizualnych. Swobodne poruszanie się w obszarze najnowszych tendencji artystycznych. Formułowanie opinii na temat problemów współczesnej sztuki.

Treści merytoryczne: 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. Estetyki filozoficzne: pragmatyczna, ekologiczna, feministyczna. Zagadnienia: instytucjonalność współczesnej sztuki, artysta kreator życia społecznego, rynek sztuki, rola galerii w promowaniu dzieł sztuki.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): najnowsze działania w sztukach wizualnych; rolę wybranej dziedziny artystycznej w kontekście innych sztuk plastycznych i mediów.

Umiejętności (potrafi): stosować analizę i kontekstową ocenę dzieł wybranych kierunków; analizować, interpretować, oceniać informacje i materiały źródłowe; przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne z wykorzystaniem różnorodnych źródeł; merytorycznie i odpowiedzialnie konstruować wypowiedzi publiczne związane z wystąpieniami artystycznymi.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): samodzielnego integrowania wiedzy i przekazywania jej w sposób holistyczny; wspierania oraz brania aktywnego udziału w działaniach artystycznych oraz inicjatywach społecznych i kulturalnych regionu; uczenia się przez całe życie; rozwoju własnej osobowości twórczej w kontekście podejmowania niezależnych i kompleksowych działań artystycznych.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady i ćwiczenia.

2. Przedmiot do wyboru VII

Nowe problemy sztuki współczesnej II/ The New Problems of Contemporary Art. II

Cel kształcenia: świadomość przemian pojęć dotyczących sztuki najnowszej; znajomość nowych problemów sztuki współczesnej, wynikających z jej transformacji. Umiejętność porządkowania współczesnych tradycji artystycznych. Poznanie metod badawczych najnowszych działań w sztukach wizualnych. Świadomość możliwości korzystania z nowych środków przekazu w sztukach wizualnych. Swobodne poruszanie się na obszarze najnowszych tendencji artystycznych. Formułowanie opinii na temat problemów współczesnej sztuki. Poznanie roli marketingu w rozwoju rynku sztuki.

Treści merytoryczne: sztuka jako komunikat: strategie artystyczne sztuki feministycznej; działania artystyczne wpisujące się w obszar estetyki pragmatycznej i ekologicznej; działania artystyczne ukazujące rzeczywistość zmarginalizowaną (specimen art, body art). Sztuka w przestrzeni wirtualnej - net art. Nurty neorealistyczne: powrót do rzeczywistości,

hiperrealizm, Nowi Dawni Mistrzowie, fotografia. Współczesny rynek sztuki i jego strategie. Dzieło sztuki jako produkt. Kwestie aksjologiczne we współczesnej sztuce; „granice sztuki”; rola odbiorcy w kształtowaniu wartości etycznych w dziele sztuki; tożsamość podmiotowa i odpowiedzialność twórcza we współczesnej sztuce. Aspekty prawne rynku sztuki.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): rozszerzoną problematykę z zakresu sztuki i nauki, pozwalającą formułować zagadnienia badawcze w obszarze dyscyplin artystycznych, właściwych dla kierunku studiów; najnowsze działania w sztukach wizualnych; rozszerzoną problematykę z zakresu sztuki współczesnej, pozwalającą na samodzielny interpretację działań artystycznych; rolę wybranej dziedziny artystycznej w kontekście innych sztuk plastycznych i mediów; zagadnienia dotyczące finansowych, marketingowych i prawnych aspektów związanych z wykonywanym zawodem artysty.

Umiejętności (potrafi): przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne z wykorzystaniem różnorodnych źródeł; stosować analizę i kontekstową ocenę dzieł wybranych kierunków; analizować, interpretować, oceniać informacje i materiały źródłowe; merytorycznie i odpowiedzialnie konstruować wypowiedzi publiczne związane z wystąpieniami artystycznymi; dysponować umiejętnościami wykorzystania wzorców artystycznych przy jednoczesnym zachowaniu niezależności wypowiedzi artystycznej.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uczenia się przez całe życie; samodzielnego integrowania wiedzy i przekazywania jej w sposób holistyczny; wspierania oraz brania aktywnego udziału w działaniach artystycznych oraz inicjatywach społecznych i kulturalnych regionu.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady i ćwiczenia.

3. Komunikacja wizualna

Cel kształcenia: wprowadzenie do aktualnej wiedzy z zakresu sztuk plastycznych form, narzędzi komunikacji wizualnej oraz ich zastosowań w celach poznawczych, edukacyjnych, artystycznych i użytkowych.

Treści merytoryczne: pojęcie komunikacji wizualnej (w zestawieniu z komunikacją werbalną). Aspekty komunikacji wizualnej: informacja (semantyczna), intencja, interakcja. Trzy typy znaków wizualnych: symbole (w tym symbole inferencyjne), ikony, symptomy. Znaki cyfrowe vs. analogowe. Znaki konwencjonalne vs. znaki naturalne. Wizualne znaki użytkowe: piktogramy oraz ideogramy. Rodzaje i funkcje edytowania znaków ikonicznych. Kontekstualizacja w procesie przetwarzania znaków ikonicznych (m.in. w ujęciu Rudolfa Arnheima). Komunikacja wizualna a konteksty poznawcze: inferencja. Komunikacja wizualna a konteksty fizyczne: montaż, fraza montażowa, tożsamość modusów. Montaż w sztuce vs. montaż użytkowy (ergonomiczny). Kontekst fizyczny a złudzenia optyczne. Komunikacja wizualna w świetle psychologii postaci (psychologii Gestalt). Prawa psychologii postaci. Wizualne znaki ikoniczne w świetle realizmu subiektywnego. Pojęcie fasady w komunikacji wizualnej. Kryteria artystyczności w odniesieniu do sztuk wizualnych: semantyczne, syntaktyczne, pragmatyczne. Pojęcie kultury widowiskowej. Pojęcie „homo videns”. Przekaz intersemiotyczny. Pojęcie tekstu globalnego. Infografika. Typy relacji między obrazem a tekstem. Funkcje komunikacji wizualnej: przedstawiająca, stymulacyjna, fascynacyjna. Visual identity i graphic design jako narzędzia komunikacji marketingowej i public relations. Retoryka obrazu a nurty sztuk wizualnych (pozytywizm, futurizm, konceptualizm, Art Deco, postershow, performance, instalacja artystyczna i in.).

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): pojęcia, terminy i podstawowe założenia z zakresu komunikacji wizualnej.

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

Kompetencje społeczne (jest gotów do): korzystania w życiu zawodowym i społecznym z poszerzonej wiedzy na temat komunikacji wizualnej.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady.

4. Rysunek kreacyjny

Cel kształcenia: rozbudzenie świadomości w poszukiwaniu nowych form wyrazu w rysunku kreatywnym. Umiejętność kreatywnego wykorzystania klasycznego warsztatu rysunkowego. Umiejętność realizacji plastycznej, zarówno na płaszczyźnie, jak i w przestrzeni/przestrzeni publicznej. Budowanie warsztatu artystycznego w oparciu o predyspozycje i istniejące tendencje w sztuce współczesnej. Poszukiwanie różnorodnych rozwiązań formalnych wzbogacających indywidualną wypowiedź twórczą. Wykorzystywanie różnorodnych technik do realizacji zadania, np. poznane wcześniej programy graficzne. Uświadomienie, jak niezwykle ważne jest eksperymentowanie w sztuce współczesnej. Poszukiwanie różnorodnych rozwiązań formalnych wzbogacających indywidualną wypowiedź twórczą. Poszerzanie percepcji sztuki oraz inspiracje najciekawszymi dokonaniem innych twórców poprzez zapoznanie się z pracami prezentowanymi w galeriach sztuki.

Treści merytoryczne: tworzenie indywidualnych realizacji plastycznych opartych na łączeniu tradycyjnych technik rysunkowych z nowymi materiałami i podłożami. Rozwijanie wyobraźni poprzez zastosowanie materiałów wcześniej już wykorzystanych - palimpsesty rysunkowe pozwalające m.in. na „artystyczny lifting”. Kreacyjna realizacja cyklu (dyptyk, tryptyk) na zaproponowany temat np. „Retro”, „Figura surrealistyczna”, etc. Oglądanie w galeriach prac i wystaw twórców, w celu poszerzania własnej percepcji sztuki oraz inspiracji.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): nowe formy wyrazu w rysunku kreacyjnym; techniki rysunkowe i ich zastosowanie.

Umiejętności (potrafi): kreatywnie tworzyć, wykraczając poza ramy związane z rysunkiem klasycznym; zastosować różnorodne kompozycje obrazu z wykorzystaniem najnowszych tendencji w sztuce współczesnej; kreatywnie przedstawiać własne propozycje na zadane zagadnienie plastyczne.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): kreatywnego myślenia zarówno w pracy indywidualnej jak i zbiorowej; krytycznego wypowiedzania się publicznie na temat własnej i cudzej realizacji projektu artystycznego; poszerzania wiedzy o sztuce, estetyce oraz jej roli; uświadomienia sobie, jak ważna jest ciągłość tradycji w sztuce, w twórczości własnej i innych.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

5. Wystawiennictwo

Cel kształcenia: poznanie zasad tworzenia wystaw muzealnych. Praktyczne i teoretyczne wprowadzenie zagadnień określających formy komunikatu wizualnego. Zdobycie umiejętności świadomego kreowania przestrzeni z wykorzystaniem współczesnych systemów komunikacji wizualnej. Umiejętność podporządkowywania systemów projektowych założonym celom ekspozycyjnym. Umiejętność tworzenia i posługiwania się systemami identyfikacji wizualnej. Zapoznanie się z najnowszymi trendami w wystawiennictwie.

Treści merytoryczne: problemy naświetlające zagadnienia wystawiennictwa w sposób pozwalający wyciągać wnioski co do przyczyn i rezultatów jego przebiegu oraz cech kulturowych, społecznych. Omówienie problemów i podstawowych pojęć związanych z wystawiennictwem, takich jak: wystawa, architektura wystawy. Omówienie poszczególnych etapów planowania wystawy. Omówienie wybranych wystaw, specyfiki ich funkcjonowania w galerii, analiza prac artystycznych oraz ich kontekstu i środowiska prezentacji. Wprowadzenie do pisania tekstów do wystaw, tekstów kuratorskich oraz analizy prac. Podstawy projektowania wystawy. Tworzenie własnych projektów wystawienniczych. Wyjście do galerii i muzeum. „Przestrzeń w kontekście” - projekt aranżacji przestrzeni podporządkowanej wybranemu problemowi społecznemu. Projekt systemu identyfikacji wizualnej. Proces świadomego aranżowania przestrzeni ekspozycyjnej. Przestrzeń miejska jako źródło społecznego komunikatu. Sztuka w reklamie - reklama w sztuce. Społeczna

i artystyczna analiza wizualnego komunikatu reklamowego.

Wiedza (zna i rozumie): podstawowe pojęcia związane z wystawiennictwem; systemy identyfikacji wizualnej w aspekcie wystawiennictwa; formy zachowań związane z publicznymi wystąpieniami, prezentującymi własne dokonania; funkcjonowanie jednostek wystawienniczych; wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.

Umiejętności (potrafi): tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne, stosując umiejętności potrzebne do ich wyrażenia; wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informację z różnych źródeł; podejmować samodzielne decyzje dotyczące kreacji zgodnie z własnymi emocjami, intuicją i wyobraźnią; dokonać samooceny swojej twórczości i konstruktywnej krytyki twórczości innych osób; merytorycznie i odpowiedzialnie konstruować wypowiedzi publiczne związane z wystąpieniami artystycznymi; eksperymentować i samodzielnie znajdować rozwiązania określonych problemów artystycznych.

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; aranżowania przestrzeni z dużą wrażliwością estetyczną; dbania o ochronę zabytków i estetykę życia codziennego; prezentowania własnej twórczości w sposób komunikatywny z zastosowaniem technologii informacyjnych.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia i wykłady.

6. Zarządzanie dorobkiem artystycznym

Cel kształcenia: podkreślenie strategii autopromocji, tworzenia portfolio artystycznego oraz zrozumienie metod komunikacji z galeriami i instytucjami kultury. Nabycie umiejętności technicznych w zakresie reprodukcji materiałów 2D, fotografowania obiektów oraz korzystania ze sztucznej inteligencji.

Treści merytoryczne: archiwizacja i organizacja prac artystycznych. Tworzenie fotograficznych reprodukcji prac 2D przy użyciu światła ciągłego. Fotograficzna dokumentacja obiektów i rzeźb przy użyciu światła ciągłego. Fotograficzna dokumentacja aranżacji wystawowych. Dokumentacja rzeźb w postaci skanu 3D. Wykorzystywanie sztucznej inteligencji i wiedzy jak się przed nią chronić.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): problematykę odwzorowania własnej pracy artystycznej w szerszym kontekście sztuki; istotność autopromocji w kontekście publikacji twórczości artystycznej; specjalistyczną problematykę z zakresu technik i technologii artystycznych; integrację praktyki artystycznej w dzisiejszej branży kreatywnej; cyfrowe narzędzia umożliwiające prezentację dorobku online.

Umiejętności (potrafi): sprawnie wykorzystywać narzędzia związane z fotografią i skanem 3D do wiernego odtworzenia prac 2D oraz dokumentacji obiektów i instalacji; sprawnie poruszać się w programach Adobe Photoshop; planować pracę, przygotowywać harmonogram i schemat działań, uwzględniając czas potrzebny na stworzenie odpowiedniej dokumentacji działań artystycznych; wykorzystać narzędzia, tj. portfolio drukowane i cyfrowe, do prezentacji dorobku artystycznego; samodzielnie tworzyć reprodukcje prac 2D oraz dokumentację obiektów, instalacji czy wystaw.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): rozwoju własnej tożsamości twórczej w kontekście podejmowania niezależnych i kompleksowych działań artystycznych; prezentacji własnych osiągnięć artystycznych; skutecznej komunikacji i przekazywania złożonych informacji przy użyciu technologii informatycznych; podejmowania działań w promowaniu i eksponowaniu własnej twórczości zarówno w formie fizycznej, jak i online; samodzielnego zarządzania dorobkiem artystycznym i portfolio tak, aby spełniały wymogi rekrutacyjne, konkursowe, rezydencji artystycznych czy wystaw; skutecznej komunikacji, przekazywania złożonych

informacji za pomocą odpowiednich narzędzi technologicznych.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

7. Ilustracja w grafice edytorskiej i multimediami I

Cel kształcenia: przygotowanie do posługiwania się ilustracją jako językiem komunikacji ze zbiorowością odbiorców, czytelników; przygotowanie do świadomego posługiwania się językiem plastycznym w zakresie szeroko rozumianej ilustracji, budowania i rozwijania koncepcji; przygotowanie do używania jak najszerszego wachlarza technik w zakresie ilustracji.

Treści merytoryczne: „Myślenie ilustracyjne” – wprowadzenie do szeroko rozumianej ilustracji; analiza porównawcza: ilustracja-plakat-malarstwo-rysunek. Historia ilustracji w pigułce i wprowadzenie do technologii. Rodzaje ilustracji – funkcja, przekaz, recepcja, działanie. Psychologiczne uwarunkowania odbioru ilustracji; typografia, liternictwo i kaligrafia w ilustracji – współgranie tekstu i obrazu; warsztat ilustratora – klasyczny i nowy. Pogłębione studium technik. Ilustracja w grafice edytorskiej. Elementy introligatorstwa i materiałoznawstwa, obsługa urządzeń np. bigówka, gilotyna.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): sposoby realizacji prac w zakresie ilustracji w grafice edytorskiej i multimediami oraz środki ekspresji; specyfikę i unikalne własności poszczególnych technik artystycznych tradycyjnych i cyfrowych w budowaniu ilustracji; pojęcia w zakresie grafiki projektowej, typografii, liternictwa, rysunku, kompozycji, ilustracji, grafiki edytorskiej; zalecaną literaturę; konstrukcję książki, druków ulotnych, kalendarza, publikacji cyfrowych; przemiany artystyczne w dziejach sztuki w zakresie typografii i ilustracji; autonomię i własności języka wizualnego w przedmiotowym zakresie.

Umiejętności (potrafi): realizować własne koncepcje plastyczne/projektowe, dysponując umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia; posługiwać się technikami i technologią, wybrać narzędzia i materiały do wykonania zamierzenia plastycznego w zakresie ilustracji; stworzyć ogólną koncepcję dzieła projektowego w zakresie ilustracji, przypisać formę do treści; zbudować i opisać własny warsztat artystyczny; świadomie ocenić własne możliwości, wykorzystać osobowość artystyczną i umiejętności warsztatowe; przedstawić własną koncepcję, wejść w polemikę, jak również przyjąć konstruktywną krytykę.

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; rozwijania osobowości twórczej i identyfikowania oraz wykorzystywania własnych predyspozycji; krytycznego odniesienia się do własnej pracy; prezentowania własnych dokonań/prac/projektów; dyskusowania na temat własnych projektów/realizacji i realizacji innych autorów.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

8. Ilustracja w grafice edytorskiej i multimediami II

Cel kształcenia: przygotowanie do samodzielnego kreowania zaawansowanych projektów w zakresie ilustracji w książce, kalendarzu, mediach cyfrowych. Przygotowanie do rzetelnego, świadomego wykorzystania klasycznego i nowoczesnego warsztatu, technologii w ilustracji i szerzej – w grafice wydawniczej i multimediami. Utrwalenie umiejętności posługiwania się skrótem myślowym, znakiem, symbolem, metaforą graficzną. Przygotowanie do tworzenia całościowego dzieła, bądź jego części i prezentowania go różnymi środkami technologicznymi.

Treści merytoryczne: komplementarny projekt graficzny ilustracji bez tekstu i z tekstem na bazie konkretnego tytułu bądź tematu. Ilustracja w mediach cyfrowych. Ilustracja trójwymiarowa. Przygotowanie zaawansowanej prezentacji projektu i merytoryczny opis. Elementy prawa autorskiego i przygotowanie do współpracy z wydawcą/zleceniodawcą.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): literaturę potrzebną do identyfikowania źródeł wiedzy niezbędnej do poszerzania horyzontów w zakresie przedmiotu; procedury zamawiania i odbioru dzieła projektowego; podstawowe oddziaływanie psychologiczne ilustracji w zależności od środków plastycznych, ekspresji, wieku odbiorcy; techniki w zakresie sztuk wizualnych; sposób wykorzystania narzędzi i materiałów, technik i technologii w celu zmaksymalizowania efektu zamierzenia plastycznego/wizualnego; zasady typografii i łączenia obrazu z tekstem; terminologię języka plastycznego/wizualnego; autonomię i własności języka wizualnego; tendencje w obszarze projektowania i typografii; zasady poruszania się na rynku wydawniczym i w mediach cyfrowych.

Umiejętności (potrafi): samodzielnie zrealizować zamierzenie twórcze w oparciu o wiedzę i umiejętności warsztatowe; samodzielnie pracować, zarówno koncepcyjnie, jak i konsekwentnie wykonywać pracę w wybranych technikach; wzbogacać warsztat pracy w zakresie przedmiotu, aby efektywnie wykorzystać technologie, materiały i narzędzia z uwzględnieniem ergonomii i komfortu pracy; werbalizować zamysł twórczy i argumentować wybór motywu, formy, materiałów, narzędzi i technik w celu realizacji ćwiczenia/projektu; zidentyfikować/wybrać/stworzyć; 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; obronić w sposób przekonujący i uzasadniony koncepcję i/lub dzieło, używając argumentów świadczących o jego dojrzałości, wiedzy i umiejętnościach; dyskutować o dziele, przyjmować kontrargumenty wykładowcy/zleceniodawcy i modyfikować projekt by uzyskać maksimum efektu; prezentować koncepcję i gotowe dzieło oraz negocjować warunki sprzedaży/przekazania pracy.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): doskonalenia myślenia i warsztatu przez cały okres edukacji i w późniejszej samodzielnej pracy; poznawania i analizowania sztuki dawnej, nowoczesnej i ogólnych tendencji projektowania; prezentowania kreatywnej, aktywnej postawy twórczej, czerpiąc ze wzorów uznanych za najlepsze; dokonywania ścisłego rozróżnienia pomiędzy inspiracją, a naśladownictwem, epigonizmem; respektowania praw autorskich; ciągłego rozwoju w dobie konkurencyjności w oparciu o świadomość własnych umiejętności artystycznych; konstruktywnej krytyki i nawiązania konstruktywnego dialogu z osobami współpracującymi przy projekcie; zaprezentowania koncepcji, kolejnych faz pracy i gotowego dzieła na forum publicznym za pomocą najlepszych technologii i metod prezentacji.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

9. Przedmiot do wyboru I, II, III

9.1. Animacja w multimedialnych I

Cel kształcenia: umiejętność tworzenia i animowania postaci na potrzeby produkcji multimedialnych.

Treści merytoryczne: projektowanie i przygotowanie postaci z rozłożeniem elementów na warstwach w pliku .psd na potrzeby technik animacji dwuwymiarowej. Poznanie techniki animowania postaci 2D na podstawie możliwości technologicznych programu *After Effects*. Konstruowanie kinetyki postaci przy pomocy kluczowania parametrów warstw za pomocą relacji „rodzic > dziecko” *Parent&Link*, animacji deformowaniem elementów narzędziem *Puppet Pin Tool*. Tworzenie animacji cząstkowych w technice wiązania ze sobą kompozycji zagnieżdżonych *Nested Compositions*. Łączenie mapowania czasu *Time Remapping* z kluczowaniem poklatkowym *Hold Keyframe* dla uzyskania dodatkowej ekspresji postaci, jej mimiki (poklatkowe warianty elementów).

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): pojęcia i definicje w zakresie technologii multimedialnych; zasady konstruowania postaci na potrzeby produkcji multimedialnych.

Umiejętności (potrafi): wykorzystać oprogramowanie i jego specyfikę do stworzenia animacji postaci; dobrać stylistykę i środki formalne w celu realizacji autorskiej animacji według zamierzonego efektu artystycznego.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): samodzielnego planowania wieloetapowej pracy, planowania strategii tworzenia autorskiej postaci animowanej, samej animacji i finalnej wypowiedzi medialnej; konstruktywnej oceny prac realizowanych indywidualnie jak i zespołowo.

Formy dydaktyczne: ćwiczenia.

9.2. Formy audiowizualne I

Cel kształcenia: wprowadzenie w zagadnienia związane z ruchomym obrazem, wykorzystaniem kamery i narzędzi audio. Opanowanie wiedzy i umiejętności w podstawowym zakresie praktycznego zastosowania kamery do tworzenia krótkich form audio-wizualnych. Nabycie umiejętności interdyscyplinarnej pracy zespołowej przy produkcjach filmowych.

Treści merytoryczne: zapoznanie z aspektami produkcji filmowej od budowy scenariusza po zagadnienia postprodukcji i ostatecznej formy dzieła. Zapoznanie na poziomie podstawowym z oprogramowaniem do produkcji filmowej: Celtx, Davinci Resolve, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, TouchDesigner. Zapoznanie z teorią filmu, teorią montażu filmowego, teorią różnorodności form filmowych i zagadnień związanych z dźwiękiem jako nieodłącznym elementem form audio-wizualnych. Zapoznanie z procesem produkcji i jego podziałem na preprodukcję, produkcję i postprodukcję.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): literaturę i nomenklaturę filmową w zakresie pracy ze scenariuszem i oprogramowaniem do pisania tekstów pod obraz ruchomy; działanie kamery, do czego służy montaż i jak istotnym elementem każdej produkcji filmowej jest dźwięk; w zakresie podstawowym oprogramowanie do edycji wideo i audio.

Umiejętności (potrafi): tworzyć treść z myślą o ruchomym obrazie kreatywnym; tworzyć warstwę dźwiękową; w podstawowym zakresie kreować prosty obraz ruchomy za pomocą użycia kamery i specjalistycznego oprogramowania.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): tworzenia realizacji audiowizualnych w oparciu o własną twórczość; funkcjonowania w pionie filmowym jako jeden z elementów produkcji filmowej.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

9.3. Projektowanie i druk 3D I

Cel kształcenia: nabycie wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu modelowania obiektów świata 3D w programach komputerowych oraz drukowania modeli za pomocą drukarki 3D.

Treści merytoryczne: korzystanie z programów 3D (Blender, Fusion 360), tworzenie podstawowych brył 3D, projektowanie przedmiotów, konstruowanie, nadawanie kształtów i struktury. Rzeźba w programie Blender, oraz operowanie interfejsem różnych wizualizacji. Skanowanie technologią fotogrametrii i drukiem 3D. Praca w środowisku wirtualnym.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): proces tworzenia obiektów 3D z uwzględnieniem modelowania, teksturowania, animowania i pracy z efektami graficznymi; technologie skanowania 3D oraz druku 3D.

Umiejętności (potrafi): obsługiwać edytory graficzne 3D; samodzielnie tworzyć obiekty świata 3D.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): kreatywnego myślenia przy tworzeniu rozwiązań graficznych; innowacyjnego i kreatywnego myślenia przy projektowaniu i wdrażaniu rozwiązań graficznych w technologii 3D.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

9.4. Projektowanie ceramiki I

Cel kształcenia: poznanie złożonej problematyki związanej z tworzeniem formy ceramicznej. Nabycie umiejętności posługiwania się środkami wyrazu artystycznego przynależnego tej dyscyplinie sztuki: bryłą, kolorem, fakturą, kontrastem i przestrzenią. Kształtowanie umiejętności tworzenia autorskich wypowiedzi artystycznych w tworzywie ceramicznym. Poznanie środków ekspresji i technik warsztatowych, ukazujących różnorodność wykorzystywania ceramiki w sztuce współczesnej.

Treści merytoryczne: materiałoznawstwo, obsługa urządzeń i narzędzi stosowanych w pracowni ceramicznej, zasady BHP, techniki tworzenia form ceramicznych, metody szkliwienia oraz zdobienia ceramiki, rodzaje pieców używanych do wypalania wyrobów ceramicznych, technologia sporządzania szkliw do ceramiki. Eksperymenty z odczynnikami chemicznymi i barwnikami naturalnymi. Wykonanie naczynia lub zestawu naczyń. Wykonanie formy naczynia przy użyciu tradycyjnych metod formowania ręcznego: metodą łączonych zwojów lub łączonych pasków gliny. Toczenie na kole garncarskim - poznanie tradycyjnej techniki formowania naczyń. Ceramiczna kompozycja ścienna - ceramika w architekturze. Projektowanie naściennych kompozycji ceramicznych z uwzględnieniem technik modułowych, płaskorzeźbionych oraz mozaiki przy zastosowaniu technik malarskich, graficznych, fotografii oraz działań eksperymentalnych.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): metody stosowania materiałów i narzędzi w ceramice; zasady dotyczące suszenia, szkliwienia oraz wypału form ceramicznych; zasady BHP niezbędne podczas prac w pracowni ceramiki; podstawowe techniki modelowania form ceramicznych; techniki wycisku oraz odlewów ceramicznych; zasady komponowania prostych form ceramicznych; środki ekspresji stosowane w ceramice i rzeźbie; zalecaną literaturę przedmiotu.

Umiejętności (potrafi): budować kompozycje ceramiczne przy użyciu różnych metod:

łączonych zwojów, łączonych pasków gliny, wycisku z form jedno i wieloczęściowych, odlewy w formach jedno lub wieloczęściowych, wydrążania pełnej formy, sklejanie z płatów gliny, techniki toczenia na kole garncarskim; samodzielnie przygotować surowce niezbędne przy pracach w ceramice: masę ceramiczną, szkliwa, angoby; samodzielnie przeprowadzić proces szkliwienia i zdobienia form ceramicznych; wykonać formy gipsowe przeznaczone do wycisku ceramicznego; wykorzystać rysunek do zapisu koncepcji oraz do wstępnych szkiców studiowanego modelu.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): doskonalenia swojego warsztatu; rozwoju własnej osobowości twórczej w zakresie dyscypliny artystycznej jaką jest ceramika.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

9.5. Malarstwo eksperymentalne I

Cel kształcenia: wykorzystywanie technik malarskich w celu zbudowania własnej kreatywnej, oryginalnej koncepcji malarskiej. Swobodne operowanie stylami artystycznymi w celu pobudzenia większej kreatywności twórczej. Obserwacja stale zmieniających się trendów i mód w sztuce współczesnej, szeroko rozumianej rzeczywistości m.in. też w polityce, reklamie wizualnej, powszechnej digitalizacji, po to, by określić właściwie swój warsztat twórczy.

Treści merytoryczne: ćwiczenia, eksperymenty malarskie, dla których punktem wyjścia jest zmieniająca się rzeczywistość otaczającego świata. Twórcze przekształcenie szkiców w realizacje malarskie typu np. palimpsety, malarskie reliefy. Kreatywne wykorzystywanie różnorodnych technik malarskich i eksperymentowanie z nimi. Stosowanie nowych tworzyw i podkładów malarskich (do wyboru): masy plastyczne, strukturalne, stare papy, betonowe podłoża, blachy, skorodowane gotowe struktury, pasty woskowe, powierzchnie gładkie typu kamienie, pleksi, strukturalne, reliefowe, a także różnorodne tkaniny, worki jutowe, tynki. Wykorzystywanie innych dziedzin sztuki tj. fotografii, rzeźby, gotowych „rzeczy-śmieci”,

asamblaży, w celu tworzenia jak najbardziej oryginalnych „obiektów malarskich”.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): rolę i możliwości wykorzystywania stylistycznych środków wyrazu artystycznego; problematykę dotyczącą konstruowania i budowania obrazu.

Umiejętności (potrafi): budować złożone kompozycje malarskie; zastosować ekspresję artystyczną do realizacji własnych koncepcji malarskich; wykorzystywać odpowiednie środki stylistyczne w celu zamierzonego efektu w obrazie; podejmować decyzje dotyczące zamysłu realizacji pracy.

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

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

9.6. Tkanina artystyczna I

Cel kształcenia: poznanie, w teorii i praktyce, rozległego spektrum działań twórczych usytuowanych w szeroko pojętym obszarze współczesnej sztuki włókna. Zgłębianie technik tworzenia tkanin unikatowych oraz związanych z nimi technik i procesów technologicznych. Rozbudzanie twórczej wyobraźni w procesie kreatywnym od projektu do realizacji tekstylnego obiektu artystycznego. Poszukiwanie własnych środków artystycznego wyrazu i stylu unikatowej wypowiedzi artystycznej związanej z miękką materią.

Treści merytoryczne: budowanie własnej wypowiedzi artystycznej na zadany temat w oparciu i z wykorzystaniem doświadczenia w procesie operowania technikami warsztatu tkackiego i barwierskiego; twórcze wykorzystanie i łączenie tradycyjnych technik barwierskich w procesie kreacji dzieła (barwienie pigmentami pochodzenia naturalnego, warsztat shibori, batik, druk na tkaninie, eko print, foto print.); tworzenie płaskich i przestrzennych artystycznych obiektów tekstylnych; budowanie ekspresji wypowiedzi twórczej wykorzystującej możliwości kreatywne miękkiej materii.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): formy realizacji dzieła artystycznego w oparciu o możliwości kreatywne materii tekstylnej; tradycyjne techniki tkackie realizowane w oparciu o krosno proste; potencjał jaki w twórczej pracy daje materia tekstylna.

Umiejętności (potrafi): wykorzystać w dziele artystycznym unikatowe efekty zróżnicowanego warsztatu barwierskiego; zastosować w pracy artystycznej eksperymentalne rozwiązania warsztatowe wykorzystujące niekonwencjonalną materię twórczą jako włókno.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): kreatywnego myślenia w indywidualnym procesie twórczym i w pracy zespołowej; merytorycznej oceny artystycznego dzieła tekstylnego oraz krytycznego dyskursu o sztuce włókna.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

10. Przedmiot do wyboru IV, V, VI

10.1. Animacja w multimedialnych II

Cel kształcenia: nabycie umiejętności posługiwania się zaawansowanymi technikami tworzenia treści multimedialnych.

Treści merytoryczne: ćwiczenia praktyczne z zaawansowanymi możliwościami tworzenia treści multimedialnych w środowisku programów *Adobe After Effects* i *Adobe Audition*. Kształcenie synkretycznego łączenia materiałów medialnych za pomocą technik maskowania, efektów specjalnych i postprodukcyjnych. Poznawanie technik kluczowania przezroczystości materiałów wideo oraz modelowania masek wektorowych i animowania ich parametrów. Poznawanie możliwości generowania elementów, symulacji efektów wizualnych i stylizacji swoich produkcji przy pomocy narzędzi *Effects*. Przyswajanie podstaw rejestracji, montażu i zapisu materiałów dźwiękowych na potrzeby własnych produkcji w korelacji podstawy pracy z programem *Adobe Audition*. Realizacja teledysku do obranego utworu muzycznego - projekt

zespołowy, obejmujący opracowanie scenariusza, dobór form i ekspresji wypowiedzi artystycznej, w ramach którego przydzielone elementy, takie jak ujęcia czy sceny finalnej animacji, realizowane są indywidualnie.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): podstawowe pojęcia i definicje w zakresie technologii multimedialnych; zasady doboru środków formalnych wobec założeń formalnych projektu autorskiego; podstawowe pojęcia i definicje w zakresie montażu i edycji dźwięku.

Umiejętności (potrafi): wykorzystywać oprogramowanie i jego specyfikę do tworzenia efektów specjalnych i postprodukcji animacji i materiałów medialnych; świadomie dobrać stylistykę i środki formalne na podstawie poznanych narzędzi w celu realizacji autorskiej animacji według zamierzonego efektu artystycznego.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): samodzielnego planowania wieloetapowej pracy, planowania strategii tworzenia autorskiej postaci animowanej, samej animacji i finalnej wypowiedzi medialnej; współpracy w małym zespole realizacyjnym na podstawie konstruowania scenariusza i podziału zadań realizacyjnych przy tworzeniu wspólnego projektu medialnego; konstruktywnej oceny prac realizowanych indywidualnie jak i zespołowo.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

10.2. Formy audiowizualne II

Cel kształcenia: opanowanie wiedzy i umiejętności praktycznego stosowania narzędzi filmowych do wytwarzania autorskiej wypowiedzi artystycznej.

Treści merytoryczne: rozwinięcie zagadnień związanych z obsługą technologii filmowej i ich kreatywnym wykorzystaniem; ćwiczenia operatorskie z kamerą; ćwiczenia związane z oświetleniem planu filmowego; zaawansowana obsługa oprogramowania do edycji wideo.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): działanie kamery i praktyczny aspekt jej stosowania; działanie montażu filmowego.

Umiejętności (potrafi): konstruować montaż filmowy; tworzyć złożone formy filmowe takie jak teledysk, etiuda, własny koncept artystyczny; pracować w zespole jako jeden z elementów produkcji.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): samodzielnej działalności artystycznej w zakresie form audiowizualnych; podjęcia pracy w pionie produkcyjnym i postprodukcyjnym przy komercyjnej produkcji filmowej.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

10.3. Projektowanie i druk 3D II

Cel kształcenia: nabycie wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu modelowania obiektów świata 3D w programach komputerowych oraz drukowania modeli za pomocą drukarki 3D.

Treści merytoryczne: korzystanie z technologii wydruku 3D w twórczości artystycznej. Sposoby poruszania się w przestrzeni wirtualnej oraz prezentacje projektu w postaci animacji bądź wydruku 3D. Postprocesing modeli 3D (obróbka modeli, malowanie, kąpiel acetonowa).

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): sposoby na wykorzystanie technologii 3D w twórczości artystycznej; technologię obróbki modeli 3D.

Umiejętności (potrafi): poruszać się w przestrzeni wirtualnej; zrealizować projekt w postaci wydruku 3D.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): zaprezentowania projektu w przestrzeni wirtualnej; wykorzystania projektowania i wydruku 3D do przekazu swojej wizji artystycznej.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

10.4. Projektowanie ceramiki II

Cel kształcenia: pogłębianie umiejętności w zakresie projektowania i wytwarzania artystycznej ceramiki użytkowej.

Treści merytoryczne: ceramiczna forma przestrzenna do wnętrza lub pleneru – ceramika w architekturze. Wykorzystanie szerokiej gamy technik budowania formy ceramicznej: metoda łączonych zwojów, metoda łączonych pasków gliny, metoda wycisku z form jedno i wieloczęściowych, odlewy w formach jedno lub wieloczęściowych, metoda wydrążania, metoda sklejanie z płatów gliny. Szkliwienie i zdobienie wypalonych form biskwitowych. Zastosowanie różnorodnych technik zdobienia: tradycyjne szkliwienie, angobowanie, techniki malarskie, techniki graficzne i fotograficzne (fotografia naświetlana na ceramikę pokrytą emulsją światłoczułą). Wykonanie zestawu form użytkowych, wyrażających harmonię między formą, fakturą i barwą oraz konsekwencję pomiędzy istotą tworzywa, metodą obróbki i przeznaczeniem przedmiotu.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): metody stosowania materiałów i narzędzi stosowanych w ceramice; zasady dotyczące suszenia, szkliwienia oraz wypału form ceramicznych; zasady BHP niezbędne podczas prac w pracowni ceramiki; techniki modelowania form ceramicznych, techniki wycisku oraz odlewów ceramicznych; problematykę na temat projektowania i komponowania zestawów form ceramicznych; środki ekspresji stosowane w ceramice i rzeźbie; zalecaną literaturę przedmiotu.

Umiejętności (potrafi): budować kompozycje ceramiczne przy użyciu różnych metod: łączonych zwojów, łączonych pasków gliny, wycisku z form jedno i wieloczęściowych, odlewów ceramicznych, toczenia na kole garncarskim; samodzielnie przygotować surowce niezbędne przy pracach w ceramice: masę ceramiczną, szkliwa, angoby; samodzielnie przeprowadzić proces szkliwienia i zdobienia form ceramicznych; wykonać formy gipsowe przeznaczone do wycisku lub odlewu ceramicznego; zastosować rysunek do zapisu własnych koncepcji oraz do wstępnych szkiców studiowanego modelu.

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

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

10.5. Malarstwo eksperymentalne II

Cel kształcenia: pogłębianie dotychczas zdobytych doświadczeń w celu rozbudzenia większej kreatywności, pogłębiania i rozwoju świadomości co do decyzji użycia tych a nie innych środków do zbudowania obrazu, obiektu malarskiego, swoistego credo etc. Przełamywanie stereotypów odnośnie klasycznego podejścia do malarstwa z użyciem tradycyjnych materiałów (płótno, farby, papier, etc.). Dalszy rozwój warsztatu malarskiego, z uwzględnieniem metody eksperymentalnych w sztuce np. podkład - ciało ludzkie, malowanie na wodzie (ulotność procesu). Kontynuacja poszukiwań ciekawych zestawień kolorystycznych w realizacji zadania. Realizacja projektów malarskich np. w przestrzeni publicznej. Wzbogacanie wypowiedzi twórczej.

Treści merytoryczne: rozwój najciekawszych rozwiązań plastycznych określających tożsamość młodego twórcy: „skąd pochodzimy, dokąd zdążamy, kim jesteśmy”- ćwiczenia i projekty określające własne pochodzenie, tzw. „małą ojczyznę”. Realizacja przedstawionych przez prowadzącego zagadnień tematycznych. Oglądanie wystaw i przyglądanie się najciekawszym postawom twórczym w sztuce współczesnej (np. spotkania z zaproszonym twórcą). Realizacja zadań malarskich z wykorzystaniem różnorodnych technik: upcyklingu, programów graficznych, wykorzystywanie rzutników, etc. przy zachowaniu otwartości na stan „eksplozji twórczej”, na wspólne grupowe tworzenie dzieła i na wszelkie możliwe środki (nieobrażające uczuć innych ludzi), które można użyć do realizacji założonego konceptu.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): możliwości stosowania technologii malarstwa, szerokiego spektrum jego zastosowania 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.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): samodzielnego i niezależnego podejmowania realizacji tematów i zagadnień oraz interpretowania skończonego dzieła; kreatywnego, myślenia; kompetentnego prezentowania publicznie swoich dokonań; rozwoju własnej osobowości twórczej; dyskusowania na forum na temat sensowności własnych wyborów tematów, środków i ich realizacji; współpracy w grupie w celu zaprezentowania wystawy semestralnej; prezentowania prac plastycznych.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

10.6. Tkanina artystyczna II

Cel kształcenia: poznanie i wykorzystanie w pracy artystycznej warsztatu tekstylnego. Wykorzystanie w procesie kreatywnym możliwości jakie daje operowanie materiałem tekstylnym, jej szycie, eksperymentalne łączenie, aplikacja, patchwork, pikowanie. Swobodne posługiwanie się warsztatem związanym z miękką materią i wykorzystywanie go do tworzenia unikatowych form tekstylnych płaskich i przestrzennych. Poznanie i opanowanie szeroko pojętego warsztatu filcowania wełny czesankowej w procesie suchym i mokrym oraz możliwości tworzenia form przestrzennych i płaskich z wykorzystaniem czesanki.

Treści merytoryczne: poznanie specyfiki zróżnicowanej materii tekstylnej i umiejętność podporządkowania jej właściwości procesowi kreatywnemu. Poszukiwanie własnych niekonwencjonalnych rozwiązań materiałowych i warsztatowych w celu wydobycia ekspresji twórczej. Śledzenie dokonań artystycznych (wystaw, prezentacji, konkursów) związanych z szeroko rozumianą tkaniną artystyczną.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): szeroki wachlarz możliwości technicznych i technologicznych służących operowaniu formą tekstylną; potencjał twórczy jaki daje kreacja w materii włókna; specyfikę i unikalny charakter dzieła sztuki z obszaru tkaniny artystycznej.

Umiejętności (potrafi): sprawnie operować materiałem tekstylnym w procesie kreacji form płaskich i przestrzennych; dobierać rozwiązania materiałowe i warsztatowe w celu uzyskania obranego celu; podejmować wyzwania realizacyjne własnych odważnych pomysłów.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): samodzielnego zaprojektowania i stworzenia artystycznego obiektu tekstylnego, jego wizualnej i merytorycznej prezentacji; zespołowej prezentacji prac z poszanowaniem przestrzeni własnej i wspólnej.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

11. Pracownia artystyczna (aneks do dyplomu) I

Cel kształcenia: pogłębianie i doskonalenie warsztatu artystycznego. Poznawanie różnorodnych środków wyrazu artystycznego i poszerzanie własnych możliwości twórczych w ramach specyfiki wybranej pracowni. Poszukiwanie obszaru badań oraz próba skrytykowania postawy artystycznej, które doprowadzą do realizacji wartościowego dzieła artystycznego przedstawiającego, za pomocą ciekawych, oryginalnych rozwiązań wizualnych, podjętą ideę-problem-zagadnienie.

Treści merytoryczne: realizacja zadań w określonej specyfice artystycznej na podstawie przedstawionych zagadnień, tematów oraz na podstawie doświadczeń nabytych podczas kształcenia na pierwszym stopniu edukacji artystycznej w zakresie sztuk plastycznych. Próby definiowania, określania problemów artystycznych, zarówno w warstwie tematycznej, jak i formalnej.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): problematykę w zakresie specyfiki artystycznej, warsztatowej, którą potrafi wykorzystać w procesie twórczym; rozwój historyczny wybranej specyfiki artystycznej i jej znaczenie w rozwoju sztuk plastycznych.

Umiejętności (potrafi): w sposób konsekwentny i świadomy rozwiązywać postawione przed nim zadania, dokonując przy realizacji trafnych wyborów formalnych o znacznym stopniu oryginalności wynikającej z eksperymentatorskiego i eksploratorskiego podejścia do pracy twórczej; budować koncepcje oraz realizować rozbudowane projekty artystyczne w oparciu o świadomość własnej odrębności i indywidualny odbiór rzeczywistości; łączyć techniki tradycyjne z technikami elektronicznymi, wzbogacając własny potencjał kreatywny.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): doskonalenia oraz rozwijania własnego potencjału twórczego; dyskusji na temat wybranych przez siebie sposobów realizacji artystycznych.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

12. Pracownia artystyczna (aneks do dyplomu) II

Cel kształcenia: realizacja oryginalnego dzieła artystycznego mieszczącego się w specyfice wybranej pracowni, charakteryzującego się ciekawym, nowatorskim rozwiązaniem podjętego tematu.

Treści merytoryczne: praca nad koncepcją i realizacją indywidualnych projektów, mieszczących się w ramach specyfiki pracowni będących przedmiotem aneksu.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): rozszerzoną problematykę z zakresu specyfiki artystycznej, warsztatowej, którą potrafi wykorzystać w procesie twórczym; aktualne wydarzenia artystyczne, nowe trendy i postawy twórcze w obszarze sztuki, a w szczególności w wybranej specyfice artystycznej.

Umiejętności (potrafi): samodzielnie poszukiwać i rozwiązywać problemy artystyczne; w sposób świadomy, intencjonalny i konsekwentny realizować rozbudowane projekty artystyczne; trafnie wykorzystywać umiejętność łączenia różnych technik dla kreowania oryginalnych wypowiedzi artystycznych.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): świadomego doskonalenia oraz rozwijania własnego potencjału twórczego; wyjaśniania i uzasadniania znaczenia swoich realizacji w związku z naciskiem na świadome, indywidualne podchodzenie do rozwiązań podjętych problemów.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

13. Dyplomowa magisterska pracownia artystyczna (dzieło artystyczne) I

Cel kształcenia: pogłębienie wiedzy i umiejętności w zakresie technik i narzędzi w wybranej magisterskiej pracowni artystycznej. Stymulowanie rozwoju artystycznego. Wzbogacanie języka wypowiedzi artystycznej.

Treści merytoryczne: omówienie specyfiki przedmiotu. Ćwiczenia wprowadzające do pracy nad realizacją dyplomu artystycznego, pogłębiające i doskonalące znajomość warsztatu artystycznego charakterystycznego dla specyfiki wybranej pracowni.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): odrębność i specyfikę języka wizualnego wybranej dyscypliny artystycznej; problematykę zalecaną przez promotora literatury.

Umiejętności (potrafi): odpowiednio dobrać środki wyrazu artystycznego zsynchronizowane z indywidualnymi twórczymi inspiracjami i zainteresowaniami; przygotować projekty do realizacji spójnego dzieła dyplomowego na poziomie magisterskim.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): współuczestniczenia w myślowym procesie twórczym, zarówno na płaszczyźnie mistrz i uczeń, jak i w grupie innych autorów z pracowni dyplomowej.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

14. Dyplomowa magisterska pracownia artystyczna (dzieło artystyczne) II

Cel kształcenia: stymulowanie poszukiwań artystycznych i warsztatowych, ze szczególnym uwzględnieniem środków wyrazu z obszaru wybranej pracowni artystycznej. Doskonalenie umiejętności warsztatowych, ich doboru do wyrażania indywidualnych treści, w celu wypracowania autonomicznego kodu artystycznego.

Treści merytoryczne: definiowanie tematu i zakresu realizacji dyplomu artystycznego. Realizacja projektów zatwierdzonych przez promotora.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): problematykę w zakresie technik i technologii artystycznych w zakresie wybranej specjalistycznej pracowni dyplomowej.

Umiejętności (potrafi): dobrać techniki realizacji dzieła w sposób synergiczny z projektem i zamierzeniem twórczym; wybrać odpowiednie narzędzia umożliwiające realizację oryginalnego dzieła dyplomowego; dokonać twórczej syntezy projektów, które posłużą do realizacji dzieła dyplomowego.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): działania w sposób planowy w rozłożeniu zadań niezbędnych do realizacji w czasie pracy dyplomowej.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

15. Dyplomowa magisterska pracownia artystyczna III (dzieło artystyczne)

Cel kształcenia: przygotowanie ogólnoplastyczne do realizacji dyplomu. Rozwijanie potencjału twórczego w wybranej pracowni dyplomowej poprzez indywidualne poszukiwania w obrębie warsztatu wybranej pracowni dyplomowej z uwzględnieniem jej specyfiki i możliwości wypowiedzi artystycznej. Wzbogacanie własnego spektrum możliwości technicznych i technologicznych w preferowanej pracowni. Szukanie własnego języka artystycznego. Podsumowanie dotychczasowego kształcenia w formie realizacji dzieła dyplomowego i przygotowania go do egzaminu magisterskiego.

Treści merytoryczne: realizacja dyplomu artystycznego oraz przygotowanie dzieła do publicznej prezentacji jako kompendium wiedzy i umiejętności zdobytych w wybranej pracowni artystycznej.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): dogłębną problematykę w zakresie technik i technologii artystycznych w zakresie wybranej specjalistycznej pracowni dyplomowej.

Umiejętności (potrafi): dokonać twórczej syntezy w realizowanym dziele dyplomowym; w sposób biegły posługiwać się warsztatem w wybranej pracowni dyplomowej; realizować własne dzieło artystyczne w pełni samodzielnie, zarówno od strony warsztatowej, jak i przekazu w nim zawartego.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): korzystania z całego spektrum zdobytej wiedzy w celu stałego doskonalenia warsztatu w wybranej pracowni dyplomowej; motywowania innych poprzez własną postawę twórczą i zaangażowanie do twórczej aktywności; analizowania, interpretowania i oceniania własnych prac artystycznych oraz prac innych osób; dokonania w sposób dojrzały i świadomy charakterystyki własnego dzieła dyplomowego w formie opisu towarzyszącemu pracy magisterskiej; realizacji oryginalnego dzieła dyplomowego w oparciu o dojrzałą, indywidualną osobowość artystyczną.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

16. Seminarium i praca magisterska I

Cel kształcenia: opanowanie warsztatu naukowego i wybór nowatorskiego problemu badawczego.

Treści merytoryczne: metodologia prowadzenia badań naukowych w dziedzinie sztuki. Wymogi naukowe stawiane pracom magisterskim. Określenie problemu badawczego, hipotezy, wybór metody badań. Kwerenda, zebranie literatury przedmiotu. Prezentacja referatów związanych z tematem pracy. Referowanie wyników badań na poszczególnych etapach procesu badawczego.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): problematykę z zakresu sztuki i nauki, pozwalającą formułować zagadnienia badawcze w obszarze dyscyplin artystycznych, właściwych dla kierunku studiów; zalecaną literaturę dotyczącą kierunku; zagadnienia z zakresu sztuki współczesnej, pozwalające na samodzielną interpretację działań artystycznych.

Umiejętności (potrafi): przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne z wykorzystaniem różnorodnych źródeł; stosować analizę i kontekstową ocenę dzieł wybranych kierunków; pracować planowo, przygotować harmonogram i schemat pracy; analizować, interpretować, oceniać informacje i materiały źródłowe.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uczenia się przez całe życie; samodzielnego integrowania wiedzy i przekazywania jej w sposób holistyczny.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

17. Seminarium i praca magisterska II

Cel kształcenia: opanowanie warsztatu naukowego i wybór nowatorskiego problemu badawczego. Merytoryczne sporządzanie tekstów o sztuce.

Treści merytoryczne: ostateczne sprecyzowanie problemu badawczego, hipotezy i wybór właściwych metod badań. Poszerzona kwerenda, selekcja literatury przedmiotu. Skonstruowanie planu pracy magisterskiej. Prezentacja pierwszych rozdziałów prac magisterskich podczas seminarium, dyskusja nad ich stronami: merytoryczną, formalną i metodologiczną.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): sprofilowaną problematykę z zakresu sztuki i nauki, pozwalającą formułować zagadnienia badawcze w obszarze dyscyplin artystycznych, właściwych dla kierunku studiów; zalecaną literaturę dotyczącą kierunku; specjalistyczne zagadnienia z zakresu sztuki współczesnej, pozwalające na samodzielną interpretację działań artystycznych.

Umiejętności (potrafi): przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne z wykorzystaniem różnorodnych źródeł; stosować analizę i kontekstową ocenę dzieł wybranych kierunków; pracować planowo, przygotować harmonogram i schemat pracy; analizować, interpretować, oceniać informacje i materiały źródłowe.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uczenia się przez całe życie; samodzielnego integrowania wiedzy i przekazywania jej w sposób holistyczny.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

18. Seminarium i praca magisterska III

Cel kształcenia: rozwijanie warsztatu naukowego i wybór nowatorskiego problemu badawczego. Napisanie pracy magisterskiej spełniającej wymagania naukowości.

Treści merytoryczne: ostateczna kwerenda, zamknięcie i uporządkowanie literatury przedmiotu. Korekta planu pracy magisterskiej. Prezentacja kolejnych rozdziałów prac magisterskich podczas seminarium oraz dyskusja nad merytorycznymi, formalnymi i metodologicznymi aspektami pracy.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): sprofilowaną problematykę z zakresu sztuki i nauki, pozwalającą formułować zagadnienia badawcze w obszarze dyscyplin artystycznych, właściwych dla kierunku studiów; zalecaną literaturę dotyczącą kierunku; specjalistyczne zagadnienia z zakresu sztuki współczesnej, pozwalającą na samodzielną interpretację działań artystycznych.

Umiejętności (potrafi): przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne z wykorzystaniem różnorodnych źródeł; dokonać analizy i kontekstowej oceny dzieł wybranych kierunków; pracować planowo, przygotować harmonogram i schemat pracy; analizować, interpretować, oceniać informacje i materiały źródłowe.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uczenia się przez całe życie; samodzielnego

integrowania wiedzy i przekazywania jej w sposób holistyczny.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

19. Seminarium i praca magisterska IV

Cel kształcenia: doskonalenie warsztatu naukowego i wybór nowatorskiego problemu badawczego. Napisanie pracy magisterskiej spełniającej wymagania naukowości.

Treści merytoryczne: uzupełnienie literatury przedmiotu. Ostateczna korekta planu pracy magisterskiej. Prezentacja kolejnych rozdziałów prac magisterskich podczas seminarium oraz dyskusja nad merytorycznymi, formalnymi i metodologicznymi aspektami pracy. Redakcja całości pracy magisterskiej. Przygotowanie do egzaminu i obrona pracy magisterskiej.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): formułowanie zagadnień badawczych w zakresie sztuki i nauki w obszarze dyscyplin artystycznych, właściwych dla kierunku studiów; problematykę zalecanej literatury dotyczącej kierunku; specjalistyczne zagadnienia z zakresu sztuki współczesnej, pozwalającą na samodzielną interpretację działań artystycznych.

Umiejętności (potrafi): przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne z wykorzystaniem różnorodnych źródeł; stosować analizę i kontekstową ocenę dzieł wybranych kierunków; pracować planowo, przygotować harmonogram i schemat pracy; analizować, interpretować, oceniać informacje i materiały źródłowe.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uczenia się przez całe życie; samodzielnego integrowania wiedzy i przekazywania jej w sposób holistyczny.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

V. PRAKTYKA

1. Praktyka zawodowa

Cel kształcenia: poznanie specyfiki pracy w galeriach, muzeach, instytucjach kultury, ośrodkach edukacji, studiach promocji i reklamy, studiach projektowych, fotograficznych i upowszechniania sztuki.

Treści merytoryczne: realizacja zadań z zakresu projektowania i wykonywania prac plastycznych oraz upowszechniania kultury plastycznej, w tym różnorodnych, specjalistycznych przekazów wizualnych i medialnych dla celów artystycznych, poznawczych, edukacyjnych i użytkowych.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): specjalistyczne techniki i technologie artystyczne, a szczególnie w sposób pogłębiony te, które są stosowane w danej instytucji.

Umiejętności (potrafi): projektować i realizować własne prace artystyczne zlecone przez pracodawcę; wykorzystać zdobyte umiejętności w różnych dyscyplinach artystycznych do tworzenia nowych projektów twórczych; wykorzystać specjalistyczną wiedzę w indywidualnej i zespołowej aktywności artystycznej.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): współdziałania oraz inspirowania i mobilizowania do nauki innych osób; umożliwiania zdobywania i doskonalenia umiejętności warsztatowych innych osób; samodzielnej pracy, wykazując się umiejętnością dostosowywania i wykorzystania warunków danej instytucji do realizacji zamierzonego celu artystycznego zleconego przez pracodawcę; inspirowania kreatywności innych osób; wspierania oraz brania aktywnego udziału w działaniach artystycznych oraz inicjatywach społecznych i kulturalnych danego regionu; 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 można się zetknąć.

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.

Efekty uczenia się:

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

Załącznik Nr 2 do Decyzji Nr 5/2024
 Administratora Programów Studiów
 z dnia 29 stycznia 2024 roku

**PLAN STUDIÓW KIERUNKU
 SZTUKI WIZUALNE**

Obowiązuje od cyklu: 2024 Z

Poziom studiów: studia drugiego stopnia

Profil kształcenia: ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Liczba semestrów: 4

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	Przedmiot z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych*	1	2	0	zal. oc.	f	30	30	0	1	0	0
2	Technologie informacyjne w sztuce	1	2	1	zal. oc.	o	30	0	30	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			4	1	x	x	60	30	30	3	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			x	1	x	x	30	0	30	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			2	0	x	x	30	30	0	1	0	0

II – PODSTAWOWYCH												
1	Historia sztuki współczesnej z elementami krytyki artystycznej I	1	5	1,2	zal. oc.	o	60	30	30	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			5	1,2	x	x	60	30	30	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			x	1,2	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
III – KIERUNKOWYCH												
1	Rysunek kreacyjny	1	8	3,6	zal. oc.	o	90	0	90	2	0	0
2	Ilustracja w grafice edytorskiej i multimediami I	1	3	1,2	zal. oc.	o	30	0	30	2	0	0
3	Seminarium i praca magisterska I	1	5	1	zal. oc.	f	30	0	30	2	0	41
4	Zarządzanie dorobkiem artystycznym	1	3,5	1,8	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			19,5	7,6	x	x	195	0	195	8	0	41
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			x	7,6	x	x	195	0	195	8	0	41
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			5	1	x	x	30	0	30	2	0	41
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)			x	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	9,8	x	x	327	72	255	13	0	41

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	Specjalistyczne warsztaty językowe	2	2	1	zal. oc.	f	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)			x	1	x	x	30	0	30	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			2	1	x	x	30	0	30	2	0	0
II – PODSTAWOWYCH												
1	Historia sztuki współczesnej z elementami krytyki artystycznej II	2	3	0,5	egz.	o	45	30	15	4	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			3	0,5	x	x	45	30	15	4	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			x	0,5	x	x	15	0	15	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			0	0	x	x	0	0	0	0	0	0
III – KIERUNKOWYCH												
1	Ilustracja w grafice edytorskiej i multimediami II	2	2,5	1,2	egz.	o	30	0	30	4	0	0
2	Dyplomowa magisterska pracownia artystyczna I*(dzieło artystyczne)	2	5	2,4	zal. oc.	f	60	0	60	2	0	0
3	Seminarium i praca magisterska II	2	5	1,2	zal. oc.	f	30	0	30	2	0	41
4	Komunikacja wizualna	2	2	0	zal. oc.	o	30	30	0	2	0	0

5	Przedmiot do wyboru I	2	3,5	2	zal. oc.	f	60	0	60	2	0	0
6	Przedmiot do wyboru II	2	3,5	2	zal. oc.	f	60	0	60	2	0	0
7	Przedmiot do wyboru III	2	3,5	2	zal. oc.	f	60	0	60	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			25	10,8	x	x	330	30	300	16	0	41
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			x	10,8	x	x	300	0	300	14	0	41
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			20,5	9,6	x	x	270	0	270	10	0	41
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. w semestrze 2			30	12,3	x	x	405	60	345	22	0	41
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. w 1 roku			60	22,1	x	x	732	132	600	35	0	82

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												
III – KIERUNKOWYCH												
1	Nowe problemy sztuki współczesnej I	3	2	0,5	zal. oc.	o	30	15	15	2	0	0
2	Pracownia artystyczna (aneks do dyplomu) I*	3	3	1,5	zal. oc.	f	45	0	45	2	0	0
3	Dyplomowa magisterska pracownia artystyczna II*(dzieło artystyczne)	3	5	2,4	zal. oc.	f	60	0	60	2	0	0
4	Seminarium i praca magisterska III	3	5	1,2	zal. oc.	f	30	0	30	2	0	41
5	Przedmiot do wyboru IV	3	3	2	zal. oc.	f	60	0	60	2	0	0
6	Przedmiot do wyboru V	3	3	2	zal. oc.	f	60	0	60	2	0	0
7	Przedmiot do wyboru VI	3	3	2	zal. oc.	f	60	0	60	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			24	11,6	x	x	345	15	330	14	0	41
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			x	11,6	x	x	330	0	330	13	0	41
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			22	11,1	x	x	315	0	315	12	0	41

V - PRAKTYKA													
1	Praktyka zawodowa	3	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)			x	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 3			30	16,6	x	x	345	15	330	14	160	41	

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 - PODSTAWOWYCH												
1	Filozofia współczesna	4	4	0	egz.	o	60	60	0	4	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			4	0	x	x	60	60	0	4	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			x	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
Grupa treści												
III – KIERUNKOWYCH												
1	Przedmiot do wyboru VII	4	2	0,5	egz.	f	30	15	15	4	0	0
2	Pracownia artystyczna (aneks do dyplomu) II*	4	5	2,4	zal. oc.	f	60	0	60	2	0	0
3	Dyplomowa magisterska pracownia artystyczna III*(dzieło artystyczne)	4	10	5,4	zal. oc.	f	135	0	135	2	0	0
4	Seminarium i praca magisterska IV	4	5	1,2	zal. oc.	f	30	0	30	2	0	41
5	Wystawiennictwo	4	4	1,5	zal. oc.	o	60	15	45	2	0	0

Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)	26	11	x	x	315	30	285	12	0	41
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)	x	11	x	x	285	0	285	9	0	41
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)	22	9,5	x	x	255	15	240	10	0	41
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. w semestrze 4	30	11	x	x	375	90	285	16	0	41
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. w 2 roku	60	27,6	x	x	720	105	615	30	160	82

Lp.	Punkty ECTS sumaryczne wskaźniki ilościowe, w tym zajęcia:	Punkty ECTS	
		Liczba	%
Ogółem - plan studiów		120	100
1	wymagające bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	60,68	50,57
2	z zakresu nauk podstawowych	12	10,00
3	o charakterze praktycznym (laboratoryjne, projektowe, warsztatowe)	49,7	41,42
4	ogólnouczelniane lub realizowane na innym kierunku	5,5	4,58
5	zajęcia do wyboru - co najmniej 30% punktów ECTS	79,5	66,25
6	wymiar praktyk	6	5,00
7	zajęcia z wychowania fizycznego	-	-
8	zajęcia z języka obcego	2	1,67
9	przedmioty z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	18	15,00
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)	102,5	85,42

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:

Przedmiot z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych

- Prawo autorskie
- Prawo pracy
- Zakładanie własnego przedsiębiorstwa

Dyplomowa magisterska pracownia artystyczna I, II, III (dzieło artystyczne)

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

Pracownia artystyczna (aneks do dyplomu) I, II

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

Przedmiot do wyboru I, II, III*

- Projektowanie i druk 3D I
- Animacja w multimediami I
- Formy audiowizualne I
- Tkanina artystyczna I
- Projektowanie ceramiki I
- Malarstwo eksperymentalne I

*Student wybiera 3 przedmioty z grupy 6 proponowanych

Przedmiot do wyboru IV, V, VI**

- Projektowanie i druk 3D II
- Animacja w multimediami II
- Formy audiowizualne II
- Tkanina artystyczna II
- Projektowanie ceramiki II
- Malarstwo eksperymentalne II

** student kontynuuje drugą sekwencję wybranych przedmiotów z grupy I, II, III

Przedmiot do wyboru VII

- Nowe problemy sztuki współczesnej II
- The New Problems of Contemporary Art. II