



Program studiów

Ogólna charakterystyka studiów

Nazwa kierunku studiów	PROJEKTOWANIE GRAFICZNE STUDIA II STOPNIA
Specjalności w ramach kierunku studiów	1. Film animowany 2. Komunikacja wizualna 3. Edytorstwo 4. Animacja 3D i projektowanie gier
Poziom studiów	Studia magisterskie
Profil studiów	Praktyczny
Forma studiów	Stacjonarne
Przyporządkowanie kierunku do dziedzin nauki i dyscyplin naukowych lub dziedzin sztuki oraz dyscyplin artystycznych, do których odnoszą się efekty uczenia się	Dziedzina: Sztuka Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
Wskazanie dyscypliny wiodącej, % udział efektów uczenia się dla dyscypliny wiodącej	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki-100%
Wskazanie tytułu zawodowego nadawanego absolwentom	Magister
Liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji	120 pkt. ECTS
Liczba semestrów konieczna do uzyskania kwalifikacji	cztery semestry
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	71 pkt. ECTS
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	108 pkt. ECTS,

<p>Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne</p>	<p>8 pkt.ECTS</p>
<p>Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru</p>	<p>38 pkt.ECTS</p>
<p>Wymiar praktyk zawodowych</p>	<p>3 miesiące / 480 godzin dydaktycznych / 360 godzin zegarowych / 16 pkt. ECTS</p>
<p>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</p>	<p>2 pkt.ECTS</p>
<p>Warunki ukończenia studiów</p>	<p>1. Uzyskanie efektów uczenia się określonych w programie studiów 2. Złożenie egzaminu dyplomowego 3. Pozytywna ocena pracy dyplomowej dokonana przez komisję egzaminu dyplomowego</p>
<p>Koncepcja kształcenia: - wskazanie związku studiów ze strategią Uczelni - opis kompetencji oczekiwanych od kandydata ubiegającego się o przyjęcie na studia - wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych - opis kompetencji absolwenta</p>	<p>- Projektowanie Graficzne to ważny element strategii uczelni stawiający na zwiększenie atrakcyjności oferty edukacyjnej dostosowanej do potrzeb zarówno jak i rynku pracy, gdzie przy obecnym rozwoju wydawnictw, drukarni i agencji reklamowych oraz internetu, będzie rosło zapotrzebowanie na absolwentów kierunków w zakresie projektowania graficznego - Program studiów licencjackich na kierunku „projektowanie graficzne” jest ukierunkowany tak aby, absolwent nie tylko dobrze opanował zawód projektanta, ale także potrafił wykazać się skuteczną aktywnością na konkurencyjnym rynku pracy zarówno w kraju jak i za granicą. - Cele kształcenia na kierunku oparte zostały na konsultacjach z interesariuszami zewnętrznymi oraz szczegółowej analizie rynku pracy i pozwoliły określić w programie kształcenia te elementy, które wpłyną w istotnym stopniu na kompleksowe absolwentów i pozwolą im znaleźć zatrudnienie na stanowisku zgodnym ze studiowanym kierunkiem, to między innymi: 1/ zdobycie ogólnej wiedzy z zakresu historii sztuki i umiejętności dostrzegania znaczenia sztuk plastycznych w rozwoju kultury i społeczeństwa; 2/ wyrabianie ogólnej wrażliwości estetycznej w kształtowaniu otoczenia; 3/ nabycie umiejętności warsztatowych przygotowujących do samodzielnego uprawiania klasycznych technik sztuk plastycznych, jak rysunek, malarstwo, rzeźba, grafika warsztatowa w jej różnych odmianach; 4/ opanowanie i umiejętność wykorzystania w pracy zawodowej i artystycznej techniki druku tradycyjnego i cyfrowego oraz multimedialnych; 5/ przygotowanie do pracy z wykorzystaniem komputera, znajomość programów graficznych i umiejętność wykorzystania ich w sposób kreatywny. 6/ nabycie umiejętności pracy twórczej, zarówno indywidualnej, jak i zespołowej. 7/ przygotowanie do pracy w agencjach reklamowych, wydawnictwach, drukarniach, jak i do samodzielnego wykonywania zawodu grafika projektanta; 8/ wyrobienie nawyków przedsiębiorczości i aktywności zawodowej.</p>

* Program studiów obowiązuje dla cykli kształcenia od roku akademickiego 2023/2024

Tabela odniesienia efektów uczenia się określonych dla kierunku studiów do charakterystyk drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji (PRK) typowych dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego po uzyskaniu kwalifikacji pełnej na poziomie 7 – poziom 6.

Nazwa kierunku studiów: PROJEKTOWANIE GRAFICZNE		
Poziom studiów: STUDIA II STOPNIA - MAGISTERSKIE		
Profil studiów:		
Symbol efektów uczenia się określonych dla kierunku	Efekty uczenia się określone dla kierunku (opisowo) Po ukończeniu studiów absolwent:	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji typowych dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego po uzyskaniu kwalifikacji na poziomie 6.
W I E D Z A (zna i rozumie)		
K_W01	Posiada wiedzę o realizacji prac artystycznych w obrębie wybranych dyscyplin projektowych oraz specjalności właściwych dla kierunku Grafika Projektowa, niezbędną do formułowania i rozwiązywania zagadnień umożliwiających swobodną i niezależną wypowiedź artystyczną.	P6S_WG
K_W02	Posiada wiedzę o dotyczącą obszarów sztuki, kultury i zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną projektową	P6S_WG
K_W03	Posiada zdolność świadomego wykorzystywania zdobytej wiedzy dla rozwoju własnej osobowości artystycznej.	P6S_WG
K_W04	Posiada wiedzę o dokonaniach i aktualnych tendencjach w sztukach wizualnych, a także przyswoił wiedzę o współczesnych osiągnięciach z obszaru grafiki użytkowej.	P6S_WG
K_W05	Dysponuje wiedzą o środkach formalnych i warsztatowych umożliwiających świadomą kreację artystyczną.	P6S_WG
K_W06	Poszukuje oryginalnych treści i metod w realizacji własnych koncepcji artystycznych	P6S_WG
K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i umiejętnie korzysta z nich w realizacjach projektowych.	P6S_WG
K_W08	Zna zagadnienia związane z technologiami (fotografia, media elektroniczne) stosowanymi w projektowaniu graficznym i jest świadomy ich zastosowania w swoich realizacjach.	P6S_WG
K_W09	Zna możliwości zastosowania technologii internetowych.	P6S_WG
K_W10	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, form reklamowych i zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego.	P6S_WG
K_W11	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej.	P6S_WK
K_W12	Ma świadomość wagi zagadnień etycznych w projektowaniu graficznym i zdaje sobie sprawę z odpowiedzialności moralnej, jaka spoczywa na grafiku projektancie.	P6S_WK
K_W13	Respektuje zasady prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej, rozumie różnice między inspiracją, cytatem a trawestacją.	P6S_WK
K_W14	Ma wiedzę dotyczącą zmian w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.	P6S_WK
K_W15	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.	P6S_WG
K_W16	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie znaków graficznych: piktogramów i logotypów.	P6S_WG
K_W17	Ma świadomość wagi zagadnień etycznych w projektowaniu graficznym zwłaszcza w reklamie, zdaje sobie sprawę z odpowiedzialności moralnej, jaka spoczywa na grafiku projektancie	P6S_WG
U M I Ę T N O Ś C I (potrafi)		
K_U01	Posiada umiejętność świadomego zastosowania nabytej wiedzy i opanowanie warsztatu plastycznego, medium cyfrowego w stopniu umożliwiającym realizację własnych koncepcji projektowych w zakresie wybranych specjalności właściwych dla kierunku projektowanie graficzne.	P6S_UW
K_U02	Posiada umiejętność celowego wykorzystywania środków technicznych i artystycznych do realizacji prowadzonych w ramach wybranej specjalności i tworzenia kreatywnej grafiki - ważnego elementu we współczesnej komunikacji wizualnej.	P6S_UW
K_U03	W sposób świadomy stosuje w swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik obrazowania graficznego.	P6S_UW
K_U04	Kształtuje osobowość artystyczną realizując prace w zakresie sztuk projektowych w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.	P6S_UW P6S_UU
K_U05	Potrafi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt filmowy, fotograficzny, komputerowy z oprogramowaniem dla artysty projektanta w stopniu zadowalającym i niezbędnym do realizacji własnych projektów artystycznych.	P6S_UW P6S_UU
K_U06	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną pozwalającą na świadome i twórcze podejmowanie decyzji z zakresu ekspresji artystycznych w obszarach wybranej specjalności oraz łączenie ich z pokrewnymi dziedzinami twórczości plastycznej, projektowej.	P6S_UW

K_U07	Posiada umiejętności świadomego wykorzystania zdobytej wiedzy i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie wybranej specjalizacji lub w działaniach interdyscyplinarnych.	P6S_UW
K_U08	Potrafi pracować w zespole, uczestniczy we wspólnym podejmowaniu decyzji, realizuje wyznaczone zadania podporządkowane przyjętym założeniom.	P6S_UW P6S_UU
K_U09	Posiada umiejętność przygotowania wystąpień, podczas których potrafi w postaci swobodnej wypowiedzi ustnej lub prezentacji z wykorzystaniem technik multimedialnych, przedstawić treści naukowe i artystyczne, lub też wyrazić idee i racje.	P6S_UW P6S_UU
K_U10	Potrafi wykorzystać umiejętności językowe i napisać jasny i spełniający warunki formalne tekst na wiele tematów związanych ze studiowaną dyscypliną	P6S_UW P6S_UU
K_U11	Czyta ze zrozumieniem, formułuje wypowiedź ustną i pisemną, analizuje teksty ogólne i specjalistyczne napisane w języku obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P6S_UK
K_U12	Potrafi pracować w zespole, uczestniczy we wspólnym podejmowaniu decyzji. Realizuje wyznaczone zadania podporządkowane przyjętym założeniom.	P6S_UO
K_U13	Podporządkowuje się ogólnie przyjętym założeniom w trakcie realizacji zadań na wyznaczonym mu odcinku.	P6S_UO
K_U14	Potrafi zaprezentować swoją koncepcję przy pomocy odpowiednich technik przekazu; rysunek artystyczny, prezentacyjny, animacja, wizualizacje komputerowe, foldery i banery reklamowe, rzeźba, siatki makiet, modele brył przestrzennych.	P6S_UO
K_U15	Rozwinął swoje umiejętności zarządzania projektem.	P6S_UO
K_U16	Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania / zlecenia, z uwzględnieniem specyfiki tematu, jak i oczekiwań zlecającego.	P6S_UO
K_U17	Potrafi napisać tekst odpowiadający wymaganiom piśmiennictwa o charakterze naukowym (sformułowanie i uzasadnienie celu; przedstawienie zastosowanej metody; cytowanie źródeł; sporządzanie przypisów; zastosowanie warsztatu bibliograficznego).	P6S_UK
K_U18	Posiada umiejętność przygotowania wystąpień, podczas których potrafi w postaci swobodnej wypowiedzi ustnej lub prezentacji z wykorzystaniem technik multimedialnych, przedstawić treści naukowe i artystyczne, lub też wyrazić idee i racje.	P6S_UK
K_U19	Na podstawie wyszukanych informacji potrafi napisać jasny i spełniający warunki formalne tekst na wiele tematów ogólnych oraz związanych ze studiowaną dyscypliną.	P6S_UK
K_U20	Jest odpowiednio przygotowany do publicznej prezentacji własnych dokonań badawczych i twórczych, posiadając w tym zakresie kompetencje zarówno merytoryczne, jak i techniczne.	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE (jest gotów do)		
K_K01	Poszerza wiedzę niezbędną do realizacji planowanych zadań w oparciu o dostępne źródła. Potrafi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.	P6S_KR
K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.	P6S_KR
K_K03	Potrafi prezentować własne poglądy, opinie oraz potrafi je uzasadnić i poprzeć argumentami.	P6S_KR
K_K04	Jest dorny do prezentacji własnej twórczości. Jest przygotowany do merytorycznej refleksji dotyczącej własnych dokonań	P6S_KR
K_K05	Jest zdolny do samooceny, konstruktywnej krytyki, podejmowania refleksji i dyskursu w obszarach społecznych i artystycznych: potrafi oceniać i poddaje się ocenie.	P6S_KK
K_K06	Jest zdolny do współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, organizacyjnych i artystycznych.	P6S_KK
K_K07	Potrafi inspirować do działań twórczych jak i animacyjnych.	P6S_KK
K_K08	Zna i stosuje mechanizmy decyzyjne (m.in. sytuacyjne, behawioralne, organizacyjne)	P6S_KK
K_K09	Respektuje zasady prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej, rozumie różnicę między inspiracją, cytatem a tawestacją.	P6S_KO P6S_KR
OBJAŚNIENIA		
Symbol efektu uczenia się dla programu tworzą:		

Pokrycie efektów uczenia się określonych dla kierunku w charakterystykach drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji

Kierunek studiów: PROJEKTOWANIE GRAFICZNE

Poziom studiów: STUDIA II STOPNIA- MAGISTERSKIE

Profil studiów: PRAKTYCZNY

Symbol kodu składników określonych w charakterystykach drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego po uzyskaniu kwalifikacji pełnej na poziomie 4 – poziom 6.	Opis kodu składników charakterystyk drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku
W I E D Z A (zna i rozumie)		
P7S_WG	w pogłębionym stopniu – wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu dyscyplin naukowych lub artystycznych tworzących podstawy teoretyczne, uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę obejmującą kluczowe zagadnienia oraz wybrane zagadnienia z zakresu zaawansowanej wiedzy szczegółowej – właściwe dla programu studiów, a w przypadku studiów o profilu praktycznym – również zastosowania praktyczne tej wiedzy w działalności zawodowej związanej z ich kierunkiem	K_W01, K_W02, K_W03, K_W04, K_W05, K_W06, K_W07, K_W08, K_W09, K_W10, K_W11
P7S_WK	fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji, podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego, podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości	K_W12, K_W13, K_W14, K_W15, K_W16
U M I E J Ę T N O Ś C I (potrafi)		
P7S_UW	wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez: – właściwy dobór źródeł i informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy, twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji, – dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych, – przystosowanie istniejących lub opracowanie nowych metod i narzędzi wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać problemy oraz wykonywać zadania typowe dla działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów – w przypadku studiów o profilu praktycznym formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami wdrożeniowymi – w przypadku studiów o profilu praktycznym	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07
P7S_UK	– komunikować się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii, – brać udział w debacie – przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich, – posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	K_U09, K_U10, K_U11
P7S_UO	planować i organizować pracę indywidualną oraz w zespole współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	K_U07, K_U08
P7S_UU	samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie	K_U01, K_U02, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07
K O M P E T E N C J E S P O Ł E C Z N E (jest gotów do)		
P7S_KK	krytycznej oceny posiadanej wiedzy i dobieganych treści uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	K_K02, K_K03, K_K04, K_K05, K_K06

P7S_KO	<p>wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego</p> <p>inicjowania działania na rzecz interesu publicznego</p> <p>myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy</p>	K_K07, K_K08,
P7S_KR	<p>odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych, w tym:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozwijania dorobku zawodu, – podtrzymywania etosu zawodu, - przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej oraz działania na rzecz przestrzegania tych zasad 	K_K01, K_K02, „K_K09, K_K10

Tabela zgodności kompetencji dla dziedziny sztuki z efektami uczenia się określonymi dla kierunku

Tabela zgodności kompetencji dla dziedziny sztuki z efektami uczenia się określonymi dla kierunku		
Nazwa kierunku studiów: PROJEKTOWANIE GRAFICZNE		
Poziom studiów: STUDIA II STOPNIA-MAGISTERSKIE		
Profil studiów: PRAKTYCZNY		
Kod składnika opisu określonego w charakterystykach drugiego stopnia PRK dla kwalifikacji obejmujących kompetencje dla dziedziny sztuki – poziom 6.	Opis słowny składników charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6 i 7 Polskiej Ramy Kwalifikacji umożliwiających uzyskanie kompetencji w dziedzinie sztuki	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku
W I E D Z A		
W zakresie wiedzy o realizacji prac artystycznych		
P7S_WG	szczegółowe zasady dotyczące dziedziny sztuki niezbędne do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień w zakresie dyscyplin artystycznych, do których jest przyporządkowany kierunek studiów	K_W01, K_W02, K_W04, K_W05, K_W06, K_W07, K_W08, K_W09, K_W10, K_W11
W zakresie rozumienia kontekstu dyscyplin artystycznych		
P7S_WG	kontekst historyczny i kulturowy poszczególnych dyscyplin artystycznych i ich związków z innymi obszarami współczesnego życia	K_W01, K_W02, K_W04,
P7S_WG	wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	K_W01, K_W02, K_W05, K_W10
P7S_WG	zasady tworzenia prac artystycznych i kreowania działań artystycznych o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjach twórczych i odtwórczych	K_W01, K_W02, K_W03, K_W04
P7S_WG	problematykę związaną z technologiami stosowanymi w dyscyplinie artystycznej (w ujęciu całościowym) i rozwojem technologicznym związanym z zawodem artysty danej specjalności	K_W05, K_W07, K_W08, K_W09, K_W11
P7S_WG	wzajemne relacje między teoretycznymi i praktycznymi aspektami kierunku studiów	K_W02, K_W03, K_W05
P7S_WG	podstawowe pojęcia i zasady w zakresie prawa autorskiego, podstawową problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty danej specjalności	K_W12, K_W13, K_W14, K_W15, K_W16
U M I E J Ę T N O Ś C I		
W zakresie umiejętności ekspresji artystycznej		
P7S_UW	wykorzystywać wysoce rozwiniętą osobowość artystyczną do tworzenia, realizowania i wyrażania własnych oryginalnych koncepcji artystycznych	K_U01, K_U02 K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08
W zakresie umiejętności realizacji prac artystycznych (sztuki muzyczne)		
P7S_UW	podjąć samodzielnie decyzje dotyczące projektowania i realizacji prac artystycznych	K_U01, K_U02, K_U03, K_U06, K_U07
P7S_UW	wykorzystywać wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej oraz projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	K_U01, K_U04, K_U07
P7S_UW	świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w wybranych obszarach działalności plastycznej	K_U01, K_U02, K_U05, K_U06, K_U07
P7S_UW	świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych	K_U01, K_U02, K_U05, K_U06, K_U07
P7S_UW	podjąć samodzielnie decyzje dotyczące projektowania i realizacji własnych prac artystycznych	K_U01, K_U02 K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08
W zakresie umiejętności kreacji artystycznej		
P7S_UW	realizować własne działania artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	K_U01, K_U02, K_U03, K_U06, K_U07
W zakresie umiejętności warsztatowych		
P7S_UW	Korzystać z umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	K_U01, K_U02, K_U05, K_U06, K_U07
P7S_UU		
W zakresie umiejętności werbalnych		
P7S_UK	przygotowywać rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne, dotyczące zagadnień szczegółowych związanych z kierunkiem studiów, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	K_U09, K_U10, K_U11
W zakresie umiejętności w zakresie publicznych prezentacji		
P7S_UK	stosować formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań artystycznych	K_U09
K O M P E T E N C J E S P O Ł E C Z N E		
W zakresie niezależności		
P7S_KK	inspirowania i organizowania procesu doskonalenia umiejętności warsztatowych innych osób	K_K07, K_K08
P7S_KR	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	K_K01, K_K02 K_K03, K_U05
W zakresie uwarunkowań psychologicznych		
P7S_KK	efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz kontrolowania swoich zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami	K_K04, K_K05, K_K06

W zakresie komunikacji społecznej		
P7S_KO	wypełniania roli społecznej absolwenta studiów na kierunku przyporządkowanym do dyscypliny artystycznej	K_K07, K_K08
P7S_KR		
P7S_KO	podejmowania refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i etosem zawodu	K_K04, K_K10
P7S_KR		
P7S_KO	efektywnego komunikowania się i inicjowania działań w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych	K_K07, K_K08, K_K09
P7S_KR		

Wykaz zajęć do wyboru										
L.p.	Kod	Nazwa zajęć	Struktura godzin					Godz.	Forma zaliczeń	Liczba ECTS
			W	C	P	L	K			
KW 01 / A. ZAJĘCIA/MODUŁY NIERUNKOWE DO WYBORU 3 Z 4										
1	Film animowany	PG2 KW 101			30			30	zal. E	4
2	Komunikacja wizualna	PG2 KW 102			30			30	zal. E	4
3	Edytorstwo	PG2 KW 103			30			30	zal. E	4
4	Animacja 3D projektowanie gier	PG2 KW 104								
KW 02 / B. ZAJĘCIA/MODUŁY DO WYPEŁNIENOŚCI DYPLOMOWE DO WYBORU - 1 PRACOWNIA Z 4										
1	Film animowany	PG2 KW 101			45			45	zal. E	6
2	Komunikacja wizualna	PG2 KW 102								
3	Edytorstwo	PG2 KW 103								
4	Animacja 3D projektowanie gier	PG2 KW 104								
KW 03 / C. ANEKS DO WYBORU - 1 PRACOWNIA Z 4										
1	Film animowany	PG2 KW 101			45			45	zal. E	5
2	Komunikacja wizualna	PG2 KW 102								
3	Edytorstwo	PG2 KW 103								
4	Animacja 3D projektowanie gier	PG2 KW 104								
KW 04 / D. PRAKTYKA DO WYBORU- WYBÓR 1 Z 2										
1	Praktyka zawodowa-Edytorstwo	PG2 KW 401			480			480	zal.o	16
2	Praktyka zawodowa-Komunikacja wizualna	PG2 KW 402								
2	...				660			660		38
ŁĄCZNIE										

Semestralny harmonogram programu studiów

Kierunek: PROJEKTOWANIE GRAFICZNE. Studia II stopnia

ROK I Semestr 1

L.p.	Kod	Nazwa zajęć	Struktura godzin					Godz.	Forma zaliczenia	Liczba ECTS
			W	C	L	P	K			
1	PG2 P01	Sztuka współczesna	30					30	z.o	2
3	PG2 O04	Język obcy		30				30	z.o	2
4	PG2 I04	Szkolenie w zakresie BHP	4					4	z	0
5	PG2 K01	Liternictwo i typografia			30			30	z.o	3
6	PG2 K02	Ilustracja, grafika narracyjna			30			30	z.o	3
7	PG2 K03	Aplikacje internetowe			30			30	z.o	3
8	PG2 K04	Grafika warsztatowa			30			30	z.o	2
9	PG2 K05	Komunikacja wizualna			30			30	z.o	3
10	PG2 K06	Edytorstwo			30			30	z.o	3
11	PG2 K07	Animacja 3D, projektowanie gier			30			30	z.o	3
12	PG2 K08	Formy przestrzenne			30			30	z.o	3
13	PG2 K09	Film animowany			30			30	z.o	3
RAZEM:			34	30	270	0	0	334		30
Tygodniowe obciążenie godzinami studenta							22,26666667			

ROK I Semestr 2

L.p.	Kod	Nazwa zajęć	Struktura godzin					Godz.	Forma zaliczenia	Liczba ECTS
			W	C	L	P	K			
1	PG2 P01	Sztuka współczesna	30					30	z.o	2
2	PG2 O04	Język obcy		30				30	z.o	3
3	PG2 K01	Liternictwo i typografia				30		30	z.e	2
4	PG2 K02	Ilustracja, grafika narracyjna				30		30	z.e	2
5	PG2 K03	Aplikacje internetowe				30		30	z.o	2
6	PG2 K04	Grafika warsztatowa				30		30	z.e	2
7	PG2 K05	Komunikacja wizualna				30		30	z.o	2
8	PG2 K06	Edytorstwo				30		30	z.o	2
9	PG2 K07	Animacja 3D, projektowanie gier				30		30	z.o	3
10	PG2 K08	Formy przestrzenne				30		30	z.o	2
11	PG2 K09	Film animowany				30		30	z.o	2
Moduł: praktyka zawodowa										
12	PG2 KW401	Praktyka zawodowa; Edytorstwo		180	0			180	z.o	6

14	PG2 KW 402	Praktyka zawodowa: Komunikacja wizualna		150	0			150	z.o	0
RAZEM:			30	210	0	270	0	510		30
Tygodniowe obciążenie godzinami studenta								34		
ROK II Semestr 3										
L.p.	Kod	Nazwa zajęć	Struktura godzin					Godz.	Forma zaliczenia	Liczba ECTS
			W	C	L	P	K			
1	PG2 P01	Sztuka współczesna	45					45	z.e	3
2	PG2 K03	Aplikacje internetowe				45		45	z.e	4
3	PG2 K08	Formy przestrzenne				30		30	z.e	2
4	PG2 I01	Seminarium		30				30	z.o	2
6	PG2 O04	Język obcy specjalistyczny		30				30	z.o	2
Moduł: wybór 3 z 4 pracowni kierunkowych										
7	PG2 KW102	Komunikacja wizualna				30		30	z.e	4
8	PG2 KW103	Edytorstwo				30		30	z.e	4
9	PG2 KW104	Animacja 3D, projektowanie gier				30		30	z.e	4
10	PG2 KW101	Film animowany								
Moduł: praktyka zawodowa										
11	PG2 KW401	Praktyka zawodowa; Edytorstwo		150				150	z.o	5
	PG2 KW 402	Praktyka zawodowa: Komunikacja wizualna								
RAZEM:			45	210	0	165	0	420		30
Tygodniowe obciążenie godzinami studenta								28		
ROK II Semestr 4										
L.p.	Kod	Nazwa zajęć	Struktura godzin					Godz.	Forma zaliczenia	Liczba ECTS
			W	C	L	P	K			
1	PG2 O01	Prawo autorskie	15					15	z	1
2	PG2 I01	Seminarium		30				30	z.o	2
3	PG2 I03	Egzamin i obrona pracy dyplomowej								8
4	PG2 O04	Język obcy specjalistyczny		30				30	z.e	3
Moduł PG2 KW 02: specjalności dyplomowe do wyboru- wybór 1 z 4 pracowni										
5	PG2 KW 201	Film animowany							z.e	

6	PG2 KW 202	Komunikacja wizualna				45		45		6
7	PG KW 203	Edytorstwo								
8	PG2 KW 204	Animacja3D, projektowanie gier								
Moduł PG2 KW 03: aneks do wyboru- wybór jednej z 4 pracowni oprócz wybranej specjalności dyplomowej										
9	PG2 KW 301	Film animowany				45		45	z.e	5
10	PG2 KW 302	Komunikacja wizualna								
11	PG2 KW 303	Edytorstwo								
12	PG2 KW 304	Animacja3D, projektowanie gier								
Moduł PG2 KW 04 : praktyka do wyboru- wybór 1 z 2										
13	PG2 KW401	Praktyka zawodowa; Edytorstwo		150				150	z.o	5
	PG2 KW 402	Praktyka zawodowa: Komunikacja wizualna								
RAZEM:			15	210	0	90	0	315		30
Tygodniowe obciążenie godzinami studenta							21			

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Tabela efektów uczenia się w odniesieniu do form realizacji zajęć

Kod i nazwa zajęć	Symbol efektu uczenia się określonego dla kierunku	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy realizacji zajęć						
			Wykład	Cwiczenia	Laboratorium	Projekt	Konwersatorium	Praktyka zawodowa	Inne (należy podać jakie)
PG2 O04 Język obcy (język angielski)	K_W02	Zna słownictwo i struktury gramatyczne na wymaganym poziomie				x			
	K_W08	Zna słownictwo zawodowe w zakresie studiowanego kierunku				x			
	K_U11	Rozumie teksty użytkowe i wypowiedzi ustne na różnym poziomie				x			
	K_U09	Potrafi konstruować wypowiedzi ustne i pisemne w sytuacjach życia codziennego i zawodowego				x			
	K_U07	Umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje umiejętności i kompetencje językowe korzystając z różnych źródeł				x			
	K_K08	Wykazuje potrzebę współdziałania i pracy w zespole, przyjmując w nim różne role				x			
	K_K02	Widzi potrzebę nauki języków obcych do komunikacji w społeczeństwie i zrozumienia innych kultur				x			
PG2 KW 401 Praktyka zawodowa- edytorstwo	P7S_WG-K_W12	Wie jak zgodnie z przyjętymi zasadami komunikować się z klientem i w jaki sposób realizować projekty zgodnie z jego oczekiwaniami.						x	
	P7S_WG-K_W12	Zna i potrafi wyjaśnić procedury, reguły oraz plan pracy, jakim podlega zawodowa praktyka projektowa w zakresie edytorstwa.						x	
	P7S_UW-K_U02	Posiada umiejętność wykorzystania dostępnych środków technicznych i artystycznych do realizacji zadań wyznaczonych przez prowadzącego praktyki zawodowe w zakresie edytorstwa.						x	
	P7S_UO-K_U08	Umie współpracować w większej grupie pracowniczej na różnych stanowiskach w procesie realizacyjnym. Jest zdolny zarówno do podejmowania samodzielnych decyzji, jak i do podporządkowywania się przełożonym.						x	
	P7S_KK-K_K03	W sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowania, szczególnie podczas pracy w nowym otoczeniu.						x	
	P7S_KO-K_K06	Posiada umiejętność samooceny swojej pracy, jak i poddawania się ocenie innym.						x	
	P7S_KO-K_K07	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych w zakresie edytorstwa.						x	
PG2 I02 Seminarium	P7S_WG KW04	Posiada wiedzę o dotychczasowych dokonaniach i aktualnych trendach w sztukach wizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem obszaru projektowania graficznego.		x					
	P7S_WG K_W06	Potrafi pozyskiwać informacje z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie. Umie sformułować zadanie badawcze i cel pracy, wskazać problemy i pytania badawcze.		x					
	P7S_UW K_U09	Posiada umiejętność przygotowania wystąpień, podczas których potrafi w postaci swobodnej wypowiedzi ustnej lub prezentacji z wykorzystaniem technik multimedialnych, przedstawić treści naukowe i artystyczne, wyniki swoich badań.		x					
	P7S_UW K_U10	Umie logicznie skonstruować tekst pracy dyplomowej z zakresu grafiki projektowej a także opis magisterskiej pracy projektowej.		x					
	P7S_KR K_K02	Umie sformułować zadanie badawcze i cel pracy, wskazać problemy i pytania badawcze.		x					
	P7S_KR K_K04	Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki, jest przygotowany do merytorycznej dyskusji dotyczącej swoich dokonań artystycznych, potrafi je oceniać i poddaje się ocenie.		x					
I omowić	K_W02	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych z wybraną specjalnością.							x
	K_W04	Posiada zdolność świadomego wykorzystywania zdobytej wiedzy dla rozwoju własnej osobowości artystycznej.							x

PG2 104 Egzamin i obrona pracy dypl	K_U20	Jest odpowiednio przygotowany do publicznej prezentacji własnych dokonań badawczych i twórczych, posiadając w tym zakresie kompetencje zarówno merytoryczne, jak i techniczne.								x
	K_U04	Kształtuje osobowość artystyczną realizując prace w zakresie sztuk projektowych w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.								x
	K_K02	Jest świadomy stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.								x
	K_K03	Potrafi prezentować własne poglądy, opinie oraz potrafi je uzasadnić i poprzeć argumentami.								x
	K_K09	Jest na bieżąco ze zmianami w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.								x
PG2 K01 Literactwo i typografia	P7S_WG-K_W01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym. Zna techniki i technologie stosowane w projektowaniu literactwa i typografii.					x			
	P7S_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do realizacji wytyczonych zadań w projektowaniu. Zna edytory obrazu, układy typograficzne oraz zna zasady projektowania graficznego z uwzględnieniem problematyki komunikacji medialnej.					x			
	P7S_WG-K_W10	Posiada wiedzę związaną z krojami pisma, kompozycję w obszarze szerokiego pojęcia druku wydawniczego, kalendarz, książka, plakat. Zna budowę znaku jednoelementowego, jak i znaków wieloelementowych w budowie litery; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.						x		
	P7S_UW-K_U03	Posiada umiejętności tworzenia układu literackiego przy wykorzystaniu komputerowego medium jak przy użyciu klasycznych narzędzi warsztatowych.						x		
	P7S_UW-K_U06	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego.						x		
	P7S_UW-K_U07-K_W11	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych realizacjach projektowych wykorzystując elementy literackie i typografię do budowy systemów informacji.						x		
	P7S_KR-P7S_UU-K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.							x	
	P7S_KK-K_K07	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych i artystycznych.							x	
PG2 K02 Ilustracja, grafika narracyjna	P7S_WG-K_W01	Zna ogół problemów związanych z zagadnieniami projektowymi oraz wykazuje się znajomością współczesnych dokonań z obszaru grafiki projektowej, ilustracji, komiksu.						x		
	P7S_WG-K_W07-K_W10	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do realizacji komunikatu w formie ilustracji do określonego dzieła literackiego.						x		
	P7S_UW-K_U02	Świadomie posługuje się narzędziami z obszaru warsztatu projektowego i artystycznego przy realizacji zadań z przedmiotu ilustracja i realizuje zadanie bazując na własnych oryginalnych pomysłach do wskazanego utworu, dzieła literackiego.							x	
	P7S_UW-K_U07	Posiada umiejętności wykorzystania różnych technicznych możliwości (fotografia) i rozwiązań artystycznych z pokrewnych specjalności oraz wyobraźni, intuicji w celu realizacji mocnego przekazu wizualnego.							x	

	P7S_UU K_K01	Posiada niezbędną wiedzę, warsztatowe możliwości do podjęcia zadań z zakresu ilustracja i grafika narracyjna. Potrafi pozyskiwać informacje z wielu źródeł i potrafi je wykorzystywać w artystycznym przekazie.				x			
	P7S_UU K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.				x			
PG2 K03 Aplikacje internetowe	P7S_WG- K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia stron WWW.							
	P7S_WG- K_W09	Zna możliwości zastosowania technologii internetowych. Posiada wiedzę dotyczącą języka html, tworzenia szablonów, aplikacji internetowych, umieszczania stron www na serwerze istotnych elementów z zakresu działań w obszarze Internetu.				x			
	P7S_WG- K_W11	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie tworzenia szablonów, pozycjonowania stron formatowania obiektów, tekstu.				x			
	P7S_UW- K_U05	Potrafi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, klasyczny warsztat projektowy a także posiada umiejętności korzystania z narzędzi jak Code Navigator wyświetlanie filmów wideo przy użyciu technologii Flash, czy znajomości programów Fireworks i Photoshop, Adobe Bridge.				x			
	P7S_UW- K_U06	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do publikacji na stronach WWW i rozbudowywania stron WWW za pomocą odsyłaczy.				x			
	P7S_UW- K_U07	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych do wizualizacji projektów graficznych i multimedialnych w Internecie				x			
	P7S_KR- K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.				x			
	P7S_KO- K_K07	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, organizacyjnych i artystycznych. Śledzi zmiany w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.				x			
PG2 K04 Grafika warsztatowa	P7S_WG K_W01	Zna najważniejsze techniki grafiki warsztatowej. Potrafi wymienić cechy charakterystyczne przypisane dla każdego rodzaju druku.				x			
	P7S_WK P7S_WG K_W04	Zdaje sobie sprawę z oddziaływania dawnej sztuki, w tym grafiki warsztatowej, na dzieła współczesne. Dla potrzeb kształcenia własnego poglądu i postawy artystycznej potrafi wskazać czołowych reprezentantów grafiki artystycznej i wymienić ich prace.				x			
	P7S_UW K_U02	Potrafi z zachowaniem indywidualnego charakteru wykonać prace graficzne w technice suchej igły, akwaforty, akwatinty i linorytu.				x			
	P7S_UW K_U05	Dysponuje wiedzą o ośrodkach formalnych i warsztatowych z zakresu grafiki warsztatowej(druk wklęsły, wypukły, płaski) i efektywnie wykorzystuje w praktyce wszystkie przyswojone rozwiązania techniczne pozwalające na świadomą kreację artystyczną.				x			
	P7S_UW K_U07	Realizuje działania twórcze w pracach graficznych jako indywidualnej formy wypowiedzi artystycznej umożliwiającą uzyskanie odbitki graficznej będącej wynikiem zamysłu twórczego, wrażliwości artystycznej, wiedzy warsztatowej.				x			

	P7S_KR K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności i jest zdolny do samodzielnych działań twórczych, wykorzystując zdobytą wiedzę z zakresu grafiki warsztatowej, rozwija ją w kreatywnym działaniu w celu uzyskania oryginalnego dzieła graficznego.				x			
	P7S_KK K_K04	W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować prace graficzne, zna zasady przygotowania odbitek do ekspozycji. Jest świadomy umiejętności organizowania pracy własnej i łączenia w kreatywny sposób zdobyte doświadczenia i wiedzę z innych obszarów nauki, sztuki.				x			
PG2 K04 Grafika warsztatowa	P7S_WG K_W01	Zna najważniejsze techniki grafiki warsztatowej. Potrafi wymienić cechy charakterystyczne przypisane dla każdego rodzaju druku.				x			
	P7S_WK P7S_WG K_W04	Zdaje sobie sprawę z oddziaływania dawnej sztuki, w tym grafiki warsztatowej, na dzieła współczesne. Dla potrzeb kształcenia własnego poglądu i postawy artystycznej potrafi wskazać czołowych reprezentantów grafiki artystycznej i wymienić ich prace.				x			
	P7S_UW K_U02	Potrafi z zachowaniem indywidualnego charakteru wykonać prace graficzne w technice suchej igły, akwaforty, akwatinty i linorytu.				x			
	P7S_UW K_U05	Dysponuje wiedzą o ośrodkach formalnych i warsztatowych z zakresu grafiki warsztatowej(druk wklęsły, wypukły, płaski) i efektywnie wykorzystuje w praktyce wszystkie przyswojone rozwiązania techniczne pozwalające na świadomą kreację artystyczną.				x			
	P7S_UW K_U07	Realizuje działania twórcze w pracach graficznych jako indywidualnej formy wypowiedzi artystycznej umożliwiającą uzyskanie odbitki graficznej będącej wynikiem zamysłu twórczego, wrażliwości artystycznej, wiedzy warsztatowej.				x			
	P7S_KR K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności i jest zdolny do samodzielnych działań twórczych, wykorzystując zdobytą wiedzę z zakresu grafiki warsztatowej, rozwija ją w kreatywnym działaniu w celu uzyskania oryginalnego dzieła graficznego.				x			
	P7S_KK K_K04	W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować prace graficzne, zna zasady przygotowania odbitek do ekspozycji. Jest świadomy umiejętności organizowania pracy własnej i łączenia w kreatywny sposób zdobyte doświadczenia i wiedzę z innych obszarów nauki, sztuki.				x			
PG2 K05 Komunikacja wizualna	P7S_WG- K_W01	Zna ogół problemów związanych z zagadnieniami projektowymi oraz wykazuje się znajomością współczesnych dokonań z obszaru komunikacji wizualnej, reklamy, plakatu.				x			
	P7S_WG- K_W08	Posiada wiedzę o zastosowaniu dzieła fotograficznego bądź reprodukcji dzieła malarskiego czy warsztatowo-graficznego w projekcie graficznym. Zdaje sobie sprawę z różnic między użyciem dzieła oryginalnego, stworzonego w celu zastosowania w konkretnym projekcie, a zastosowaniem już uprzednio istniejącego i funkcjonującego dzieła.				x			
	P7S_WG- K_W10	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie znaków graficznych.				x			
	P7S_UW- K_U02	Potrafi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, piktogram, plakat, logotyp, akcydens firmowy.				x			
	P7S_UW- K_U05	Umie przekazać swoje koncepcje projektowe dzięki znajomości obsługi programów komputerowych, Corel Draw / Adobe Illustrator, czy programy pomocnicze Adobe Photoshop, Adobe Acrobat.				x			
	P7S_UW- K_U14	Potrafi znaleźć dla każdego projektu odpowiednią formę, świadomie i celowo zastosować bądź złamać przyjętą konwencję i stylizację uwzględniając przy tym specyfikę tematu, jak i oczekiwania zleceniodawcy.				x			

	P7S_KR-K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.					x			
	P7S_KK-K_K05-K_K05	Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, oraz rozwijania idei.					x			
PGZ K06 Edytorstwo	P7S_WG-K_W01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym, zwłaszcza w opracowywaniu wydawnictw książkowych, czasopism i innych form grafiki wydawniczej.					x			
	P7S_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i posiada wiedzę, które z nich nadają się do realizacji katalogu indywidualnej wystawy własnych prac, opracowania składu tekstu, budowy i typografii książki, projektowania materiałów do publikacji.					x			
	P7S_WG-K_W10-K_W11	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.						x		
	P7S_UW-K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji na różnych nośnikach.						x		
	P7S_UW-K_U03-K_U04	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką przy opracowywaniu szaty graficznej gazet, czasopism czy książki autorskiej. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego.						x		
	P7S_UW-K_U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.						x		
	P7S_KR-K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.						x		
	P7S_KO_K07	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, artystycznych.						x		
PGZ K07 Animacja 3D i projektowanie gier	P7S_WG-K_W01	Zna współczesne techniki animacji 3D i możliwość zastosowania ich w praktyce.						x		
	P7S_WK-K_W02	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych z grafiką trójwymiarową 3D						x		
	P7S_WG-K_W07	Posiada umiejętności opracowanie projektu, fabuły i przygotowanie do realizacji w wybranych programach komputerowych.						x		
	P7S_WG-K_W10	Zna zasady opracowania scenariusza umożliwiającego realizację animacji. Wie co jest istotnym elementem w animacji 3D, zwraca uwagę na szczegółowość, dynamikę obrazu. Potrafi łamać klasyczne zasady scenariusza, realizując eksperymentalny projekt.						x		
	P7S_UW-K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do grafiki trójwymiarowej na różnych nośnikach i w różnych mediach.						x		
	P7S_UW-K_U02	Świadomie posługuje się narzędziami z obszaru warsztatu grafiki trójwymiarowej niezbędnymi do wizualizacji projektów, tworzenia gier komputerowych czy serwisów WWW						x		
	P7S_UW-K_U04	Działa twórczo w sposób autentyczny wyróżniając się własną stylistyką. Potrafi przygotować scenariusze w różnej konwencji.						x		
	P7S_UW-K_U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach związanych z grafiką trójwymiarową.						x		

	P7S_KR-K_K02	Jest świadomy stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego. Jest to nieodzowny element.					x			
	P7S_KO-K_K06	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych projektów związanych z filmem animowanym, organizowaniem pokazów i festiwalu filmu animowanego.					x			
PG2 K08 Formy przestrzenne	P7S_WG-K_W02	Posiada wiedzę z zakresu problematyki związanej z właściwym prezentowaniem myśli projektowej.					x			
	P7S_WG-K_W04	Orientuje się w szerokim zakresie informacji o działaniach kreatywnych, płaskich i przestrzennych związanych z tematyką realizacji twórczych.					x			
	P7S_WG-K_W05	Na podstawie swojej wiedzy i na bazie zebranych informacji formułuje własne oryginalne koncepcje.						x		
	P7S_UW-K_U01	Wprowadza w optymalnej formie wcześniej zdobyte wiadomości, które w pracy semestralnej są prezentowane w takiej formie, która umożliwia obiektywizowaną percepcję.					x			
	P7S_UW-K_U02	Posiada umiejętność posługiwania się środkami przekazu informacji oraz formalnymi i technicznymi metodami, prezentując całość, czyli zawartość treści i formy.					x			
	P7S_UW-K_U06	Posiada zdolności plastyczne i predyspozycje do pracy analitycznego charakteru. Szeroki zakres wiadomości z dziedziny kultury, a szczególnie sztuki wizualnej, architektury, designu, również nauki oraz techniki.						x		
	P7S_KR-K_K02	Pozyskuje informacje z różnych źródeł oraz poddaje je analizie, co pozwala na stałe aktualizowanie poziomu wiedzy.						x		
	P7S_KK-K_K04	W sposób jasny i przekonujący informuje o swoich dokonaniach twórczych, odpowiednio komentując je z wykorzystaniem środków umożliwiających optymalny przekaz.						x		
	P7S_KO-K_K07	Jest zdolny pracować w zespole i właściwie reagować na pojawiające się nowe informacje oraz dążyć do właściwych decyzji						x		
PG2 K09 Film animowany	P7S_WG-K_W01	Zna współczesne techniki animacji i możliwość zastosowania ich w praktyce.						x		
	P7S_WG-K_W02	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych z filmem animowanym.						x		
	P7S_WG-K_W07, P7S_WG-K_W10-K_W11	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego. Zna zasady dobrego scenariusza umożliwiającego realizację animacji, zachowuje dramaturgię obrazu i dźwięku. Wie co jest istotnym elementem w filmie, zwraca uwagę na szczegółowość, dynamikę obrazu i odpowiednią ekspozycję przy naświetlaniu zdjęć podczas realizacji animacji w przestrzeni. Potrafi łamać klasyczne zasady scenariusza i podkładu muzycznego realizując film autorski eksperymentalny.						x		
	P7S_UW-K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do filmu animowanego na różnych nośnikach i w różnych mediach						x		
	P7S_UW-K_U02	Umie świadomie posługiwać się narzędziami z obszaru warsztatu filmu animowanego i artystycznego.						x		
P7S_UW-K_U04, P7S_UW-K_U07	Działa twórczo w sposób autentyczny wyróżniając się własną stylistyką. Potrafi przygotować scenariusze w różnej konwencji z różnym kadrowaniem i najazdem kamery. Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnym i oryginalnym realizacjach animacyjnych.						x			

	P7S--KR-K_K02	Jest świadomy stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego. Jest to nieodzowny element rozwoju animatora.				x			
	P7S--KO-K_K07, P7S--KO-K_K10	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych projektów związanych z filmem animowanym, Jest na bieżąco ze zmianami w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.				x			
PG2 KW101 Film animowany	P7S_WG-K_W01	Zna współczesne techniki animacji i możliwości zastosowania ich w praktyce.				x			
	P7S_WG-K_W02	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych z filmem animowanym.				x			
	P7S_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego				x			
	P7S_WG-K_W10	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego. W_04 Zna zasady dobrego scenariusza umożliwiającego realizację animacji, zachowuje dramaturgię obrazu i dźwięku. Wie co jest istotnym elementem w filmie, zwraca uwagę na szczegółowość, dynamikę obrazu i odpowiednią ekspozycję przy naświetlaniu zdjęć podczas realizacji animacji w przestrzeni. Potrafi łamać klasyczne zasady scenariusza i podkładu muzycznego realizując film autorski eksperymentalny.				x			
	P7S_UW-K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do filmu animowanego na różnych nośnikach i w różnych mediach				x			
	P7S_UW-K_U02	Umie świadomie posługiwać się narzędziami z obszaru warsztatu filmu animowanego i artystycznego.				x			
	P7S_UW-K_U04	Działa twórczo w sposób autentyczny wyróżniając się własną stylistyką. Potrafi przygotować scenariusze w różnej konwencji z różnym kadrowaniem i najazdem kamery .				x			
	P7S_UW-K_U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach animacyjnych.				x			
	P7S--KR-K_K02	Jest świadomy stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego. Jest to nieodzowny element rozwoju animatora.				x			
	P7S--KO-K_K07	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych projektów związanych z filmem animowanym, organizowaniem pokazów i festiwalu filmu animowanego.				x			
	P7S--KO-K_K09	Jest na bieżąco ze zmianami w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.				x			
	P7S_WG-K_W01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym oraz posiada wiedzę na temat technik tworzenia projektów graficznych.				x			
	P7S_WK-K_W04	Posiada wiedzę o dokonaniach i aktualnych tendencjach w sztukach wizualnych i praktyczną wiedzę na temat funkcji znaku, plakatu i grafiki jako zasadniczej roli w kulturze masowej.				x			
P7S_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do realizacji wytyczonych zadań w projektowaniu materiałów do publikacji.				x				

PG2 KW102 Pracownia komunikacji wizualnej	P7S_WG-K_W10	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.					x			
	P7S_WG-K_W11	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie znaków graficznych: piktogramów.					x			
	P7S_WG-K_W12	Ma wiedzę o znaczeniu zagadnień etycznych jakie ciąży na artyście.						x		
	P7S-_UW-K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do publikacji na różnych nośnikach i w różnych mediach.						x		
	P7S-_UW-K_U02	Posiada umiejętność wykorzystania środków technicznych i artystycznych do realizacji projektów, potrafi dokonać oceny i analizy projektów graficznych, reklam, banerów plakatów itp.						x		
	P7S-_UW-K_U04	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego.						x		
	P7S-_UW-K_U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.						x		
	P7S-_KR-K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.						x		
	P7S-_KO-K_K07-K_K09	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, organizacyjnych i artystycznych oraz przestrzega prawa dotyczące ochrony własności intelektualnej.						x		
PG2 KW103 Edytorstwo	P7S_WG-K_W01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym, zwłaszcza w opracowywaniu wydawnictw książkowych, czasopism i innych form grafiki wydawniczej.						x		
	P7S_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i posiada wiedzę, które z nich nadają się do realizacji katalogu indywidualnej wystawy własnych prac, opracowania składu tekstu, budowy i typografii książki, projektowania materiałów do publikacji.						x		
	P7S_WG-K_W10-K_W11	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.						x		
	P7S_UW-K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji na różnych nośnikach.						x		
	P7S_UW-K_U03-K_U04	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką przy opracowywaniu szaty graficznej gazet, czasopism czy książki autorskiej. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego.						x		
	P7S_UW-K_U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.						x		
	P7S_KR-K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.						x		
	P7S_KO_K07	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, artystycznych.						x		
	P7S_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D i do projektowania gier.						x		

PG2 KW104 Animacji 3D i projektowania gier	P7S_WG-K_W11	Zdaje sobie sprawę z ważności posiadanej wiedzy z obszaru programów graficznych niezbędnej do wizualizacji projektów, tworzenia gier komputerowych czy technologii zapisu obrazu ruchomego.				x			
	P7S_UW-K_U04	Opanował swój warsztat twórczy a w szczególności umiejętności konfiguracji, modelowania za pomocą krzywych, animacji trójwymiarowej, istotne umiejętności do podjęcia samodzielnych realizacji własnych koncepcji z zachowaniem wysokiego profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.				x			
	P7S_UW-K_U05	Posiada umiejętność w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, komputer i klasyczny warsztat projektowy oraz programami do grafiki wektorowej, rastrowej, które stanowią podstawę do realizacji własnych projektów w obszarze grafiki trójwymiarowej 3D.				x			
	P7S_UW-K_U06	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etiudy, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych.				x			
	P7S_UW-K_U07	Ma umiejętność korzystania z wiedzy i nabytego doświadczenia w celu rozwiązywania problemów w realizowanych pracach, w projektowaniu własnych koncepcji artystycznych w obrębie wizualizacji informacji. Potrafi dokonywać wyborów w obrębie własnej twórczości.				x			
	P7S_KR-K_K02	Posiada świadomość potrzeby i konieczności ciągłego samokształcenia i uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności z zakresu grafiki trójwymiarowej. Jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i umiejętności i rozwija je w kreatywnym działaniu.				x			
	P7S_KO-K_K07	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej i jest zdolny do współpracy przy realizacji zespołowych prac projektowych.				x			
202 Pracownia komunikacji wizualnej	P7S_WG-K_W01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym oraz posiada wiedzę na temat technik tworzenia projektów graficznych.				x			
	P7S_WK-K_W04	Posiada wiedzę o dokonaniach i aktualnych tendencjach w sztukach wizualnych i praktyczną wiedzę na temat funkcji znaku, plakatu i grafiki jako zasadniczej roli w kulturze masowej.				x			
	P7S_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do realizacji wytyczonych zadań w projektowaniu materiałów do publikacji.				x			
	P7S_WG-K_W10	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.				x			
	P7S_WG-K_W11	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie znaków graficznych: piktogramów.				x			
	P7S_WG-K_W12	Ma wiedzę o znaczeniu zagadnień etycznych jakie ciąży na artyście.				x			
	P7S_UW-K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do publikacji na różnych nośnikach i w różnych mediach.				x			

PG2 KW2	P7S-_UW-K_U02	Posiada umiejętność wykorzystania środków technicznych i artystycznych do realizacji projektów , potrafi dokonać oceny i analizy projektów graficznych, reklam, banerów plakatów itp.					x			
	P7S-_UW-K_U04	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego.					x			
	P7S-_UW-K_U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.					x			
	P7S-_KR-K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.					x			
	P7S-_KO-K_K07-K_K09	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, organizacyjnych i artystycznych oraz przestrzega prawa dotyczące ochrony własności intelektualnej.					x			
PG2 KW 203 Edytorstwo	P7S_WG K_W01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym zwłaszcza przy opracowywaniu wydawnictw książkowych i czasopism.					x			
	P7S_WG K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do realizacji projektu katalogu indywidualnej wystawy własnych prac, opracowania składu tekstu, budowy i typografii książki.					x			
	P7S_WG K_W10	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.					x			
	P7S_UW K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji.					x			
	P7S_UW K_U02	Opanował swój warsztat twórczy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas samodzielnych realizacji przy projektowaniu gazet czasopism czy książki autorskiej.					x			
	P7S_UW K_U04	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania / zlecenia, z uwzględnieniem specyfiki tematu, jak i oczekiwań zlecającego.					x			
	P7S_KR K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, i jest zdolny do samodzielnych działań twórczych, wykorzystując zdobytą wiedzę, rozwija ją w kreatywnym działaniu					x			
	P7S_KK K_K05	Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych, w przygotowaniach od strony projektowej materiału do druku.					x			
	P7S_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D i do projektowania gier.					x			
	P7S_WG-K_W11	Zdaje sobie sprawę z ważności posiadanej wiedzy z obszaru programów graficznych niezbędnej do wizualizacji projektów, tworzenia gier komputerowych czy technologii zapisu obrazu ruchomego.					x			

PG2 KW204 Animacji 3D i projektowania gier	P7S_UW-K_U04	Opanował swój warsztat twórczy a w szczególności umiejętności konfiguracji, modelowania za pomocą krzywych, animacji trójwymiarowej, istotne umiejętności do podjęcia samodzielnych realizacji własnych koncepcji z zachowaniem wysokiego profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.				x			
	P7S_UW-K_U05	Posiada umiejętność w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, komputer i klasyczny warsztat projektowy oraz programami do grafiki wektorowej, rastrowej, które stanowią podstawę do realizacji własnych projektów w obszarze grafiki trójwymiarowej 3D.				x			
	P7S_UW-K_U06	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etiudy, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych.				x			
	P7S_UW-K_U07	Ma umiejętność korzystania z wiedzy i nabytego doświadczenia w celu rozwiązywania problemów w realizowanych pracach, w projektowaniu własnych koncepcji artystycznych w obrębie wizualizacji informacji. Potrafi dokonywać wyborów w obrębie własnej twórczości.				x			
	P7S_KR-K_K02	Posiada świadomość potrzeby i konieczności ciągłego samokształcenia i uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności z zakresu grafiki trójwymiarowej. Jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i umiejętności i rozwija je w kreatywnym działaniu.				x			
	P7S_KO-K_K07	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej i jest zdolny do współpracy przy realizacji zespołowych prac projektowych.				x			
PG2 KW301 Film animowany	P7S_WG-K_W01	Zna współczesne techniki animacji i możliwości zastosowania ich w praktyce.				x			
	P7S_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego				x			
	P7S_WG-K_W10	Zna zasady dobrego scenariusza umożliwiającego realizację animacji, zachowuje dramaturgię obrazu i dźwięku. Wie co jest istotnym elementem w filmie, zwraca uwagę na szczegółowość, dynamikę obrazu i odpowiednią ekspozycję przy naświetlaniu zdjęć podczas realizacji animacji w przestrzeni. Potrafi łamać klasyczne zasady scenariusza i podkładu muzycznego realizując film autorski eksperymentalny.				x			
	P7S_UW-K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do filmu animowanego na różnych nośnikach i w różnych mediach				x			
	P7S_UW-K_U04	Działa twórczo w sposób autentyczny wyróżniając się własną stylistyką. Potrafi przygotować scenariusze w różnej konwencji z różnym kadrowaniem i najazdem kamery .				x			
	P7S_UW-K_U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach animacyjnych.				x			
	P7S_KR-K_K02	Jest świadomy stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego. Jest to nieodzowny element rozwoju animatora.				x			
	P7S_KO-K_K09	Jest na bieżąco ze zmianami w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.				x			

PG2 KW302 Pracownia komunikacji wizualnej	P7S_WK K_W04	Posiada wiedzę o dokonaniach i aktualnych tendencjach w sztukach wizualnych i praktyczną wiedzę na temat funkcji znaku, plakatu i grafiki jako zasadniczej roli w kulturze masowej.				x			
	P7S_WG K_W10	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.				x			
	P7S_WG- K_W11	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie znaków graficznych: piktogramów.				x			
	P7S_UW K_U02	Posiada umiejętność wykorzystania środków technicznych i artystycznych do realizacji projektów, potrafi dokonać oceny i analizy projektów graficznych, reklam, banerów plakatów itp.				x			
	P7S_UW K_U04	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego.				x			
	P7S_UW K_U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.				x			
	P7S_KR K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.				x			
	P7S_KO K_K07, K_K09	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, organizacyjnych i artystycznych oraz przestrzega prawa dotyczące ochrony własności intelektualnej.				x			
PG2 KW 303 Edytorstwo	P7S_WG K_W01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym zwłaszcza w opracowywaniu wydawnictw książkowych, czasopism i innych form grafiki wydawniczej.				x			
	P7S_WG K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i posiada wiedzę, które z nich nadają się do realizacji katalogu indywidualnej wystawy własnych prac, opracowania składu tekstu, budowy i typografii książki, projektowania materiałów do publikacji.				x			
	P7S_UW K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji na różnych nośnikach.				x			
	P7S_UW K_U02	Opanował swój warsztat twórczy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas samodzielnych realizacji przy projektowaniu gazet czasopism czy książki autorskiej.				x			
	P7S_UW K_U04	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką przy opracowywaniu szaty graficznej gazet, czasopism, czy książki autorskiej. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego.				x			
	P7S_KR- K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.				x			
	P7S_KO K_K07	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, artystycznych.				x			
	P7S_WG K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D i do projektowania gier.				x			
	P7S_WG K_W11	Zdaje sobie sprawę z ważności posiadanej wiedzy z obszaru programów graficznych niezbędnej do wizualizacji projektów, tworzenia gier komputerowych czy technologii zapisu obrazu ruchomego.				x			

PG2 KW304 Animacji 3D i projektowania gier	P7S_UW K_U06	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etudy, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych.				x			
	P7S_WG K_U11	Opanował warsztat twórczy a w szczególności umiejętności konfiguracji, modelowania za pomocą krzywych, animacji trójwymiarowej, istotne umiejętności do podjęcia samodzielnych realizacji własnych koncepcji z zachowaniem wysokiego profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.				x			
	P7S_KR K_K02	Posiada świadomość potrzeby i konieczności ciągłego samokształcenia i uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności z zakresu grafiki trójwymiarowej. Jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i umiejętności i rozwija je w kreatywnym działaniu.				x			
	P7S_KO K_K07	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej i jest zdolny do współpracy przy realizacji zespołowych prac projektowych.				x			
PG2 KW304 Animacji 3D i projektowania gier	P7S_WG K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D i do projektowania gier.				x			
	P7S_WG K_W11	Zdaje sobie sprawę z ważności posiadanej wiedzy z obszaru programów graficznych niezbędnej do wizualizacji projektów, tworzenia gier komputerowych czy technologii zapisu obrazu ruchomego.				x			
	P7S_UW K_U06	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etudy, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych.				x			
	P7S_WG K_U11	Opanował warsztat twórczy a w szczególności umiejętności konfiguracji, modelowania za pomocą krzywych, animacji trójwymiarowej, istotne umiejętności do podjęcia samodzielnych realizacji własnych koncepcji z zachowaniem wysokiego profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.				x			
	P7S_KR K_K02	Posiada świadomość potrzeby i konieczności ciągłego samokształcenia i uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności z zakresu grafiki trójwymiarowej. Jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i umiejętności i rozwija je w kreatywnym działaniu.				x			
	P7S_KO K_K07	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej i jest zdolny do współpracy przy realizacji zespołowych prac projektowych.				x			
PG2 P01 Sztuka współczesna	P7S_WG- K_W01	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych ze sztuką XX i XXI wieku i potrafi wykonać opis i analizę dzieła sztuki z wykorzystaniem właściwie dobranych metod.	x						
	P7S_WG- K_W04	Posiada wiedzę o dokonaniach i aktualnych tendencjach w sztukach wizualnych, a także przyswoił wiedzę dotyczącą specyfiki przedmiotowej i metodologicznej tej dziedziny,	x						
	P7S_UW- K_U07	Potrafi pozyskiwać informacje z różnych źródeł, z Internetu potrafi dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie. Potrafi przyporządkować twórczość do nurtu, tendencji artystycznej i posiada umiejętność wskazania dzieł artystycznych charakterystycznych dla twórczości wskazanego artysty.	x						
	P7S_UW- K_U09	Posiada umiejętność przygotowania wystąpień, podczas których potrafi w postaci swobodnej wypowiedzi ustnej lub prezentacji z wykorzystaniem technik multimedialnych, przedstawić refleksje nad sztuką współczesną, potrafi poddać ją subiektywnej ocenie i w kontekście historii sztuki.	x						

	P7S_UW-K_U10	Potrafi wykorzystać umiejętności językowe i napisać jasny i spełniający warunki formalne tekst na wiele tematów związanych z zagadnieniami dotyczącymi współczesnej kultury wizualnej.	x						
	P7S_KK-K_K03	Potrafi prezentować własne poglądy, opinie dotyczące sztuki współczesnej, wydarzeń artystycznych oraz potrafi je uzasadnić i poprzeć argumentami.	x						
	P7S_KK-K_K06	Posiada umiejętność oceny, konstruktywnej krytyki, podejmowania refleksji i dyskursu z zakresu sztuki współczesnej uwzględniając wszystkie jej aspekty.	x						
PG2 O05 Język obcy specjalistyczny (język angielski)	K_W02	Zna słownictwo zawodowe w zakresie studiowanego kierunku		x					
	K_U11	Rozumie teksty użytkowe i wypowiedzi ustne w zakresie języka specjalistycznego		x					
	K_U11	Potrafi konstruować wypowiedzi ustne i pisemne w zakresie języka specjalistycznego		x					
	K_U07	Umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje umiejętności i kompetencje językowe korzystając z różnych źródeł		x					
	K_K08	Wykazuje potrzebę współdziałania i pracy w zespole, przyjmując w nim różne role		x					
	K_K02	Widzi potrzebę nauki języków obcych do komunikacji w społeczeństwie i zrozumienia innych kultur		x					

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Tabela efektów uczenia się w odniesieniu do metod ich weryfikacji

Kod i nazwa zajęć	Symbol efektu uczenia się określonego dla kierunku	Efekty uczenia się dla zajęć	Metody weryfikacji efektów uczenia się						
			Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne (należy podać jakie)
PG2 004 Język obcy (język angielski)	K_W02	Zna słownictwo i struktury gramatyczne na wymaganym poziomie			X				
	K_W08	Zna słownictwo zawodowe w zakresie studiowanego kierunku			X				
	K_U11	Rozumie teksty użytkowe i wypowiedzi ustne na różnym poziomie		X	X				Platforma językowa
	K_U09	Potrafi konstruować wypowiedzi ustne i pisemne w sytuacjach życia codziennego i zawodowego		X	X				Platforma językowa
	K_U07	Umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje umiejętności i kompetencje językowe korzystając z różnych źródeł		X	X				Platforma językowa
	K_K08	Wykazuje potrzebę współdziałania i pracy w zespole, przyjmując w nim różne role							X - Aktywność na zajęciach - Wykonanie zadań
	K_K02	Widzi potrzebę nauki języków obcych do komunikacji w społeczeństwie i zrozumienia innych kultur							X - Aktywność na zajęciach - Wykonanie zadań
PG2 102 Seminarium	P7S_WG KW04	Posiada wiedzę o dotychczasowych dokonaniach i aktualnych trendach w sztukach wizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem obszaru projektowania graficznego.							Obserwacja aktywności Praca pisemna
	P7S_WG K_W06	Potrafi pozyskiwać informacje z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie. Umie sformułować zadanie badawcze i cel pracy, wskazać problemy i pytania badawcze.							Obserwacja aktywności Praca pisemna
	P7S_UW K_U09	Posiada umiejętność przygotowania wystąpień, podczas których potrafi w postaci swobodnej wypowiedzi ustnej lub prezentacji z wykorzystaniem technik multimedialnych, przedstawić treści naukowe i artystyczne, wyniki swoich badań.							Obserwacja aktywności Praca pisemna
	P7S_UW K_U10	Umie logicznie skonstruować tekst pracy dyplomowej z zakresu grafiki projektowej a także opis magisterskiej pracy projektowej.							Obserwacja aktywności Praca pisemna
	P7S_KR K_K02	Umie sformułować zadanie badawcze i cel pracy, wskazać problemy i pytania badawcze.							Obserwacja aktywności Praca pisemna
	P7S_KR K_K04	Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki, jest przygotowany do merytorycznej dyskusji dotyczącej swoich dokonań artystycznych, potrafi je oceniać i poddaje się ocenie.							Obserwacja aktywności Praca pisemna
PG2 104 Egzamin i obrona pracy dyplomowej	K_W02	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych z wybraną specjalnością.	X						
	K_W04	Posiada zdolność świadomego wykorzystywania zdobytej wiedzy dla rozwoju własnej osobowości artystycznej.	X						
	K_U20	Jest odpowiednio przygotowany do publicznej prezentacji własnych dokonań badawczych i twórczych, posiadając w tym zakresie kompetencje zarówno merytoryczne, jak i techniczne.	X						
	K_U04	Kształtuje osobowość artystyczną realizując prace w zakresie sztuk projektowych w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.	X						
	K_K02	Jest świadomy stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.	X						
	K_K03	Potrafi prezentować własne poglądy, opinie oraz potrafi je uzasadnić i poprzeć argumentami.	X						
	K_K09	Jest na bieżąco ze zmianami w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.	X						

PG2 K01 Literactwo i typografia	P7S_WG-K_W01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym. Zna techniki i technologie stosowane w projektowaniu literactwa i typografii.					x			
	P7S_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do realizacji wytyczonych zadań w projektowaniu. Zna edytory obrazu, układy typograficzne oraz zna zasady projektowania graficznego z uwzględnieniem problematyki komunikacji medialnej.					x			Rozmowa
	P7S_WG-K_W10	Posiada wiedzę związaną z krojami pisma. kompozycję w obszarze szerokiego pojęcia druku wydawniczego, kalendarz, książka, plakat. Zna budowę znaku jednoelementowego, jak i znaków wieloelementowych w budowie litery; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.					x			Rozmowa
	P7S_UW-K_U03	Posiada umiejętności tworzenia układu litericznego przy wykorzystaniu komputerowego medium jak przy użyciu klasycznych narzędzi warsztatowych.					x			Rozmowa
	P7S_UW-K_U06	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego.					x			Przegląd prac
	P7S_UW-K_U07-K_W11	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych realizacjach projektowych wykorzystując elementy litericzne i typografię do budowy systemów informacji.					x			Przegląd prac
	P7S_KR- P7S_UU-K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.					x			Przegląd prac
	P7S_KK-K_K07	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych i artystycznych.					x			Przegląd prac
PG2 K02 Ilustracja, grafika narracyjna	P7S_WG-K_W01	Zna ogół problemów związanych z zagadnieniami projektowymi oraz wykazuje się znajomością współczesnych dokonań z obszaru grafiki projektowej, ilustracji, komiksu.					X			rozmowa indywidualna
	P7S_WG-K_W07-K_W10	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do realizacji komunikatu w formie ilustracji do określonego dzieła literackiego.					X			rozmowa indywidualna
	P7S_UW-K_U02	Świadomie posługuje się narzędziami z obszaru warsztatu projektowego i artystycznego przy realizacji zadań z przedmiotu ilustracja i realizuje zadanie bazując na własnych oryginalnych pomysłach do wskazanego utworu, dzieła literackiego.					X			rozmowa indywidualna
	P7S_UW-K_U07	Posiada umiejętności wykorzystania różnych technicznych możliwości (fotografia) i rozwiązań artystycznych z pokrewnych specjalności oraz wyobraźni, intuicji w celu realizacji mocnego przekazu wizualnego.					X			rozmowa indywidualna
	P7S_UU-K_K01	Posiada niezbędną wiedzę, warsztatowe możliwości do podjęcia zadań z zakresu ilustracja i grafika narracyjna. Potrafi pozyskiwać informacje z wielu źródeł i potrafi je wykorzystać w artystycznym przekazie.					X			przegląd prac
	P7S_UU-K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.					X			przegląd prac
	P7S_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia stron WWW.					x			Rozmowa
	P7S_WG-K_W09	Zna możliwości zastosowania technologii internetowych. Posiada wiedzę dotyczącą języka html, tworzenia szablonów, aplikacji internetowych, umieszczania stron www na serwerze istotnych elementów z zakresu działań w obszarze Internetu.					x			Rozmowa

PG2 K03 Aplikacje internetowe	P7S_WG-K_W11	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie tworzenia szablonów, pozycjonowania stron formatowania obiektów, tekstu.						X			Rozmowa
	P7S_UW-K_U05	Potrąfi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, klasyczny warsztat projektowy a także posiada umiejętności korzystania z narzędzi jak Code Navigator wyświetlanie filmów wideo przy użyciu technologii Flash, czy znajomości programów Fireworks i Photoshop, Adobe Bridge.						X			Rozmowa Przegląd prac,
	P7S_UW-K_U06	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do publikacji na stronach WWW i rozbudowywania stron WWW za pomocą odsyłaczy.						X			Rozmowa Przegląd prac,
	P7S_UW-K_U07	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych do wizualizacji projektów graficznych i multimedialnych w Internecie						X			Rozmowa Przegląd prac,
	P7S_KR-K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.						X			Przegląd prac,
	P7S_KO-K_K07	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, organizacyjnych i artystycznych. Śledzi zmiany w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.						X			Przegląd prac,
PG2 K04 Grafika warsztatowa	P7S_WG K_W01	Zna najważniejsze techniki grafiki warsztatowej. Potrafi wymienić cechy charakterystyczne przypisane dla każdego rodzaju druku.						X			rozmowa indywidualna
	P7S_WK P7S_WG K_W04	Zdaje sobie sprawę z oddziaływania dawnej sztuki, w tym grafiki warsztatowej, na dzieła współczesne. Dla potrzeb kształcenia własnego poglądu i postawy artystycznej potrafi wskazać czołowych reprezentantów grafiki artystycznej i wymienić ich prace.						X			rozmowa indywidualna
	P7S_UW K_U02	Potrąfi z zachowaniem indywidualnego charakteru wykonać prace graficzne w technice suchej igły, akwaforty, akwatinty i linorytu.						X			rozmowa indywidualna
	P7S_UW K_U05	Dysponuje wiedzą o ośrodkach formalnych i warsztatowych z zakresu grafiki warsztatowej(druk wklęsły, wypukły, płaski) i efektywnie wykorzystuje w praktyce wszystkie przyswojone rozwiązania techniczne pozwalające na świadomą kreację artystyczną.						X			rozmowa indywidualna
	P7S_UW K_U07	Realizuje działania twórcze w pracach graficznych jako indywidualnej formy wypowiedzi artystycznej umożliwiającej uzyskanie odbitki graficznej będącej wynikiem zamysłu twórczego, wrażliwości artystycznej, wiedzy warsztatowej.						X			rozmowa indywidualna
	P7S_KR K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności i jest zdolny do samodzielnego działań twórczych, wykorzystując zdobytą wiedzę z zakresu grafiki warsztatowej, rozwija ją w kreatywnym działaniu w celu uzyskania oryginalnego dzieła graficznego.						X			przegląd prac
	P7S_KK K_K04	W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować prace graficzne, zna zasady przygotowania odbitek do ekspozycji. Jest świadomy umiejętności organizowania pracy własnej i łączenia w kreatywny sposób zdobyte doświadczenia i wiedzę z innych obszarów nauki, sztuki.						X			przegląd prac
	P7S_WG K_W01	Zna najważniejsze techniki grafiki warsztatowej. Potrafi wymienić cechy charakterystyczne przypisane dla każdego rodzaju druku.						X			rozmowa indywidualna
	P7S_WK P7S_WG K_W04	Zdaje sobie sprawę z oddziaływania dawnej sztuki, w tym grafiki warsztatowej, na dzieła współczesne. Dla potrzeb kształcenia własnego poglądu i postawy artystycznej potrafi wskazać czołowych reprezentantów grafiki artystycznej i wymienić ich prace.						X			rozmowa indywidualna
	P7S_UW K_U02	Potrąfi z zachowaniem indywidualnego charakteru wykonać prace graficzne w technice suchej igły, akwaforty, akwatinty i linorytu.						X			rozmowa indywidualna

PG2 K04 Grafika warsztatowa	P7S_UW K_U05	Dysponuje wiedzą o ośrodkach formalnych i warsztatowych z zakresu grafiki warsztatowej(druk wklęsły, wypukły, płaski) i efektywnie wykorzystuje w praktyce wszystkie przyswojone rozwiązania techniczne pozwalające na świadomą kreację artystyczną.					X			rozmowa indywidualna
	P7S_UW K_U07	Realizuje działania twórcze w pracach graficznych jako indywidualnej formy wypowiedzi artystycznej umożliwiającej uzyskanie odbitki graficznej będącej wynikiem zamysłu twórczego, wrażliwości artystycznej, wiedzy warsztatowej.					X			rozmowa indywidualna
	P7S_KR K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności i jest zdolny do samodzielnych działań twórczych, wykorzystując zdobytą wiedzę z zakresu grafiki warsztatowej, rozwija ją w kreatywnym działaniu w celu uzyskania oryginalnego dzieła graficznego.					X			przegląd prac
	P7S_KK K_K04	W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować prace graficzne, zna zasady przygotowania odbitek do ekspozycji. Jest świadomy umiejętności organizowania pracy własnej i łączenia w kreatywny sposób zdobyte doświadczenia i wiedzę z innych obszarów nauki, sztuki.					X			przegląd prac
PG2 K05 Komunikacja wizualna	P7S_WG- K_W01	Zna ogół problemów związanych z zagadnieniami projektowymi oraz wykazuje się znajomością współczesnych dokonań z obszaru komunikacji wizualnej, reklamy, plakatu.					X			Rozmowa indywidualna
	P7S_WG- K_W08	Posiada wiedzę o zastosowaniu dzieła fotograficznego bądź reprodukcji dzieła malarskiego czy warsztatowo-graficznego w projekcie graficznym. Zdaje sobie sprawę z różnic między użyciem dzieła oryginalnego, stworzonego w celu zastosowania w konkretnym projekcie, a zastosowaniem już uprzednio istniejącego i funkcjonującego dzieła.					X			Rozmowa indywidualna
	P7S_WG- K_W10	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie znaków graficznych.					X			Rozmowa indywidualna
	P7S_UW- K_U02	Potrąfi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, piktogram, plakat, logotyp, akcydens firmowy.					X			Obserwacja aktywności Przegląd prac
	P7S_UW- K_U05	Umie przekazać swoje koncepcje projektowe dzięki znajomości obsługi programów komputerowych, Corel Draw / Adobe Illustrator, czy programy pomocnicze Adobe Photoshop, Adobe Acrobat.					X			Obserwacja aktywności, rozmowa, Przegląd prac
	P7S_UW- K_U14	Potrąfi znaleźć dla każdego projektu odpowiednią formę, świadomie i celowo zastosować bądź złamać przyjętą konwencję i stylizację uwzględniając przy tym specyfikę tematu, jak i oczekiwania zlecającego.					X			Obserwacja aktywności Rozmowa Przegląd prac
	P7S_KR- K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.					X			Przegląd prac
	P7S_KK- K_K05-K_K05	Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, oraz rozwijania idei.					X			Przegląd prac
2 K06 Edytorstwo	P7S_WG-K_W01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym, zwłaszcza w opracowywaniu wydawnictw książkowych, czasopism i innych form grafiki wydawniczej.			X	X				Rozmowa indywidualna
	P7S_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i posiada wiedzę, które z nich nadają się do realizacji katalogu indywidualnej wystawy własnych prac, opracowania składu tekstu, budowy i typografii książki, projektowania materiałów do publikacji.			X	X				Rozmowa indywidualna
	P7S_WG-K_W10-K_W11	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.			X	X				Rozmowa indywidualna
	P7S_UW-K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji na różnych nośnikach.			X	X				Przegląd prac. Obserwacja aktywności

PG	P75_UW-K_U03 K_U04	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką przy opracowywaniu szaty graficznej gazet, czasopism czy książki autorskiej. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego.						X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności.
	P75_UW-K_U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.						X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	P75_KR-K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.						X	X			Rozmowa. Przegląd prac.
	P75_KO_K07	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, artystycznych.						X	X			Rozmowa. Przegląd prac.
PG2 K07 Animacja 3D i projektowanie gier	P75_WG-K_W01	Zna współczesne techniki animacji 3D i możliwość zastosowania ich w praktyce.							X			Rozmowa
	P75_WK-K_W02	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych z grafiką trójwymiarową 3D							X			Rozmowa
	P75_WG-K_W07	Posiada umiejętności opracowanie projektu, fabuły i przygotowanie do realizacji w wybranych programach komputerowych.							X			Rozmowa
	P75_WG-K_W10	Zna zasady opracowania scenariusza umożliwiającego realizację animacji. Wie co jest istotnym elementem w animacji 3D, zwraca uwagę na szczegółowość, dynamikę obrazu. Potrafi łamać klasyczne zasady scenariusza, realizując eksperymentalny projekt.							X			Rozmowa
	P75_UW-K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do grafiki trójwymiarowej na różnych nośnikach i w różnych mediach.							X			Przegląd Prezentacja Obserwacja aktywności
	P75_UW-K_U02	Świadomie posługuje się narzędziami z obszaru warsztatu grafiki trójwymiarowej niezbędnymi do wizualizacji projektów, tworzenia gier komputerowych czy serwisów WWW							X			Przegląd Prezentacja Obserwacja aktywności
	P75_UW-K_U04	Działa twórczo w sposób autentyczny wyróżniając się własną stylistyką. Potrafi przygotować scenariusze w różnej konwencji.							X			Przegląd Prezentacja Obserwacja aktywności
	P75_UW-K_U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach związanych z grafiką trójwymiarową.							X			Przegląd Prezentacja Obserwacja aktywności
	P75_KR-K_K02	Jest świadomy stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego. Jest to nieodzowny element.							X			Przegląd prac.
	P75_KO-K_K06	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych projektów związanych z filmem animowanym, organizowaniem pokazów i festiwalu filmu animowanego.							X			Przegląd prac.
PG2 K08 Formy przestrzenne	P75_WG-K_W02	Posiada wiedzę z zakresu problematyki związanej z właściwym prezentowaniem myśli projektowej.							X			Rozmowa indywidualna
	P75_WG-K_W04	Orientuje się w szerokim zakresie informacji o działaniach kreatywnych, płaskich i przestrzennych związanych z tematyką realizacji twórczych.							X			Rozmowa indywidualna
	P75_WG-K_W05	Na podstawie swojej wiedzy i na bazie zebranych informacji formułuje własne oryginalne koncepcje.							X			Rozmowa indywidualna
	P75_UW-K_U01	Wprowadza w optymalnej formie wcześniej zdobyte wiadomości, które w pracy semestralnej są prezentowane w takiej formie, która umożliwia obiektywizowaną percepcję.							X			Rozmowa indywidualna
	P75_UW-K_U02	Posiada umiejętność posługiwania się środkami przekazu informacji oraz formalnymi i technicznymi metodami, prezentując całość, czyli zawartość treści i formy.							X			Rozmowa indywidualna
	P75_UW-K_U06	Posiada zdolności plastyczne i predyspozycje do pracy analitycznego charakteru. Szeroki zakres wiadomości z dziedziny kultury, a szczególnie sztuki wizualnej, architektury, designu, również nauki oraz techniki.							X			Rozmowa indywidualna
	P75_KR-K_K02	Pozyskuje informacje z różnych źródeł oraz poddaje je analizie, co pozwala na stałe aktualizowanie poziomu wiedzy.							X			Rozmowa indywidualna

	P7S_KK-K_K04	W sposób jasny i przekonujący informuje o swoich dokonaniach twórczych, odpowiednio komentując je z wykorzystaniem środków umożliwiających optymalny przekaz.					X			Rozmowa indywidualna
	P7S_KO-K_K07	Jest zdolny pracować w zespole i właściwie reagować na pojawiające się nowe informacje oraz dążyć do właściwych decyzji					X			Rozmowa indywidualna
PG2 K09 Film animowany	P7S_WG-K_W01	Zna współczesne techniki animacji i możliwość zastosowania ich w praktyce.					X			Rozmowa indywidualna
	P7S_WG-K_W02	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych z filmem animowanym.					X			Rozmowa indywidualna
	P7S_WG-K_W07, P7S_WG-K_W10-K_W11	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego. Zna zasady dobrego scenariusza umożliwiającego realizację animacji, zachowuje dramaturgię obrazu i dźwięku. Wie co jest istotnym elementem w filmie, zwraca uwagę na szczegółowość, dynamikę obrazu i odpowiednią ekspozycję przy naświetlaniu zdjęć podczas realizacji animacji w przestrzeni. Potrafi łączyć klasyczne zasady scenariusza i podkładu muzycznego realizując film autorski eksperymentalny.					X			Rozmowa indywidualna
	P7S_UW-K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do filmu animowanego na różnych nośnikach i w różnych mediach					X			Rozmowa indywidualna
	P7S_UW-K_U02	Umie świadomie posługiwać się narzędziami z obszaru warsztatu filmu animowanego i artystycznego.						X		Przeгляд Prezentacja Obserwacja aktywności
	P7S_UW-K_U04, P7S_UW-K_U07	Działa twórczo w sposób autentyczny wyróżniając się własną stylistyką. Potrafi przygotować scenariusze w różnej konwencji z różnym kadrowaniem i najazdem kamery. Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach animacyjnych.					X			Przeгляд Prezentacja Obserwacja aktywności
	P7S_KR-K_K02	Jest świadomy stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego. Jest to nieodzowny element rozwoju animatora.						X		Przeгляд Prezentacja Obserwacja aktywności
	P7S_KO-K_K07, P7S_KO-K_K10	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych projektów związanych z filmem animowanym. Jest na bieżąco ze zmianami w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.						X		Przeгляд Prezentacja Obserwacja aktywności
101 Film animowany	P7S_WG-K_W01	Zna współczesne techniki animacji i możliwość zastosowania ich w praktyce.			X	X				
	P7S_WG-K_W02	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych z filmem animowanym.			X	X				
	P7S_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego			X	X				
	P7S_WG-K_W10	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego. W_04 Zna zasady dobrego scenariusza umożliwiającego realizację animacji, zachowuje dramaturgię obrazu i dźwięku. Wie co jest istotnym elementem w filmie, zwraca uwagę na szczegółowość, dynamikę obrazu i odpowiednią ekspozycję przy naświetlaniu zdjęć podczas realizacji animacji w przestrzeni. Potrafi łączyć klasyczne zasady scenariusza i podkładu muzycznego realizując film autorski eksperymentalny.			X	X				
	P7S_UW-K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do filmu animowanego na różnych nośnikach i w różnych mediach			X	X				
	P7S_UW-K_U02	Umie świadomie posługiwać się narzędziami z obszaru warsztatu filmu animowanego i artystycznego.			X	X				

PGZ KW	P7S_UW-K_U04	Działa twórczo w sposób autentyczny wyróżniając się własną stylistyką. Potrafi przygotować scenariusze w różnej konwencji z różnym kadrowaniem i najazdem kamery .			X	X			
	P7S_UW-K_U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach animacyjnych.			X	X			
	P7S_KR-K_K02	Jest świadomy stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego. Jest to nieodzowny element rozwoju animatora.			X	X			
	P7S_KO-K_K07	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych projektów związanych z filmem animowanym, organizowaniem pokazów i festiwalu filmu animowanego.			X	X			
	P7S_KO-K_K09	Jest na bieżąco ze zmianami w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.			X	X			
PGZ KW102 Pracownia komunikacji wizualnej	P7S_WG-K_W01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym oraz posiada wiedzę na temat technik tworzenia projektów graficznych.				X			Rozmowa indywidualna
	P7S_WK-K_W04	Posiada wiedzę o dokonaniach i aktualnych tendencjach w sztukach wizualnych i praktyczną wiedzę na temat funkcji znaku, plakatu i grafiki jako zasadniczej roli w kulturze masowej.				X			Rozmowa indywidualna
	P7S_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do realizacji wytyczonych zadań w projektowaniu materiałów do publikacji.				X			Rozmowa indywidualna.
	P7S_WG-K_W10	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.				X			Rozmowa indywidualna.
	P7S_WG-K_W11	.Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie znaków graficznych: piktogramów.				X			Przeгляд, obserwacja aktywności
	P7S_WG-K_W12	Ma wiedzę o znaczeniu zagadnień etycznych jakie ciąży na artyście.				X			Przeгляд, obserwacja aktywności
	P7S_UW-K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do publikacji na różnych nośnikach i w różnych mediach.				X			Przeгляд, obserwacja aktywności
	P7S_UW-K_U02	Posiada umiejętność wykorzystania środków technicznych i artystycznych do realizacji projektów , potrafi dokonać oceny i analizy projektów graficznych, reklam, banerów plakatów itp.				X			Przeгляд, obserwacja aktywności
	P7S_UW-K_U04	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego.				X			Przeгляд, obserwacja aktywności
	P7S_UW-K_U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.				X			Przeгляд, obserwacja aktywności
	P7S_KR-K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.				X			Przeгляд prac
	P7S_KO-K_K07-K_K09	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, organizacyjnych i artystycznych oraz przestrzega prawa dotyczące ochrony własności intelektualnej.				X			Przeгляд prac
	P7S_KO-K_K07-K_K09	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, organizacyjnych i artystycznych oraz przestrzega prawa dotyczące ochrony własności intelektualnej.				X			Rozmowa indywidualna

PG2 KW103 Edytorstwo	P75_WG-K_W01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym, zwłaszcza w opracowywaniu wydawnictw książkowych, czasopism i innych form grafiki wydawniczej.					X			Rozmowa indywidualna
	P75_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i posiada wiedzę, które z nich nadają się do realizacji katalogu indywidualnej wystawy własnych prac, opracowania składu tekstu, budowy i typografii książki, projektowania materiałów do publikacji.					X			Rozmowa indywidualna
	P75_WG-K_W10-K_W11	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.					X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	P75_UW-K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji na różnych nośnikach.					X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności.
	P75_UW-K_U03 K_U04	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką przy opracowywaniu szaty graficznej gazet, czasopism czy książki autorskiej. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego.					X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	P75_UW-K_U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.					X			Rozmowa. Przegląd prac.
	P75_KR-K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.					X			Rozmowa. Przegląd prac.
	P75_KO_K07	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, artystycznych.					x			
PG2 KW104 Animacji 3D i projektowania gier	P75_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D i do projektowania gier.				X	X			Rozmowa indywidualna
	P75_WG-K_W11	Zdaje sobie sprawę z ważności posiadanej wiedzy z obszaru programów graficznych niezbędnej do wizualizacji projektów, tworzenia gier komputerowych czy technologii zapisu obrazu ruchomego.				X	X			Rozmowa indywidualna
	P75_UW-K_U04	Opanował swój warsztat twórczy a w szczególności umiejętności konfiguracji, modelowania za pomocą krzywych, animacji trójwymiarowej, istotne umiejętności do podjęcia samodzielnego realizacji własnych koncepcji z zachowaniem wysokiego profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.				X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	P75_UW-K_U05	Posiada umiejętność w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, komputer i klasyczny warsztat projektowy oraz programami do grafiki wektorowej, rastrowej, które stanowią podstawę do realizacji własnych projektów w obszarze grafiki trójwymiarowej 3D.				X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	P75_UW-K_U06	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etiudy, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych.				X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	P75_UW-K_U07	Ma umiejętność korzystania z wiedzy i nabytego doświadczenia w celu rozwiązywania problemów w realizowanych pracach, w projektowaniu własnych koncepcji artystycznych w obrębie wizualizacji informacji. Potrafi dokonywać wyborów w obrębie własnej twórczości.				X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	P75_KR-K_K02	Posiada świadomość potrzeby i konieczności ciągłego samokształcenia i uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności z zakresu grafiki trójwymiarowej. Jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i umiejętności i rozwija je w kreatywnym działaniu.				X	X			Przegląd prac,
	P75_KO-K_K07	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej i jest zdolny do współpracy przy realizacji zespołowych prac projektowych.				X	X			Przegląd prac,

PG2 KW201 Film animowany	P7S_WG-K_W01	Zna współczesne techniki animacji i możliwość zastosowania ich w praktyce.					X			rozmowa indywidualna
	P7S_WG-K_W02	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych z filmem animowanym.					X			rozmowa indywidualna
	P7S_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego						X		rozmowa indywidualna
	P7S_WG-K_W10	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego. W_04 Zna zasady dobrego scenariusza umożliwiającego realizację animacji, zachowuje dramaturgię obrazu i dźwięku. Wie co jest istotnym elementem w filmie, zwraca uwagę na szczegółowość, dynamikę obrazu i odpowiednią ekspozycję przy naświetlaniu zdjęć podczas realizacji animacji w przestrzeni. Potrafi łamać klasyczne zasady scenariusza i podkładu muzycznego realizując film autorski eksperymentalny.						X		rozmowa indywidualna
	P7S_UW-K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do filmu animowanego na różnych nośnikach i w różnych mediach						X		przegląd prac
	P7S_UW-K_U02	Umie świadomie posługiwać się narzędziami z obszaru warsztatu filmu animowanego i artystycznego.						X		przegląd prac
	P7S_UW-K_U04	Działa twórczo w sposób autentyczny wyróżniając się własną stylistyką. Potrafi przygotować scenariusze w różnej konwencji z różnym kadrowaniem i najazdem kamery .						X		przegląd prac
	P7S_UW-K_U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnym i oryginalnym realizacjach animacyjnych.						X		przegląd prac
	P7S_KR-K_K02	Jest świadomy stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego. Jest to nieodzowny element rozwoju animatora.						X		przegląd prac
	P7S_KO-K_K07	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych projektów związanych z filmem animowanym, organizowaniem pokazów i festiwalu filmu animowanego.						X		przegląd prac
	P7S_KO-K_K09	Jest na bieżąco ze zmianami w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.						X		przegląd prac
KW202 Pracownia komunikacji wizualnej	P7S_WG-K_W01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym oraz posiada wiedzę na temat technik tworzenia projektów graficznych.					X			Rozmowa indywidualna
	P7S_WK-K_W04	Posiada wiedzę o dokonaniach i aktualnych tendencjach w sztukach wizualnych i praktyczną wiedzę na temat funkcji znaku, plakatu i grafiki jako zasadniczej roli w kulturze masowej.					X			Rozmowa indywidualna
	P7S_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do realizacji wytyczonych zadań w projektowaniu materiałów do publikacji.						X		Rozmowa indywidualna.
	P7S_WG-K_W10	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.						X		Rozmowa indywidualna.
	P7S_WG-K_W11	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie znaków graficznych: piktogramów.						X		Przegląd, obserwacja aktywności
	P7S_WG-K_W12	Ma wiedzę o znaczeniu zagadnień etycznych jakie ciąży na artyście.						X		Przegląd, obserwacja aktywności
	P7S_UW-K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do publikacji na różnych nośnikach i w różnych mediach.						X		Przegląd, obserwacja aktywności
	P7S_UW-K_U02	Posiada umiejętność wykorzystania środków technicznych i artystycznych do realizacji projektów , potrafi dokonać oceny i analizy projektów graficznych, reklam, banerów plakatów itp.						X		Przegląd, obserwacja aktywności

PG2	P7S_UW-K_U04	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego.					X			Przegląd, obserwacja aktywności
	P7S_UW-K_U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.					X			Przegląd, obserwacja aktywności
	P7S_KR-K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.					X			Przegląd prac
	P7S_KO-K_K07-K_K09	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, organizacyjnych i artystycznych oraz przestrzega prawa dotyczące ochrony własności intelektualnej.					X			Przegląd prac
PG2 KW 203 Edytorstwo	P7S_WG-K_W01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym zwłaszcza przy opracowywaniu wydawnictw książkowych i czasopism.					X			Rozmowa indywidualna
	P7S_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do realizacji projektu katalogu indywidualnej wystawy własnych prac, opracowania składu tekstu, budowy i typografii książki.					X			Rozmowa indywidualna
	P7S_WG-K_W10	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.					X			Rozmowa indywidualna
	P7S_UW-K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji.					X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	P7S_UW-K_U02	Opanował swój warsztat twórczy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas samodzielnych realizacji przy projektowaniu gazet czasopism czy książki autorskiej.					X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności.
	P7S_UW-K_U04	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania / zlecenia, z uwzględnieniem specyfiki tematu, jak i oczekiwań zlecającego.					X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	P7S_KR-K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, i jest zdolny do samodzielnych działań twórczych, wykorzystując zdobytą wiedzę, rozwija ją w kreatywnym działaniu					X			Rozmowa. Przegląd prac.
	P7S_KK-K_K05	Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych, w przygotowaniach od strony projektowej materiału do druku.					X			Rozmowa. Przegląd prac.
1 Animacji 3D i projektowania gier	P7S_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D i do projektowania gier.					X			Rozmowa indywidualna
	P7S_WG-K_W11	Zdaje sobie sprawę z ważności posiadanej wiedzy z obszaru programów graficznych niezbędnej do wizualizacji projektów, tworzenia gier komputerowych czy technologii zapisu obrazu ruchomego.					X			Rozmowa indywidualna
	P7S_UW-K_U04	Opanował swój warsztat twórczy a w szczególności umiejętności konfiguracji, modelowania za pomocą krzywych, animacji trójwymiarowej, istotne umiejętności do podjęcia samodzielnych realizacji własnych koncepcji z zachowaniem wysokiego profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.					X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	P7S_UW-K_U05	Posiada umiejętność w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, komputer i klasyczny warsztat projektowy oraz programami do grafiki wektorowej, rastrowej, które stanowią podstawę do realizacji własnych projektów w obszarze grafiki trójwymiarowej 3D.					X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	P7S_UW-K_U06	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etudy, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych.					X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności

PG2 KW204	P7S_UW-K_U07	Ma umiejętność korzystania z wiedzy i nabytego doświadczenia w celu rozwiązywania problemów w realizowanych pracach, w projektowaniu własnych koncepcji artystycznych w obrębie wizualizacji informacji. Potrafi dokonywać wyborów w obrębie własnej twórczości.								x			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	P7S_KR-K_K02	Posiada świadomość potrzeby i konieczności ciągłego samokształcenia i uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności z zakresu grafiki trójwymiarowej. Jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i umiejętności i rozwija je w kreatywnym działaniu.								x			Przegląd prac,
	P7S_KO-K_K07	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej i jest zdolny do współpracy przy realizacji zespołowych prac projektowych.								x			Przegląd prac,
PG2 KW301 Film animowany	P7S_WG-K_W01	Zna współczesne techniki animacji i możliwości zastosowania ich w praktyce.								X			rozmowa indywidualna
	P7S_WG-K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego								X			rozmowa indywidualna
	P7S_WG-K_W10	Zna zasady dobrego scenariusza umożliwiającego realizację animacji, zachowuje dramaturgię obrazu i dźwięku. Wie co jest istotnym elementem w filmie, zwraca uwagę na szczegółowość, dynamikę obrazu i odpowiednia ekspozycje przy naświetlaniu zdjęć								X			rozmowa indywidualna
	P7S_UW-K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do filmu animowanego na różnych nośnikach i w różnych mediach								X			przegląd prac
	P7S_UW-K_U04	Działa twórczo w sposób autentyczny wyróżniając się własną stylistyką. Potrafi przygotować scenariusze w różnej konwencji z różnym kadrowaniem i najazdem kamery .								X			przegląd prac
	P7S_UW-K_U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach animacyjnych.								X			przegląd prac
	P7S_KR-K_K02	Jest świadomy stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego. Jest to nieodzowny element rozwoju animatora.								X			przegląd prac
	P7S_KO-K_K09	Jest na bieżąco ze zmianami w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.								X			przegląd prac
PG2 KW302 Pracownia komunikacji wizualnej	P7S_WK-K_W04	Posiada wiedzę o dokonaniach i aktualnych tendencjach w sztukach wizualnych i praktyczną wiedzę na temat funkcji znaku, plakatu i grafiki jako zasadniczej roli w kulturze masowej.								X			Rozmowa indywidualna
	P7S_WG-K_W10	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.								X			Rozmowa indywidualna
	P7S_WG-K_W11	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie znaków graficznych: piktogramów.								X			Rozmowa indywidualna.
	P7S_UW-K_U02	Posiada umiejętność wykorzystania środków technicznych i artystycznych do realizacji projektów , potrafi dokonać oceny i analizy projektów graficznych, reklam, banerów plakatów itp.								X			Przegląd, obserwacja aktywności
	P7S_UW-K_U04	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego .								X			Przegląd, obserwacja aktywności
	P7S_UW-K_U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.								X			Przegląd, obserwacja aktywności
	P7S_KR-K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.								X			Przegląd prac

	P7S_KO K_K07, K_K09	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, organizacyjnych i artystycznych oraz przestrzega prawa dotyczące ochrony własności intelektualnej.					X			Przegląd prac
PC2 KW 303 Edytorstwo	P7S_WG K_W01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym zwłaszcza w opracowywaniu wydawnictw książkowych, czasopism i innych form grafiki wydawniczej.					X			Rozmowa indywidualna
	P7S_WG K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i posiada wiedzę, które z nich nadają się do realizacji katalogu indywidualnej wystawy własnych prac, opracowania składu tekstu, budowy i typografii książki, projektowania materiałów do publikacji.					X			Rozmowa indywidualna
	P7S_UW K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji na różnych nośnikach.					X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	P7S_UW K_U02	Opanował swój warsztat twórczy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas samodzielną realizacją przy projektowaniu gazet czasopism czy książki autorskiej.					X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności.
	P7S_UW K_U04	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką przy opracowywaniu szaty graficznej gazet, czasopism, czy książki autorskiej. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego.					X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	P7S_KR- K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.					X			Rozmowa. Przegląd prac.
	P7S_KO K_K07	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, artystycznych.					X			Rozmowa. Przegląd prac.
PC2 KW304 Animacji 3D i projektowania gier	P7S_WG K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D i do projektowania gier.					X			Rozmowa indywidualna
	P7S_WG K_W11	Zdaje sobie sprawę z ważności posiadanej wiedzy z obszaru programów graficznych niezbędnej do wizualizacji projektów, tworzenia gier komputerowych czy technologii zapisu obrazu ruchomego.					X			Rozmowa indywidualna
	P7S_UW K_U06	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etudy, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych.					X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	P7S_WG K_U11	Opanował warsztat twórczy a w szczególności umiejętności konfiguracji, modelowania za pomocą krzywych, animacji trójwymiarowej, istotne umiejętności do podjęcia samodzielną realizacją własnych koncepcji z zachowaniem wysokiego profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.					X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	P7S_KR K_K02	Posiada świadomość potrzeby i konieczności ciągłego samokształcenia i uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności z zakresu grafiki trójwymiarowej. Jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i umiejętności i rozwija je w kreatywnym działaniu.					X			Przegląd prac,
	P7S_KO K_K07	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej i jest zdolny do współpracy przy realizacji zespołowych prac projektowych.					X			Przegląd prac,
gier	P7S_WG K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D i do projektowania gier.					X			Rozmowa indywidualna
	P7S_WG K_W11	Zdaje sobie sprawę z ważności posiadanej wiedzy z obszaru programów graficznych niezbędnej do wizualizacji projektów, tworzenia gier komputerowych czy technologii zapisu obrazu ruchomego.					X			Rozmowa indywidualna

PG2 KW304 Animacji 3D i projektowania	P7S_UW K_U06	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etudy, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych.								X				Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	P7S_WG K_U11	Opanował warsztat twórczy a w szczególności umiejętności konfiguracji, modelowania za pomocą krzywych, animacji trójwymiarowej, istotne umiejętności do podjęcia samodzielnych realizacji własnych koncepcji z zachowaniem wysokiego profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.								X				Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	P7S_KR K_K02	Posiada świadomość potrzeby i konieczności ciągłego samokształcenia i uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności z zakresu grafiki trójwymiarowej. Jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i umiejętności i rozwija je w kreatywnym działaniu.								X				Przegląd prac,
	P7S_KO K_K07	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej i jest zdolny do współpracy przy realizacji zespołowych prac projektowych.								X				Przegląd prac,
PG2 KW304 Animacji 3D i projektowania gier	P7S_WG K_W07	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D i do projektowania gier.								X				Rozmowa indywidualna
	P7S_WG K_W11	Zdaje sobie sprawę z ważności posiadanej wiedzy z obszaru programów graficznych niezbędnej do wizualizacji projektów, tworzenia gier komputerowych czy technologii zapisu obrazu ruchomego.								X				Rozmowa indywidualna
	P7S_UW K_U06	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etudy, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych.								X				Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	P7S_WG K_U11	Opanował warsztat twórczy a w szczególności umiejętności konfiguracji, modelowania za pomocą krzywych, animacji trójwymiarowej, istotne umiejętności do podjęcia samodzielnych realizacji własnych koncepcji z zachowaniem wysokiego profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.								X				Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	P7S_KR K_K02	Posiada świadomość potrzeby i konieczności ciągłego samokształcenia i uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności z zakresu grafiki trójwymiarowej. Jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i umiejętności i rozwija je w kreatywnym działaniu.								X				Przegląd prac,
	P7S_KO K_K07	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej i jest zdolny do współpracy przy realizacji zespołowych prac projektowych.								X				Przegląd prac,
PG2 P01 Sztuka współczesna	P7S_WG- K_W01	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych ze sztuką XX i XXI wieku i potrafi wykonać opis i analizę dzieła sztuki z wykorzystaniem właściwie dobranych metod.	X											Rozmowa indywidualna
	P7S_WG- K_W04	Posiada wiedzę o dokonaniach i aktualnych tendencjach w sztukach wizualnych, a także przyswoił wiedzę dotyczącą specyfiki przedmiotowej i metodologicznej tej dziedziny,	X											Rozmowa indywidualna
	P7S_UW- K_U07	Potrafi pozyskiwać informacje z różnych źródeł, z Internetu potrafi dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie. Potrafi przyporządkować twórczość do nurtu, tendencji artystycznej i posiada umiejętność wskazania dzieł artystycznych charakterystycznych dla twórczości wskazanego artysty.	X											Rozmowa indywidualna
	P7S_UW- K_U09	Posiada umiejętność przygotowania wystąpień, podczas których potrafi w postaci swobodnej wypowiedzi ustnej lub prezentacji z wykorzystaniem technik multimedialnych, przedstawić refleksje nad sztuką współczesną, potrafi poddać ją subiektywnej ocenie i w kontekście historii sztuki.	X											Rozmowa indywidualna
	P7S_UW- K_U10	Potrafi wykorzystać umiejętności językowe i napisać jasny i spełniający warunki formalne tekst na wiele tematów związanych z zagadnieniami dotyczącymi współczesnej kultury wizualnej.	X											Rozmowa indywidualna
	P7S_KK- K_K03	Potrafi prezentować własne poglądy, opinie dotyczące sztuki współczesnej, wydarzeń artystycznych oraz potrafi je uzasadnić i poprzeć argumentami.	X											Rozmowa indywidualna
	P7S_KK- K_K06	Posiada umiejętność oceny, konstruktywnej krytyki, podejmowania refleksji i dyskursu z zakresu sztuki współczesnej uwzględniając wszystkie jej aspekty.											X	Obserwacja aktywności
	K_W02	Zna słownictwo zawodowe w zakresie studiowanego kierunku								X				

PGZ 005 Język obcy specjalistyczny (język angielski)	K_U11	Rozumie teksty użytkowe i wypowiedzi ustne w zakresie języka specjalistycznego		X	X				Platforma językowa
	K_U11	Potrafi konstruować wypowiedzi ustne i pisemne w zakresie języka specjalistycznego		X	X				Platforma językowa
	K_U07	Umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje umiejętności i kompetencje językowe korzystając z różnych źródeł		X	X				Platforma językowa
	K_K08	Wykazuje potrzebę współdziałania i pracy w zespole, przyjmując w nim różne role							X - Aktywność na zajęciach - Wykonanie zadań praktycznych - Rewolucja
	K_K02	Widzi potrzebę nauki języków obcych do komunikacji w społeczeństwie i zrozumienia innych kultur							X - Aktywność na zajęciach - Wykonanie zadań praktycznych - Przygotowanie do zajęć - Obserwacja

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia I stopnia
6. Nazwa zajęć	Sztuka współczesna
7. Kod zajęć	PG2 P01
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia podstawowego (zkp)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr I, II, III
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	7 pkt. ECTS 2 pkt. ECTS sem. I / 2 pkt. ECTS sem. II / 3 pkt. ECTS sem. III

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
150 h 30/30/45	-	-	-	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Zapoznanie studentów z teoretycznymi aspektami współczesnej kultury wizualnej. Analiza i zrozumienie dzieł, postaw i procesów zachodzących w sztuce współczesnej.
C2	Zapoznanie studentów z teorią najnowszych przejawów współczesnej kultury wizualnej: tekstami programowymi – refleksją artystów – historyków sztuki, filozofów, socjologów i krytyków.
C3	Sztuka współczesna w kontekście tradycji historii sztuki, masowej kultury wizualnej, polityki, instytucji i strategii wystawienniczych oraz organizacji życia artystycznego.
C4	Zrozumienie współczesnego świata artystycznego poprzez przybliżenie i scharakteryzowanie najważniejszych zjawisk kulturowych dla okresu przełomu XX i XXI wieku- sztuka krytyczna „modernizm”, „postmodernizm”, „nowa sztuka”, „nowe media”, „globalizacja sztuki”, „konsumeryzm”, „antyszuka”, „koniec sztuki”, „sztuka krytyczna”, „obraz cyfrowy”.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Ugruntowana na poziomie studiów I stopnia orientacja w stylistycznych podziałach historii sztuki, zagadnieniach teoretycznych sztuki nowożytnej i nowoczesnej.
--

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się

W_01	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych ze sztuką XX i XXI wieku i potrafi wykonać opis i analizę dzieła sztuki z wykorzystaniem właściwie dobranych metod.	P7S_WG-K_W01
W_02	Posiada wiedzę o dokonaniach i aktualnych tendencjach w sztukach wizualnych, a także przyswoił wiedzę dotyczącą specyfiki przedmiotowej i metodologicznej tej dziedziny,	P7S_WG-K_W04
U_01	Potrafi pozyskiwać informacje z różnych źródeł, z Internetu potrafi dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie. Potrafi przyporządkować twórczość do nurtu, tendencji artystycznej i posiada umiejętność wskazania dzieł artystycznych charakterystycznych dla twórczości wskazanego artysty.	P7S_UW-K_U07
U_02	Posiada umiejętność przygotowania wystąpień, podczas których potrafi w postaci swobodnej wypowiedzi ustnej lub prezentacji z wykorzystaniem technik multimedialnych, przedstawić refleksje nad sztuką współczesną, potrafi poddać ją subiektywnej ocenie i w kontekście historii sztuki.	P7S_UW-K_U09
U_03	Potrafi wykorzystać umiejętności językowe i napisać jasny i spełniający warunki formalne tekst na wiele tematów związanych z zagadnieniami dotyczącymi współczesnej kultury wizualnej.	P7S_UW-K_U10
K_01	Potrafi prezentować własne poglądy, opinie dotyczące sztuki współczesnej, wydarzeń artystycznych oraz potrafi je uzasadnić i poprzeć argumentami.	P7S_KK-K_K03
K_02	Posiada umiejętność oceny, konstruktywnej krytyki, podejmowania refleksji i dyskursu z zakresu sztuki współczesnej uwzględniając wszystkie jej aspekty.	P7S_KK-K_K06

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr I	Liczba godzin
W1	MODERNIZM - czas i przestrzeń, wizja świata, główne dzieła i przedstawiciele.	5
W2	EKSPRESJONIZM - sztuka niepokoju - ekspresjonizm niemiecki (Die Brücke)	5
W3	KUBIZM, FUTURYZM, DADAIZM - Pablo Picasso - Georges Braque. - Futuryzm we Włoszech. - Dadaizm wstęp do surrealizmu.	5
W4	ABSTRAKCJA GEOMETRYCZNA - Kazimierz Malewicz - Konstruktywizm rosyjski i międzynarodowy. - Neoplastycyzm. Piet Mondrian.	5
W5	SURREALIZM - Dadaizm a surrealizm. - Zygmunt Freud.	5
W6	ZJAWISKA I NURTY ARTYSTYCZNE W SZTUCE XX WIEKU	5
Razem		30
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr II	Liczba godzin
W7	SZKOŁA NOWOJORSKA - Willem de Kooning, Robert Motherwell, Jackson Pollock, Jeff Koons.	5
W8	SZTUKA ANGIELSKA - Francis Bacon. Ron Kitaj, David Hockney, Henry Moore.	10
W9	POP-ART, HIPERREALIZM, OP-ART	5
W10	NEOEKSPRESJONIZM - Neue Wilde - Tradycje niemieckiego ekspresjonizmu	5
W11	NOWA EKSPRESJA - Polska sztuka lat 80	5
Razem		30
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr III	Liczba godzin
W12	SZTUKA W PRZESTRZENI PUBLICZNEJ - Graffiti, street art. - Keith Haring - Basquiat Jean- Michel - Banksy	15

W13	SZTUKA XXI WIEKU. - Kluczowe zagadnienia dotyczące źródeł nowoczesności, wiodące nurty i tendencje, postacie głównych twórców. - Performances, sztuka nowych mediów, konceptualizm, kreowanie rzeczywistości inne działania artystyczne.	15
W14	GRANICE SZTUKI - Skandal artystyczny, obyczajowy, szokowanie formą, treścią.	15
Razem		45

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01	X						Rozmowa indywidualna
W_02	X						Rozmowa indywidualna
W_03	X						Rozmowa indywidualna
U_01	X						Rozmowa indywidualna
U_02	X						Rozmowa indywidualna
U_03	X						Rozmowa indywidualna
K_01						X	Obserwacja aktywności
K_02						X	Obserwacja aktywności

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	105- 30/30/45
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	/
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	/
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	1/1/1
<i>Udział w konsultacjach</i>	1/1/1
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	108- 31/31/46
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	11/11/11
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	3/3/3
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	5/5/5
Suma godzin pracy własnej studenta	72- 19/19/34
Sumaryczne obciążenie studenta	180- 50/50/80
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	7- 2/2/3 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Animacji 3D i projektowania gier
7. Kod zajęć	PG2 KW304
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego(zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	5 pkt. ECTS sem. IV

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
			45			

3. Cele zajęć

C1	Wiedza z zakresu przedmiotu animacji 3D i umiejętności opracowania trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D i tworzenia animacji wykorzystanych przy projektowaniu gier komputerowych.
C2	Umiejętność opracowania zadania, wykonanego w grafice trójwymiarowej 3D mającego na celu prezentację możliwości warsztatowych i koncepcji artystycznej. Opracowanie projektu, fabuły i przygotowanie do realizacji w wybranych programach komputerowych dla animacji 3D.
C3	Umiejętności formułowania i analizowania problemów badawczych i technicznych z zakresu animacji 3D, w tym budowania logicznego scenariusza do animacji modeli trójwymiarowych o odpowiedniej dramaturgii. a także umiejętność opracowania i przedstawienia wyników badań a ramach prezentacji dyplomowej.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Bardzo dobra znajomość obsługi komputera, zagadnień związanych z zasadami i technologią zapisu obrazu ruchomego wiadomości z zakresu, rodzaju i przeznaczenia grafiki wektorowej i rastrowej i z zakresu grafiki 3D. Orientacja we współczesnych kierunkach animacji, tworzenia gier.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D i do projektowania gier.	P7S_WG K_W07
W_02	Zdaje sobie sprawę z ważności posiadanej wiedzy z obszaru programów graficznych niezbędnej do wizualizacji projektów, tworzenia gier komputerowych czy technologii zapisu obrazu ruchomego.	P7S_WG K_W11
U_01	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etiudy, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych.	P7S_UW K_U06

U_02	Opanował warsztat twórczy a w szczególności umiejętności konfiguracji, modelowania za pomocą krzywych, animacji trójwymiarowej, istotne umiejętności do podjęcia samodzielnych realizacji własnych koncepcji z zachowaniem wysokiego profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.	P7S_WG K_U11
K_01	Posiada świadomość potrzeby i konieczności ciągłego samokształcenia i uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności z zakresu grafiki trójwymiarowej. Jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i umiejętności i rozwija je w kreatywnym działaniu.	P7S_KR K_K02
K_02	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej i jest zdolny do współpracy przy realizacji zespołowych prac projektowych.	P7S_KO K_K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr IV

P1	REALIZACJA PROJEKTU ARTYSTYCZNEGO Realizacja pracy stanowiącą indywidualną i złożoną formę wypowiedzi artystycznej i projektowej. Zakres pracy ustalany indywidualnie z prowadzącym zajęcia.	45h
Razem		45h

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				x			Rozmowa indywidualna
W_02				x			Rozmowa indywidualna
U_01				x			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_02				x			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
K_01				x			Przegląd prac,
K_02				x			Przegląd prac,

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	0
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	0
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	45
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	1
<i>Udział w konsultacjach</i>	5
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	46
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	70
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	5
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	4
Suma godzin pracy własnej studenta	79
Sumaryczne obciążenie studenta	125
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	5 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	125
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	5 pkt. ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0



KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Edytorstwo
7. Kod zajęć	PG2 KW 303
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	5 pkt. ECTS

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
			45			

3. Cele zajęć

C1	Wiedzy oraz umiejętność dotyczące całościowego przygotowania materiału do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji.
C2	Umiejętność projektowania gazet i czasopism oraz autorskiej wypowiedzi w formie książki artystycznej.
C3	Umiejętność całościowego opracowania katalogu, broszury, identyfikacji firmy lub innej formy grafiki użytkowej od strony projektowej, graficznej i przygotowanie do druku w offsetowych zakładach poligraficznych, ew. do drukarni cyfrowych a także umiejętność opracowania i prezentacji wyników badań.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Umiejętność całościowego opracowania katalogu, broszury, identyfikacji firmy lub innej formy grafiki użytkowej od strony projektowej, graficznej i przygotowanie do druku w offsetowych zakładach poligraficznych, ew. do drukarni cyfrowych a także umiejętność opracowania i prezentacji wyników badań.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym zwłaszcza w opracowywaniu wydawnictw książkowych, czasopism i innych form grafiki wydawniczej.	P7S_WG K_W01
W_02	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i posiada wiedzę, które z nich nadają się do realizacji katalogu indywidualnej wystawy własnych prac, opracowania składu tekstu, budowy i typografii książki, projektowania materiałów do publikacji.	P7S_WG K_W07
U_01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji na różnych nośnikach.	P7S_UW K_U01
U_02	Opanował swój warsztat twórczy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas samodzielną realizacją przy projektowaniu gazet czasopism czy książki autorskiej.	P7S_UW K_U02

U_03	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką przy opracowywaniu szaty graficznej gazet, czasopism, czy książki autorskiej. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego.	P7S_UW K_U04
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.	P7S_KR- K_K02
K_02	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, artystycznych.	P7S_KO K_K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	-	
Razem		0
Ćwiczenia		
C1	-	
Razem		0
Projekt		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr IV	Liczba godzin
P1	REALIZACJA PROJEKTU ARTYSTYCZNEGO Realizacja pracy stanowiącą indywidualną i złożoną formę wypowiedzi artystycznej i projektowej. Zakres pracy ustalany indywidualnie z prowadzącym zajęcia na podstawie zaprezentowanego materiału plastycznego.	45
razem		45

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				X			Rozmowa indywidualna
W_02				X			Rozmowa indywidualna
U_01				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_02				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności.
U_03				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
K_01				X			Rozmowa. Przegląd prac.
K_02				X			Rozmowa. Przegląd prac.

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	0
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	0
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	45
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	1
<i>Udział w konsultacjach</i>	5
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	46
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	70
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	5
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	4

	Suma godzin pracy własnej studenta	79	
	Sumaryczne obciążenie studenta	125	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	5 pkt.ECTS	
	<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	125	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	5 pkt.ECTS	
	<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0	
	<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0	

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Pracownia komunikacji wizualnej
7. Kod zajęć	PG2 KW302
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	5pkt. ECTS sem. IV

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
-	-	-	45	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Przygotowanie do funkcji świadomego, odpowiedzialnego i kreatywnego grafika projektanta, wykonującego zleczone prace na wysokim poziomie estetycznym i funkcjonalnym. Umiejętność samodzielnego formułowania założeń projektowych i ich konsekwentnej realizacji
C2	Zdobycie teoretycznej wiedzy i praktycznych umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej czy to jako pracownik zespołu w firmie czy jako indywidualny grafik projektant.
C3	Wiedza i umiejętności w projektowaniu: infografiki, różnych form reklamowych, piktogramów, plakatów, logotypów, akcydensów. Umiejętności budowania spójnych elementów znaku - budowania założeń do skutecznej identyfikacji wizualnej, praktycznych umiejętności projektowania, praktycznej wiedzy na temat obsługi programów graficznych a także umiejętność opracowania i prezentacji wyników badań.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Znajomość programów graficznych (InDesign, Photoshop, Illustrator/Corel), wiedza z zakresu projektowania komunikacji wizualnej, typografii, technik poligraficznych oraz współczesnych osiągnięć w dziedzinie projektowania graficznego.
--

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Posiada wiedzę o dokonaniach i aktualnych tendencjach w sztukach wizualnych i praktyczną wiedzę na temat funkcji znaku, plakatu i grafiki jako zasadniczej roli w kulturze masowej.	P7S_WK K_W04
W_02	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.	P7S_WG K_W10
W_03,	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie znaków graficznych: piktogramów.	P7S_WG- K_W11

U_01	Posiada umiejętność wykorzystania środków technicznych i artystycznych do realizacji projektów , potrafi dokonać oceny i analizy projektów graficznych, reklam, banerów plakatów itp.	P7S_UW K_U02
U_02	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego .	P7S_UW K_U04
U_03,	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.	P7S_UW K_U07
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.	P7S_KR K_K02
K_02	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, organizacyjnych i artystycznych oraz przestrzega prawa dotyczące ochrony własności intelektualnej.	P7S_KO K_K07, K_K09

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt		
P1	REALIZACJA PROJEKTU ARTYSTYCZNEGO w ramach aneksu. Realizacja pracy stanowiącą indywidualną i złożoną formę wypowiedzi artystycznej i projektowej. Zakres pracy ustalany indywidualnie z prowadzącym zajęcia na podstawie zaprezentowanego materiału plastycznego.	45 h
Razem		45

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				X			Rozmowa indywidualna
W_02				X			Rozmowa indywidualna
W_03,				X			Rozmowa indywidualna.
U_01				X			Przegląd, obserwacja aktywności
U_02				X			Przegląd, obserwacja aktywności
U_03				X			Przegląd, obserwacja aktywności
K_01				X			Przegląd prac
K_02				X			Przegląd prac

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	0
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	0
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	45
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	1
<i>Udział w konsultacjach</i>	5
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	46
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	70
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	5
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	4

	Suma godzin pracy własnej studenta	79	
	Sumaryczne obciążenie studenta	125	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	5 pkt.ECTS	
	<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	125	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	5 pkt.ECTS	
	<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0	
	<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0	

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Film animowany
7. Kod zajęć	PG2 KW301
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego(zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	5 pkt. ECTS sem. IV

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
			45			

3. Cele zajęć

C1	Celem przedmiotu jest wiedza oraz umiejętność całościowego przygotowania do zrealizowania filmu animowanego na bazie przygotowanego scenariusza. Opracowanie dźwiękowe i muzyczne we współpracy z osobami zajmującymi się tworzeniem muzyki. Praktycznym zastosowaniem wiedzy zdobytej jest możliwość realizacji filmu animowanego autorskiego lub reklamowego.
C2	Umiejętność wykonania zdjęć do animacji lub wykonania poszczególnych klatek w programach z pakietu Adobe oraz umiejętność łączenia filmu z dźwiękiem. Płynnie opracowuje scenariusz do animacji na bazie którego realizuje konsekwentnie poszczególne sceny. Prawidłowo interpretuje otrzymane wyniki w formie zrealizowanego filmu w ramach aneksu.
C3	Umiejętność formułowania i analizowania problemów badawczych i technicznych z zakresu filmu animowanego, w tym budowania logicznego scenariusza do filmu animowanego o odpowiedniej dramaturgii czego konsekwencją jest zakończenie filmu z pewnym przekazem, a także umiejętność opracowania i prezentacji wyników badań poprzez prezentacje filmów animowanych w Sali projekcyjnej przy widowni, która ocenia filmy.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Swobodne posługiwanie się programem Adobe Premier i Adobe After Effects. Praca nad scenariuszem do animacji, umiejętność montażu zgromadzonego materiału zdjęciowego lub wykonanego w programach graficznych. Umiejętność pracy w programach do obróbki dźwięku Adobe Audition.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna współczesne techniki animacji i możliwość zastosowania ich w praktyce.	P7S_WG K_W01

W_02	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego	P7S_WG- K_W07
W_03	Zna zasady dobrego scenariusza umożliwiającego realizację animacji, zachowuje dramaturgię obrazu i dźwięku. Wie co jest istotnym elementem w filmie, zwraca uwagę na szczegółowość, dynamikę obrazu i odpowiednią ekspozycję przy naświetlaniu zdjęć podczas realizacji animacji w przestrzeni. Potrafi łączyć klasyczne zasady scenariusza i podkładu muzycznego realizując film autorski eksperymentalny.	P7S_WG K_W10
U_01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do filmu animowanego na różnych nośnikach i w różnych mediach	P7S_UW K_U01
U_02	Działa twórczo w sposób autentyczny wyróżniając się własną stylistyką. Potrafi przygotować scenariusze w różnej konwencji z różnym kadrowaniem i najazdem kamery .	P7S_UW K_U04
U_03	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnym i oryginalnym realizacjach animacyjnych.	P7S_UW K_U07
K_01	Jest świadomy stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego. Jest to nieodzowny element rozwoju animatora.	P7S_KR K_K02
K_02	Jest na bieżąco ze zmianami w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.	P7S_KO K_K09

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	-	
Razem		0
Ćwiczenia		
C1	-	
Razem		0
Projekt		
P1	REALIZACJA FILMU ANIMOWANEGO Realizacja pracy dyplomowej stanowiącą indywidualną i złożoną formę wypowiedzi artystycznej i projektowej. Zakres pracy dyplomowej ustalany indywidualnie z prowadzącym zajęcia na podstawie zaproponowanego materiału.	45
Razem		45

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				X			rozmowa indywidualna
W_02				X			rozmowa indywidualna
W_03				X			rozmowa indywidualna
U_01				X			przeгляд prac
U_02				X			przeгляд prac
U_03				X			przeгляд prac
K_01				X			przeгляд prac
K_02				X			przeгляд prac

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na realizowanie aktywności
Udział w wykładach	0
Udział w ćwiczeniach	0

<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	45
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	1
<i>Udział w konsultacjach</i>	5
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	46
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	70
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	5
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	4
Suma godzin pracy własnej studenta	79
Sumaryczne obciążenie studenta	125
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	5 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	125
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	5 pkt. ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Animacji 3D i projektowania gier
7. Kod zajęć	PG2 KW204
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego(zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	6 pkt. ECTS sem. IV

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
			45			

3. Cele zajęć

C1	Pogłębiona wiedza z zakresu animacji 3D i umiejętność opracowania trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D i tworzenia animacji wykorzystanych przy projektowaniu gier komputerowych.
C2	Umiejętność opracowania zadania, wykonanego w grafice trójwymiarowej 3D mającego na celu prezentację możliwości warsztatowych i koncepcji artystycznej. Opracowanie projektu, fabuły i realizacja materiału w wybranych programach komputerowych dla animacji 3D.
C3	Umiejętności formułowania i analizowania problemów badawczych i technicznych z zakresu animacji 3D, w tym budowania logicznego scenariusza do animacji modeli trójwymiarowych o odpowiedniej dramaturgii. Praktyczna zdolność przedstawienia wyników badań w ramach prezentacji dyplomowej..
C4	Osiągnięcie umiejętności stawianych przed grafikami 3D w pracowniach multimedialnych, biurach projektowych, studiach telewizyjnych, czy też firmach zajmujących się wizualizacją projektów, tworzeniem gier komputerowych oraz serwisów WWW.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Bardzo dobra znajomość obsługi komputera, zagadnień związanych z zasadami i technologią zapisu obrazu ruchomego wiadomości z zakresu, rodzaju i przeznaczenia grafiki wektorowej i rastrowej i z zakresu grafiki 3D. Orientacja we współczesnych kierunkach animacji, tworzenia gier.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D i do projektowania gier.	P7S_WG-K_W07

W_02	Zdaje sobie sprawę z ważności posiadanej wiedzy z obszaru programów graficznych niezbędnej do wizualizacji projektów, tworzenia gier komputerowych czy technologii zapisu obrazu ruchomego.	P7S_WG-K_W11
U_01	Opanował swój warsztat twórczy a w szczególności umiejętności konfiguracji, modelowania za pomocą krzywych, animacji trójwymiarowej, istotne umiejętności do podjęcia samodzielnych realizacji własnych koncepcji z zachowaniem wysokiego profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.	P7S_UW-K_U04
U_02	Posiada umiejętność w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, komputer i klasyczny warsztat projektowy oraz programami do grafiki wektorowej, rastrowej, które stanowią podstawę do realizacji własnych projektów w obszarze grafiki trójwymiarowej 3D.	P7S_UW-K_U05
U_03	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etudy, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych.	P7S_UW-K_U06
U_04	Ma umiejętność korzystania z wiedzy i nabytego doświadczenia w celu rozwiązywania problemów w realizowanych pracach, w projektowaniu własnych koncepcji artystycznych w obrębie wizualizacji informacji. Potrafi dokonywać wyborów w obrębie własnej twórczości.	P7S_UW-K_U07
K_01	Posiada świadomość potrzeby i konieczności ciągłego samokształcenia i uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności z zakresu grafiki trójwymiarowej. Jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i umiejętności i rozwija je w kreatywnym działaniu.	P7S_KR-K_K02
K_02	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej i jest zdolny do współpracy przy realizacji zespołowych prac projektowych.	P7S_KO-K_K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr IV

P1	PRACA DYPLOMOWA- REALIZACJA PROJEKTU ARTYSTYCZNEGO Realizacja pracy dyplomowej stanowiącą indywidualną i złożoną formę wypowiedzi artystycznej i projektowej. Zakres pracy dyplomowej ustalany indywidualnie z prowadzącym zajęcia.	45h
Razem		45h

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				x			Rozmowa indywidualna
W_02				x			Rozmowa indywidualna
U_01				x			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_02				x			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_03				x			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_04				x			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
K_01				x			Przegląd prac.
K_02				x			Przegląd prac.

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Udział w wykładach	0
Udział w ćwiczeniach	0
Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach	45
Udział w praktyce zawodowej	0
Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie	1
Udział w konsultacjach	6
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	46

<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	98
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	4
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2
Suma godzin pracy własnej studenta	104
Sumaryczne obciążenie studenta	150
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	6 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	150
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	6 pkt. ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Edytorstwo
7. Kod zajęć	PG2 KW 203
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	6 pkt. ECTS

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
			45			

3. Cele zajęć

C1	Umiejętność oraz wiedza dotycząca całościowego przygotowania materiałów do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) w ramach realizacji dyplomowej.
C2	Pogłębienie zagadnień związanych z grafiką wydawniczą i edytorską.
C3	Pracownia edytorska, jest przeznaczona dla studentów szczególnie zainteresowanych projektowaniem różnego rodzaju wydawnictw książkowych i prasowych, projektowaniu gazet i czasopism oraz autorskiej wypowiedzi w formie książki artystycznej.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Student wybierający pracownię Edytorstwo powinien być bardzo dobrze przygotowany do samodzielnej i zespołowej pracy nad wszelkimi zadaniami z zakresu edycji książkowych, orientować się w specyfice prac redakcyjnych i efektywnie wykorzystywać nabytą wiedzę z zaliczonych w poprzednich semestrach przedmiotów: Edytorstwo, Przygotowanie do druku, Liternictwo i typografia.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym zwłaszcza przy opracowywaniu wydawnictw książkowych i czasopism.	P7S_WG K_W01
W_02	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do realizacji projektu katalogu indywidualnej wystawy własnych prac, opracowania składu tekstu, budowy i typografii książki.	P7S_WG K_W07
W_03	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.	P7S_WG K_W10
U_01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji.	P7S_UW K_U01

U_02	Opanował swój warsztat twórczy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas samodzielnych realizacji przy projektowaniu gazet czasopism czy książki autorskiej.	P7S_UW K_U02
U_03	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania / zlecenia, z uwzględnieniem specyfiki tematu, jak i oczekiwań zleceniodawcy.	P7S_UW K_U04
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, i jest zdolny do samodzielnych działań twórczych, wykorzystując zdobytą wiedzę, rozwija ją w kreatywnym działaniu	P7S_KR K_K02
K_02	Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych, w przygotowaniach od strony projektowej materiału do druku.	P7S_KK K_K05

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	-	
Razem		0
Ćwiczenia		
C1	-	
Razem		0
Projekt		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr IV	Liczba godzin
P1	PRACA DYPLOMOWA- REALIZACJA PROJEKTU ARTYSTYCZNEGO w ramach specjalności dyplomowej Realizacja pracy dyplomowej stanowiącą indywidualną i złożoną formę wypowiedzi artystycznej i projektowej. Zakres pracy dyplomowej ustalany indywidualnie z prowadzącym zajęcia na podstawie zaprezentowanego materiału plastycznego.	45
razem		45

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				X			Rozmowa indywidualna
W_02				X			Rozmowa indywidualna
W_03				X			Rozmowa indywidualna
U_01				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_02				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_03				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
K_01				X			Rozmowa. Przegląd prac.
K_02				X			Rozmowa. Przegląd prac.

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Udział w wykładach	0
Udział w ćwiczeniach	0
Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach	45
Udział w praktyce zawodowej	0
Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie	1
Udział w konsultacjach	6
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	46

<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	98
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	4
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2
Suma godzin pracy własnej studenta	104
Sumaryczne obciążenie studenta	150
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	6 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	150
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	6 pkt. ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Pracownia komunikacji wizualnej
7. Kod zajęć	PG2 KW202
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	6 pkt. ECTS sem. IV

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
-	-	-	45	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Przedmiot Komunikacja wizualna to zajęcia poświęcone zagadnieniom związanym z projektowaniem grafiki, przekazem wizualnym i jego interpretacją. Komunikacja wizualna to systemowe podejście do projektu i dążenie do rozwiązań, w którym wszystkie elementy kompozycji (treść i forma) stworzą spójną całość.
C2	Umiejętności budowania spójnych elementów znaku - budowania założeń do skutecznej identyfikacji wizualnej, praktycznych umiejętności projektowania, praktycznej
C3	Umiejętność samodzielnego dostrzegania złożonych problemów projektowych i formułowania wniosków i umiejętność samodzielnej weryfikacji koncepcji projektowych z uwzględnieniem aspektów technicznych, ekonomicznych i społecznych.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Znajomość programów graficznych (InDesign, Photoshop, Illustrator/Corel), wiedza z zakresu projektowania komunikacji wizualnej, typografii, technik poligraficznych oraz współczesnych osiągnięć w dziedzinie projektowania graficznego.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym oraz posiada wiedzę na temat technik tworzenia projektów graficznych.	P7S_WG-K_W01
W_02	Posiada wiedzę o dokonaniach i aktualnych tendencjach w sztukach wizualnych i praktyczną wiedzę na temat funkcji znaku, plakatu i grafiki jako zasadniczej roli w kulturze masowej.	P7S_WK-K_W04
W_03,	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do realizacji wytyczonych zadań w projektowaniu materiałów do publikacji.	P7S_WG-K_W07

W_04,	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.	P7S_WG-K_W10
W_05,	. Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie znaków graficznych: piktogramów.	P7S_WG-K_W11
W_06	Ma wiedzę o znaczeniu zagadnień etycznych jakie ciąży na artyście.	P7S_WG-K_W12
U_01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do publikacji na różnych nośnikach i w różnych mediach.	P7S_UW-K_U01
U_02	Posiada umiejętność wykorzystania środków technicznych i artystycznych do realizacji projektów , potrafi dokonać oceny i analizy projektów graficznych, reklam, banerów plakatów itp.	P7S_UW-K_U02
U_03,	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego.	P7S_UW-K_U04
U_04	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.	P7S_UW-K_U07
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.	P7S_KR-K_K02
K_02	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, organizacyjnych i artystycznych oraz przestrzega prawa dotyczące ochrony własności intelektualnej.	P7S_KO-K_K07-K_K09

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt		
P1	PRACA DYPLMOWA- REALIZACJA PROJEKTU ARTYSTYCZNEGO w ramach specjalności dyplomowej. Realizacja pracy dyplomowej stanowiącą indywidualną i złożoną formę wypowiedzi artystycznej i projektowej. Zakres pracy dyplomowej ustalany indywidualnie z prowadzącym zajęcia na podstawie zaprezentowanego materiału plastycznego.	45 h
Razem		45

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				X			Rozmowa indywidualna
W_02				X			Rozmowa indywidualna
W_03,				X			Rozmowa indywidualna.
W_04,				X			Rozmowa indywidualna.
W_05				X			Przeгляд, obserwacja aktywności
W_06				X			Przeгляд, obserwacja aktywności
U_01				X			Przeгляд, obserwacja aktywności
U_02				X			Przeгляд, obserwacja aktywności

U_03				X			Przeгляд, obserwacja aktywności
U_04				X			Przeгляд, obserwacja aktywności
K_01				X			Przeгляд prac
K_02				X			Przeгляд prac

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	0
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	0
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	45
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	1
<i>Udział w konsultacjach</i>	6
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	46
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	98
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	4
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2
Suma godzin pracy własnej studenta	104
Sumaryczne obciążenie studenta	150
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	6 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	150
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	6 pkt. ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Film animowany
7. Kod zajęć	PG2 KW201
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego(zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	6 pkt. ECTS sem. IV

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
			45			

3. Cele zajęć

C1	Celem przedmiotu jest wiedza oraz umiejętność całościowego przygotowania do zrealizowania filmu animowanego na bazie przygotowanego scenariusza. Opracowanie dźwiękowe i muzyczne we współpracy z osobami zajmującymi się tworzeniem muzyki. Praktycznym zastosowaniem wiedzy zdobytej jest możliwość realizacji filmu animowanego autorskiego lub reklamowego.
C2	Umiejętność wykonania zdjęć do animacji lub wykonania poszczególnych klatek w programach z pakietu Adobe oraz umiejętność łączenia filmu z dźwiękiem. Płynnie opracowuje scenariusz do animacji na bazie którego realizuje konsekwentnie poszczególne sceny. Prawidłowo interpretuje otrzymane wyniki w formie zrealizowanego filmu w ramach pracy dyplomowej.
C3	Umiejętność formułowania i analizowania problemów badawczych i technicznych z zakresu filmu animowanego, w tym budowania logicznego scenariusza do filmu animowanego o odpowiedniej dramaturgii czego konsekwencją jest zakończenie filmu z pewnym przekazem, a także umiejętność opracowania i prezentacji wyników badań poprzez prezentację filmów animowanych w Sali projekcyjnej przy widowni, która ocenia filmy.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Umiejętność formułowania i analizowania problemów badawczych i technicznych z zakresu filmu animowanego, w tym budowania logicznego scenariusza do filmu animowanego o odpowiedniej dramaturgii czego konsekwencją jest zakończenie filmu z pewnym przekazem, a także umiejętność opracowania i prezentacji wyników badań poprzez prezentację filmów animowanych w Sali projekcyjnej przy widowni, która ocenia filmy.
--

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna współczesne techniki animacji i możliwość zastosowania ich w praktyce.	P7S_WG-K_W01

W_02	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych z filmem animowanym.	P7S_WG-K_W02
W_03	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego	P7S_WG-K_W07
W_04	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego. W_04 Zna zasady dobrego scenariusza umożliwiającego realizację animacji, zachowuje dramaturgię obrazu i dźwięku. Wie co jest istotnym elementem w filmie, zwraca uwagę na szczególność, dynamikę obrazu i odpowiednią ekspozycję przy naświetlaniu zdjęć podczas realizacji animacji w przestrzeni. Potrafi łączyć klasyczne zasady scenariusza i podkładu muzycznego realizując film autorski eksperymentalny.	P7S_WG-K_W10
U_01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do filmu animowanego na różnych nośnikach i w różnych mediach	P7S_UW-K_U01
U_02	Umie świadomie posługiwać się narzędziami z obszaru warsztatu filmu animowanego i artystycznego.	P7S_UW-K_U02
U_03	Działa twórczo w sposób autentyczny wyróżniając się własną stylistyką. Potrafi przygotować scenariusze w różnej konwencji z różnym kadrowaniem i najazdem kamery .	P7S_UW-K_U04
U_04	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnym i oryginalnym realizacjach animacyjnych.	P7S_UW-K_U07
K_01	Jest świadomy stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego. Jest to nieodzowny element rozwoju animatora.	P7S_KR-K_K02
K_02	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych projektów związanych z filmem animowanym, organizowaniem pokazów i festiwalu filmu animowanego.	P7S_KO-K_K07
K_03	Jest na bieżąco ze zmianami w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.	P7S_KO-K_K09

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	-	
Razem		0

Ćwiczenia

C1	-	
Razem		0

Projekt

P1	PRACA DYPLMOWA - REALIZACJA FILMU ANIMOWANEGO w ramach specjalności dyplomowej Realizacja pracy dyplomowej stanowiącą indywidualną i złożoną formę wypowiedzi artystycznej i projektowej. Zakres pracy dyplomowej ustalany indywidualnie z prowadzącym zajęcia na podstawie zaproponowanego materiału.	45
Razem		45

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				X			rozmowa indywidualna
W_02				X			rozmowa indywidualna

W_03				X			rozmowa indywidualna
W_04				X			rozmowa indywidualna
U_01				X			przeгляд prac
U_02				X			przeгляд prac
U_03				X			przeгляд prac
U_04				X			przeгляд prac
K_01				X			przeгляд prac
K_02				X			przeгляд prac
K_03				X			przeгляд prac

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	0
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	0
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	45
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	1
<i>Udział w konsultacjach</i>	6
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	46
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	98
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	4
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2
Suma godzin pracy własnej studenta	104
Sumaryczne obciążenie studenta	150
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	6 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	150
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	6 pkt. ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Animacji 3D i projektowania gier
7. Kod zajęć	PG2 KW104
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego(zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	4 pkt. ECTS sem. III

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
			75 30/45			

3. Cele zajęć

C1	Celem przedmiotu jest nabycie wiedzy z zakresu przedmiotu animacji 3D i umiejętności opracowania trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D i tworzenia animacji wykorzystanych przy projektowaniu gier komputerowych.
C2	Student posiada umiejętności opracowania krótkiego zadania, wykonanego w grafice trójwymiarowej 3D mającego na celu prezentację możliwości warsztatowych i koncepcji artystycznej. Opracowanie projektu, fabuły i przygotowanie do realizacji w wybranych programach komputerowych zarówno dla animacji 3D jak i animacji związanej z projektowaniem gier.
C3	Student zdobywa umiejętności formułowania i analizowania problemów badawczych i technicznych z zakresu animacji 3D, w tym budowania logicznego scenariusza do animacji modeli trójwymiarowych o odpowiedniej dramaturgii. a także umiejętność prezentacji efektów pracy.
C4	Osiągnięcie umiejętności stawianych przed grafikami 3D w pracowniach multimedialnych, biurach projektowych, studiach telewizyjnych, czy też firmach zajmujących się wizualizacją projektów, tworzeniem gier komputerowych oraz serwisów WWW.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Bardzo dobra znajomość obsługi komputera, zagadnień związanych z zasadami i technologią zapisu obrazu ruchomego wiadomości z zakresu, rodzaju i przeznaczenia grafiki wektorowej i rastrowej i z zakresu grafiki 3D. Orientacja we współczesnych kierunkach animacji, tworzenia gier.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D i do projektowania gier.	P7S_WG-K_W07

W_02	Zdaje sobie sprawę z ważności posiadanej wiedzy z obszaru programów graficznych niezbędnej do wizualizacji projektów, tworzenia gier komputerowych czy technologii zapisu obrazu ruchomego.	P7S_WG-K_W11
U_01	Opanował swój warsztat twórczy a w szczególności umiejętności konfiguracji, modelowania za pomocą krzywych, animacji trójwymiarowej, istotne umiejętności do podjęcia samodzielnych realizacji własnych koncepcji z zachowaniem wysokiego profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.	P7S_UW-K_U04
U_02	Posiada umiejętność w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, komputer i klasyczny warsztat projektowy oraz programami do grafiki wektorowej, rastrowej, które stanowią podstawę do realizacji własnych projektów w obszarze grafiki trójwymiarowej 3D.	P7S_UW-K_U05
U_03	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etiudy, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych.	P7S_UW-K_U06
U_04	Ma umiejętność korzystania z wiedzy i nabytego doświadczenia w celu rozwiązywania problemów w realizowanych pracach, w projektowaniu własnych koncepcji artystycznych w obrębie wizualizacji informacji. Potrafi dokonywać wyborów w obrębie własnej twórczości.	P7S_UW-K_U07
K_01	Posiada świadomość potrzeby i konieczności ciągłego samokształcenia i uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności z zakresu grafiki trójwymiarowej. Jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i umiejętności i rozwija je w kreatywnym działaniu.	P7S_KR-K_K02
K_02	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej i jest zdolny do współpracy przy realizacji zespołowych prac projektowych.	P7S_KO-K_K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr III

P1	PRACA NAD PROJEKTEM OPRACOWANIE ANIMACJI DO GRY KOMPUTEROWEJ ETAPY TWORZENIA GIER • planowanie, produkcja i postprodukcja	10h
P2	KOMPONENTY WSPÓŁCZESNYCH SILNIKÓW GIER • Programowanie • Obiekty EDYTORY • efekty filmowe • Wprowadzanie dźwięków	10h
P3	OBIEKTY GRY I RUCH • Animowanie modeli dwu i trójwymiarowych • Drzewa zachowań TWORZENIE MATERIAŁÓW I TEKSTUR • Profile IES świateł • Edytor materiałów • Fizyczny model cieniowania	10h
Razem		30h

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01			x	x			Rozmowa indywidualna
W_02			x	x			Rozmowa indywidualna
U_01			x	x			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_02			x	x			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_03			x	x			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_04			x	x			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
K_01			x	x			Przegląd prac.
K_02			x	x			Przegląd prac.

8. Obciążenie pracą studenta

	Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
--	------------------	---

<i>Udział w wykładach</i>	0
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	0
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	30
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2
<i>Udział w konsultacjach</i>	5
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	32
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	60
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	5
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	3
Suma godzin pracy własnej studenta	68
Sumaryczne obciążenie studenta	100
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	4 ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	100
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	4 ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Edytorstwo
7. Kod zajęć	PG2 KW103
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	4 pkt. ECTS

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
			30			

3. Cele zajęć

C1	Nabywanie umiejętności oraz wiedzy dotyczących całościowego przygotowania do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji.
C2	Umiejętność projektowania gazet i czasopism oraz autorskiej wypowiedzi w formie książki.
C3	Umiejętność całościowego opracowania katalogu, broszury, identyfikacji firmy lub innej formy grafiki użytkowej od strony projektowej, graficznej, i przygotowanie do druku w offsetowych zakładach poligraficznych, ew. do drukarni cyfrowych.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Swobodne posługiwanie się programem Adobe InDesign. Projektowania, literactwo i typografia. Edytory wektorowe. Edytory rastrowe. Znajomość historii książki, orientacja we współczesnych trendach projektowania grafiki wydawniczej.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym, zwłaszcza w opracowywaniu wydawnictw książkowych, czasopism i innych form grafiki wydawniczej.	P7S_WG-K_W01
W_02	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i posiada wiedzę, które z nich nadają się do realizacji katalogu indywidualnej wystawy własnych prac, opracowania składu tekstu, budowy i typografii książki, projektowania materiałów do publikacji.	P7S_WG-K_W07
W_03	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.	P7S_WG-K_W10-K_W11
U_01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji na różnych nośnikach.	P7S_UW-K_U01
U_02	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką przy opracowywaniu szaty graficznej gazet, czasopism czy książki autorskiej. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego.	P7S_UW-K_U03 K_U04
U_03	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.	P7S_UW-K_U07
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.	P7S_KR-K_K02
K_02	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, artystycznych.	P7S_KO_K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	-	
Razem		0
Ćwiczenia		
C1	-	
Razem		0
Projekt		
P1	PROJEKT KATALOGU WYSTAWY PRAC. •plan wydawnictwa, makieta wstępna, format, objętość, okładka, kompozycja strony, •redakcja noty biograficznej, skład tekstu, schemat opisu prac, •przygotowanie reprodukcji (skanowanie i fotografia prac)	10
P2	KSIĄŻKA ARTYSTYCZNA •Projekty wstępne •Plan wydawnictwa, makieta wstępna, format, objętość •Dobór kroju i wielkości liter. •Całościowy projekt o objętości kilkudziesięciu stron.	10
P3	PROJEKT GAZETY LUB CZASOPISMA •Przegląd i analiza aktualnie wydawanych tytułów. •Program- Adobe InDesign.	10
Razem		30

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				X			Rozmowa indywidualna
W_02				X			Rozmowa indywidualna
W_03				X			Rozmowa indywidualna
U_01				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_02				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_03				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
K_01				X			Rozmowa. Przegląd prac.
K_02				X			Rozmowa. Przegląd prac.

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	0
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	0
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	30
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2
<i>Udział w konsultacjach</i>	5
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	32
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	60
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	5
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	3
Suma godzin pracy własnej studenta	68
Sumaryczne obciążenie studenta	100
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	4 ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	100
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	4 ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Pracownia komunikacji wizualnej
7. Kod zajęć	PG2 KW102
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III,
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	4 pkt. ECTS sem. III

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
-	-	-	40	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Pracowniast komunikacji wizualnej to zajęcia poświęcone zagadnieniom związanym z projektowaniem grafiki, przekazem wizualnym i jego interpretacją. Komunikacja wizualna to systemowe podejście do projektu i dążenie do rozwiązań, w którym wszystkie elementy kompozycji (treść i forma) tworzą spójną całość.
C2	Student nabywa umiejętność samodzielnego formułowania założeń projektowych i ich konsekwentnej realizacji.
C3, C4	C3. Student posiada umiejętności budowania spójnych elementów znaku - budowania założeń do skutecznej identyfikacji wizualnej, praktycznych umiejętności projektowania, praktycznej wiedzy na temat obsługi programów graficznych a także umiejętność opracowania i prezentacji wyników badań.
C4	C4. Nabywa umiejętność samodzielnego dostrzegania złożonych problemów projektowych i formułowania wniosków i umiejętność samodzielnej weryfikacji koncepcji projektowych z uwzględnieniem aspektów technicznych, ekonomicznych i społecznych.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Znajomość programów graficznych (InDesign, Photoshop, Illustrator/Corel), wiedza z zakresu projektowania komunikacji wizualnej, typografii, technik poligraficznych oraz współczesnych osiągnięć w dziedzinie projektowania graficznego.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	wraz z odniesieniem do efektów uczenia się
W_01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym oraz posiada wiedzę na temat technik tworzenia projektów graficznych.	P7S_WG-K_W01

W_02	Posiada wiedzę o dokonaniach i aktualnych tendencjach w sztukach wizualnych i praktyczną wiedzę na temat funkcji znaku, plakatu i grafiki jako zasadniczej roli w kulturze masowej.	P7S_WK-K_W04
W_03,	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do realizacji wytyczonych zadań w projektowaniu materiałów do publikacji.	P7S_WG-K_W07
W_04,	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.	P7S_WG-K_W10
W_05,	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie znaków graficznych: piktogramów.	P7S_WG-K_W11
W_06	Ma wiedzę o znaczeniu zagadnień etycznych jakie ciąży na artyście.	P7S_WG-K_W12
U_01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do publikacji na różnych nośnikach i w różnych mediach.	P7S_UW-K_U01
U_02	Posiada umiejętność wykorzystania środków technicznych i artystycznych do realizacji projektów, potrafi dokonać oceny i analizy projektów graficznych, reklam, banerów plakatów itp.	P7S_UW-K_U02
U_03,	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego.	P7S_UW-K_U04
U_04	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnym i oryginalnym realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.	P7S_UW-K_U07
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.	P7S_KR-K_K02
K_02	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, organizacyjnych i artystycznych oraz przestrzega prawa dotyczące ochrony własności intelektualnej.	P7S_KO-K_K07-K_K09

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	-	
	-	0

Ćwiczenia

C1	-	
	Razem	0

Projekt

P1	ZŁOŻONY PROJEKT PUBLIKACJI KSIĄŻKOWEJ •album fotograficzny, objętość 100-160 stron.	15 h
P2	PROJEKT PIKTOGRAMU •Zaprojektowaniu znaku graficznego pełniącego funkcję informacyjną w sposób jak najbardziej czytelny i estetyczny. •Należy zadbać o odpowiednie uproszczenie przedstawionego motywu i by zapewnić czytelność przekazu we wszystkich możliwych warunkach, w jakich znak może funkcjonować. •Narzędzia: projekt wstępny – narzędzia rysunkowe (ołówki, pisak, papier), projekt końcowy – Corel Draw / Adobe Illustrator. •Forma końcowa pracy: wydruk na formacie A4	15 h
	Razem	30 h

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu	Forma weryfikacji
---------------	-------------------

uczenia się	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				X			Rozmowa indywidualna
W_02				X			Rozmowa indywidualna
W_03,				X			Rozmowa indywidualna.
W_04,				X			Rozmowa indywidualna.
W_05				X			Przeгляд, obserwacja aktywności
W_06				X			Przeгляд, obserwacja aktywności
U_01				X			Przeгляд, obserwacja aktywności
U_02				X			Przeгляд, obserwacja aktywności
U_03				X			Przeгляд, obserwacja aktywności
U_04				X			Przeгляд, obserwacja aktywności
K_01				X			Przeгляд prac
K_02				X			Przeгляд prac

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	0
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	0
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	30
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2
<i>Udział w konsultacjach</i>	5
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	32
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	60
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	5
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	3
Suma godzin pracy własnej studenta	68
Sumaryczne obciążenie studenta	100
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	4 ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	100
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	4 ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Film animowany
7. Kod zajęć	PG2 KW101
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego(zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	4 pkt. ECTS sem. III

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
			30			

3. Cele zajęć

C1	Celem przedmiotu jest pogłębienie umiejętności oraz wiedzy dotyczących całościowego przygotowania do zrealizowania filmu animowanego na bazie przygotowanego scenariusza. Opracowanie dźwiękowe i muzyczne we współpracy z osobami zajmującymi się tworzeniem muzyki. Praktycznym zastosowaniem wiedzy zdobytej jest możliwość realizacji filmu animowanego autorskiego lub reklamowego.
C2	Student posiada umiejętności wykonania zdjęć do animacji lub wykonania poszczególnych klatek w programach z pakietu Adobe, zajmuje się montażem i posiada umiejętność łączenia filmu z dźwiękiem. Płynnie opracowuje scenariusz do animacji na bazie którego realizuje konsekwentnie poszczególne sceny. Prawidłowo interpretuje otrzymane wyniki w formie zrealizowanego filmu, właściwie zsynchronizowanego obrazu z dźwiękiem.
C3	Student zdobywa umiejętności formułowania i analizowania problemów badawczych i technicznych z zakresu filmu animowanego, w tym budowania logicznego scenariusza do filmu animowanego o odpowiedniej dramaturgii czego konsekwencją jest zakończenie filmu z pewnym przekazem, a także umiejętność opracowania i prezentacji wyników badań poprzez prezentacje filmów animowanych w Sali projekcyjnej przy widowni, która ocenia obejrzone filmy. Badania to również analiza i uczestnictwo w różnych festiwalach filmów animowanych. Budowanie świadomości animatora poprzez poznawanie różnych technik, stylów i kreacji animacyjnych.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Swobodne posługiwanie się programem Adobe Premier i Adobe After Effects. Praca nad scenariuszem do animacji, umiejętność montażu zgromadzonego materiału zdjęciowego lub wykonanego w programach graficznych. Umiejętność pracy w programach do obróbki dźwięku Adobe Audition.
Znajomość historii animacji, orientacja we współczesnych kierunkach animacji.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna współczesne techniki animacji i możliwość zastosowania ich w praktyce.	P7S_WG- K_W01

W_02	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych z filmem animowanym.	P7S_WG-K_W02
W_03	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego	P7S_WG-K_W07
W_04	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego. W_04 Zna zasady dobrego scenariusza umożliwiającego realizację animacji, zachowuje dramaturgię obrazu i dźwięku. Wie co jest istotnym elementem w filmie, zwraca uwagę na szczegółowość, dynamikę obrazu i odpowiednią ekspozycję przy naświetlaniu zdjęć podczas realizacji animacji w przestrzeni. Potrafi łamać klasyczne zasady scenariusza i podkładu muzycznego realizując film autorski eksperymentalny.	P7S_WG-K_W10
U_01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do filmu animowanego na różnych nośnikach i w różnych mediach	P7S_UW-K_U01
U_02	Umie świadomie posługiwać się narzędziami z obszaru warsztatu filmu animowanego i artystycznego.	P7S_UW-K_U02
U_03	Działa twórczo w sposób autentyczny wyróżniając się własną stylistyką. Potrafi przygotować scenariusze w różnej konwencji z różnym kadrowaniem i najazdem kamery .	P7S_UW-K_U04
U_04	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnich i oryginalnych realizacjach animacyjnych.	P7S_UW-K_U07
K_01	Jest świadomy stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego. Jest to nieodzowny element rozwoju animatora.	P7S_KR-K_K02
K_02	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych projektów związanych z filmem animowanym, organizowaniem pokazów i festiwalu filmu animowanego.	P7S_KO-K_K07
K_03	Jest na bieżąco ze zmianami w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.	P7S_KO-K_K09

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	-	
Razem		0

Ćwiczenia

C1	-	
Razem		0

Projekt

P1	<p>TWORZENIE ANIMACJI RYSUNKOWEJ NA WARSTWACH. KLATKA KLUCZOWA. AUTOMATYCZNA. ANIMACJA RUCHU I KSZTAŁTU. Temat związany z postacią człowieka</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizacja filmu animowanego w technikach klasycznych. Wykonanie muzyki i efektów dźwiękowych. Długość filmu ok. 1 min. Analiza animacji ruchu postaci. <p>Cwiczenie realizowane w programach: Flash , Adobe After Effects i Premiere</p>	10
P2	<p>REALIZACJA ANIMACJI WYCINANKOWEJ.</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizacja filmu animowanego w technice wycinanki. Przygotowanie szablonów postaci i zwierząt. Analiza poszczególnych scen. Montaż animacji i zastosowanie efektów w programie Adobe After Effect. <p>Montaż pliku obrazowego z muzyką i dźwiękiem w programie Adobe Premiere.</p>	10
P3	<p>REALIZACJA ANIMOWANEJ SCENY W PRZESTRZENI.</p> <ul style="list-style-type: none"> Wykonanie cyklu zdjęć w scenografii studyjnej do tematu animacji w przestrzeni. Budowanie postaci i scenografii przestrzennej na przykładzie filmów Braci Quay. Scenariusz pozwalający na zbudowanie dramaturgii. Efekty dźwiękowe i muzyka po montażu materiału zdjęciowego. <p>Możliwość pracy w grupach dwuosobowych.</p>	10

Razem	30
-------	----

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01			X	X			
W_02			X	X			
W_03			X	X			
U_01			X	X			
U_02			X	X			
U_03			X	X			
K_01			X	X			
K_02			X	X			

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	0
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	0
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	30
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2
<i>Udział w konsultacjach</i>	5
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	32
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	60
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	5
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	3
Suma godzin pracy własnej studenta	68
Sumaryczne obciążenie studenta	100
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	4 ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	100
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	4 ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Film animowany
7. Kod zajęć	PG2 K09
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego(zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr I, II
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	5 pkt. ECTS 3 pkt. ECTS sem. I / 2 pkt. ECTS sem. II

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
			60 30/30			

3. Cele zajęć

C1	Celem przedmiotu jest nabycie umiejętności oraz wiedzy dotyczących całościowego przygotowania do zrealizowania filmu animowanego na bazie przygotowanego scenariusza. Opracowanie dźwiękowe i muzyczne we współpracy z osobami zajmującymi się tworzeniem muzyki. Praktycznym zastosowaniem wiedzy zdobytej jest możliwość realizacji filmu animowanego autorskiego lub reklamowego.
C2	Student posiada umiejętności wykonania zdjęć do animacji lub wykonania poszczególnych klatek w programach z pakietu Adobe, zajmuje się montażem i posiada umiejętność łączenia filmu z dźwiękiem. Płynnie opracowuje scenariusz do animacji na bazie którego realizuje konsekwentnie poszczególne sceny. Prawidłowo interpretuje otrzymane wyniki w formie zrealizowanego filmu, właściwie zsynchronizowanego obrazu z dźwiękiem.
C3	Student zdobywa umiejętności formułowania i analizowania problemów badawczych i technicznych z zakresu filmu animowanego, w tym budowania logicznego scenariusza do filmu animowanego o odpowiedniej dramaturgii czego konsekwencją jest zakończenie filmu z pewnym przekazem, a także umiejętność opracowania i prezentacji wyników badań poprzez prezentacje filmów animowanych w Sali projekcyjnej przy widowni, która ocenia obejrzone filmy. Badania to również analiza i uczestnictwo w różnych festiwalach filmów animowanych. Budowanie świadomości animatora poprzez poznawanie różnych technik, stylów i kreacji animacyjnych.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Swobodne posługiwanie się programem Adobe Premier i Adobe After Effects. Praca nad scenariuszem do animacji, umiejętność montażu zgromadzonego materiału zdjęciowego lub wykonanego w programach graficznych. Umiejętność pracy w programach do obróbki dźwięku Adobe Audition. Znajomość historii animacji, orientacja we współczesnych kierunkach animacji.
--

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się

W_01	Zna współczesne techniki animacji i możliwość zastosowania ich w praktyce.	P7S_WG- K_W01
W_02	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych z filmem animowanym.	P7S_WG- K_W02
W_03	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego. Zna zasady dobrego scenariusza umożliwiającego realizację animacji, zachowuje dramaturgię obrazu i dźwięku. Wie co jest istotnym elementem w filmie, zwraca uwagę na szczegółowość, dynamikę obrazu i odpowiednią ekspozycję przy naświetlaniu zdjęć podczas realizacji	P7S_WG- K_W07, P7S_WG- K_W10- K_W11
U_01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do filmu animowanego na różnych nośnikach i w różnych mediach	P7S_UW- K_U01
U_02	Umie świadomie posługiwać się narzędziami z obszaru warsztatu filmu animowanego i artystycznego.	P7S_UW- K_U02
U_03	Działa twórczo w sposób autentyczny wyróżniając się własną stylistyką. Potrafi przygotować scenariusze w różnej konwencji z różnym kadrowaniem i najazdem kamery. Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach animacyjnych.	P7S_UW- K_U04, P7S_UW- K_U07
K_01	Jest świadomy stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego. Jest to nieodzowny element rozwoju animatora.	P7S_KR- K_K02
K_02	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych projektów związanych z filmem animowanym, Jest na bieżąco ze zmianami w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.	P7S_KO- K_K07, P7S_KO- K_K10

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	-	
Razem		0

Ćwiczenia

C1	-	
Razem		0

Projekt

P1	<p>REALIZACJA FILMU EKSPERYMENTALNEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> •realizacja scenariusza, długość filmu, tekst tytułowy, kompozycja kadru •dramaturgia •zróżnicowanie tempa ruchu poszczególnych sekwencji •przenikanie dwóch scen w jednym planie •różnorodność użycia planów filmowych •muzyka i efekty dźwiękowe <p>Ćwiczenie realizowane w programach: Adobe Premier, After Effects i Photoshop.</p>	30
P2	<p>REALIZACJA FILMU ANIMOWANEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> •Realizacja filmu animowanego w technikach klasycznych. Przygotowanie zestawu zdjęć lub klatek animacyjnych. •Przygotowanie storyboardu i analiza poszczególnych scen. Montaż animacji, rendering filmu, zastosowanie filtrów w programie Adobe After Effect. •Montaż pliku obrazowego z muzyką i dźwiękiem w programie Adobe Premiere. Wykorzystanie różnych technik filmu animowanego: 	15
P3	<p>REALIZACJA krótkiej formy animowanej</p> <ul style="list-style-type: none"> •Wykonanie 100 klatek w technice rysunku klasycznego na kalce animacyjnej do tematu „Człowiek w ruchu” lub innego tematu z zachowaniem zasad Antyku, 	15
Razem		60

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				X			Rozmowa indywidualna
W_02				X			Rozmowa indywidualna
W_03				X			Rozmowa indywidualna
U_01				X			Rozmowa indywidualna

U_02				X			Przeгляд Prezentacja Obserwacja aktywności
U_03				X			Przeгляд Prezentacja Obserwacja aktywności
K_01				X			Przeгляд Prezentacja Obserwacja aktywności
K_02				X			Przeгляд Prezentacja Obserwacja aktywności

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	/
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	/
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	60-30/30
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2/2
<i>Udział w konsultacjach</i>	4/4
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	64-32/32
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	38/16
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	3/2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2/2
Suma godzin pracy własnej studenta	86-43/20
Sumaryczne obciążenie studenta	127-75/52
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	5- 3/2 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	127-75/52
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	5- 3/3 pkt. ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	/
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	/

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Formy przestrzenne
7. Kod zajęć	PG2 K08
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego(zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr I, II,III
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	7 pkt ECTS 3 pkt. ECTS sem. I / 2 pkt. ECTS sem. II/ 2 pkt. ECTS sem. III

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
			90 30/30/30			

3. Cele zajęć

C1	Student zdobywa zdolność do formułowania twórczego problemu, oswaja metody oraz narzędzia do obiektywnego przeprowadzenia po analizie syntetycznego kreowania zadania.
C1	Student rozwija zdolności plastyczne i predyspozycje do pracy analitycznego charakteru.
C2	Student aplikuje szeroki zakres wiadomości z dziedziny kultury a szczególnie sztuki wizualnej a także nauki i techniki.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Znajomość i swobodne posługiwanie się programem Adobe InDesign. Edytory wektorowe, Edytory rastrowe. Zdolności plastyczne i predyspozycje do pracy analitycznego charakteru. Szeroki zakres wiadomości z dziedziny kultury, a szczególnie sztuki wizualnej, architektury, designu, również nauki oraz techniki.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Posiada wiedzę z zakresu problematyki związanej z właściwym prezentowaniem myśli projektowej.	P7S_WG-K_W02
W_02	Orientuje się w szerokim zakresie informacji o działaniach kreatywnych, płaskich i przestrzennych związanych z tematyką realizacji twórczych.	P7S_WG-K_W04
W_03	Na podstawie swojej wiedzy i na bazie zebranych informacji formułuje własne oryginalne koncepcje.	P7S_WG-K_W05

U_01	Wprowadza w optymalnej formie wcześniej zdobyte wiadomości, które w pracy semestralnej są prezentowane w takiej formie, która umożliwia obiektywizowaną percepcję.	P7S_UW-K_U01
U_02	Posiada umiejętność posługiwania się środkami przekazu informacji oraz formalnymi i technicznymi metodami, prezentując całość, czyli zawartość treści i formy.	P7S_UW-K_U02
U_03	Posiada zdolności plastyczne i predyspozycje do pracy analitycznego charakteru. Szeroki zakres wiadomości z dziedziny kultury, a szczególnie sztuki wizualnej, architektury, designu, również nauki oraz techniki.	P7S_UW-K_U06
K_01	Pozyskuje informacje z różnych źródeł oraz poddaje je analizie, co pozwala na stałe aktualizowanie poziomu wiedzy.	P7S_KR-K_K02
K_02	W sposób jasny i przekonujący informuje o swoich dokonaniach twórczych, odpowiednio komentując je z wykorzystaniem środków umożliwiających optymalny przekaz.	P7S_KK-K_K04
K_03	Jest zdolny pracować w zespole i właściwie reagować na pojawiające się nowe informacje oraz dążyć do właściwych decyzji	P7S_KO-K_K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr I

P1	PRACA SEMESTRALNA (KOMPLEKSOWA) I • Projekt mający wykazać zdolność do formułowania twórczego problemu.	15h
P2	PRACA SEMESTRALNA (KOMPLEKSOWA) II • ćwiczenie, zadanie ustalone będą na bieżąco i dobierane tak aby wykazały zdolności plastyczne i predyspozycje twórcze.	15h
Razem		30h

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr II

P3	PRACA SEMESTRALNA (KOMPLEKSOWA) III • wprowadzenie do zagadnienia, przegląd aktualnych dokonań. • projekty wstępne – szkice manualne i makiety.	30h
Razem		30h

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr II

P4	PRACA SEMESTRALNA (KOMPLEKSOWA) IV • projekt wstępny • kompozycja	30h
Razem		30h

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				x			Rozmowa indywidualna
W_02				x			Rozmowa indywidualna
W_03				x			Rozmowa indywidualna
U_01				x			Rozmowa indywidualna
U_02				x			Rozmowa indywidualna
U_03				x			Rozmowa indywidualna
K_01				x			Rozmowa indywidualna
K_02				x			Rozmowa indywidualna
K_03				x			Rozmowa indywidualna

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	/
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	/
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	90- 30/30/30
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2/2/2
<i>Udział w konsultacjach</i>	4/4/4
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	96- 32/32/32
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	39/14/14
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2/2/2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2/2/2
Suma godzin pracy własnej studenta	79- 43/18/18
Sumaryczne obciążenie studenta	175-75/50/50
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	7- 3/2/2pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	65/40/65
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	7- 3/2/2 pkt. ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	/
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	/

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Animacja 3D i projektowanie gier
7. Kod zajęć	PG2 K07
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego(zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr I, II
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	6 pkt. ECTS 3 pkt. ECTS sem. I / 3 pkt. ECTS sem. II

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
			60 30/30			

3. Cele zajęć

C1	Zapoznanie się z aspektami tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D.
C2	Student posiada umiejętności opracowania krótkiej etiudy, ćwiczenia, zadania, wykonanego w grafice trójwymiarowej 3D mającego na celu prezentację możliwości warsztatowych i koncepcji artystycznej. Opracowanie projektu, fabuły i przygotowanie do realizacji w wybranych programach komputerowych.
C3	Osiągnięcie umiejętności stawianych przed grafikami 3D w pracowniach multimedialnych, biurach projektowych, studiach telewizyjnych, czy też firmach zajmujących się wizualizacją projektów, tworzeniem gier komputerowych oraz serwisów WWW.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Bardzo dobra znajomość obsługi komputera, zagadnień związanych z zasadami i technologią zapisu obrazu ruchomego wiadomości z zakresu, rodzaju i przeznaczenia grafiki wektorowej i rastrowej i z zakresu grafiki 3D.
--

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna współczesne techniki animacji 3D i możliwość zastosowania ich w praktyce.	P7S_WG-K_W01
W_02	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych z grafiką trójwymiarową 3D	P7S_WK-K_W02
W_03	Posiada umiejętności opracowanie projektu, fabuły i przygotowanie do realizacji w wybranych programach komputerowych.	P7S_WG-K_W07

W_04	Zna zasady opracowania scenariusza umożliwiającego realizację animacji. Wie co jest istotnym elementem w animacji 3D, zwraca uwagę na szczegółowość, dynamikę obrazu. Potrafi łączyć klasyczne zasady scenariusza, realizując eksperymentalny projekt.	P7S_WG-K_W10
U_01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do grafiki trójwymiarowej na różnych nośnikach i w różnych mediach.	P7S_UW-K_U01
U_02	Świadomie posługuje się narzędziami z obszaru warsztatu grafiki trójwymiarowej niezbędnymi do wizualizacji projektów, tworzenia gier komputerowych czy serwisów WWW	P7S_UW-K_U02
U_03	Działa twórczo w sposób autentyczny wyróżniając się własną stylistyką. Potrafi przygotować scenariusze w różnej konwencji.	P7S_UW-K_U04
U_04	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnym i oryginalnym realizacjach związanych z grafiką trójwymiarową.	P7S_UW-K_U07
K_01	Jest świadomy stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego. Jest to nieodzowny element.	P7S_KR-K_K02
K_02	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych projektów związanych z filmem animowanym, organizowaniem pokazów i festiwalu filmu animowanego.	P7S_KO-K_K06

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr I

P1	<p>OGRANICZNIKI ANIMACJI I KONFIGURACJA PARAMETRÓW CZASOWYCH ANIMACJI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ograniczenie animacji do ścieżki ruchu • Ograniczenie animacji do zwrotu w kierunku obiektu docelowego • Cykle animacji • Długość animacji • Definiowanie aktywnych segmentów animacji • Skalowanie czasu • Tempo animacji 	8h
P2	<p>ARMATURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aramture Bones • Vertex Groups • Envelopes • Weight Paint • Tryb Pose Mode 	8h
P3	<p>AKCJE I NLA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podstawy edycji • Okno trans form properitis • Stride 	6h
P4	<p>ZAKŁADKA PHYSICS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pola sił • Symulacja płynu • Kolidzje • Ciała Soft Body 	8h
Razem		30h

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr II

P5	<p>DRIVERY ANIMACJI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sterowniki matematyczne • Kości a sterowniki <p>PRACA NAD PROJEKTEM</p>	8h
P6	<p>TTWORZENIE NOWEGO PROJEKTU GRY</p> <ul style="list-style-type: none"> • planowanie, produkcja i postprodukcja • Kompleksowe tworzenie pierwszego poziomu 	8h
P7	<p>OBIEKTY GRY I RUCH</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animowanie modeli trójwymiarowych • Drzewa zachowań <p>TTWORZENIE MATERIAŁÓW I TEKSTUR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Profile IES świateł • Edytor materiałów 	8h
P8	<p>ZASADY PROJEKTOWANIA SYSTEMU CZĄSTECZKOWEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> • składniki systemu cząsteczkowego 	6h
Razem		30h

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				x			Rozmowa
W_02				x			Rozmowa
W_03				x			Rozmowa
W_04				x			Rozmowa
U_01				x			Przegląd Prezentacja Obserwacja aktywności
U_02				x			Przegląd Prezentacja Obserwacja aktywności
U_03				x			Przegląd Prezentacja Obserwacja aktywności
U_04				x			Przegląd Prezentacja Obserwacja aktywności
K_01				x			Przegląd prac.
K_02				x			Przegląd prac.

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	/
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	/
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	60-30/30
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2/2
<i>Udział w konsultacjach</i>	4/4
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	64-32/32
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	38/38
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	3/3
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2/2
Suma godzin pracy własnej studenta	86-43/43
Sumaryczne obciążenie studenta	150-75/75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	6- 3/3 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	150-75/75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	6- 3/3 pkt. ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	/
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	/

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Edytorstwo
7. Kod zajęć	PGz K06
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr I, II
12. Liczba punktów ECTS	5 pkt. ECTS - 3 pkt. ECTS sem. I / 2 pkt. ECTS sem. II

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
-	-	-	60 30/30	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Nabycie umiejętności oraz wiedzy dotyczących całościowego przygotowania do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji.
C2	Umiejętność projektowania gazet i czasopism oraz autorskiej wypowiedzi w formie książki.
C3	Umiejętność całościowego opracowania katalogu, broszury, identyfikacji firmy lub innej formy grafiki użytkowej od strony projektowej, graficznej, i przygotowanie do druku w offsetowych zakładach poligraficznych, ew. do drukarni cyfrowych, a także umiejętność opracowania i prezentacji wyników badań.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Swobodne posługiwanie się programem Adobe InDesign. Projektowania, liternictwo i typografia. Edytory wektorowe. Edytory rastrowe. Znajomość historii książki, orientacja we współczesnych trendach projektowania grafiki wydawniczej.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym, zwłaszcza w opracowywaniu wydawnictw książkowych, czasopism i innych form grafiki wydawniczej.	P7S_WG-K_W01
W_02	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i posiada wiedzę, które z nich nadają się do realizacji katalogu indywidualnej wystawy własnych prac, opracowania składu tekstu, budowy i typografii książki, projektowania materiałów do publikacji.	P7S_WG-K_W07
W_03	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.	P7S_WG-K_W10-K_W11

U_01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji na różnych nośnikach.	P7S_UW-K_U01
U_02	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką przy opracowywaniu szaty graficznej gazet, czasopism czy książki autorskiej. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego.	P7S_UW-K_U03 K_U04
U_03	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.	P7S_UW-K_U07
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.	P7S_KR-K_K02
K_02	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, artystycznych.	P7S_KO_K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	-	
Razem		0
Ćwiczenia		
C1	-	
Razem		0
Projekt		
semestr I		
P1	PROJEKT CZASOPISMA •Przegląd i analiza aktualnie wydawanych tytułów. Program Adobe InDesign.	15
P2	PROJEKT KATALOGU WYSTAWY •plan wydawnictwa, makieta wstępna, format, objętość, •okładka, •kompozycja strony, •redakcja noty biograficznej, skład tekstu, schemat opisu prac, •przygotowanie reprodukcji (skanowanie i fotografia). Projekt realizowany w programach: Adobe InDesign i Photoshop.	15
semestr II		
P3	KSIĄŻKA ARTYSTYCZNA •wprowadzenie do zagadnienia, przegląd aktualnych dokonań. •projekty wstępne – szkice manualne i makiety. •strony przedtytułowe, tytułowe, frontispis, kolofon, •projektowanie stronicy (proporcje, format, kolumny, justowanie, marginesy, paginacja). •dobór kroju i wielkość liter Ćwiczenie w programie Adobe InDesign.	15
P4	PROJEKT TYPOGRAFICZNY •całościowy projekt książki o objętości kilkudziesięciu stron. •projekt wstępny •dobór kroju i wielkość liter •kompozycja strony, Ćwiczenie realizowane w programach: Adobe InDesign i Photoshop.	15
Razem		60

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01			X	X			Rozmowa indywidualna
W_02			X	X			Rozmowa indywidualna
W_03			X	X			Rozmowa indywidualna

U_01			X	X		Przeгляд prac. Obserwacja aktywności
U_02			X	X		Przeгляд prac. Obserwacja aktywności
U_03			X	X		Przeгляд prac. Obserwacja aktywności
K_01			X	X		Rozmowa. Przeгляд prac.
K_02			X	X		Rozmowa. Przeгляд prac.

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	0
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	0
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	60- 30/30
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2/2
<i>Udział w konsultacjach</i>	4/4
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	64- 32/32
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	39/16
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2/2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2/2
Suma godzin pracy własnej studenta	63- 43/20
Sumaryczne obciążenie studenta	127- 75/52
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	5- 3/2 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	127- 75/52
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	5-3/2 pkt. ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Komunikacja wizualna
7. Kod zajęć	PG2 K05
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr I, II
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	5 pkt. ECTS 3 pkt. ECTS sem. I / 2 pkt. ECTS sem. II

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
-	-	-	60 30/30	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Przygotowanie studenta do funkcji świadomego, odpowiedzialnego i kreatywnego, wykonującego zlecane prace na wysokim poziomie estetycznym i funkcjonalnym, grafika projektanta.
C2	Student dowiaduje się, jak zaprojektować: infografiki, różne formy reklamowe, piktogramy, plakaty, logotypy, akcydensy.
C3	Student nabywa teoretyczną wiedzę i praktyczne umiejętności potrzebne w przyszłej pracy zawodowej czy to jako pracownik zespołu w firmie czy jako indywidualny grafik projektant.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Wiedza z zakresu historii sztuki oraz historii współczesnego projektowania graficznego; praktyczne opanowanie umiejętności posługiwania się rastrowymi, a przede wszystkim wektorowymi (Adobe Illustrator, Corel Draw) edytorami obrazu; umiejętność ręcznego sporządzania niektórych projektów graficznych, podstawowa wiedza na temat technik druku i publikacji w mediach elektronicznych.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna ogół problemów związanych z zagadnieniami projektowymi oraz wykazuje się znajomością współczesnych dokonań z obszaru komunikacji wizualnej, reklamy, plakatu.	P7S_WG-K_W01
W_02	Posiada wiedzę o zastosowaniu dzieła fotograficznego bądź reprodukcji dzieła malarskiego czy warsztatowo-graficznego w projekcie graficznym. Zdaje sobie sprawę z różnic między użyciem dzieła oryginalnego, stworzonego w celu zastosowania w konkretnym projekcie, a zastosowaniem już uprzednio istniejącego i funkcjonującego dzieła.	P7S_WG-K_W08
W_03	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie znaków graficznych.	P7S_WG-K_W10

U_01	Potrafi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, piktogram, plakat, logotyp, akcydens firmowy.	P7S_UW-K_U02
U_02	Umie przekazać swoje koncepcje projektowe dzięki znajomości obsługi programów komputerowych, Corel Draw / Adobe Illustrator, czy programy pomocnicze Adobe Photoshop, Adobe Acrobat.	P7S_UW-K_U05
U_03	Potrafi znaleźć dla każdego projektu odpowiednią formę, świadomie i celowo zastosować bądź złamać przyjętą konwencję i stylizację uwzględniając przy tym specyfikę tematu, jak i oczekiwania zleceniodawcy.	P7S_UW-K_U14
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.	P7S_KR-K_K02
K_02	Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, oraz rozwijania idei.	P7S_KK-K_K05-K_K05

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	-	
Razem		0
Ćwiczenia		
C1	-	
Razem		0
Projekt		
semestr I		
P1	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr I. WPROWADZENIE • Prezentacja wprowadzająca w zagadnienia dotyczące identyfikacji wizualnej.	1 h
P2	PROJEKT PIKTOGRAMU • Zaprojektowaniu znaku graficznego pełniącego funkcję informacyjną w sposób jak najbardziej czytelny i estetyczny. • Należy zadbać o odpowiednie uproszczenie przedstawionego motywu i by zapewnić czytelność przekazu we wszystkich możliwych warunkach, w jakich znak może funkcjonować. • Narzędzia: projekt wstępny – narzędzia rysunkowe (ołówek, pisak, papier), projekt końcowy – Corel Draw / Adobe Illustrator. • Forma końcowa pracy: wydruk na formacie A4	14 h
P3	GRAFIKA INFORMACYJNA (temat ustalany na bieżąco). • Projekt grafiki, której zasadniczymi atrybutami powinny być czytelność przekazu i estetyka. • jasny i jednoznaczny przekaz informacyjny. • Narzędzia: projekt wstępny – narzędzia rysunkowe (ołówek, pisak, papier), projekt końcowy – Corel Draw / Adobe Illustrator, programy pomocnicze Adobe Photoshop, Adobe Acrobat. • Forma końcowa pracy: plansza w formacie A4 z infografiką (forma cyfrowa: Cdr / ai / pdf / tiff / eps, wydruk na formacie A4)	15 h.
semestr II		
P4	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr II. PROJEKT SYGNETÓW/LOGOTYPÓW • Zaprojektować znaki graficzne dwóch firm różnej wielkości, o różnym zasięgu, ukierunkowanych na potrzeby różnych klientów. • Uwzględnić należy zróżnicowane podejście do obu projektów: stopnia ich możliwej komplikacji, kolorystyki, czytelności, atrakcyjności, dosłowności. • Narzędzia: projekt wstępny – narzędzia rysunkowe (ołówek, pisak, papier), projekt końcowy – Corel Draw / Adobe Illustrator. • Forma końcowa pracy: plansza A4 z piktogramem w formacie (forma cyfrowa: cdr, ai, pdf, jpg, tiff, wydruk na formacie A4, przy czym same znaki powinny mieć powierzchnię odpowiadającą kwadratowi o boku 10 cm).	15 h
P5	PROJEKT WIZYTÓWEK I PAPIERU FIRMOWEGO z zastosowaniem wcześniej zaprojektowanych sygnetów/logotypów. • Wykorzystanie uprzednio zaprojektowanych znaków graficznych na najbardziej popularnych akcydensach. • Kryteria sprawdzające poprawne zaprojektowanie znaków. • Należy uwzględnić specyfikę obu instytucji w celu zróżnicowania formy i charakteru akcydensów	15 h.
Razem		60 h

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu	Forma weryfikacji
---------------	-------------------

uczenia się	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				X			Rozmowa indywidualna
W_02				X			Rozmowa indywidualna
W_03				X			Rozmowa indywidualna
U_01				X			Obserwacja aktywności Przegląd prac
U_02				X			Obserwacja aktywności, rozmowa, Przegląd prac
U_03				X			Obserwacja aktywności Rozmowa Przegląd prac
K_01				X			Przegląd prac
K_02				X			Przegląd prac

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	0
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	0
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	60- 30/30
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2/2
<i>Udział w konsultacjach</i>	4/4
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	64- 32/32
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	39/14
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2/2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2/2
Suma godzin pracy własnej studenta	61-43/18
Sumaryczne obciążenie studenta	125- 75/50
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	5- 3/2 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	125- 75/50
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	5- 3/2 pkt. ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Grafika warsztatowa
7. Kod zajęć	PG2 K04
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr I,II
11. Język wykładowy	Polski
12. Liczba punktów ECTS	Semestr I-2 pkt. ECTS/semestr II-2 pkt. ECTS

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
			Sem. I - 30 h Sem. II - 30 h			

3. Cele zajęć

C1	Nabyć wiedzy z zakresu warsztatu graficznego jako sposobu na znalezienie formy graficznej wypowiedzi do podejmowanego zagadnienia artystycznego.
C1	Sprawne posługiwanie się technikami graficznymi, które winno świadczyć o świadomym wykorzystaniu narzędzi z warsztatu graficznego do realizacji własnych koncepcji
C2	Umiejętności doboru i świadomego wykorzystania technicznych możliwości z zakresu grafiki warsztatowej oraz łączenia ich z pokrewnymi dziedzinami twórczości plastycznej.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Posiada wiedzę o klasycznych technikach graficznych i zna zasady wykonania odbitki graficznej wklęsłodrukowej i druku wypukłego. Przygotowanie ogólnoplastyczne z zakresu rysunku i malarstwa.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna najważniejsze techniki grafiki warsztatowej. Potrafi wymienić cechy charakterystyczne przypisane dla każdego rodzaju druku.	P7S_WG K_W01
W_02	Zdaje sobie sprawę z oddziaływania dawnej sztuki, w tym grafiki warsztatowej, na dzieła współczesne. Dla potrzeb kształcenia własnego poglądu i postawy artystycznej potrafi wskazać czołowych reprezentantów grafiki artystycznej i wymienić ich prace.	P7S_WK P7S_WG K_W04
U_01	Potrafi z zachowaniem indywidualnego charakteru wykonać prace graficzne w technice suchej igły, akwaforty, akwatinty i linorytu.	P7S_UW K_U02

U_02	Dysponuje wiedzą o ośrodkach formalnych i warsztatowych z zakresu grafiki warsztatowej(druk wklęsły, wypukły, płaski) i efektywnie wykorzystuje w praktyce wszystkie przyswojone rozwiązania techniczne pozwalające na świadomą kreację artystyczną.	P7S_UW K_U05
U_03	Realizuje działania twórcze w pracach graficznych jako indywidualnej formy wypowiedzi artystycznej umożliwiającą uzyskanie odbitki graficznej będącej wynikiem zamysłu twórczego, wrażliwości artystycznej, wiedzy warsztatowej.	P7S_UW K_U07
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności i jest zdolny do samodzielnych działań twórczych, wykorzystując zdobytą wiedzę z zakresu grafiki warsztatowej, rozwija ją w kreatywnym działaniu w celu uzyskania oryginalnego dzieła graficznego.	P7S_KR K_K02
K_02	W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować prace graficzne, zna zasady przygotowania odbitek do ekspozycji. Jest świadomy umiejętności organizowania pracy własnej i łączenia w kreatywny sposób zdobyte doświadczenia i wiedzę z innych obszarów nauki, sztuki.	P7S_KK K_K04

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	-	
Razem		0
Ćwiczenia		
C1	-	
Razem		0
Projekt		
semestr I		
P1	LINORYT CZARNO BIAŁY LINEARNY I PŁASZCZYZNOWY realizacja projektu w technice linorytu w oparciu o wcześniejsze szczegółowo omówione i zatwierdzone szkice. temat i format matrycy dowolny. praca wykonywana, wycinana przy pomocy różnego rodzaju linii o różnej długości, grubości, kierunku i natężeniu i płaszczyzny.	15
P2	LINORYT KOLOROWY A. zadanie polegające na wykonaniu kolorowej grafiki składającej się z co najmniej 2 matryc, na podstawie zaproponowanego kolorowego projektu. B. realizacja zadania wykorzystująca jedną matrycę do wykonania kolorowej odbitki linorytowej na zasadzie matrycy traconej.	15
semestr II		
P3	GRAFIKA WKŁĘŚLÓDRUKOWA realizacja projektu w technikach suchych (sucha igła, mezzotinta, korund) na matrycy aluminiowej. wykorzystanie fotografii jako cytatu w realizacji wklęsłodrukowej	15
P4	GRAFIKA WKŁĘŚLÓDRUKOWA TRAWIONA realizacja projektu w technice trawionej (akwaforta, akwatinta, odprysk, miękki werniks) w oparciu o wcześniejsze szczegółowo omówione i zatwierdzone szkice.	15
Razem		60

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				X			rozmowa indywidualna
W_02				X			rozmowa indywidualna
U_01				X			rozmowa indywidualna
U_02				X			rozmowa indywidualna
U_03				X			rozmowa indywidualna
K_01				X			przeгляд prac
K_02				X			przeгляд prac

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	0
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	0
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	60- 30/30
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2/2
<i>Udział w konsultacjach</i>	4/4
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	64- 32/32
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	16/16
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2/2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2/2
Suma godzin pracy własnej studenta	40-20/20
Sumaryczne obciążenie studenta	104-52/52
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	4- 2/2 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	104- 52/52
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	4-2/2 pkt. ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Aplikacje internetowe
7. Kod zajęć	PG2 K03
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr I, II, III
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	9 pkt. ECTS 3 pkt. ECTS sem. I / 2 pkt. ECTS sem. II/ 4 pkt. ECTS sem III

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
			105 30/30/45			

3. Cele zajęć

C1	Celem przedmiotu aplikacje internetowe jest nabycie umiejętności tworzenia stron WWW, działań w obszarze internetu i znajomość zagadnień technologii sieciowych.
C2	Świadome i swobodne posługiwanie się warsztatem komputerowym.
C3	Umiejętność działań w dziedzinie wizualizacji projektów graficznych i multimedialnych w Internecie.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Bardzo dobra znajomość obsługi komputera, wiadomości z zakresu, rodzaju i kompresji grafiki wektorowej i rastrowej, znajomość zagadnień związanych z zasadami i technologią przesyłania strumienia audio i video przez sieć

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia stron WWW.	P7S_WG-K_W07
W_02	Zna możliwości zastosowania technologii internetowych. Posiada wiedzę dotyczącą języka html, tworzenia szablonów, aplikacji internetowych, umieszczania stron www na serwerze istotnych elementów z zakresu działań w obszarze Internetu.	P7S_WG-K_W09
W_03	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie tworzenia szablonów, pozycjonowania stron formatowania obiektów, tekstu.	P7S_WG-K_W11
U_01	Potrafi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, klasyczny warsztat projektowy a także posiada umiejętności korzystania z narzędzi jak Code Navigator wyświetlanie filmów wideo przy użyciu technologii Flash, czy znajomości programów Fireworks i Photoshop, Adobe Bridge.	P7S_UW-K_U05

U_02	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do publikacji na stronach WWW i rozbudowywania stron WWW za pomocą odsyłaczy.	P7S_UW-K_U06
U_03	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych do wizualizacji projektów graficznych i multimedialnych w Internecie	P7S_UW-K_U07
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.	P7S_KR-K_K02
K_02	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, organizacyjnych i artystycznych. Śledzi zmiany w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.	P7S_KO-K_K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr I

P1	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie własnego kodu HTML. • Stosowanie formatowania wierszowego. • Najczęściej używane znaczniki kodu HTML 5. 	8h
P2	<ul style="list-style-type: none"> • Formatowanie za pomocą HTML a CSS. • Domyślne ustawienia HTML. • Formatowanie tekstu. • Formatowanie obiektów. • klasy oraz ID. 	8h
P3	<p>TWORZENIE SZABLONÓW</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie szablonów na podstawie gotowych układów strony. • Tworzenie regionów edytowalnych. • Tworzenie stron potomnych. • Aktualizacja szablonu. 	7h
P4	<p>PROGRAMOWANIE W ŚRODOWISKU ACTIONSCRIPT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zmienne, typy danych, wyrażenia, instrukcje, bloki. • Sterowanie przepływem, konstrukcja rozgałęzień i pętli. • Obiekty. • Funkcje. 	7h
Razem		30h

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr II

P5	<p>APLIKACJE INTERNETOWE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interfejs, planowanie architektury projektu. • Komunikacja silnik – interfejs. • Standardowe klony. • Główne założenia i realizacja kodów programów ładujących. • Techniki rozwiązywania problemów. 	8 h
P6	<p>PROJEKT I</p> <p>OPRACOWANIE STRONY INTERNETOWEJ PREZTUJUĄCEJ WŁASNE PRACE ARTYSTYCZNE.</p>	8h
P7	<p>ZAGADNIENIA POZYCJONOWANIA STRON. OPTIMALIZACJA TWORZONYCH STRON POD KONTEM WYSZUKIWAREK.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Typy wyszukiwarek. • Szperacze WWW. • Wybór słów kluczowych i docelowego natężenie ruchu w sieci. • Znacznik <META>. • Listingi. 	8h
P8	<p>ELEMENTY GRAFICZNE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dostosowanie położenia obrazu za pomocą klas CSS . • Praca z panelem Insert (Wstaw). • Program Adobe Bridge. • Wstawianie plików o niezgodnych formatach. • Inteligentne obiekty programu Photoshop. • Kopiowanie i wklejanie grafiki z programu Fireworks i Photoshop. 	6h
Razem		30 h

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr III

P9	<p>HTML 5 CANVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wprowadzenie do operacji na ścieżkach i tekstach • Wprowadzenie • Rysowanie linii • Rysowanie łuku • Rysowanie krzywej kwadratowej • Rysowanie krzywej Béziera • Rysowanie zygzaków • Rysowanie spirali • Praca z tekstem • Rysowanie trójwymiarowego tekstu z cieniem 	12 h
----	--	------

P10	<p>HTML 5 CANVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rysowanie prostokąta • Rysowanie okręgu • Tworzenie własnych kształtów i stosowanie stylów wypełnienia • Zabawa z krzywymi Béziere — rysowanie chmurki • Rysowanie przezroczystych kształtów • Korzystanie ze stosu stanu kontekstu w celu zapisywania i odtwarzania stylów • Stosowanie operacji złożonych • Wykorzystanie pętli do tworzenia wzorców — rysowanie koła zębatego • Stosowanie wartości losowych we właściwościach kształtów — rysowanie łąki kwiatów • Tworzenie funkcji rysujących niestandardowe kształty — talie kart • Połączenie wszystkich wiadomości — projekt 	12 h
P11	<p>NAWIGACJA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Łąca do stron należących do tego samego serwisu. • Tworzenie łączy w postaci elementu graficznego. • Tworzenie łączy do stron zewnętrznych. • Tworzenie łączy e-mail. • Łąca w obrębie strony. • Tworzenie paska menu Spry. • Umieszczanie menu Spry jako elementu biblioteki. 	8 h
P12	<p>OMÓWIENIE TECHNOLOGII DYNAMICZNYCH STRON WWW</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie stron WWW za pomocą ASP, ColdFusion oraz PHP. • Tworzenie zestawów stron macierzystych i szczegółowych. • Tworzenie strony szczegółowej. 	6 h
P13	<p>PROJEKT II</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opracowanie strony internetowej prezentującej własne prace artystyczne z dołączeniem elementów animacji i filmów wideo 	7 h
Razem		45 h

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				x			Rozmowa
W_02				x			Rozmowa
W_03				x			Rozmowa
U_01				x			Rozmowa Przegląd prac,
U_02				x			Rozmowa Przegląd prac,
U_03				x			Rozmowa Przegląd prac,
K_01				x			Przegląd prac,
K_02				x			Przegląd prac,

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	/
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	/
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	105-30/30/45
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2/2/2
<i>Udział w konsultacjach</i>	4/4/4
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	111-32/32/47
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	39/14/49
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2/2/2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2/2/2
Suma godzin pracy własnej studenta	114-43/18/53
Sumaryczne obciążenie studenta	225-75/50/100
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	9- 3/2/4 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	225-75/50/100
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	9- 3/2/4 pkt. ECTS

	<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	/	
	<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	/	

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Ilustracja, grafika narracyjna
7. Kod zajęć	PG2 K02
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr I,II
11. Język wykładowy	Polski
12. Liczba punktów ECTS	Semestr I-3 pkt. ECTS/semestr II-2 pkt. ECTS

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
			Sem. I - 30 h Sem. II - 30 h			

3. Cele zajęć

C1	Celem przedmiotu Ilustracja i grafika narracyjna są możliwości poznania różnych form wypowiedzi w dziedzinie ilustracji jak np. ilustracja do tekstu oraz umiejętność budowy syntetycznego, czytelnego przekazu wizualnego (komiks).
C1	Nabycie umiejętności oraz wiedzy niezbędnej do projektowania treści w formie szeroko pojętej ilustracji. Zinterpretowanie odbiorcy treści poprzez obraz.
C2	Umiejętność całościowego opracowania książki ze szczególnym uwzględnieniem wizualizacji treści w formie ilustracji. Swobodne posługiwanie się warsztatem plastycznym w budowaniu narracyjnego komunikatu wizualnego lub tekstowo-wizualnego.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Posługiwanie się programami graficznymi. Znajomość zasad projektowania, liternictwa i typografia. Znajomość historii książki, ilustracji i orientacja we współczesnych trendach w projektowaniu graficznym.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna ogół problemów związanych z zagadnieniami projektowymi oraz wykazuje się znajomością współczesnych dokonań z obszaru grafiki projektowej, ilustracji, komiksu.	P7S_WG K_W01
W_02	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do realizacji komunikatu w formie ilustracji do określonego dzieła literackiego.	P7S_WG K_W07 K_W10
U_01	Świadomie posługuje się narzędziami z obszaru warsztatu projektowego i artystycznego przy realizacji zadań z przedmiotu ilustracja i realizuje zadanie bazując na własnych oryginalnych pomysłach do wskazanego utworu, dzieła literackiego.	P7S_UW K_U02

U_02	Posiada umiejętności wykorzystania różnych technicznych możliwości (fotografia) i rozwiązań artystycznych z pokrewnych specjalności oraz wyobraźni, intuicji w celu realizacji mocnego przekazu wizualnego.	P7S_UW K_U07
K_01	Posiada niezbędną wiedzę, warsztatowe możliwości do podjęcia zadań z zakresu ilustracja i grafika narracyjna. Potrafi pozyskiwać informacje z wielu źródeł i potrafi je wykorzystać w artystycznym przekazie.	P7S_UU K_K01
K_02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.	P7S_UU K_K02

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	-	
Razem		0
Ćwiczenia		
C1	-	
Razem		0
Projekt		
semestr I		
P1	KOMIKS opracowanie fabuły i części graficznej. Sekwencyjność. graficzny układ kadrów na planszy.	20
P2	POP UP opracowania ilustracji w formie pop up do wyznaczonego tematu. ilustracja, komputer jako dopełnienie i wzbogacanie języka wypowiedzi artystycznej. Zadanie realizowane w semestrze pierwszym i semestrze drugim	10
semestr II		
P3	Kontynuacja pracy z semestru I	10
P4	ILUSTRACJE DO WYBRANEGO TEMATU USTALANEGO NA BIEŻĄCO. Ilustracja jako jeden z elementów tworzących harmonijną całość plastyczną dzieła.	20
Razem		60

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				X			rozmowa indywidualna
W_02				X			rozmowa indywidualna
U_01				X			rozmowa indywidualna
U_02				X			rozmowa indywidualna
K_01				X			przeгляд prac
K_02				X			przeгляд prac

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Udział w wykładach	0
Udział w ćwiczeniach	0

<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	60- 30/30
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2/2
<i>Udział w konsultacjach</i>	4/4
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	64- 32/32
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	39/16
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2/2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2/2
Suma godzin pracy własnej studenta	63- 43/20
Sumaryczne obciążenie studenta	127- 75/52
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	5- 3/2 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	127- 75/52
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	5-3/2 pkt. ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Liternictwo i typografia
7. Kod zajęć	PG2 K01
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia podstawowego (zkp)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr I, II
11. Język wykładowy	polski, angielski
12. Liczba punktów ECTS	5 pkt. ECTS 3 pkt. ECTS sem. I / 2 pkt. ECTS sem. II

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
-	-	-	60 30/30	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Celem przedmiotu jest przyswojenie wiedzy teoretycznej oraz nabycie umiejętności praktycznej związanej z liternictwem oraz typografią. Poznanie zasad projektowania i budowy znaków literniczych oraz organizacji materiału tekstowego na potrzeby tworzenia projektów z obszaru grafiki użytkowej.
C2	Nabycie zdolności polegających na zgodnym z regułami, ale i swobodnym kształtowaniu wypowiedzi plastycznej z wykorzystaniem litery.
C3	Umiejętność zrozumienia i łączenia potrzeb funkcjonalnych i estetycznych a także poszukiwanie atrakcyjnej formy z celowością przekazu w projektowaniu typograficznym.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Posługiwanie się programem Adobe In Design. Znajomość zasad projektowania, liternictwa i typografii. Orientacja we współczesnych trendach w projektowaniu grafiki wydawniczej.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym. Zna techniki i technologie stosowane w projektowaniu liternictwa i typografii.	P7S_WG-K_W01

W_02	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do realizacji wytyczonych zadań w projektowaniu. Zna edytory obrazu, układy typograficzne oraz zna zasady projektowania graficznego z uwzględnieniem problematyki komunikacji medialnej.	P7S_WG-K_W07
W_03	Posiada wiedzę związaną z krojami pisma. kompozycję w obszarze szerokiego pojęcia druku wydawniczego, kalendarz, książka, plakat. Zna budowę znaku jednoelementowego, jak i znaków wieloelementowych w budowie litery; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.	P7S_WG-K_W10
U_01	Posiada umiejętności tworzenia układu literniczego przy wykorzystaniu komputerowego medium jak przy użyciu klasycznych narzędzi warsztatowych.	P7S_UW-K_U03
U_02	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego.	P7S_UW-K_U06
U_03	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych realizacjach projektowych wykorzystując elementy liternicze i typografię do budowy systemów informacji.	P7S_UW-K_U07-K_W11
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.	P7S_KR- P7S_UU-K_K02
K_02	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych i artystycznych.	P7S_KK-K_K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	-	
Razem		0
Ćwiczenia		
C1		
Razem		0
Projekt		
semestr I		
P1	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr I. •techniki powielania i druku.	1 h
P2	LITERA JAKO OBRAZ, ABSTRAKCYJNA FORMA BUDOWANA Z RYTMÓW, FAKTUR. •materiały (tusz, czarna farba, pędzle szerokie, masa plastyczna) •format 70 x 100 cm. •graficzne faktury zestawione z plamą lawowaną. •paleta szarości, czerń.	14 h
P3	PROJEKT PLAKATU TYPOGRAFICZNEGO •plakat: reklamowy, kulturalny, społeczny. •kompozycja strony, collage, rysunek, fotografia. •format 70x100 cm, wydruk. Ze względu na specyfikę prowadzonych zajęć tematy mogą ulec zmianie i mogą być dostosowane do sytuacji i indywidualnych potrzeb	15 h.
semestr II		
P4	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr II. TYPOGRAFICZNY PROJEKT IDENTYFIKACJI WIZUALNEJ WYBRANEGO WYDARZENIA ARTYSTYCZNEGO. •plakat •zaproszenie	15 h
P5	POPRAZ KSZTAŁT ZNAKU LITERNICZEGO WYRAZIĆ IDEĘ TEKSTU, KOMENTARZ CZY METAFORĘ. PROJEKT ROZKŁADÓWKI •połączenie fotografii i tekstu. •format 100x70 cm. PROJEKT OKŁADKI PŁYTY •dobór kroju i wielkość liter •połączenie rysunku, malarstwa, grafiki i typografii. Ćwiczenie realizowane w programach: Adobe InDesign i Photoshop. Ze względu na specyfikę prowadzonych zajęć tematy mogą ulec zmianie.	15 h

Razem						60 h	
7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów							
Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				X			Rozmowa
W_02				X			Rozmowa
W_03				X			Rozmowa
U_01				X			Przegląd prac
U_02				X			Przegląd prac
U_03				X			Przegląd prac
K_01				X			Przegląd prac
K_02				X			Przegląd prac
8. Obciążenie pracą studenta							
Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności					
<i>Udział w wykładach</i>		0					
<i>Udział w ćwiczeniach</i>		0					
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>		60- 30/30					
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>		0					
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>		2/2					
<i>Udział w konsultacjach</i>		4/4					
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia		64- 32/32					
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>		0					
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>		39/16					
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>		2/2					
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>		2/2					
Suma godzin pracy własnej studenta		63- 43/20					
Sumaryczne obciążenie studenta		127- 75/52					
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>		5- 3/2 pkt. ECTS					
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>		127- 75/52					
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>		5-3/2 pkt. ECTS					
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>		0					
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>		0					

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Egzamin i obrona pracy dyplomowej
7. Kod zajęć	PG2 I04
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego(zkk) bez przydzielonych godzin kontaktowych
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	8 pkt. ECTS

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne

3. Cele zajęć

C1	Weryfikacja osiągniętych efektów uczenia się (wiedzy, umiejętności, kompetencji) w toku studiów.
C1	Wykazanie się umiejętnością wykorzystania posiadanej i istniejącej wiedzy.
C2	Umiejętność zaprezentowania koncepcji projektowych w zrealizowanej pracy dyplomowej, aktywne uczestnictwo w dyskusji i obrona poglądów.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Pozytywne ukończenie wszystkich wymaganych modułów na kierunku Projektowanie graficzne studia II stopnia oraz zaliczenie wszystkich obowiązkowych przedmiotów i praktyk przewidzianych planem studiów.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych z wybraną specjalnością.	K_W02
W_02	Posiada zdolność świadomego wykorzystywania zdobytej wiedzy dla rozwoju własnej osobowości artystycznej.	K_W04
U_01	Jest odpowiednio przygotowany do publicznej prezentacji własnych dokonań badawczych i twórczych, posiadając w tym zakresie kompetencje zarówno merytoryczne, jak i techniczne.	K_U20
U_02	Kształtuje osobowość artystyczną realizując prace w zakresie sztuk projektowych w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.	K_U04
K_01	Jest świadomy stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.	K_K02
K_02	Potrafi prezentować własne poglądy, opinie oraz potrafi je uzasadnić i poprzeć argumentami.	K_K03
K_03	Jest na bieżąco ze zmianami w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.	K_K09

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt sem. VI		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
P1	Egzamin dyplomowy i obrona pracy dyplomowej odbywa się przed komisją dyplomową. Praca dyplomowa składa się z dwóch komponentów: realizacji pracy praktycznej i teoretycznej (część opisowa)	/
Razem		/

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01	X						
W_02	X						
U_01	X						
U_02	X						
K_01	X						
K_02	X						
K_03	X						

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	/
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	/
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	/
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	/
<i>Udział w konsultacjach</i>	/
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	/
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	/
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	200 h
Suma godzin pracy własnej studenta	200 h
Sumaryczne obciążenie studenta	200 h
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	8 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	/
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	8 pkt. ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Seminarium
7. Kod zajęć	PG2 I02
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia podstawowego (zkp)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	semestr III, IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	4 pkt. ECTS 2 /2

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
-	30/30	-	-	0	-	-

3. Cele zajęć

C1	Uściślenie zainteresowań studentów w odniesieniu do ich przyszłej pracy magisterskiej.
C2	Wypracowanie koncepcji danej pracy – tematu i struktury.
C3	Nabywanie przez studentów umiejętności łączenia zdobytej w toku studiów wiedzy, dokonywanie analizy zebranego materiału. Pozyskiwanie informacji z literatury, baz danych oraz innych właściwie dobranych źródeł także w języku angielskim, dokonanie ich interpretacji.
C4	Pisanie pracy i jej publiczna prezentacja.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Ugruntowana na poziomie studiów I stopnia, orientacja w stylistycznych podziałach historii sztuki, zagadnieniach teoretycznych sztuki nowożytnej, nowoczesnej i współczesnej; szczególnie w zakresie projektowania graficznego.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Posiada wiedzę o dotychczasowych dokonaniach i aktualnych trendach w sztukach wizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem obszaru projektowania graficznego.	P7S_WG KW04
W_02	Potrafi pozyskiwać informacje z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie. Umie sformułować zadanie badawcze i cel pracy, wskazać problemy i pytania badawcze.	P7S_WG K_W06
U_01	Posiada umiejętność przygotowania wystąpień, podczas których potrafi w postaci swobodnej wypowiedzi ustnej lub prezentacji z wykorzystaniem technik multimedialnych, przedstawić treści naukowe i artystyczne, wyniki swoich badań.	P7S_UW K_U09
U_02	Umie logicznie skonstruować tekst pracy dyplomowej z zakresu grafiki projektowej a także opis magisterskiej pracy projektowej.	P7S_UW K_U10

K_01	Umie sformułować zadanie badawcze i cel pracy, wskazać problemy i pytania badawcze.	P7S_KR K_K02
K_02	Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki, jest przygotowany do merytorycznej dyskusji dotyczącej swoich dokonań artystycznych, potrafi je oceniać i poddaje się ocenie.	P7S_KR K_K04

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Ćwiczenia

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
C1	Zapoznanie z formalnymi zasadami pisania naukowych prac pisemnych.	10
C2	Uściślenie zainteresowań studentów w odniesieniu do ich przyszłej pracy magisterskiej.	10
C3	Wypracowanie koncepcji danej pracy – tematu i struktury.	10
C4	Przygotowanie konspektu, bibliografii, spisów, przypisów itp.	10
C5	Konsultacje i analiza dotycząca poszczególnych etapów pracy pisemnej.	10
C6	Publiczna prezentacja napisanej pracy.	10
Razem		60

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01							Obserwacja aktywności Praca pisemna
W_02							Obserwacja aktywności Praca pisemna
W_03							Obserwacja aktywności Praca pisemna
U_01							Obserwacja aktywności Praca pisemna
U_02							Obserwacja aktywności Praca pisemna
U_03							Obserwacja aktywności Praca pisemna
K_01							Obserwacja aktywności Praca pisemna
K_02							Obserwacja aktywności Praca pisemna

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	/
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	60
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	/
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2
<i>Udział w konsultacjach</i>	4
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	62
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	34
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	/

<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2
Suma godzin pracy własnej studenta	38
Sumaryczne obciążenie studenta	100
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	4 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	100
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	4 pkt. ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	/
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	/

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Praktyka zawodowa- komunikacja wizualna
7. Kod zajęć	PG2 KW 402
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr II, III, IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	16 pkt. ECTS 6 pkt. ECTS sem. II/ 5 pkt. ECTS sem. III/ 5 pkt. ECTS sem. IV

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
					480 h 180/150/150	

3. Cele zajęć

C1	Doskonalenie umiejętności pracy własnej.
C2	Ukierunkowanie procesu kształcenia na aspekty praktyczne w zakresie komunikacji wizualnej
C3	Nabywanie umiejętności wykonywania czynności wyodrębnionych w ramach zakładowego podziału pracy z wykorzystaniem już nabytego przygotowania teoretycznego i praktycznego w zakresie komunikacji wizualnej.
C4	Zapoznanie studentów z funkcjonującymi zasadami i warunkami działania instytucji (przedsiębiorstw), w których realizują praktykę zawodową.
C5	Przygotowanie studentów do wykonywania zawodu grafika projektanta w zakresie komunikacji wizualnej.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Posiada wiedzę i umiejętności z obszaru projektowania graficznego niezbędną do realizacji wyznaczonych zadań. Znajomość programów graficznych i umiejętność przełożenia zdobytej wiedzy na praktyczne realizacje. Zaznajomienie się z regulaminem praktyki.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Wie jak zgodnie z przyjętymi zasadami komunikować się z klientem i w jaki sposób realizować projekty zgodnie z jego oczekiwaniami.	P7S_WG-K_W12
W_02	Zna i potrafi wyjaśnić procedury, reguły oraz plan pracy, jakim podlega zawodowa praktyka projektowa w zakresie komunikacji wizualnej.	P7S_WG-K_W12
U_01	Posiada umiejętność wykorzystania dostępnych środków technicznych i artystycznych do realizacji zadań wyznaczonych przez prowadzącego praktyki zawodowe w zakresie komunikacji wizualnej.	P7S_UW-K_U02

U_02	Umie współpracować w większej grupie pracowniczej na różnych stanowiskach w procesie realizacyjnym. Jest zdolny zarówno do podejmowania samodzielnych decyzji, jak i do podporządkowywania się przełożonym.	P7S_UO-K_U08
K_01	W sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowania, szczególnie podczas pracy w nowym otoczeniu.	P7S_KK-K_K03
K_02	Posiada umiejętność samooceny swojej pracy, jak i poddawania się ocenie innym.	P7S_KO – K_K06
K_03	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych w zakresie komunikacji wizualnej.	P7S_KO-K_K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych II, III, IV	Liczba godzin
PZ1	Udział w praktyce zawodowej, przygotowanie dokumentacji praktyki.	480h
PZ2	Realizacja wyznaczonych zadań pod nadzorem pracodawcy.	
Razem		480h

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01							Obserwacja aktywności
W_02							Obserwacja aktywności
U_01						Dokumentacja praktyki	Obserwacja aktywności
U_02						Dokumentacja praktyki	Obserwacja aktywności
K_01							Obserwacja aktywności,
K_02							Obserwacja aktywności
K_03							aktywność i

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	/
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	/
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	/
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	480 h 180/150/150
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	/
<i>Udział w konsultacjach</i>	/
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	480 h 180/150/150
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	/
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	/
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	/
Suma godzin pracy własnej studenta	480 h 180/150/150
Sumaryczne obciążenie studenta	480 h 180/150/150
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	16 pkt. ECTS 6/5/5 pkt. ECTS

	<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	480 h 180/150/150	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	16 pkt. ECTS 6/5/5 pkt. ECTS	
	<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	/	
	<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	/	

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Praktyka zawodowa- edytorstwo
7. Kod zajęć	PG2 KW 401
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr II, III, IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	16 pkt. ECTS 6 pkt. ECTS sem. II/ 5 pkt. ECTS sem. III/ 5 pkt. ECTS sem. IV

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konserwatorium K	Praktyka PZ	Inne
					480 h 180/150/150	

3. Cele zajęć

C1	Doskonalenie umiejętności pracy własnej.
C2	Ukierunkowanie procesu kształcenia na aspekty praktyczne w zakresie prac edytorskich.
C3	Nabywanie umiejętności wykonywania czynności wyodrębnionych w ramach zakładowego podziału pracy z wykorzystaniem już nabytego przygotowania teoretycznego i praktycznego w zakresie prac edytorskich..
C4	Zapoznanie studentów z funkcjonującymi zasadami i warunkami działania instytucji (przedsiębiorstw), w których realizują praktykę zawodową.
C5	Przygotowanie studentów do wykonywania zawodu grafika projektanta w zakresie prac edytorskich.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Posiada wiedzę i umiejętności z obszaru projektowania graficznego niezbędną do realizacji wyznaczonych zadań. Znajomość programów graficznych i umiejętność przełożenia zdobytej wiedzy na praktyczne realizacje. Zaznajomienie się z regulaminem praktyki.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Wie jak zgodnie z przyjętymi zasadami komunikować się z klientem i w jaki sposób realizować projekty zgodnie z jego oczekiwaniami.	P7S_WG-K_W12
W_02	Zna i potrafi wyjaśnić procedury, reguły oraz plan pracy, jakim podlega zawodowa praktyka projektowa w zakresie edytorstwa.	P7S_WG-K_W12
U_01	Posiada umiejętność wykorzystania dostępnych środków technicznych i artystycznych do realizacji zadań wyznaczonych przez prowadzącego praktyki zawodowe w zakresie edytorstwa.	P7S_UW-K_U02

U_02	Umie współpracować w większej grupie pracowniczej na różnych stanowiskach w procesie realizacyjnym. Jest zdolny zarówno do podejmowania samodzielnych decyzji, jak i do podporządkowywania się przełożonym.	P7S_UO-K_U08
K_01	W sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowania, szczególnie podczas pracy w nowym otoczeniu.	P7S_KK-K_K03
K_02	Posiada umiejętność samooceny swojej pracy, jak i poddawania się ocenie innym.	P7S_KO – K_K06
K_03	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych w zakresie edytorstwa.	P7S_KO-K_K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych II, III, IV	Liczba godzin
PZ1	Udział w praktyce zawodowej, przygotowanie dokumentacji praktyki.	480h
PZ2	Realizacja wyznaczonych zadań pod nadzorem pracodawcy.	
Razem		480h

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01							Obserwacja aktywności
W_02							Obserwacja aktywności
U_01						Dokumentacja praktyki	Obserwacja aktywności
U_02						Dokumentacja praktyki	Obserwacja aktywności
K_01							Obserwacja aktywności,
K_02							Obserwacja aktywności
K_03							aktywność i

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	/
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	/
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	/
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	480 h 180/150/150
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	/
<i>Udział w konsultacjach</i>	/
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	480 h 180/150/150
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	/
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	/
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	/
Suma godzin pracy własnej studenta	480 h 180/150/150
Sumaryczne obciążenie studenta	480 h 180/150/150
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	16 pkt. ECTS 6/5/5 pkt. ECTS

	<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	480 h 180/150/150	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	16 pkt. ECTS 6/5/5 pkt. ECTS	
	<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	/	
	<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	/	

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Zajęcia ogólnouczelniane
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	II stopnia
6. Nazwa zajęć	Język obcy (język angielski)
7. Kod zajęć	PG2 004
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia ogólnego
9. Status zajęć	fakultatywny
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Rok I, semestr 1, 2
11. Język wykładowy	polski, angielski
12. Liczba punktów ECTS	5 (2+3)

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konwersatorium K	Praktyka PZ	Inne
-	60	-	-	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Rozwijanie sprawności językowych w zakresie rozumienia ze słuchu, rozumienia tekstu czytanego, tworzenia wypowiedzi ustnych i pisemnych.
C2	Wykształcenie kompetencji językowych umożliwiających efektywną komunikację w sytuacjach dnia codziennego jak posługiwanie się językiem angielskim w zakresie studiowanego kierunku.
C3	Podnoszenie kompetencji językowych i społecznych.
C4	Zastosowanie nowoczesnych technologii i internetu w celu rozwijania sprawności i kompetencji językowych.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Znajomość języka angielskiego na poziomie **B2** według Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna słownictwo i struktury gramatyczne na wymaganym poziomie	K_W02
W_02	Zna słownictwo zawodowe w zakresie studiowanego kierunku	K_W08
U_01	Rozumie teksty użytkowe i wypowiedzi ustne na różnym poziomie	K_U11
U_02	Potrafi konstruować wypowiedzi ustne i pisemne w sytuacjach życia codziennego i zawodowego	K_U09
U_03	Umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje umiejętności i kompetencje językowe korzystając z różnych źródeł	K_U07
K_01	Wykazuje potrzebę współdziałania i pracy w zespole, przyjmując w nim różne role	K_K08
K_02	Widzi potrzebę nauki języków obcych do komunikacji w społeczeństwie i zrozumienia innych kultur	K_K02

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Ćwiczenia

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
T01	Komunikacja: sposoby komunikacji werbalnej i pozawerbalnej;	2
T02	Podróże: na lotnisku – odprawa paszportowo-bagażowa, rozmowa na temat lotu, zgłaszanie zaginionego bagażu; podróż statkiem – rezerwacja, dojazd, kupowanie biletu;	4
T03	Pieniądze: sposoby zarabiania i wydawania pieniędzy, znaczenie pieniędzy we współczesnym świecie, społeczeństwo konsumpcyjne;	4
T04	Struktura i funkcjonowanie firmy;	2
T05	Rozwój zawodowy pracownika;	4
T06	Obowiązki służbowe;	4
T07	Spółeczeństwo wielokulturowe;	4
T08	Etyka na uczelni i w środowisku pracy;	4
T09	Kwalifikacje i cechy charakteru;	4
T10	Media;	4
T11	Zjawiska i trendy we współczesnym świecie;	4
T12	Słownictwo zawodowe;	20

Razem

60

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Forma weryfikacji

Symbol efektu uczenia się	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01			X				
W_02			X				
U_01		X	X				Platforma językowa
U_02		X	X				Platforma językowa
U_03		X	X				Platforma językowa
K_01							X - Aktywność na zajęciach - Wykonanie zadań praktycznych - Przygotowanie do zajęć - Obserwacja
K_02							X - Aktywność na zajęciach - Wykonanie zadań praktycznych - Przygotowanie do zajęć - Obserwacja

8. Obciążenie pracą studenta

	Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
	<i>Udział w wykładach</i>	
	<i>Udział w ćwiczeniach</i>	30/30
	<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	
	<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	
	<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	0/2
	<i>Udział w konsultacjach</i>	02.cze
	Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	30/30
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	15+15
	<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	
	<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	5+15
	Suma godzin pracy własnej studenta	20/30
	Sumaryczne obciążenie studenta	50/80
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	2+3
	<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	50/80
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	2+3
	<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	15/15

Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	5
--	---

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Zajęcia ogólnouczelniane
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	II stopnia
6. Nazwa zajęć	<i>Język obcy specjalistyczny (język angielski)</i>
7. Kod zajęć	PG2 005
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia ogólnego
9. Status zajęć	obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Rok II, semestr 3, 4
11. Język wykładowy	polski, angielski
12. Liczba punktów ECTS	5 (2+3)

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konwersatorium K	Praktyka PZ	Inne
-	60 30 (sem. III) 30 (sem. IV)	-	-	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Rozwijanie sprawności językowych w zakresie rozumienia ze słuchu, rozumienia tekstu czytanego, tworzenia wypowiedzi ustnych i pisemnych.
C2	Wykształcenie kompetencji językowych umożliwiających efektywną komunikację w zakresie studiowanego kierunku.
C3	Podnoszenie kompetencji językowych i społecznych.
C4	Zastosowanie nowoczesnych technologii i internetu w celu rozwijania sprawności i kompetencji językowych.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Znajomość języka angielskiego na poziomie **B2** według Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna słownictwo zawodowe w zakresie studiowanego kierunku	K_W02

U_01	Rozumie teksty użytkowe i wypowiedzi ustne w zakresie języka specjalistycznego	K_U11
U_02	Potrafi konstruować wypowiedzi ustne i pisemne w zakresie języka specjalistycznego	K_U11
U_03	Umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje umiejętności i kompetencje językowe korzystając z różnych źródeł	K_U07
K_01	Wykazuje potrzebę współdziałania i pracy w zespole, przyjmując w nim różne role	K_K08
K_02	Widzi potrzebę nauki języków obcych do komunikacji w społeczeństwie i zrozumienia innych kultur	K_K02

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Ćwiczenia		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
T01	Zastosowanie projektowania graficznego	4
T02	Umiejętności wykorzystywane w projektowaniu graficznym	6
T03	Struktura strony internetowej	6
T04	Etapy projektowania graficznego	6
T05	Materiały papiernicze, przyrządy i materiały malarskie	8
T06	Części obrazu, komputerowa edycja obrazu, retuszowanie obrazu	6
T07	Funkcje i narzędzia używane w poligrafii komputerowej	6
T08	Negocjowanie kontraktu, umowa o pracę	6
T09	Komunikacja ze współpracownikami, obowiązki służbowe, terminarz	6
T10	Poszukiwanie pracy: umiejętności niezbędne w pracy grafika, ogłoszenie o pracę, curriculum vitae, list motywacyjny, rozmowa kwalifikacyjna, kontakt z klientem	6
Razem		60

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Forma weryfikacji							
Symbol efektu uczenia się	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01			X				
U_01		X	X				Platforma językowa
U_02		X	X				Platforma językowa
U_03		X	X				Platforma językowa
K_01							X - Aktywność na zajęciach - Wykonanie zadań praktycznych - Przygotowanie do zajęć - Obserwacja

K_02							X - Aktywność na zajęciach - Wykonanie zadań praktycznych - Przygotowanie do zajęć - Obserwacja
8. Obciążenie pracą studenta							
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności			
		<i>Udział w wykładach</i>					
		<i>Udział w ćwiczeniach</i>		30/30			
		<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>					
		<i>Udział w praktyce zawodowej</i>					
		<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>		0/2			
		<i>Udział w konsultacjach</i>		2 + 2			
		Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia		30/30			
		<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>					
		<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>		15+15			
		<i>Przygotowanie do konsultacji</i>					
		<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>		5+15			
		Suma godzin pracy własnej studenta		20/30			
		Sumaryczne obciążenie studenta		50/80			
		<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>		2+2			
		<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>		50/80			
		<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>		2+3			
		<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>		15/15			
		<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>		1			