

TRZĘŚCI KSZTAŁCENIA

Kierunek studiów: sztuki wizualne

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 TRZĘŚCI KSZTAŁCENIA – GRUPY TRZĘŚCI

I. WYMAGANIA OGÓLNE

1. Język obcy I

Cel kształcenia: kształtowanie i rozwijanie kompetencji językowych (rozumienie tekstu słuchanego, czytanego, mówienie, pisanie), zgodnie z tabelą wymagań Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, pozwalających na posługiwanie się językiem obcym na poziomie docelowo B2 w zakresie tematycznym dotyczącym zarówno życia codziennego jak i wybranych elementów życia zawodowego, tj. rozumienie znaczenia głównych wątków przekazu zawartego w jasnych, standardowych wypowiedziach, które dotyczą znanych spraw i zdarzeń typowych dla pracy, szkoły, uczelni, czasu wolnego itd.; radzenie sobie w większości sytuacji komunikacyjnych, które mogą się zdarzyć podczas podróży w rejonie, gdzie mówi się danym językiem; tworzenie prostych, spójnych wypowiedzi na tematy, które są znane lub interesujące; opisywanie doświadczeń, wydarzeń, marzeń, nadziei i aspiracji, z podaniem krótkiego uzasadnienia, opinii i poglądów, wprowadzenie i wyćwiczenie terminologii specjalistycznej z zakresu kierunku studiów.

Trzęści merytoryczne: wprowadzenie i wyćwiczenie materiału leksykalno-gramatycznego z zakresu następujących tematów: zapoznanie się, system edukacji i szkolnictwa wyższego, opis człowieka i osobowości, rodzina i uroczystości rodzinne, uczucia, podróże, nauka języków obcych i migracja, udzielanie rad, tradycyjne role kobiet i mężczyzn, zażalenia, aktualności z kraju i zagranicy, wyrażanie własnych opinii; gramatyka: formy czasowe, pytanie bezpośrednie i pośrednie, składnia czasowników, zdania złożone podrzędnie i współrzędnie, zaimki dzierżawcze, stopniowanie przymiotników i przysłówków, tryb rozkazujący, strona bierna; doskonalenie wszystkich sprawności językowych; zapoznanie z obyczajami i kulturą krajów danego obszaru językowego w celu nie tylko poszerzania 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 terminologii specjalistycznej.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): leksykalne i gramatyczne aspekty niezbędne do formułowania wypowiedzi w języku obcym, zgodnie z tabelą wymagań dla określonego poziomu biegłości Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego i proporcjonalnie do przewidzianej liczby godzin kursu.

Umiejętności (potrafi): posługiwać się jednym z nowożytnych języków obcych na określonym poziomie biegłości (docelowo B2) Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, pozwalającym na rozumienie tekstów czytanych i słuchanych, na mówienie i pisanie z wykorzystaniem słownictwa z zakresu kierunku studiów oraz słownictwa życia codziennego.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uczenia się przez całe życie oraz podnoszenia własnych kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych; współdziałania w grupie, przyjmując w niej różne role; pracy samodzielnej i kreatywnej; inspirowania i organizowania procesu uczenia się innych osób.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

2. Język obcy II

Cel kształcenia: pogłębianie i doskonalenie kompetencji językowych (rozumienie ze słuchu, rozumienie tekstu pisanego, mówienie, pisanie) zgodnie z wymaganiami Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, umożliwiających osiągnięcie i utrwalenie poziomu biegłości językowej B2; swobodne i poprawne posługiwanie się językiem obcym w złożonych sytuacjach życia codziennego, akademickiego i zawodowego, w tym w środowisku międzynarodowym, a także rozwijanie umiejętności formułowania precyzyjnych, logicznych i spójnych wypowiedzi ustnych oraz pisemnych, z wykorzystaniem rozszerzonej terminologii specjalistycznej związanej z kierunkiem studiów.

Treści merytoryczne: wprowadzenie i wyćwiczenie materiału leksykalno-gramatycznego z zakresu następujących tematów: hobby, odbyte i planowane podróże, doświadczenia życiowe, marzenia i plany na przyszłość, poczucie szczęścia, wolności, tolerancji, praw człowieka, pozyskiwanie informacji; gramatyka: formy czasowe, pytania bezpośrednie i pośrednie, odmiana zaimków osobowych, zdania złożone współrzędnie i podrzędnie, zdania względne, czasowniki modalne; doskonalenie wszystkich sprawności językowych; zapoznanie z obyczajami i kulturą krajów danego obszaru językowego w celu nie tylko poszerzania 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 kolejnych elementów terminologii specjalistycznej.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): rozszerzone struktury leksykalne i gramatyczne języka obcego umożliwiające formułowanie złożonych, poprawnych i precyzyjnych wypowiedzi ustnych i pisemnych, zgodnie z wymaganiami Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.

Umiejętności (potrafi): posługiwać się jednym z nowożytnych języków obcych na określonym poziomie biegłości (docelowo B2) Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, pozwalającym na pogłębione rozumienie tekstów czytanych i słuchanych, na mówienie i pisanie z wykorzystaniem specjalistycznego słownictwa z zakresu kierunku studiów oraz słownictwa dotyczącego życia codziennego i prywatnych zainteresowań.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): samodzielnego i odpowiedzialnego rozwijania kompetencji językowych w kontekście uczenia się przez całe życie; efektywnej współpracy w zespole wielokulturowym; świadomego i etycznego uczestnictwa w komunikacji międzykulturowej; podejmowania inicjatyw sprzyjających rozwojowi własnemu oraz innych osób.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

3. Język obcy III

Cel kształcenia: kształtowanie i doskonalenie zaawansowanych kompetencji językowych (rozumienie tekstu słuchanego i czytanego, mówienie, pisanie), zgodnie z tabelą wymagań Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, umożliwiających posługiwanie się językiem obcym na poziomie B2, tj. rozumienie szczegółowych informacji oraz głównych wątków przekazu w bardziej złożonych i autentycznych wypowiedziach dotyczących życia codziennego, akademickiego i zawodowego; radzenie sobie w wymagających sytuacjach komunikacyjnych, w tym w kontekstach międzynarodowych i zawodowych; formułowanie spójnych, rozwiniętych wypowiedzi na tematy znane i specjalistyczne, opisując doświadczenia, wydarzenia, marzenia, nadzieje i opinie z argumentacją oraz stosując rozszerzoną terminologię specjalistyczną właściwą dla kierunku studiów.

Treści merytoryczne: wprowadzenie i wyćwiczenie materiału leksykalno-gramatycznego z zakresu następujących tematów: miejsce zamieszkania (wady, zalety), ogłoszenia i poradniki, miasta kiedyś i dziś, stolice kulturalne Europy, biografie znanych artystów, poznawanie nowych ludzi (miejsca i sposoby), nowoczesne technologie, reklamacje, wiek (wady, zalety), prasa i telewizja, praca (ogłoszenia o pracy, życiorys, list motywacyjny, rozmowa kwalifikacyjna) i komunikacja w miejscu pracy; gramatyka: formy czasowe, pytania bezpośrednie i pośrednie, odmiana zaimków osobowych, zdania złożone współrzędnie i podrzędnie, zdania względne, czasowniki modalne; doskonalenie wszystkich sprawności językowych; zapoznanie z obyczajami i kulturą krajów danego obszaru językowego w celu nie tylko poszerzania 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 kolejnych elementów terminologii specjalistycznej.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): zaawansowane struktury leksykalne i gramatyczne języka obcego oraz zasady ich stosowania w złożonych wypowiedziach ustnych i pisemnych, zgodnie z wymaganiami Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego i proporcjonalnie do przewidzianej liczby godzin kursu.

Umiejętności (potrafi): posługiwać się jednym z nowożytnych języków obcych na określonym poziomie biegłości (docelowo B2) Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, pozwalającym na pogłębione rozumienie tekstów czytanych i słuchanych, na mówienie i pisanie z wykorzystaniem specjalistycznego słownictwa z zakresu kierunku studiów oraz słownictwa dotyczącego życia codziennego i prywatnych zainteresowań oraz problemów globalnych.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uczenia się przez całe życie oraz podnoszenia własnych kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych; współdziałania w grupie, przyjmując w niej różne role; samodzielnej i kreatywnej pracy; inspirowania i organizowania procesu uczenia się innych osób.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

4. Język obcy IV

Cel kształcenia: utrwalanie i rozwijanie zaawansowanych kompetencji językowych w zakresie rozumienia tekstu słuchanego i czytanego, mówienia oraz pisanie, zgodnie z wymaganiami Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, umożliwiającymi osiągnięcie poziomu B2, tj. rozumienie i analizowanie zarówno głównych, jak i pobocznych wątków przekazu w złożonych, autentycznych materiałach językowych dotyczących życia codziennego, akademickiego i zawodowego; efektywne radzenie sobie w różnorodnych sytuacjach komunikacyjnych, w tym wymagających negocjacji, argumentacji i współpracy w środowisku międzynarodowym; tworzenie płynnych, spójnych i precyzyjnych wypowiedzi ustnych i pisemnych, wykorzystując rozszerzoną terminologię specjalistyczną oraz strategie językowe odpowiednie dla zaawansowanego poziomu komunikacji.

Treści merytoryczne: wprowadzenie i wyćwiczenie materiału leksykalno-gramatycznego z zakresu następujących tematów: kariera zawodowa, święta – tradycje i zwyczaje, emocje i zmysły, film, przestępstwa i katastrofy, wynalazki i nowinki technologiczne; gramatyka: tryb przypuszczający, zdania warunkowe, formy czasowe, strona bierna, mowa zależna, czasowniki modalne, zdania przydawkowe; doskonalenie wszystkich sprawności językowych, struktur, form gramatycznych i konstrukcji językowych poprzez pracę z obcojęzycznymi tekstami i dokumentami dotyczącymi zagadnień związanych z kierunkiem studiów; zapoznanie z obyczajami i kulturą krajów danego obszaru językowego w celu nie tylko poszerzania 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 kolejnych elementów terminologii specjalistycznej.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): leksykalne i gramatyczne aspekty niezbędne do rozumienia i formułowania wypowiedzi w języku obcym, zgodnie z tabelą wymagań dla określonego poziomu biegłości Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego i proporcjonalnie do przewidzianej liczby godzin kursu.

Umiejętności (potrafi): posługiwać się jednym z nowożytnych języków obcych na określonym poziomie biegłości (docelowo B2) Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, pozwalającym na gruntowne rozumienie tekstów czytanych i słuchanych, na mówienie i pisanie z wykorzystaniem specjalistycznego słownictwa z zakresu kierunku studiów oraz słownictwa dotyczącego życia codziennego i prywatnych zainteresowań oraz problemów globalnych i lokalnych.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): uczenia się przez całe życie oraz podnoszenia własnych kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych; współdziałania w grupie, przyjmując w niej różne role; samodzielnej i kreatywnej pracy; inspirowania i organizowania procesu uczenia się innych osób.

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: podstawy użytkowania komputera i wyszukiwania informacji, rola IT w procesie dydaktycznym i samokształceniowym oraz prawne i etyczne zasady użytkowania komputera; 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; arkusz kalkulacyjny – rozumienie pojęcia „arkusz kalkulacyjny”, tworzenie, formatowanie, modyfikacja i zastosowanie arkusza w wybranych obszarach wiedzy, tworzenie standardowych formuł, użycie funkcji matematycznych, statystycznych, tekstowych, logicznych oraz daty i czasu, tworzenie i formatowanie wykresów, arkusz kalkulacyjny jako baza danych; grafika prezentacyjna – tworzenie prezentacji multimedialnej z uwzględnieniem podstawowych zasad tzw. „prezentacji dla prelegenta”; 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; ciągłego dokształcania się oraz 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: nabycie umiejętności 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; wprowadzenie 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; sposoby wykorzystania technik cyfrowych w obecnych czasach.

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 (z zakresu nauk społecznych)

Cel kształcenia: zapoznanie z podstawami wiedzy o człowieku w kontekście społecznym i kulturowym, w obszarze terminologii i wybranych zagadnień z dziedziny nauk społecznych.

Treści merytoryczne: podstawowa wiedza o człowieku i jego funkcjonowaniu w obszarach prawnych i gospodarczych przedstawiona w kontekście społecznym, podstawowe zagadnienia związane z zakresem, np. podstaw prawa pracy, człowieka współczesnego wobec problemu uzależnień, podstaw ekonomii.

Efekty uczenia się:

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

Umiejętności (potrafi): wykorzystać poznaną wiedzę w różnych sytuacjach zawodowych oraz w formułowaniu i rozwiązywaniu problemów badawczych.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): analizy działalności człowieka z wykorzystaniem podstawowych pojęć i praw z zakresu nauk społecznych.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady.

8. Wychowanie fizyczne I, II

Cel kształcenia: rozwijanie sprawności i tężyzny fizycznej; przygotowanie do świadomego uczestnictwa w kulturze fizycznej, działalności sportowo-rekreacyjnej jako ważnego elementu prozdrowotnego stylu życia; doskonalenie umiejętności ruchowych, techniki i taktyki sportów drużynowych, sportów indywidualnych oraz zabaw ruchowych.

Treści merytoryczne: autorskie programy zajęć z elementami wychowania fizycznego, sportu, rekreacji, aktywności prozdrowotnej; pomiar sprawności fizycznej: testy sprawnościowe; nauka i doskonalenie umiejętności technicznych i taktycznych w następujących dyscyplinach sportowych (do wyboru): piłka siatkowa, piłka nożna, koszykówka, badminton, tenis stołowy, tenis, unihokej, gimnastyka, różne formy aerobiku i ćwiczeń fizycznych z muzyką oraz ćwiczeń na siłowni; atletyka terenowa i lekkoatletyka, turystyka rowerowa i kajakowa, łyżwiarstwo, pływanie; przepisy w poszczególnych dyscyplinach sportu; zdobywanie umiejętności organizowania czasu wolnego w aktywny sposób.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): zasady wykonywania różnych ćwiczeń fizycznych; zasady gier zespołowych; problematykę z obszaru kultury fizycznej oraz z zakresu wybranych dyscyplin sportowych; wpływ ruchu i ćwiczeń ruchowych na zachowanie zdrowia jednostki i społeczeństwa.

Umiejętności (potrafi): wykonać różne ćwiczenia fizyczne i rozegrać gry zespołowe; 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; uczenia się przez całe życie oraz podnoszenia własnych kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych; samodzielnej i kreatywnej pracy; inspirowania i organizowania procesu uczenia się innych osób.

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; program i cele zajęć, czym jest filozofia; filozofia starożytna – wprowadzenie do filozofii starożytnej; Sokrates, Platon, Arystoteles, Epikur z Samos, cynicy i cyrenaicy – przedstawiciele filozofii starożytnej; wprowadzenie do filozofii średniowiecznej: stoicy, Aureliusz Augustyn, Tomasz z Akwinu – przedstawiciele filozofii średniowiecznej; sprawdzian z filozofii starożytnej i średniowiecznej; prezentacja pracy plastycznej; filozofia nowożytna: wprowadzenie do filozofii nowożytnej, Giovanni Picco della Mirandola, Thomas Hobbes, Jean Jacques Rousseau – przedstawiciele filozofii nowożytnej.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): 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); zinterpretować teksty kultury; posługiwać się prostymi metodami filozoficznymi; uczestniczyć w dyskusji na kanwie teorii z zakresu filozofii starożytnej, filozofii średniowiecznej i pierwszego okresu filozofii nowożytnej; posługiwać się poznanymi stanowiskami filozoficznymi w celu analizowania motywów i wytworów twórczych zachowań.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): 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 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; zapoznanie z kierunkami filozofii europejskiej, w szczególności transcendentalnej, eksponującymi myślenie krytyczne oraz wybranymi elementami logiki formalnej; wykształcenie umiejętności działania w oparciu o myślenie logiczne i krytyczne; wypracowanie postawy otwartości wobec kulturowych odmienności; 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; zaprezentowanie wybranych problemów z zakresu przemian kulturowych.

Treści merytoryczne: zarys historii filozofii nowożytnej (od Kartezjusza do filozofii współczesnej); filozofia nowożytna: Rene Descartes, John Locke, George Berkeley i David Hume, Immanuel Kant, Mary Wollstonecraft i feminizm, Søren Kierkegaard, utylitaryzm: Jeremy Bentham, John Stuart Mill, Artur Schopenhauer.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): charakterystykę klasycznych działów filozofii (ontologii, epistemologii i aksjologii) oraz warunki powstania omawianych doktryn filozoficznych; przemiany 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 wyrażen, formułowanie problemów, argumentacja, wyprowadzanie wniosków); stosować nabyte wiadomości z zakresu filozofii nowożytnej w praktycznym 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. Problemy i zagadnienia sztuki najnowszej I

Cel kształcenia: opanowanie podstawowych pojęć dotyczących sztuki współczesnej; przedstawienie przemian pojęć dotyczących sztuki najnowszej, poznanie nowych problemów sztuki współczesnej wynikających z jej transformacji; poznanie metod badawczych najnowszych działań w sztukach wizualnych; uświadomienie możliwości wykorzystania nowych środków przekazu w sztukach wizualnych; nabycie umiejętności formułowania 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, realności, 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): 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; merytorycznie argumentować z wykorzystaniem poglądów innych autorów i formułować wnioski.

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. Przedmiot do wyboru I

4.1. Problemy i zagadnienia sztuki najnowszej II

Cel kształcenia: poszerzenie wiedzy z obszaru sztuki współczesnej; rozumienie przemian pojęć dotyczących sztuki najnowszej; wykształcenie umiejętności porządkowania współczesnych tradycji artystycznych; poznanie metod badawczych najnowszych działań w sztukach wizualnych; wykształcenie umiejętności swobodnego poruszania się w obszarze najnowszych tendencji artystycznych; zdobycie umiejętności krytycznego myślenia i formułowania opinii na temat współczesnej sztuki.

Treści merytoryczne: najnowsze tendencje sztuki współczesnej – ciało jako tworzywo; infantylizacja sztuki; transformacja sztuk wizualnych: sztuka i antysztuka, związek artysty z procesem tworzenia, dzieło otwarte – rola odbiorcy we współtworzeniu dzieła sztuki, pojęcia materii, realności, intencjonalności we współczesnej sztuce; rzeczywistość wirtualna jako przestrzeń sztuki; fetyszyzacja śmierci w sztuce.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): zalecaną literaturę przedmiotu; 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; rozpoznać kody sztuki współczesnej, poprawnie je opisywać, analizować i interpretować pod względem stylistycznym i ikonograficznym z zastosowaniem typowych metod określających ich znaczenie, oddziaływanie społeczne oraz miejsce 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.

4.2. Sztuka kobiet - kobiety w sztuce

Cel kształcenia: poznanie historii ruchu kobiecego i historii feminizmu; świadomość feministycznej koncepcji historii sztuki i wykorzystanie teorii feministycznej w badaniach nad sztuką; świadome wykorzystanie tej wiedzy we własnych działaniach; wykształcenie umiejętności swobodnego poruszania się w obszarze najnowszych tendencji artystycznych; zdobycie biegłości w formułowaniu opinii na temat historii społecznej kobiet i ich pozycji w sztuce; świadomość krytyki i dekonstrukcji działań tradycyjnie przypisywanej kobietom.

Treści merytoryczne: pionierki działania w ruchu feministycznym – Od Mary Wollstonecraft do (A Vindication of the Rights of Woman) do Lindy Nochlin (Why Have There Been No Great Women Artists?); interpretacja kobiecego ciała w sztuce ostatniego stulecia; tradycja artystyczna artystek Drugiej Fali - Miriam Schapiro i Judy Chicago; dekonstrukcja psychologicznej i kulturowej przestrzeni przypisywanej kobietom – na przykładzie działań w obszarze rzeźby Aliny Szapocznikow, Magdaleny Abakanowicz, Niki de Saint Phalle, Louise Bourgeois, Anny Drońskiej; kobiece ciało jako tworzywo: konstrukcja kobiecej tożsamości – działania Nan Golding, Cindy Sherman, Mariny Abramović.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): zalecaną literaturę przedmiotu; tendencje rozwojowe sztuki kobiet oraz publikacje z nimi związane; zagadnienia feministycznej historii sztuki oraz zróżnicowanie i wielostronność tego nurtu.

Umiejętności (potrafi): analizować zjawiska w obszarze sztuki w ujęciu współczesnym i historycznym; wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informację z różnych źródeł; rozpoznać kody sztuki współczesnej, poprawnie je opisywać, analizować i interpretować pod względem stylistycznym i ikonograficznym z zastosowaniem typowych metod określających ich znaczenie, oddziaływanie społeczne oraz miejsce 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: 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); 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: protorenesans i renesans dojrzwały we Włoszech; postawy twórcze wielkich artystów renesansu włoskiego; renesans w innych krajach europejskich; manieryzm; 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.; 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.

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, dotyczące zagadnień szczegółowych; samodzielnie wyszukiwać informacje z różnych źródeł i odpowiednio wykorzystać 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: kierunki i tendencje sztuki nowoczesnej i współczesnej, wyjaśnienie podstawowych pojęć; kierunki protoawangardowe (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 conceptualna, 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; malarstwo polskie XIX i XX w.; twórczość najważniejszych artystów nowoczesnych i współczesnych; analiza bieżących wydarzeń artystycznych.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): przemiany artystyczne w sztuce nowoczesnej i współczesnej; problematykę współczesnego życia artystycznego 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): pogłębiania swojej wiedzy o sztuce dawnej i najnowszej poprzez śledzenie na bieżąco wydarzeń artystycznych i aktywne w nich uczestniczenie, zapoznajowanie 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: zagadnienia realizowane w pracowni: proste studium martwej natury; poznawanie 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 światła, waloru, kompozycji, perspektywy w rysunku.

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: nabycie wiedzy dotyczącej głównych zasad komponowania obrazu; rozwijanie i pogłębianie dotychczas zdobytych wiadomości dotyczących wykorzystania poznanych materiałów i technik do wykonania rysunku; dalszy rozwój manualny oraz rozwój świadomego wyboru narzędzi do wykonania pracy rysunkowej.

Treści merytoryczne: kontynuacja ćwiczeń praktycznych (walor, kontrast: czerń-biel) przeprowadzanych w pracowni w oparciu o studium z natury; problematyka 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): główne zasady realizowane podczas swojej pracy; pojęcie waloru, kontrastu: czerń-biel; zalecaną literaturę.

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 podstawowej wiedzy z zakresu proporcji oraz budowy ciała ludzkiego; poprawne anatomicznie konstruowanie studium postaci ludzkiej.

Treści merytoryczne: linearne szkice fragmentów ciała ludzkiego; rysunek konstrukcyjny postaci; szkice fragmentów ciała ludzkiego; studium gipsowego modelu; szkice szkieletu ludzkiego; 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 sposoby zastosowania tej wiedzy w rysunku; reprezentatywne dzieła związane z zagadnieniem przedmiotu oraz publikacje dotyczące omawianych zagadnień; zagadnienia kontekstu sztuki dawnej i współczesnej; korelacje między teorią a praktyką.

Umiejętności (potrafi): tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować umiejętnościami niezbędnymi 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; 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: poszerzenie wiedzy z zakresu proporcji oraz budowy ciała ludzkiego; konstruowanie studium postaci ludzkiej na dużym formacie; wariacje plastyczne z formą szkieletu.

Treści merytoryczne: szkice wprowadzające do studium modelu; szkice fragmentów ciała ludzkiego; studium półaktu modelu; studium aktu ludzkiego; 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; elementy anatomii do tworzenia rozwiązań poprawnych oraz oryginalnych.

Umiejętności (potrafi): świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych; zakomponować i narysować studium modelu wybraną techniką plastyczną; zaproponować własne rozwiązania twórcze i przedstawić argumenty uzasadniające ich wybór; 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: nabycie wiedzy z zakresu podstawowych technik cyfrowych stosowanych w realizacjach plastycznych; nabycie umiejętności zastosowania zdobytych wcześniej umiejętności, takich jak: znajomość kompozycji, perspektywy, proporcji, światłocienia, waloru, koloru, w środowisku cyfrowym; 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: specyfika 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

narzędziami cyfrowymi, jakie oferuje program graficzny; specyfika pracy na warstwach narzędziami cyfrowymi typu brush w programie Adobe Photoshop; realizacja tematów takich jak: martwa natura, postać, portret 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; zasady 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): poszerzania wiedzy i doskonalenia warsztatu, jaki oferuje program graficzny oraz techniki informatyczne.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

6. Rysunek cyfrowy II

Cel kształcenia: poszerzenie wiedzy z zakresu technik cyfrowych stosowanych w realizacjach plastycznych; rozwijanie umiejętności posługiwania się wiedzą i umiejętnościami dotyczącymi zagadnień plastycznych przy pracy w technikach cyfrowych; zdobycie dodatkowych umiejętności pracy na tablecie graficznym w celu kreowania własnego stylu w cyfrowej formie wypowiedzi artystycznej.

Treści merytoryczne: praca 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 posługiwania się tradycyjnymi metodami; praca na warstwach narzędziami cyfrowymi typu brush i innymi w programie Adobe Photoshop; kontynuacja realizacji tematów takich jak: martwa natura, postać, portret, 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; problematykę pracy w programie graficznym Adobe Photoshop przy użyciu tabletu graficznego.

Umiejętności (potrafi): tworzyć i realizować koncepcje rysunkowe w programie graficznym oraz wykorzystywać 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; wykorzystywać cyfrowy warsztat artystyczny jako źródło inspiracji do własnej pracy twórczej.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): poszerzania 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; analiza zagadnień kompozycji obrazu, planów w obrazie, pojęć 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; stosować w swojej pracy podstawowe materiały i narzędzia malarskie; budować harmonijnie działające

zestawy barwne w obrębie kompozycji malarskiej, zróżnicowanej kolorystycznie, walorowo i temperaturowo; uzyskać podstawowe, zamierzone cele w przeprowadzanym 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, 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 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.

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; nabycie umiejętności 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 suchorytniczych; konfrontacja z problemami pracy twórczej za pośrednictwem tradycyjnego warsztatu graficznego; rozwijanie wrażliwości artystycznej poprzez tradycyjny warsztat graficzny.

Treści merytoryczne: specyfika ekspresji artystycznej, ograniczenia i możliwości warsztatowe oraz specyfika realizowanej techniki graficznej: suchej igły, mezzotinty; problematyki projektowania 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.

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 dzieła 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: specyfika ekspresji artystycznej w technikach linorytu, drzeworytu; problematyka projektowa 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.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): specyfikę i unikalne własności druku wypukłego; sposoby 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 artystyczny 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, akwafora, 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: specyfika 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 - akwafora, akwatinta, odprysk, inne; przegląd i omówienie zrealizowanych prac plastycznych, dyskusja.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): podstawy, specyfikę i unikalne własności druku wklęsłego trawionego w metalu; zasady zastosowania technik graficznych trawionych wklęsłodrukowych w pracy twórczej; kluczowe zagadnienia kompozycyjne i projektowe typowe dla technik graficznych trawionych, wklęsłodrukowych; autonomię i własności języka wizualnego w oparciu o klasyczny warsztat graficzny.

Umiejętności (potrafi): budować kompozycję na płaszczyźnie w oparciu o specyfikę technik graficznych trawionych wklęsłodrukowych i zdobytego doświadczenia w zakresie planowania i realizacji projektu artystycznego w warsztacie graficznym w technikach graficznych trawionych, wklęsłodrukowych; posługiwać się podstawowymi technikami graficznymi trawionymi, wklęsłodrukowymi; 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: 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 i dyskusja.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): pogłębioną problematykę zagadnień projektowych i kompozycyjnych w procesie twórczym; podstawową problematykę 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: ćwiczenia z bryłą - kompozycja rzeźbiarska pełno-przestrzenna, złożona z prostych brył geometrycznych; sporządzenie dokumentacji fotograficznej na każdym etapie pracy; 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; szkice postaci ludzkiej – szybkie szkice modelu w glinie. Inicjały - kompozycja liternicza, płaskorzeźba w gipsie, wymiary 15 x 15 cm.

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.

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: reminiscencje – płaskorzeźba; w oparciu o cytaty zapożyczone ze sztuki tzw. klasycznej, tworzenie nowego kontekstu poprzez dodanie współczesnych motywów; dłoń w geście – rzeźba przestrzenna – studium z natury.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): problematykę na temat tworzenia kompozycji płaskorzeźbionych w glinie; problematykę wykonywania konstrukcji pod małą formę rzeźbiarską; ogólne zagadnienia związane z budową anatomiczną ludzkiego ciała.

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: studium głowy modelu; moduł ceramiczny – płaskorzeźbiony moduł ceramiczny o wymiarach 15 cm x 15 cm, który poprzez zabieg multiplikacji tworzy interesującą kompozycję ścienną

Efekty uczenia się:

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

Umiejętności (potrafi): wykonać studium głowy ludzkiej z modelu; 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: ceramiczna rzeźba przestrzenna – forma geometryczna, której źródłem inspiracji ma być bogactwo świata flory i fauny; medal na zadany temat – projekt w gipsie z zastosowaniem liternictwa i logotypów, wymiary maksymalne płaskorzeźby 15 cm x 15 cm.

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.

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 podstaw kształtowania komunikatu graficznego oraz sposobów w jaki każda decyzja projektowa przekłada się na budowanie konkretnego znaczenia; zapoznanie i przyswojenie zasad świadomego wyboru środków graficznych, takich jak: kolor, kompozycja, rytm, typografia, ilustracja, fotografia, 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; umożliwienie zgromadzenia podstawowych narzędzi projektowych, które można stosować w praktyce zawodowej.

Treści merytoryczne: zapoznanie z podstawowymi zasadami projektowania graficznego, podstawami analizy struktury i podstawowymi elementami kształtowania komunikatu graficznego; zdobycie umiejętności świadomej organizacji płaszczyzny i przestrzeni, określania relacji między kształtem, barwą, fakturą i układem form plastycznych; zdobycie 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: nabycie umiejętności i kompetencji społecznych w zakresie projektowania graficznego z naciskiem na umiejętności zarządzania projektem i rozwijania kreatywności; zrozumienie jak kształtować komunikat wizualny, aby właściwie został zrozumiany przez grupę docelową odbiorców; właściwe opanowanie umiejętności doboru środków graficznych: kolor, kompozycja, rytm, typografia, ilustracja, fotografia, obraz itp. tak, żeby podporządkowywać je zamierzonemu przekazowi wizualnemu;

nabycie umiejętności praktycznego wykorzystania możliwości prototypowania, jak i kreacji; posługiwanie się zaawansowanymi narzędziami projektowymi oraz obsługi programów, jak i kompilacji umiejętności manualnych i cyfrowych, które można stosować w praktyce zawodowej.

Treści merytoryczne: zapoznanie z podstawowymi zasadami projektowania graficznego, relacji obrazu i typografii w kontekście kształtowania komunikatu wizualnego; zdobycie umiejętności budowania syntezy graficznej, wstęp do projektowania znaków graficznych i ikon, od rysunku realistycznego przez budowanie skrótu ilustracyjnego do kreacji syntezy graficznej; zdobycie 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.

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: budowanie osobowości twórczej w zakresie szeroko rozumianego projektowania graficznego, grafiki cyfrowej i grafiki multimedialnej; kształtowanie indywidualnych postaw twórczych niezbędnych do podejmowania samodzielnych działań w zakresie projektowania graficznego; realizacja rozbudowanych zadań projektowych ze szczególnym uwzględnieniem złożonych systemów identyfikacji wizualnej; przyswojenie wiedzy 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; zdobycie umiejętności budowania złożonych form graficznych o zrozumiałym i czytelnym dla odbiorcy komunikacie wizualnym przy zastosowaniu różnorodnych technik tworzenia obrazu szczególnie przez zastosowanie ilustracji cyfrowej; zdobycie umiejętności metod konstruowania czytelnego 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: nabycie umiejętności stosowania zaawansowanych technik kształtowania komunikatu wizualnego oraz umiejętność budowania złożonych i skomplikowanych systemów wizualnych w różnorodnych środowiskach mediów klasycznych i cyfrowych; swobodne stosowanie wcześniej nabytych umiejętności w zakresie tworzenia narracji wizualnych o wysokiej jakości plastycznej oraz klarownym przesłaniu; kompilowanie słowa i obrazu z uwzględnieniem trzeciego elementu, jakim jest oś czasu czyli ruch, które tworzą nową dynamikę opowieści wizualnej; kształtowanie świadomej postawy projektanta - artysty, który z pełną odpowiedzialnością stosuje konwencje wizualne współczesne i historyczne; przygotowanie do objęcia stanowisk pracy, polegających na praktycznym i merytorycznym kierowaniu projektami związanymi z kreacją graficzną, jak i ich publikacjami na szeroko pojętych kanałach i nośnikach medialnych.

Treści merytoryczne: zaawansowane zasady 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; zdobycie umiejętności budowania atrakcyjnych dla widza komunikatów wizualnych, takich jak plakat, reklama prasowa, logotyp i inne formy graficzne; zdobycie 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, umożliwiając 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, a także 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 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 preludium 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; 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 potrzebnymi do ich wyrażenia; budować proste kompozycje na płaszczyźnie i 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. Przedmiot do wyboru II (Podstawy kompozycji i liternictwa II/ Foundations of Composition and Lettering II)

Cel kształcenia: rozwijanie świadomego posługiwania się językiem plastycznym w sztukach wizualnych w zakresie formy, koloru i kompozycji; świadome wykorzystanie warsztatu i technologii w liternictwie; nabycie umiejętności 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, zwartego zestawu literniczego; 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; 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; podstawowe zagadnienia z zakresu terminologii języka plastycznego/wizualnego; potencjał mediów; techniki i technologie artystyczne; 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; 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 wykorzystać 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; zaplanować cały proces twórczy bez ingerencji osób trzecich; w sposób przekonujący i uzasadniony obronić koncepcję i 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 kreacyjnych; 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, będącymi odbiorcami dzieła; odbioru opinii innych oraz dokonania przewartościowania własnych poglądów; przyjęcia konstruktywnej krytyki i samokrytyki wiodącej do progresu.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

25. Podstawy fotografii

Cel kształcenia: nabycie wiedzy na temat specyfiki medium fotografii; poznanie podstawowych technik i technologii związanych z realizacją prac fotograficznych; nabycie podstawowych umiejętności obsługi urządzeń stosowanych w fotografii (aparat, światłomierz, oświetlenie) oraz oprogramowania służącego do cyfrowej obróbki obrazu; zapoznanie z technologicznymi i społecznymi aspektami historii fotografii; zdobycie wiedzy o fotografii oraz o warsztacie pracy fotografa w podstawowym zakresie, niezbędnym do samodzielnego wykonywania fotografii na własny użytek oraz jako pomoc w warsztacie artysty plastyka; rozwinięcie umiejętności samodzielnej pracy w studio fotograficznym; nabycie umiejętności trafnego doboru środków wyrazu do zamierzonego efektu końcowego pracy, umiejętności obsługi aparatu cyfrowego i analogowego; wykształcenie kompetencji do analizowania oraz formułowania konstruktywnych osądów na temat pracy własnej oraz pracy innych (ćwiczone w trakcie grupowych korekt); nabycie wiedzy, jak dbać o powierzony sprzęt, planować i koordynować swoje zamierzenia artystyczne; nabycie umiejętności samodzielnego i świadomego wykorzystania języka fotografii w szerszych praktykach artystycznych.

Treści merytoryczne: podstawowe aspekty rozwoju fotografii od Talbota „The pencil of nature”, przez Camera Obscura do współczesnych technologii cyfrowych – jak zmieniało się narzędzie od początku jego istnienia do dziś; konstrukcja współczesnych oraz klasycznych aparatów fotograficznych – obsługa aparatu, kontrola ekspozycji, kompozycji, głębi ostrości i czasu naświetlania; kreatywne zastosowanie obiektów - wykorzystanie zróżnicowanych ogniskowych oraz ich geometrii (dynamika, ekspresja ujęcia); trójkąt ekspozycji - czas naświetlania, przesłona, czułość; podstawy oświetlenia studyjnego; klucze tonalne – wysoki, średni, niski; czas jako podstawowe narzędzie wyrazu artystycznego w fotografii; podstawy obróbki plików RAW; wykonywanie fotografii według określonych założeń kompozycyjnych, próby doboru charakteru i ilości źródeł światła sztucznego; obserwacja różnic między oświetleniem naturalnym i studyjnym. Intencjonalne stosowanie kompozycji obrazu fotograficznego, które wspomagają w sformułowaniu jasnego komunikatu; świadome korzystanie z oświetlenia naturalnego i studyjnego oraz umiejętność wykonywania pomiaru ekspozycji; fotografia w plenerze; obserwacja i praktyka fotografowania w trudnych warunkach oświetleniowych.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): technologiczną specyfikę medium fotografii, celnie umiejscawiając ją w historycznym rysie rozwoju sztuki; charakterystyczne aspekty pracy z fotografią; problem różnic między podstawowymi elementami ekspozycji fotograficznej; znaczenie historycznych technik fotograficznych w kontekście współczesnych sposobów obrazowania oraz konteksty społeczno-historyczne rozwoju fotografii.

Umiejętności (potrafi): kreatywnie wykorzystać nabytą wiedzę dotyczącą technologii medium fotografii; swobodnie posługiwać się aparatem fotograficznym, świadomie sięgając po narzędzia ekspozycji (czas, czułość, przesłona) oraz kompozycji; dostosować geometrię i ogniskowe optyki do stworzenia znaczących obrazów fotograficznych i podkreślić ich dynamikę; posługiwać się wszystkimi

dostępnymi rozwiązaniami technologicznymi udostępnionymi przez producentów sprzętu fotograficznego (menu główne oraz skrótowe); obsługiwać w podstawowym zakresie urządzenia do pomiaru oświetlenia; dobrać i posłużyć się wszelkim dostępnym oświetleniem oraz jego modyfikacją w celu otrzymania założonych efektów; dobrać środki wyrazu do tematu zdjęcia; wykorzystywać swoją osobowość do tworzenia i realizowania koncepcji artystycznych; doskonalić umiejętności warsztatowe, umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną aktywność.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): tworzenia podstawowych form wypowiedzi artystycznej w postaci cykli fotograficznych; stałego poszerzania nabytej wiedzy o medium i pogłębianiu jej w oparciu o ciągły i dynamiczny rozwój technologiczny fotografii; samodzielnego doskonalenia warsztatu obróbki cyfrowej oraz autonomicznego prezentowania swojego dorobku, dokonując samooceny poprzez odwołanie się do formalnych i merytorycznych aspektów wykonanych prac; krytycznego analizowania własnej pracy i prac innych osób; zdobywania nowych umiejętności; rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji; zdobywania wiedzy oraz korzystania z wiedzy innych osób; zasięgania pomocy w momencie zaistnienia trudności w samodzielnej pracy twórczej; uczenia się przez całe życie; planowania własnych zamierzeń artystycznych i kończenia prac w wyznaczonym terminie; przestrzegania zasad etycznych, dbania o dorobek i tradycje zawodu artysty; do działań w grupie.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

26. Podstawy fotografii kreatywnej i użytkowej

Cel kształcenia: rozwinięcie umiejętności posługiwania się aparatem fotograficznym, jego zaawansowanymi funkcjami technologicznymi oraz pogłębienie umiejętności pracy w studio fotograficznym; nabycie umiejętności wykonywania zdjęć kreatywnych w obszarze artystycznym i użytkowym; zapoznanie ze specyfiką profesjonalnych metod pracy ze sprzętem studyjnym; nauka tworzenia fotografii produktowych (umiejętności te pozwolą osobom studiującym podjąć w przyszłości pracę komercyjną); pogłębienie wiedzy i umiejętności pozwalających swobodnie, w sposób kreatywny wykorzystać doświadczenie pracy z kluczem oświetleniowym; poznanie podstawy pracy ze światłem ciągłym, wyzwalanym oraz mieszanym; poznanie wszelkich peryferiów sprzętowych oraz zaawansowanych technik cyfrowej obróbki obrazu; nabycie umiejętności tworzenia świadomych wypowiedzi artystycznych w postaci cykli i mini projektów fotograficznych; zaznajomienie z podstawowymi elementami estetyki, teorii, filozofii i historii fotografii dzięki czemu poszerzane są umiejętności świadomego operowania różnymi stylami wypowiedzi fotograficznej; nabycie wiedzy z zakresu teorii kompozycji obrazu fotograficznego, analizy i kodyfikowania przekazu wizualnego w kontekście sztuki europejskiej, co pozwoli na zrozumienie funkcji i znaczenia fotografii we współczesnym świecie.

Treści merytoryczne: zastosowanie elementów teorii kompozycji, estetyki, teorii i filozofii fotografii w mini projekcie fotograficznym bądź w krótkim cyklu; światło jako element kompozycji i wypowiedzi artystycznej; klucz oświetleniowy (światło rysujące, wypełniające i kontra); zastosowanie nowych technologii oświetleniowych w studio fotograficznym oraz w plenerze; specyfika pracy z oświetleniem ciągłym, wyzwalanym oraz mieszanym; praca ze światłem zastanym w połączeniu z oświetleniem reporterskim - zajęcia plenerowe; studyjne i plenerowe konstruowanie obrazu fotograficznego w oparciu o inspirację dziełem sztuki; fotografowanie obiektów o różnej strukturze wykończenia i przezroczystości; precyzyjny pomiar ekspozycji w zależności od fotografowanego przedmiotu/motywu; dobór modyfikatorów do charakteru fotografowanego obiektu; oświetlenie wieloplanowe z separacyjnym oświetlaniem planów/multiekspozycja.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): sposoby wykorzystania technologii studyjnej do prawidłowego wykonywania obrazów zdjęciowych o charakterze komercyjnym i artystycznym; podział i klasyfikację oświetlenia ze względu na jego charakterystykę i temperaturę barwową; dobór odpowiednich modyfikatorów do struktury fotografowanego obiektu, specjalistyczne funkcje sprzętu studyjnego (w tym aparatu studyjnego i zaawansowanego pomiaru ekspozycji) oraz sposoby jego wykorzystania; technologiczną specyfikę fotografii i celnie umiejscawia ją w historycznym rysie rozwoju sztuki; charakterystyczne aspekty pracy z fotografią; sposoby stosowania światła w pracy z wybranym motywem; zasady pracy z oświetleniem zastanym, stałym, flashowym oraz mieszanym; techniki i metody pracy w studio fotograficznym; podstawowe założenia teorii, estetyki i filozofii fotografii oraz teorii kompozycji.

Umiejętności (potrafi): wykonać studyjne zadania fotograficzne; odpowiednio, poprawnie i świadomie używać narzędzi studyjnych; dokonać wyboru odpowiedniego sprzętu do fotografowanego

obiekty/motywy; twórczo interpretować efekty oświetleniowe i tworzyć samodzielnie poprawne technicznie i atrakcyjne wizualnie fotografie; wykorzystywać narzędzia technologii studyjnej wykonywania zdjęć oraz kreatywnie nimi się posługiwać, przenosząc wiedzę na artystyczne obrazowanie własnych koncepcji artystycznych; kreatywnie posługiwać się oświetleniem stałym, zastanym, wyzwalanym oraz mieszanym; zastosować technikę wielokrotnej ekspozycji do pogłębienia ostrości oraz do kreatywnego stworzenia obrazu artystycznego; stworzyć spójną wypowiedź artystyczną; rozróżnić podstawowe nurty w teoriach estetyki oraz filozofii fotografii.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): współpracy i komunikacji w grupie; korzystania z wiedzy innych, zasięgania pomocy; podejmowania nowych wyzwań; kierowania zespołem ludzi; zdobywania wiedzy; kierowania zespołem technicznym i pracy na rozbudowanych planach zdjęciowych; poszerzania wiedzy dotyczącej technik fotografowania z wykorzystaniem zróżnicowanych technik oświetleniowych oraz do doskonalenia warsztatu w zakresie cyfrowej obróbki obrazów fotograficznych.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady i ćwiczenia.

27. Fotografia kreacyjna

Cel kształcenia: poznanie zaawansowanych technik oświetleniowych; rozwijanie umiejętności związanych z pracą w studio fotograficznym; twórcze wykorzystywanie technologii wielokrotnej ekspozycji, wielokrotnego błysku oraz długiego czasu naświetlania; zdobywanie wiedzy na temat wykorzystania różnej temperatury barwowej w tworzeniu obrazu; zdobywanie wiedzy z podstaw fotografii reklamowej; zapoznanie z rysem historycznym głównych nurtów w fotografii od momentu jej wynalezienia po współczesność, w efekcie nabycie umiejętności umiejscowienia fotografii w obszarze sztuki współczesnej w połączeniu z nowymi możliwościami związanymi z cyfrowymi technikami obrazowania, z kluczowymi koncepcjami, które rezonują w najnowszych fotograficznych trendach; kształcenie umiejętności świadomego definiowania różnorodnych form fotograficznych, edycja graficzna na poziomie zaawansowanym; pogłębianie wiedzy na temat sprzętu i sposobów wykorzystania technologii fotograficznej, aby swobodnie sięgając po narzędzia technologiczne medium fotografii potrafić samodzielnie i profesjonalnie wykonywać obrazy oraz projekty fotograficzne o charakterze artystycznym; pogłębianie praktycznych umiejętności wykonania zadań fotograficznych; rozwijanie umiejętności współpracy w grupie - komunikatywność, świadome korzystanie z wiedzy innych, korzystanie z pomocy.

Treści merytoryczne: analiza rozwoju głównych nurtów fotograficznych XIX, XX i XXI wieku w oparciu o zmiany estetyki sztuki; fotografia jako odbicie rzeczywistości: prawda, fałsz czy reprezentacja; czas w fotografii jako element wypowiedzi artystycznej; rola fotografii cyfrowej w sztuce współczesnej; eksperyment technologiczny i ideowy, kreacja i prowokacja artystyczna w fotografii; zaawansowane techniki oświetleniowe w pracy studyjnej; multiple i long exposition; temperatura barwowa - kreatywne wykorzystanie różnych rodzajów światła oraz filtrów konwersyjnych; podstawy fotografii reklamowej; pogłębianie znajomości problematyki obrazu kreowanego światłem; fotografia studyjna i eksperymentalna; zastosowanie elektronicznych narzędzi rejestrowania, wytwarzania i powielania obrazu w kreacji artystycznej; wykorzystanie zdigitalizowanych materiałów i wykonywanie autorskiego projektu lub zadania zleconego; integrowanie środków języka graficznego (słowa i obrazy), kojarzenie i przenoszenie ich znaczenia; prezentacje własnych dokonań artystycznych oraz projektów autorskich; współpraca w ramach wspólnych projektów i działań; negocjacja i organizacja współpracy.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): charakterystyczne aspekty pracy w obszarze fotografii cyfrowej o charakterze kreacyjnym, jak i dokumentalnym; historyczne oraz współczesne nurty w fotografii; zalecaną literaturę; wiedzę z obszaru fotografii, integrowania różnych obszarów percepcji i kreacji medialnej w sztuce oraz ich konotacji we współczesnej kulturze ukierunkowanej na świadome i aktywne w niej uczestnictwo; formy związane z publicznymi multimedialnymi prezentacjami własnych dokonań.

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 w sposób kreatywny technikami oświetleniowymi; w kreatywny sposób wykorzystać technologię cyfrową w obróbce obrazu; wypracować skuteczne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną aktywność, a także opracowywać nowe metody i dostosowywać narzędzia do realizacji; inspirować i organizować proces doskonalenia umiejętności warsztatowych innych osób; zaplanować i zrealizować fotografie według własnej koncepcji.

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; prezentacji wykonanych przez siebie fotografii, omawiając merytoryczne oraz techniczne aspekty wykonanej pracy - wykorzystuje warsztat techniczny oraz wiedzę teoretyczną do krytycznej interpretacji skończonych prac fotograficznych; wypowiedzi o wybranych zagadnieniach z historii fotografii w relacji do swoich realizacji; sprostania warunkom związanym z publicznymi wystęпами; uznawania znaczenia wiedzy w planowaniu i realizowaniu zadań artystycznych, oraz zasięgania opinii ekspertów w razie problemów z samodzielnym rozwiązaniem; konstruktywnej komunikacji, podejmowania i inicjowania działań w społeczeństwie oraz rozsądnej prezentacji skomplikowanych zadań z zastosowaniem technologii; do współpracy w ramach wspólnych projektów oraz do kierowania zespołem.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady i ćwiczenia.

28. Projekty fotograficzne i Nowe Media

Cel kształcenia: nabycie umiejętności warsztatowych, umożliwiających swobodną wypowiedź artystyczną, świadomie uwzględniającą specyficzne, przynależne jedynie fotografii wartości estetyczne i formalne w korelacji z innymi mediami, jak: instalacja przestrzenna, video, obiekt oraz działania ekranowe i multimedialne; nauka realizowania i zarządzania długofalowymi projektami fotograficznymi oraz poznanie alternatywnych form wypowiedzi; zapoznanie z rysem historycznym w fotografii, ze szczególnym uwzględnieniem nowych mediów, w tym działań w obszarze obrazu ruchomego instalacji oraz foto-obiektu; poznanie zakresu problematyki związanej z technologiami stosowanymi w intermedialnych dyscyplinach artystycznych i nowych mediach, w ujęciu całościowym; poznanie terminologii z zakresu dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych o charakterze multimedialnym; wykorzystanie autonomiczności fotografii jako odrębnej dyscypliny sztuki i alternatywne jej wprowadzenie w obszar działań plastycznych; wzbudzenie konieczności nieustannego aktualizowania i pogłębiania wiedzy z zakresu projektów fotograficznych (aktualnie głównej formie wypowiedzi artystycznej w obszarze omawianego medium) oraz wiązania ich z elementami Nowych Mediów.

Treści merytoryczne: analiza współczesnych, długofalowych projektów fotograficznych; tworzenie i projektowanie narracji fotograficznych zawierających elementy multimedialne; projektowanie ekspozycji projektów fotograficznych i multimedialnych w oparciu o narzuconą przestrzeń ekspozycyjną; wykonanie długofalowego projektu fotograficznego oraz przygotowanie prezentacji w formie portfolio, która może zostać złożona jako propozycja wystawy podczas międzynarodowego festiwalu fotografii; interdyscyplinarna relacja obrazu; przenikanie sztuki malarstwa, performance, filmu i fotografii w relacji z obiektem; fotografia w kontekście nowych mediów; wykorzystywanie aparatu fotograficznego jako narzędzia do całościowej osobistej wypowiedzi twórczej; konstruowanie projektów fotograficznych; zaawansowane techniki pracy ze światłem wyzwalanym i ciągłym; krótkie formy filmowe jako element działań fotograficznych; tworzenie instalacji i obiektu fotograficznego.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): określony zakres problematyki związanej z technologiami multimedialnymi stosowanymi w projektach fotograficznych; postępujący rozwój technologiczny związany z medium fotografii; specyfikę technik i teorii współczesnej fotografii oraz jej relacje do innych mediów i działalności artystycznych; charakterystyczne aspekty pracy w obszarze fotografii cyfrowej o charakterze twórczym stosując je podczas kreowania długofalowych projektów fotograficznych; zalecaną literaturę; funkcje warstwy obrazowej oraz conceptualnej jako elementy składowe każdej fotografii; wpływ innowacji technologicznych na sposoby obrazowania fotograficznego oraz jego warstwę znaczeniową, w szczególności współczesnych technologii wizualnych; terminologię w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych o charakterze multimedialnym.

Umiejętności (potrafi): wykorzystać szeroki interdyscyplinarny zakres umiejętności warsztatowych umożliwiający realizację własnych koncepcji artystycznych; świadomie posługiwać się adekwatną techniką i technologią w trakcie realizacji projektów fotograficznych sięgając po elementy Nowych Mediów; świadomie operować językiem fotografii narracyjnej; analizować obraz z wykorzystaniem własnych poglądów oraz poglądów innych autorów, formułować wnioski oraz tworzyć syntetyczne podsumowania; wypracować skuteczne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną aktywność, a także opracowywać nowe metody i dostosowywać narzędzia do realizacji.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): rozumienia specyfiki fotomedialnego nurtu sztuki, uczestnictwa w życiu artystycznym oraz umiejętności pracy zespołowej w obszarze fotografii; konstruktywnej komunikacji, podejmowania i inicjowania działań w społeczeństwie oraz rozsądnej prezentacji skomplikowanych zadań z zastosowaniem technologii Nowych Mediów; użycia elektronicznych narzędzi rejestrowania, wytwarzania i powielania obrazu oraz technologii informacyjnych w kreacji artystycznej, prezentacji oraz tworzenia projektu fotograficznego; samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań swoich i innych osób; pracy w trudnych warunkach i środowiskach społecznych.
Forma prowadzenia zajęć: wykłady i ćwiczenia.

29. Podstawy form audiowizualnych I

Cel kształcenia: w obszarze technologii w filmie: wprowadzenie w zagadnienia związane z ruchomym obrazem, wykorzystaniem kamery i narzędzi audio; zapoznanie z różnymi formami filmowymi i ich konstrukcją; nabycie wiedzy na temat specyfiki medium filmu; poznanie podstawowych technik i technologii związanych z realizacją form filmowych; nabycie podstawowych umiejętności obsługi urządzeń stosowanych w filmie, takich jak kamera, statyw i podstawowe peryferia; nabycie podstawowej wiedzy o świetle w filmie, o planach filmowych i ich wpływie na strukturę montażu filmowego; postprodukcja: nabycie podstawowej wiedzy o oprogramowaniu do montażu filmowego; nabycie umiejętności interdyscyplinarnej pracy zespołowej przy produkcjach filmowych w podstawowym zakresie; nabycie umiejętności interdyscyplinarnej współpracy z twórcami ścieżki dźwiękowej do form filmowych w podstawowym zakresie; wprowadzenie w szerokie zagadnienie form ruchomego obrazu do wykorzystywania we własnych praktykach sztuki i kreacji.

Treści merytoryczne: aspekty produkcji filmowej od budowy scenariusza po zagadnienia postprodukcji i ostatecznej formy dzieła; podstawy oprogramowania wykorzystywanego do produkcji filmowej: Celtx, Adobe Premiere Pro; teoria filmu, montażu filmowego, różnorodności form filmowych i zagadnień związanych z dźwiękiem jako nieodłącznym elementem form audio-wizualnych; proces produkcji i jego podział na preprodukcję, produkcję i postprodukcję; zasady trójkąta ekspozycji w filmie (różnice pomiędzy zastosowaniem trójkąta ekspozycji w filmie a w fotografii).

Efekty uczenia się:

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

Umiejętności (potrafi): w podstawowym zakresie wykorzystać kamerę do tworzenia najprostszych form filmowych; doskonalić umiejętności warsztatowe, umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną aktywność.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): stałego poszerzania nabytej, podstawowej wiedzy o medium i pogłębiania jej; wytworzenia prostej formy filmowej w strukturze zespołu.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia

30. Podstawy form audiowizualnych II

Cel kształcenia: w obszarze technologii w filmie: rozwinięcie umiejętności związanych z ruchomym obrazem, wykorzystaniem kamery i narzędzi audio oraz z konstrukcją filmową; wprowadzenie dodatkowych technik i technologii dotyczących realizacji form filmowych; doskonalenie obsługi kamery i peryferiów; poszerzenie wiedzy o świetle w filmie oraz wpływie montażu na odbiór formy filmowej; w zakresie postprodukcji: rozwijanie umiejętności w obszarze pracy z oprogramowaniem do montażu filmowego; wykorzystywanie wiedzy o technologii filmowej w samodzielnej pracy przy własnych projektach artystycznych i przyszłej pracy w zawodzie filmowca; doskonalenie interdyscyplinarnej pracy zespołowej przy produkcjach filmowych; zdobycie umiejętności prawidłowej obsługi i konserwacji powierzonego sprzętu; nabycie wiedzy dotyczącej planowania i koordynowania swoich zamierzeń artystycznych; zdobycie umiejętności wykorzystywania form ruchomego obrazu we własnych praktykach sztuki i kreacji.

Treści merytoryczne: oprogramowanie do postprodukcji filmowej: Resolume, TouchDesigner; teoria filmu, montażu filmowego, różnorodność form filmowych i zagadnień związanych z dźwiękiem jako nieodłącznym elementem form audio-wizualnych; style narracji w obrazie (statyczny, dynamiczny, oddychający), kontrola ekspozycji, kompozycji, głębia ostrości w obrazie filmowym; kreatywne zastosowanie obiektów - wykorzystanie zróżnicowanych ogniskowych oraz ich geometrii (dynamika, ekspresja ujęcia); obserwacja różnic między oświetleniem naturalnym i studyjnym w teorii i praktyce.

Efekty uczenia się:

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

Umiejętności (potrafi): kreatywnie wykorzystać nabytą wiedzę dotyczącą technologii filmowej; tworzyć prostą treść z myślą o ruchomym obrazie kreatywnym; wyrazić swoje oczekiwania dotyczące ścieżki audio; w podstawowym zakresie kreować prosty obraz ruchomy za pomocą użycia kamery i specjalistycznego oprogramowania; doskonalić umiejętności warsztatowe, umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną aktywność.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): tworzenia najprostszych realizacji audiowizualnych w oparciu o własną twórczość; funkcjonowania w pionie filmowym jako jeden z elementów produkcji filmowej; stałego poszerzania nabytej wiedzy o medium i pogłębianiu jej w oparciu o ciągły i dynamiczny rozwój technologiczny video.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

31. 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 wagi i miejsca sztuki w przestrzeni społecznej; tworzenia i uczestniczenia w społecznych działaniach artystycznych.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

32. 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, uczestniczenia w społecznych działaniach artystycznych, wyzwalać w innych inwencję twórczą.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

33. Intermedia I

Cel kształcenia: rozwijanie podstawowych twórczych dyspozycji w obszarze działań intermedialnych wytyczonych przez wielozmysłowe oddziaływanie z szerokim wykorzystaniem technik multimedialnych służących rejestracji i kreacji; 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: realizowanie zadania pod tytułem „kolekcja znaczeń” – budowanie dziewięciu znaczeń dowolnie wybranego przedmiotu; badanie potencjału przedmiotu jako przekaznika treści powstałych w zależności od kontekstu, relacji do samego siebie, miejsca, innego przedmiotu, ciała ludzkiego; dokumentowanie tych znaczeń za pomocą fotografii; projekt koncepcyjny ingerencji w dowolnie wybranej przestrzeni/naruszenia przestrzeni; prowadzenie dialogu z przestrzenią na poziomie znaczeniowym bądź strukturalnym wybranej przestrzeni w forma fotomontażu; konstruowanie instalacji – dobór odpowiednich środków i materiałów (w tym mających oddziaływanie wielozmysłowe) dla trafnego, ciekawego i indywidualnego wyrażenia tematu (faza koncepcyjno-projektowa); budowanie inscenizowanego obrazu jako specyficznej formy instalacji, której efektem finalnym jest cykl fotografii – faza koncepcyjno-projektowa; 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; omawianie tematów związanych z treścią ćwiczeń jak: instalacja; foto-instalacja; auto-kreacja; video i video-instalacja, 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): pojęcia: instalacja i ingerencja oraz związaną z nimi problematykę; rozwój historyczny intermediiów znaczenie w rozwoju sztuk plastycznych; bogactwo środków wyrazu artystycznego, mających oddziaływanie wielozmysłowe o charakterze konceptualnym i kontekstualnym, zawierających się w specyfice intermediiów.

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 oraz potrzeby jego doskonalenia i rozwijania; uświadamiania sobie własnej odrębności i możliwości indywidualnego podejścia do zjawisk związanych z aspektami społeczno-kulturowymi.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

34. Intermedia II

Cel kształcenia: nabycie umiejętności realizowania zaawansowanych projektów twórczych w obszarze działań intermedialnych wytyczonych przez wielozmysłowe oddziaływanie z szerokim wykorzystaniem technik multimedialnych, służących rejestracji i kreacji; nabycie umiejętności wykorzystania doświadczeń zdobytych podczas realizacji ćwiczeń o charakterze konceptualnym, kontekstualnym, związanych z działaniami w czasie i w przestrzeni, jak również rozwijanie wiedzy w tym zakresie.

Treści merytoryczne: budowanie inscenizowanego obrazu, na zadany temat jako specyficznej formy instalacji; ingerencja w przestrzeń rzeczywistą jako dialog z przestrzenią na poziomie znaczeniowym i strukturalnym; realizacja na zadany temat krótkiej formy wideo – wprowadzanie obrazu ruchomego jako specyficznego przekaznika treści ideowych; realizowanie zadania „przedmiot sztuki znaleziony”,

polegającego na obserwacji otoczenia i wyłonieniu obiektu, formy czy sytuacji, która nie powstała z inicjatywy artystycznej, jednak mogłaby być postrzegana jako dzieło artystyczne; zorganizowanie grupowych akcji plastycznych mających charakter ingerencyjno-interwencyjny; 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 zajęć; przegląd aktualnych wydarzeń artystycznych dziejących się w kraju i na świecie.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): działanie efemeryczne definiowane czasem i przestrzenią; działania artystów polskich w obszarze sztuki, które można określić jako intermedialne; wagę wyrazu artystycznego mającego oddziaływanie wielozmysłowe, zawierające się w specyfice intermediiów.

Umiejętności (potrafi): realizować własne koncepcje artystyczne dla wyrażenia treści ideowych; swobodnie posługiwać się różnymi mediami w celu wielozmysłowego oddziaływania; adekwatnie dobierać środki wyrazu artystycznego do kreacji będącej świadomą, indywidualną wypowiedzią myśli, uczuć i postaw.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): świadomego wykorzystywania potencjału twórczego, pielęgnowania potrzeby jego kształtowania, rozbudowywania i doskonalenia w nawiązaniu do postrzeganych zjawisk otaczającej rzeczywistości; stosowania możliwości indywidualnego podejścia do zjawisk związanych z aspektami społeczno-kulturowymi.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

35. Multimedia I

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

Treści merytoryczne: montaż nieliniowy z wykorzystaniem samodzielnie rejestrowanych materiałów wideo i konstruowanie wypowiedzi medialnej na podstawie wybranego utworu muzycznego; etapy pracy nad projektem o wysokim stopniu trudności, jakim jest teledysk i autorski film animowany; ćwiczenia „teledysk – montaż” – HD stereo; realizacja jednogodzinowego filmu.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): podstawową 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.

36. Multimedia II

Cel kształcenia: rozszerzenie wiedzy i 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, skaner.

Treści merytoryczne: wprowadzenie w zagadnienia związane z tworzeniem cyfrowych materiałów filmowych; komponenty przekazu multimedialnego – podstawowe zagadnienia; podstawy technologii cyfrowych materiałów filmowych; formaty plików audio i wideo; aktualne formaty kodowania plików multimedialnych; realizacja autorskiego projektu multimedialnego z wykorzystaniem podstawowych technik animacyjnych; „wizytówka” – 30 sek. HD stereo – ćwiczenie z wykorzystaniem techniki poklatkowej: rysunek, fotografia, skanowanie bezpośrednie, mieszane techniki animacji klasycznej oraz ścieżki dźwiękowej wolnej 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 dobierać 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.

37. 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 jako metoda nauki interpretacji własnych dokonań w ramach pleneru; zagadnienia 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): zagadnienia dotyczące realizacji prac malarskich w plenerze; środki ekspresji, jakimi posługuje się artysta w warunkach plenerowych; 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 swoich umiejętności; wykorzystywania nabytej wiedzy w celu ciągłego doskonalenia warsztatu artystycznego.

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

38. Dyplomowa licencjacka pracownia artystyczna I (dzieło artystyczne)

Cel kształcenia: opanowanie podstawowych narzędzi i materiałów w wybranej pracowni specjalistycznej dla 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; techniki i technologie artystyczne w wybranej przez siebie pracowni dyplomowej; pojęcie autorstwa w aspekcie realizacji projektów artystycznych.

Umiejętności (potrafi): przygotować projekty do realizacji spójnego dzieła dyplomowego; samodzielnie podjąć decyzję 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.

39. Dyplomowa licencjacka pracownia artystyczna II (dzieło artystyczne)

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

Treści merytoryczne: indywidualne formułowanie treści programowych związanych z artystycznym dziełem dyplomowym w zależności od wybranej pracowni; 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 pracowni dyplomowej wybranej do realizacji dzieła dyplomowego; główne pojęcia plastyczne niezbędne do realizacji dyplomu w wybranej pracowni specjalistycznej.

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

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

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

40. Seminarium i praca dyplomowa I

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

Treści merytoryczne: metodologia prowadzenia badań naukowych i zasady 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): problematykę 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 informacje z różnych źródeł; przygotować prace pisemne w języku polskim z zakresu sztuk wizualnych, dotyczące zagadnień szczegółowych z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł.

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

Forma prowadzenia zajęć: ćwiczenia.

41. 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.

Efekty uczenia się:

Wiedza (zna i rozumie): zalecaną literaturę dotyczącą przedmiotu; terminologię, teorię i metodologię z zakresu historii sztuki; 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): wykorzystywać informacje z różnych źródeł; samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać umiejętności badawcze, kierując się wskazówkami promotora; redagować pracę dyplomową z wykorzystaniem różnych źródeł.

Kompetencje społeczne (jest gotów do): wykorzystywania zdobytej wiedzy i umiejętności w życiu; poszerzania i doskonalenia indywidualnego warsztatu pracy.

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; elementarne zagadnienia z zakresu historii sztuki; techniki i technologie artystyczne; zagadnienia plastyczne 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: 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): główne 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: kurs z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.

2. Szkolenie w zakresie bezpieczeństwa i higieny pracy

Cel kształcenia: przekazanie wiadomości na temat ogólnych zasad postępowania w razie wypadku podczas nauki i w sytuacjach zagrożeń, okoliczności i przyczyn wypadków; poszerzenie 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.

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: kurs z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.

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): główne pojęcia związane z ergonomią, ze szczególnym uwzględnieniem ergonomii stanowiska pracy.

Umiejętności (potrafi): oceniać 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: kurs z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.

4. Ochrona własności intelektualnej

Cel kształcenia: zapoznanie z 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: kurs z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.

PLAN STUDIÓW KIERUNKU SZTUKI WIZUALNE

Obowiązuje od cyklu: 2026 Z

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)			x	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	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)			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
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	2	0	0
3	Grafika I	1	4	1,8	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
4	Rzeźba I	1	4	1,8	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
5	Projektowanie graficzne I	1	4	1,8	zal. oc.	o	45	0	45	2	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	14	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			x	10,2	x	x	255	0	255	14	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)			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	11,2	x	x	342	57	285	19	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)			x	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	4	0	0	
2	Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	2	2	1	egz.	o	60	30	30	4	0	0	
3	Przedmiot do wyboru I	2	1	0	zal. oc.	f	15	15	0	2	0	0	
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			4	1	x	x	90	60	30	10	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)			1	0	x	x	15	15	0	2	0	0	
III – KIERUNKOWYCH													
1	Rysunek podstawowy II	2	3	1,5	egz.	o	45	0	45	4	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	Przedmiot do wyboru II	2	2	1	zal. oc.	f	30	0	30	2	0	0
7	Podstawy fotografii	2	2	1	zal. oc.	o	30	0	30	2	0	0
8	Podstawy form audiowizualnych I	2	1,5	1	zal. oc.	o	30	0	30	2	0	0
9	Plener	2	4	2	zal. oc.	f	60	0	60	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			24	12,5	x	x	375	0	375	20	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			x	12,5	x	x	375	0	375	20	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			6	3	x	x	90	0	90	4	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. w semestrze 2			30	14,5	x	x	495	60	435	32	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. na I roku studiów			60	25,7	x	x	837	117	720	51	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 I	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)			x	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	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	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 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	3	1,5	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0	

6	Intermedia I	3	3	1,5	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
7	Projektowanie graficzne III	3	3	1,5	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
8	Podstawy fotografii kreacyjnej i użytkowej	3	2	1,5	zal. oc.	o	45	15	30	2	0	0
9	Podstawy form audiowizualnych II	3	2	1,5	zal. oc.	o	30	0	30	2	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)			25	13,5	x	x	390	15	375	18	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			x	13,5	x	x	375	0	375	18	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 3			30	15	x	x	495	45	450	23	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 II	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)			x	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	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	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	45	0	45	2	0	0	

6	Intermedia II	4	3	1,5	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
7	Projektowanie graficzne IV	4	2	1,5	zal. oc.	o	45	0	45	2	0	0
8	Fotografia kreatywna	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	405	15	390	18	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			x	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	510	45	465	23	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. na II roku studiów			60	30	x	x	1005	90	915	46	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 ogólnouczeniowy I* (z zakresu nauk społecznych)	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)			x	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	2	0	0	
3	Projekty fotograficzne i Nowe Media	5	3,5	1,2	egz.	o	45	15	30	4	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)			x	8,4	x	x	210	0	210	10	0	94	
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			15	3,6	x	x	90	0	90	4	0	94	
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* (z zakresu nauk społecznych)	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)			x	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	4	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	8	0	94
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)			x	5,1	x	x	135	0	135	8	0	94
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)			15	3,6	x	x	90	0	90	4	0	94
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)			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 6			30	11,1	x	x	195	30	165	10	160	94
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. na III roku studiów			60	20,5	x	x	480	75	405	24	160	188

Tabela podsumowująca plan

Lp.	Nazwa przedmiotu/grupy zajęć	Liczba punktów ECTS	Punkty ECTS za zajęcia praktyczne	Liczba godzin realizowanych z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innej osoby prowadzącej zajęcia				Praktyka	Praca dyplomowa
				ogółem zajęcia dydaktyczne	wykład	ćwiczenia	inne		
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. w planie studiów		180	76,2	2322	282	2040	121	160	188
Grupa treści									
I - WYMAGANIA OGÓLNE									
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)		16	6	300	60	240	9	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)		x	6	180	0	180	7	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)		12	4	180	60	120	6	0	0
II – PODSTAWOWYCH									
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)		14	2	225	165	60	22	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)		x	2	60	0	60	4	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)		1	0	15	15	0	2	0	0
III – KIERUNKOWYCH									
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)		142,5	63,2	1785	45	1740	90	0	188
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)		x	63,2	1740	0	1740	85	0	188
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)		36	10,2	270	0	270	12	0	188
IV - ZWIĄZANYCH Z ZAKRESEM KSZTAŁCENIA									
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)		0	0	0	0	0	0	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)		x	0	0	0	0	0	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)		0	0	0	0	0	0	0	0
V – PRAKTYKA									
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)		6	5	0	0	0	0	160	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)		x	5	0	0	0	0	160	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)		6	5	0	0	0	0	160	0
VI – INNE									
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (ogółem)		1,5	0	12	12	0	0	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (zajęcia praktyczne)		x	0	0	0	0	0	0	0
Liczba punktów ECTS/godz. dyd. (przedmioty fakultatywne)		0	0	0	0	0	0	0	0

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	95,98	53,32
2	z zakresu nauk podstawowych	15,5	8,61
3	o charakterze praktycznym (laboratoryjne, projektowe, warsztatowe)	76,2	42,33
4	ogólnouczelniane lub realizowane na innym kierunku	15,5	8,61
5	zajęcia do wyboru - co najmniej 30% punktów ECTS	55	30,56
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	15,5	8,61
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	85,28
12	zajęcia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	1,5	0,83

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 ogólnouczelniany (z zakresu nauk społecznych) I, II, np.:

- człowiek współczesny wobec problemu uzależnień
- podstawy ekonomii
- podstawy prawa pracy

Dyplomowa licencjacka pracownia artystyczna (dzieło artystyczne) I, II

- malarstwo
- rysunek
- rzeźba
- grafika warsztatowa
- projektowanie graficzne
- multimedia
- fotografia
- intermedia
- struktury wizualne

Przedmiot do wyboru I

- problemy i zagadnienia sztuki najnowszej II
- sztuka kobiet - kobiety w sztuce

Przedmiot do wyboru II

- podstawy kompozycji i liternictwa II
- foundations of Composition and Lettering II