



Program studiów

Ogólna charakterystyka studiów

Nazwa kierunku studiów	PROJEKTOWANIE GRAFICZNE
Specjalności w ramach kierunku studiów	1. Edytorstwo 2. Informacja i identyfikacja wizualna 3. Projektowanie 3D
Poziom studiów	Studia pierwszego stopnia
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	licencjat
Liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji	180 pkt. ECTS
Liczba semestrów konieczna do uzyskania kwalifikacji	sześć semestrów
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	114 pkt. ECTS
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	164 pkt. ECTS

<p>łącna 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>13 pkt.ECTS</p>
<p>łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru</p>	<p>61 pkt.ECTS</p>
<p>Wymiar praktyk zawodowych</p>	<p>6 miesięcy/ 960 godz. dydaktycznych / 720 godz. zegarowych / 32 pkt. ECTS</p>
<p>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</p>	<p>5,5 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 multimedialnego; 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 4 – poziom 6.

Nazwa kierunku studiów: PROJEKTOWANIE GRAFICZNE		
Poziom studiów: LICENCJAT		
Profil studiów: PRAKTYCZNY		
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 4.
W I E D Z A (zna i rozumie)		
K_W01	Posiada wiedzę o dotychczasowych dokonaniach i aktualnych trendach sztuk wizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem obszaru grafiki użytkowej.	P6S_WG
K_W02	Zna historię sztuki, najważniejsze dzieła należące do poszczególnych dziedzin sztuki.	P6S_WG
K_W03	Zdaje sobie sprawę z oddziaływania dawnej sztuki, w tym grafiki, na dzieła współczesne.	P6S_WG
K_W04	Zna style w sztuce i architekturze, ich cechy charakterystyczne i ramy czasowe.	P6S_WG
K_W05	Zna najważniejsze techniki grafiki warsztatowej,	P6S_WG
K_W06	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym.	P6S_WG
K_W07	Ma wiedzę dotyczącą zmian w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.	P6S_WG
K_W08	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do realizacji wytyczonych celów.	P6S_WG
K_W09	Zdaje sobie sprawę z różnic przy projektowaniu do druku i dla mediów elektronicznych.	P6S_WG
K_W10	Zna możliwości zastosowania technologii internetowych.	P6S_WG
K_W11	Wykazuje się podstawową wiedzą ekonomiczną i finansową, pomocną absolwentowi w przyszłej działalności zawodowej.	P6S_WK
K_W12	Zna zasady marketingu potrzebne zarówno w celu odpowiedniego przedstawienia własnych dokonań i umiejętności, jak i w celu zgodnego z zasadami reklamy wykonywania prac projektowo-graficznych na rzecz klienta.	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, w tym 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	Świadomie i efektywnie wykorzystuje w praktyce wszystkie przyswojone w trakcie zajęć wiadomości.	P6S_UW
K_U02	Potrafi w działaniach projektowych uruchomić cały zasób umiejętności, wyrażając swoją osobowość artystyczną.	P6S_UW
K_U03	Umie przekazać swoje koncepcje projektowe dzięki znajomości obsługi programów komputerowych.	P6S_UW
K_U04	Potrafi posługiwać się technikami rysunku artystycznego i prezentacyjnego szkicując odrębnie „wizualizacje” swoich idei.	P6S_UW P6S_UU
K_U05	Potrafi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, klasyczny warsztat projektowy.	P6S_UW P6S_UU
K_U06	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do publikacji na różnych nośnikach i w różnych mediach.	P6S_UW
K_U07	rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych.	P6S_UW

K_U08	ma umiejętność korzystania z wiedzy i nabytego doświadczenia w celu rozwiązywania problemów w realizowanych pracach, projektowania własnych koncepcji artystycznych w obrębie wizualizacji informacji. Potrafi dokonywać wyborów w obrębie własnej twórczości.	P6S_UW P6S_UU
K_U09	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką.	P6S_UW P6S_UU
K_U10	opanował swój warsztat twórczy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas samodzielnych realizacji własnych koncepcji.	P6S_UW P6S_UU
K_U11	Potrafi pracować w zespole, uczestniczy we wspólnym podejmowaniu decyzji. realizuje wyznaczone zadania podporządkowane przyjętym założeniom.	P6S_UO
K_U12	Podporządkowuje się ogólnie przyjętym założeniom w trakcie realizacji zadań na wyznaczonym mu odcinku.	P6S_UO
K_U13	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_U14	Rozwinął swoje umiejętności zarządzania projektem.	P6S_UO
K_U15	Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania / zlecenia, z uwzględnieniem specyfiki tematu, jak i oczekiwań zlecającego.	P6S_UO
K_U16	Potrafi napisać tekst odpowiadający wymaganiom piśmiennictwa o charakterze naukowym (sformułowanie i uzasadnienie celu; przedstawienie zastosowanej metody; cytowanie źródeł; sporządzanie przypisów; zastosowanie warsztatu bibliograficznego).	P6S_UO
K_U17	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 wyrażać idee i racje	P6S_UK
K_U18	Na podstawie wyszukanych informacji potrafi, w języku obcym napisać jasny i spełniający warunki formalne tekst na wiele tematów ogólnych oraz związanych ze studiowaną dyscypliną.	P6S_UK
K_U19	Czyta ze zrozumieniem i analizuje teksty ogólne i specjalistyczne napisane w języku obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	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	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.	P6S_KR
K_K02	Wykorzystuje analizę i interpretację jako narzędzia do formułowania idei, a także niezależnej krytycznej opinii i argumentacji.	P6S_KR
K_K03	samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, oraz rozwijania idei.	P6S_KR
K_K04	posiada umiejętność adaptowania się do nowych zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej.	P6S_KR
K_K05	W sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowania.	P6S_KK
K_K06	Zna i stosuje mechanizmy decyzyjne (m.in. sytuacyjne, behawioralne i organizacyjne).	P6S_KK
K_K07	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia w celu rozwiązywania problemów przekazu artystycznego.	P6S_KK
K_K08	Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki, podejmowania refleksji i dyskursu w obszarach społecznych i artystycznych; potrafi oceniać i poddaje się ocenie.	P6S_KK
K_K09	Potrafi zintegrować się z innymi osobami dbając o własną indywidualność twórczą.	P6S_KO P6S_KR
K_K10	Potrafi inspirować do działań zarówno twórczych jak i animacyjnych.	P6S_KO P6S_KR
K_K11	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, organizacyjnych i artystycznych.	P6S_KO P6S_KR
K_K12	W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własną działalność artystyczną.	P6S_KO P6S_KR
<p>OBJAŚNIENIA Symbol efektu uczenia się dla programu tworzą: – litera K – dla wyróżnienia, że chodzi o efekty uczenia się dla programu studiów, – znak _ (podkreślnik), – jedna z liter W, U lub K – dla oznaczenia kategorii efektów (W – wiedza, U – umiejętności, K – kompetencje społeczne), – numer efektu w obrębie danej kategorii, zapisany w postaci dwóch cyfr (numery 1-9 należy poprzedzić cyfrą 0).</p>		

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

Kierunek studiów:

Poziom studiów:

Profil studiów:

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)		
P6S_WG	w zaawansowanym stopniu – wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące podstawową wiedzę ogólną z zakresu dyscyplin naukowych lub artystycznych tworzących podstawy teoretyczne oraz wybrane zagadnienia z zakresu wiedzy szczegółowej – właściwe dla programu studiów, – 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, K_W12
P6S_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_W03, K_W04
U M I E J Ę T N O Ś C I (potrafi)		
P6S_UW	wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych przez: – właściwy dobór źródeł oraz informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy i syntezy tych informacji, – dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych, wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać problemy oraz wykonywać zadania typowe dla działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_U06, K_U07,
P6S_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
P6S_UO	planować i organizować pracę indywidualną oraz w zespole współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	K_U08
P6S_UU	samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie	K_K01, K_K02
K O M P E T E N C J E S P O Ł E C Z N E (jest gotów do)		
P6S_KK	krytycznej oceny posiadanej wiedzy i dobieranych treści uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	K_K03, K_K04, K_K05, K_K07

P6S_KO	wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego inicjowania działania na rzecz interesu publicznego myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	K_K06, K_K08, K_K09
P6S_KR	odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w tym: – przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych – dbałości o dorobek i tradycje zawodu	K_K06, K_K08, K_K09

* Dla studiów II stopnia przygotować analogicznie, w zakresie poziomu 7

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		
P6S_WG	podstawowe zasady dotyczące realizacji prac artystycznych związanych z kierunkiem studiów oraz zasady dotyczące środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	K_W01, K_W02, K_W03, K_W04, K_W05, K_W06, K_W07, K_W08, K_W09, K_W10
W zakresie rozumienia kontekstu dyscyplin artystycznych		
P6S_WG	podstawowe linie rozwojowe w historii poszczególnych dyscyplin artystycznych, reprezentatywne dzieła z ich spuścizny oraz publikacje związane z tymi zagadnieniami	K_W01, K_W02, K_W03, K_W04, K_W05, K_W06
P6S_WG	style w sztuce i związane z nimi tradycje twórcze i odtwórcze	K_W01, K_W02, K_W03, K_W04
P6S_WG	tendencje rozwojowe z zakresu poszczególnych dyscyplin artystycznych, do których jest przyporządkowany kierunek studiów	K_W05, K_W06, K_W07,
P6S_WG	problematykę związaną z technologiami stosowanymi w dyscyplinie artystycznej (w ujęciu całościowym) i rozwojem technologicznym związanym z zawodem artysty danej specjalności	K_W07, K_W09, K_W10, K_W15
P6S_WG	powiązania i zależności między teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów	K_W15, K_W16, K_W17
P6S_WG	podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego, podstawową problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty danej specjalności	K_W11, K_W12, K_W13, K_W14
U M I E J Ę T N O Ś C I		
W zakresie umiejętności ekspresji artystycznej		
P6S_UW	tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażenia	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04
W zakresie umiejętności realizacji prac artystycznych (sztuki muzyczne)		
P6S_UW	świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w wybranych obszarach działalności plastycznej	K_U04, K_U05, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10
P6S_UW	świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych	K_U07, K_U10
P6S_UW	podejmować samodzielne decyzje dotyczące projektowania i realizacji własnych prac artystycznych	K_U09, K_U10,
W zakresie umiejętności kreacji artystycznej		
P6S_UW	realizować własne działania artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	K_U07, K_U09, K_U10
W zakresie umiejętności warsztatowych		
P6S_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_U03, K_U05, K_U06, K_U07, K_U10, K_U11,
P6S_UU		
W zakresie umiejętności werbalnych		
P6S_UK	przygotowywać typowe prace pisemne i wystąpienia ustne, dotyczące zagadnień szczegółowych związanych z kierunkiem studiów, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	K_U16, K_U17, K_U18,
W zakresie umiejętności w zakresie publicznych prezentacji		
P6S_UK	stosować formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań artystycznych	K_U20
K O M P E T E N C J E S P O Ł E C Z N E		
W zakresie niezależności		
P6S_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_K04
W zakresie uwarunkowań psychologicznych		
P6S_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	K_K05, K_K06, K_K07
W zakresie komunikacji społecznej		
P6S_KO	wypelniania roli społecznej absolwenta studiów na kierunku przyporządkowanym do dyscypliny artystycznej	K_K09, K_K11
P6S_KR		

P6S_KO	podejmowania refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i etosem zawodu	K_K09, K_K11,
P6S_KR		
P6S_KO	efektywnego komunikowania się i inicjowania działań w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych	K_K01, K_K06, K_K07, K_K08,
P6S_KR		

Wykaz zajęć do wyboru										
Lp.	Nazwa zajęć	Kod	Struktura godzin					Godz.	Forma zaliczeni	Liczba ECTS
			W	C	P	L	K			
Moduł KW 01 3 z 4										
1	Projektowanie 3D	PG KW 101			45			45	zal.o	3
2	Edytorstwo	PG KW 102			45			45	zal.o	3
3	Informacja i identyfikacja wizualna	PG KW 103			45			45	zal.o	3
4	Fotografia	PG KW 104								
Moduł KW 02 3 z 4										
5	Projektowanie 3D	PG KW 201			45			45	zal.o	3
6	Edytorstwo	PG KW 202			45			45	zal.o	3
7	Informacja i identyfikacja wizualna	PG KW 203			45			45	zal.o	3
8	Warsztaty cyfrowe	PG KW 204								
Moduł KW 03 2 z 3										
9	Projektowanie 3D	PG KW 301			45			45	zal.e	4
10	Edytorstwo	PG KW 302			45			45	zal.e	4
11	Informacja i identyfikacja wizualna	PG KW 303								
Moduł KW 04 1 z 3										
12	Projektowanie 3D	PG KW 401			60			60	zal.e	7
13	Edytorstwo	PG KW 402								
14	Informacja i identyfikacja wizualna	PG KW 403								
Praktyka zawodowa KW 05 1 z 2										
15	Praktyka zawodowa - Edytorstwo	PG KW 501		840				840	zal.o	28
16	Praktyka zawodowa - Informacja i identyfikacja wizualna	PG KW 502		840	420					61
ŁĄCZNIE									1260	61

Semestralny harmonogram programu studiów

Kierunek: PROJEKTOWANIE GRAFICZNE- STUDIA I STOPNIA- LICENCJAT

ROK I Semestr 1

L.p.	Kod	Nazwa zajęć	Struktura godzin					Godz.	Forma zaliczenia	Liczba ECTS
			W	C	L	P	K			
1	PG P06	Historia sztuki	30					30	z/o	2
2	PG P01	Rysunek				45		45	z/o	3
3	PG P02	Malarstwo				45		45	z/o	3
4	PG P04	Grafika warsztatowa				45		45	z/o	3
5	PG P05	Podstawy fotografii				45		45	z/o	3
6	PG O08	Przedmiot wybieralny I	15					15	z/o	1
8	PG P11	Psychologia reklamy	30					30	z/o	2
9	PG K01	Liternictwo i typografia				30		30	z/o	2
10	PG K04	Projektowanie wstępne				45		45	z/o	3
11	PG K02	Edytory wektorowe				45		45	z/o	3
12	PG K03	Edytory rastrowe				45		45	z/o	3
13	PG O03	Język obcy		30				30	z/o	2
14	PG I02	Przysposobienie biblioteczne	5					5	z	0
15	PG I01	Szkolenie w zakresie BHP	4					4	z	0
16	PG O02	Wychowanie fizyczne		30				30	z	0
RAZEM:			84	60	0	345	0	489		
Tygodniowe obciążenie godzinami studenta							32,6			30

ROK I Semestr 2

L.p.	Kod	Nazwa zajęć	Struktura godzin					Godz.	Forma zaliczenia	Liczba ECTS
			W	C	L	P	K			
1	PG P06	Historia sztuki	30					30	z/o	2
2	PG P01	Rysunek				30		30	z/e	2
3	PG P02	Malarstwo				30		30	z/e	2
4	PG P04	Grafika warsztatowa				45		45	z/e	3
5	PG K10	Fotografia				45		45	z/o	3
6	PG K01	Liternictwo i typografia				45		45	z/o	3

7	PG K04	Projektowanie wstępne				30		30	z/e	3
8	PG O04	Technologie przyszłości			30			30	z/o	2
9	PG K05	Podstawy animacji cyfrowej				45		45	z/o	3
10	PG O05	Przedmiot wybieralny II	15					15	z/o	1
11	PG O03	Język obcy		30				30	z/o	2
12	PG O02	Wychowanie fizyczne		30				30	z	0
13	PG I06	Praktyka zawodowa		120				120	z/o	4
RAZEM:			45	180	30	270	0	525		
Tygodniowe obciążenie godzinami studenta								35		30
ROK II Semestr 3										
L.p.	Kod	Nazwa zajęć	Struktura godzin					Godz.	Forma zaliczenia	Liczba ECTS
			W	C	L	P	K			
1	PG P06	Historia sztuki	30					30	z/e	2
2	PG K06	Kształtowanie form przestrzennych				30		30	z/o	2
3	PG K01	Liternictwo i typografia				30		30	z/e	2
4	PG K11	Animacja cyfrowa				45		45	z/o	3
5	PG K07	Projektowanie dla Internetu				30		30	z/o	2
6	PG O03	Język obcy		30				30	z/o	2
7	PG K09	Warsztaty cyfrowe				30		30	z/o	2
Moduł: wybór 3 z 4 pracowni										
8	PG KW 101	Projektowanie 3D				45		45	z/o	3
9	PG KW 104	Fotografia				45		45	z/o	3
10	PG KW 102	Edytorstwo				45		45	z/o	3
11	PG KW 103	Informacja i identyfikacja wizualna								
Moduł: praktyka zawodowa										
12	PG KW 502	Praktyka zawodowa: Informacja i identyfikacja wizualna		180				180	z/o	6
13	PG KW 501	Praktyka zawodowa: Edytorstwo								
RAZEM:			30	210	0	300	0	540		
Tygodniowe obciążenie godzinami studenta								36		30

ROK II Semestr 4										
L.p.	Kod	Nazwa zajęć	Struktura godzin					Godz.	Forma zaliczenia	Liczba ECTS
			W	C	L	P	K			
1	PG P07	Historia Grafiki	30					30	z/e	2
2	PG K07	Projektowanie dla Internetu				30		30	z/o	2
3	PG K11	Animacja cyfrowa				30		30	z/o	2
4	PG K10	Fotografia				30		30	z/o	2
5	PG K06	Kształtowanie form przestrzennych.				30		30	z/o	2
6	PG O07	Podstawy przedsiębiorczości		30				30	z/o	2
7	PG O03	Język obcy		30				30	zo/e	3
Moduł: wybór 3 z 4 pracowni										
8	PG KW 201	Projektowanie 3D				45		45	z/e	3
9	PG KW 203	Informacja i identyfikacja wizualna				45		45	z/e	3
10	PG KW 202	Edytorstwo				45		45	z/e	3
11	PG KW 204	Warsztaty cyfrowe								
Moduł: praktyka zawodowa										
12	PG KW 502	Praktyka zawodowa: Informacja i identyfikacja wizualna		180				180	z/o	6
13	PG KW 501	Praktyka zawodowa: Edytorstwo								
RAZEM:			30	240	0	255	0	525		30
Tygodniowe obciążenie godzinami studenta							35			
ROK III Semestr 5										
L.p.	Kod	Nazwa zajęć	Struktura godzin					Godz.	Forma zaliczenia	Liczba ECTS
			W	C	L	P	K			
1	PG P08	Współczesne projektowanie graficzne	30					30	z/o	2
2	PG K07	Projektowanie dla Internetu				45		45	z/e	3
3	PG K08	Warsztaty projektowe				45		45	z/o	3
4	PG K11	Animacja cyfrowa				30		30	z/o	3
5	PG I05	Seminarium		30				30	z/o	2

6	PG 006	Ochrona własn. intelektualnej	15					15	z	1
Moduł: wybór 2 z 3 pracowni										
7	PG KW 302	Pracownia edytorska				45		45	z/e	4
8	PG KW 303	Prac. informacji i identyfikacji wizualnej				45		45	z/e	4
9	PG KW 301	Pracownia projektowania 3D								
Moduł: praktyka zawodowa										
10	PG KW 502	Praktyka zawodowa: Informacja i identyfikacja wizualna		240				240	z/o	8
11	PG KW 501	Praktyka zawodowa: Edytorstwo								
RAZEM:			45	270		210		525		30
Tygodniowe obciążenie godzinami studenta								35		
ROK III Semestr 6										
L.p.	Kod	Nazwa zajęć	Struktura godzin					Godz.	Forma zaliczenia	Liczba ECTS
			W	C	L	P	K			
1	PG K09	Współczesne projekt. graficzne	30					30	z/e	2
2	PG K11	Animacja cyfrowa				30		30	z/o	3
3	PG K08	Warsztaty projektowe				45		45	z/e	3
4	PG I05	Seminarium		30				30	z/o	2
5	PG I04	Egzamin i obrona pracy dyplomowej								5
Wybór 1 z 3 pracowni jako specjalność dyplomową										
6	PG KW 402	Pracownia edytorska								
7	PG KW 403	Prac. informacji i identyfikacji wizualnej				60		60	z/e	7
8	PG KW 401	Pracownia projektowania 3D								
Moduł: praktyka zawodowa										
9	PG KW 502	Praktyka zawodowa: Informacja i Identyfikacja wizualna		240				240	z/o	8
10	PG KW 501	Praktyka zawodowa: Edytorstwo								
RAZEM:			30	270	0	135	0	435		30
Tygodniowe obciążenie godzinami studenta								29		

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	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Konwersatorium	Praktyka zawodowa	Inne (należy podać jakie)
Egzamin i obrona pracy dyplomowej PG 104	K_W01	Posiada wiedzę teoretyczną i praktyczną z zakresu obszaru badawczego (realizacji projektowej) i części opisowej dzieła projektowego) ze szczególnym uwzględnieniem obszaru grafiki użytkowej.				X			
	K_W02	Posiada wiedzę o najważniejszych realizacjach z zakresu projektowania graficznego w kontekście własnej pracy dyplomowej.				X			
	K_U17	Posiada umiejętność przygotowania wystąpienia, podczas których potrafi w postaci swobodnej wypowiedzi ustnej lub prezentacji z wykorzystaniem technik multimedialnych, przedstawić treści naukowe i artystyczne, lub też wyrażać idee i racje.				X			
	K_U20	Potrafi w sposób właściwy - technicznie i merytorycznie przedstawić swoje dokonania wykorzystując do tego celu najodpowiedniejsze narzędzia.				X			
	K_K02	Wykorzystując analizę i interpretację jako narzędzia potrafi odnieść się do źródeł i wyciągać z nich samodzielnie wnioski.				X			
	K_K05	Kontrolując swoje emocje i zachowania potrafi omawiać wybrane zagadnienia i odpowiadać na pytania.				X			
	K_K12	W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własną działalność artystyczną.				X			
Seminarium PG 105	K_W01	Posiada wiedzę o dokonaniach z obszaru grafiki użytkowej, niezbędną do formułowania i rozwiązywania zagadnień umożliwiających swobodną i niezależną wypowiedź w formie eseju, opracowania do pracy projektowej					X		
	K_W13	Zna obowiązujące zasady prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej, szczególnie w zakresie praw związanych ze sztuką, plastycznymi realizacjami.					X		
	K_U16	Opanował umiejętność pisania tekstu naukowego.					X		
	K_U16	Umie logicznie skonstruować tekst pracy licencjackiej.					X		
	K_U17	Posiada umiejętność przygotowania wystąpienia, podczas których w postaci swobodnej wypowiedzi ustnej przedstawia wyniki swoich badań.					X		
	K_U19	W celu opisanego realizowanego projektu potrafi korzystać z materiałów tekstowych napisanych w języku obcym.					X		
	K_K02	Umie sformułować zadanie badawcze i cel pracy, wskazać problemy i pytania badawcze.					X		
	K_K03	Interpretuje i analizuje uzyskane wyniki, wyciąga z nich wnioski					X		
	K_K08	Posiada umiejętność samooceny, swoje dokonania poddaje konstruktywnej krytyce oraz jest przygotowany do merytorycznej refleksji dotyczącej własnych dokonań.					X		
aktyka zawodowa PG 106	K_W11	Wie jak zgodnie z przyjętymi zasadami komunikować się z klientem i w jaki sposób realizować projekty zgodnie z jego oczekiwaniami.						X	
	K_W12	Znają i potrafią wyjaśnić procedury, reguły oraz plan pracy, jakim podlega praktyka zawodowa.						X	
	K_U11 K_U12	Umie współpracować w większej grupie pracowniczej znajdując się na różnych stanowiskach w procesie realizacyjnym. Jest zdolny do podporządkowywania się przetożonym.						X	
	K_04 K_05	W sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowania, oraz posiada umiejętność adaptacji szczególnie podczas pracy w nowym otoczeniu.						X	

Pr:	K_K11	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych.							X		
	Liternictwo i typografia PG K01	K_W01	Posiada wiedzę o zagadnieniach dotyczących aspektów stosowania przekazu informacji za pomocą pisma. Ma wiedzę o dotychczasowych dokonaniach i aktualnych trendach sztuk wizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem obszaru grafiki użytkowej.					X			
		K_W06	Zna graficzne programy wektorowe i edytorskie wykorzystywane w projektowaniu różnorodnego rodzaju form wydawniczych					X			
		K_W16	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej przy wykorzystaniu kompozycji litericznych. Ma wiedzę o konstrukcji i budowy liter alfabetu łacińskiego i świadomego posługiwania się różnymi krojami pisma przy projektowaniu znaków graficznych: piktogramów i logotypów.					X			
		K_U06	Posiada umiejętność tworzenia układu litericznego samodzielnego przygotowania materiałów do publikacji na różnych nośnikach i w różnych mediach.					X			
		K_U08	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach projektowych oraz posiada umiejętność korzystania z programów graficznych wykorzystując typografię w procesie tworzenia elementów litericznych oraz graficznych elementów i systemów informacji.					X			
		K_U09	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego .					X			
		K_K01	Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu.					X			
		K_K07	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia w celu rozwiązywania problemów przekazu artystycznego i w praktycznych działaniach projektowych w zależności od wykonywanego zadania czy oczekiwań odbiorcy.					X			
Edytory wektorowe PG K02	K_W08	Zna specyfikę i możliwości programów komputerowych (Adobe Illustrator, Corel Draw) oraz Photoshop i wie, które z nich nadają się do realizacji projektów graficznych w przedmiocie edytory wektorowe.					X				
	K_W09	Wie o różnicach przy projektowaniu prac do druku i dla mediów elektronicznych i efektywnego wykorzystania technologii informacyjnej i komunikacyjnej.					X				
	K_U03	Potrafi umiejętnie korzystać z wiedzy o komputerowych programach graficznych jak Adobe Illustrator w celu wizualizacji koncepcji projektowych i opracowań podstawowych form grafiki wydawniczej i użytkowej.					X				
	K_U05	Przyswoił umiejętności w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy w które pozwalają na realizację projektów z wykorzystaniem szerszego warsztatu projektowego					X				
	K_K01	Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu.					X				
	K_K03	Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych w zależności od wykonywanego zadania i oczekiwań odbiorcy.					X				
Edytory rastrowe PG K03	K_W08	Zna zagadnienia związane z zasadami, technikami konstruowania, technologiami gromadzenia, przesyłania, wymiany komunikatów: wizualnych, audiowizualnych przy wykorzystaniu komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do realizacji wytyczonych celów.					X				
	K_W09	Wie o różnicach przy projektowaniu prac do druku i dla mediów elektronicznych i efektywnego wykorzystania technologii informacyjnej i komunikacyjnej.					X				
	K_U03	Potrafi umiejętnie korzystać z wiedzy o komputerowych programach graficznych (Adobe Illustrator CSS) w celu wizualizacji koncepcji projektowych i opracowań podstawowych form grafiki wydawniczej i użytkowej i umie przekazać swoje koncepcje projektowe wykorzystując dostępne warsztatowe środki.					X				
	K_U05	Przyswoił umiejętności w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy w które pozwalają na realizację projektów z wykorzystaniem szerszego warsztatu projektowego					X				
	K_K01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.					X				
	K_K03	Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych w zależności od wykonywanego zadania i oczekiwań odbiorcy.					X				

Projektowanie wstępne PG K04	K_W01	Posiada wiedzę o dotychczasowych dokonaniach i aktualnych trendach sztuk wizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem obszaru grafiki użytkowej, zna dokonania polskich grafików projektantów od końca XIX wieku po dzień dzisiejszy, zna i rozumie fenomen „Polskiej Szkoły Plakatu”;					X			
	K_W08	Zna specyfikę i możliwości programów komputerowych Corel Draw, Corel Photo Paint, Corel Trace) oraz Photoshop i Illustrator, potrafi odpowiednio dobrać je do realizacji projektów graficznych, ale także rozumie, że nie zastąpią analizy problemu, kreatywności, umiejętności plastycznych, istotnych elementów realizacji projektowych.					X			
	K_W16	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie znaków graficznych - logo i logotypów.					X			
	K_U02	Potrafi w działaniach projektowych uruchomić cały zasób umiejętności, wyrażając swoją osobowość artystyczną; potrafi jednak wykonać projekt w ten sposób, aby osobowość artystyczna nie przesłoniła funkcjonalności projektu;					X			
	K_U08	Potrafi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, plakat, logotyp, wizytówkę, papier firmowy.					X			
	K_K01	Posiada świadomość stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności z zakresu reklamy jako ważnego elementu zapisu graficznego i jego oddziaływanie w kreowaniu wizerunku, komunikacji wizualnej firmy, działań kreatywnych i marketingowych. Jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu					X			
	K_K03	Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych w zależności od wykonywanego zadania i oczekiwań odbiorcy.					X			
Podstawy animacji cyfrowej PG K05	K_W08	Zna specyfikę i możliwości programów komputerowych i wie, które z nich nadają się do budowy aplikacji multimedialnych, prezentacji, multimedialnych encyklopedii, przewodników, zapisu obrazu ruchomego.					X			
	K_W10	Zna możliwości zastosowania technologii cyfrowych w realizacji zadań projektowych z zakresu animacji. Zna zasady reprodukcji obrazów i dźwięków w technologii cyfrowej, reprodukcji dźwięku przestrzennego, animacji na bazie programu Corel Photo Paint , 2D w technologii FLASH					X			
	K_U03	Dzięki znajomości obsługi programów komputerowych umie prawidłowo realizować projekty multimedialne i opracowywać projekty multimedialne na bazie prezentacji i technik animacji projektowej.					X			
	K_U05	Przyswoił umiejętności w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy w które pozwalają na realizację projektów z wykorzystaniem szerszego warsztatu projektowego a także do montażu materiału audio-wideo.					X			
	K_K01	Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu.					X			
	K-K07	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia w celu rozwiązywania problemów przekazu artystycznego.					X			
Kształtowanie form przestrzennych PG K06	K_W15	Zna zasady dobrego projektowania plakatów systemów identyfikacji, opakowań. Podejmuje decyzje z zakresu ekspresji artystycznych w obszarach wybranej specjalności oraz ma wiedzę o możliwościach łączenia ich z pokrewnymi dziedzinami twórczości plastycznej.					X			
	K_W17	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej. Dysponuje wiedzą o środkach formalnych i warsztatowych umożliwiających świadomą kreację artystyczną.					X			
	K_U07	Potrafi znaleźć dla każdego projektu odpowiednią formę, świadomie i celowo zastosować warsztatowe rozwiązania z obszaru cyfrowych mediów bądź złamać przyjętą konwencję i stylizację uwzględniając oczekiwania odbiorcy.					X			
	K_U10	Opanował swój warsztat tworzący łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas samodzielnych realizacji własnych koncepcji. Potrafi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, plakat, logotyp, wizytówkę, papier firmowy.					X			
	K_K01	Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu.					X			
	K_K03	Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych w zależności od wykonywanego zadania, oczekiwań odbiorcy.					X			
:tu PG K07	K_W08	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia stron WWW.					X			
	K_W10	Zna możliwości zastosowania technologii internetowych. Posiada wiedzę dotyczącą tworzenia szablonów, aplikacji internetowych, istotnych elementów z zakresu działań w obszarze internetu.					X			
	K_W16	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie tworzenia szablonów i prototypów graficznych.					X			

Projektowanie dla interne	K_U05	Potrąfi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, klasyczny warsztat projektowy, a także posiada umiejętności korzystania narzędzi jak Photoshop, Adobe XD.					X			
	K_U06	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do publikacji na stronach WWW i ich rozbudowywania.					X			
	K_U07	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów z zastosowaniem najnowszych rozwiązań projektowych do wizualizacji projektów graficznych i multimedialnych w Internecie					X			
	K_K01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i projektowego.					X			
	K_K11	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, organizacyjnych i artystycznych. Siedzi zmiany w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.					X			
Warsztat projektowe PG K08	K_W15	Posiada wiedzę dotyczącą projektowania plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego. Wie o możliwościach wykorzystania i łączenia w realizowanych koncepcjach środki z pokrewnych dziedzin twórczości plastycznej.					X			
	K_W17	Ma świadomość wagi zagadnień etycznych w projektowaniu graficznym. Szanuje prace innych projektantów, grafików i zdaje sobie sprawę z odpowiedzialności moralnej, prawnej jaka na nim spoczywa.					X			
	K_U06	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do publikacji na różnych nośnikach i w różnych mediach; potrafi zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, piktogram, plakat, logotyp, akcydens firmowy.					X			
	K_U15	Potrąfi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania / zlecenia, z uwzględnieniem specyfiki tematu, jak i oczekiwań zlecającego.					X			
	K_K01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności i pozyskiwania przydatnych źródeł informacji, metod i technik i ich wykorzystania w pracy projektowej.					X			
	K_K04	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej;					X			
	K_K06	W zależności od sytuacji jest zdolny do przewodnictwa w grupie i inspirowania i pobudzania do działań twórczych w ramach wyznaczonych obowiązków.					X			
	K_K10 K_K11	Nie rezygnując z własnej indywidualności twórczej potrafi dopasować się do zespołu i współpracować przy realizacji prac projektowych.					X			
Fotografia PG K10	K_W07	Posiada wiedzę z zakresu fotografii i możliwościach wykorzystania jej w innych działaniach projektowych.					X			
	K_W16	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów przy wykorzystaniu medium fotograficznego oraz wie które programy graficzne nadają się do obróbki materiału fotograficznego.					X			
	K_U05	Potrąfi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, klasyczny warsztat projektowy w celu realizacji własnych projektów artystycznych.					X			
	K_U09	Potrąfi pracować w zespole, uczestniczy we wspólnym podejmowaniu decyzji. Realizuje wyznaczone zadania w różnych kategoriach wypowiedzi fotograficznej: fotografia aranżowana, fotografia dokumentalna, fotoreportaż.					X			
	K_U10	Potrąfi pracować w zespole, uczestniczy we wspólnym podejmowaniu decyzji. Realizuje wyznaczone zadania w różnych kategoriach wypowiedzi fotograficznej: fotografia aranżowana, fotografia dokumentalna, fotoreportaż.					X			
	K_U13 K_U15	Swobodnie realizuje działania twórcze w obszarze fotografii w sposób wyróżniający się własną stylistyką. W zależności od charakteru zadania i oczekiwań posiada umiejętność tworzenia cykli fotograficznych jak i pojedynczych prac w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.					X			
	K_K03	Samodzielnie podejmuje niezależne prace wykorzystując warsztat fotograficzny jako narzędzie do realizacji zagadnienia artystycznego. Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji w celu pogłębienia i zdobywania dalszej wiedzy praktycznej w zakresie fotografii.					X			
	K_K07	Opanowanie warsztatu fotograficznego nie stanowi o całości pracy, lecz efektywne wykorzystanie wyobraźni, intuicji, zdolności twórczej i elastycznego myślenia jest istotnym uzupełnieniem oryginalności i jednorodności treściowej przekazu fotograficznego.					X			
K_W08	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D.					X				

K_W

Projektowanie 3D PG KW 101

K_W09	Zdaje sobie sprawę z ważności posiadanej wiedzy z obszaru programów graficznych niezbędnej do wizualizacji projektów, tworzenia gler komputerowych czy technologii zapisu obrazu ruchomego					X			
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			
K_U07	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etudy, ćwiczenia, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych. 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			
K_K01	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			
K_K08	Posiada umiejętność merytorycznej samooceny własnej twórczości i poddaje swoje prace ocenie. Potrafi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.					X			

Edytorstwo PG KW 102

K_W01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym, zwłaszcza w opracowywaniu wydawnictw książkowych, czasopism i innych form grafiki wydawniczej.					X			
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			
K_W10 k_W11	Zna zasady projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, Posiada umiejętność celowego wykorzystywania środków technicznych i artystycznych do realizacji prowadzonych w ramach zajęć z edytorstwa.					X			
K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji na różnych nośnikach.					X			
K_U03 K_U04	Opanował swój warsztat twórczy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas samodzielnego realizacji przy projektowaniu gazet czasopism czy książki autorskiej.					X			
K_U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnym i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.					X			
K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, i jest zdolny do samodzielnego działań twórczych, wykorzystując zdobytą wiedzę, rozwija ją w kreatywnym działaniu.					X			
K_K07	Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych w zależności od wykonywanego zadania, oczekiwań odbiorcy.					X			

Informacja i identyfikacja wizualna PG KW103

K_W15	Wie, w jakim celu i w jaki sposób można i należy zastosować dzieło fotograficzne, bądź reprodukcję 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 (np. cytata, pastisz).					X			
K_W16	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie znaków graficznych: piktogramów.					X			
K_U03	Umie przekazać swoje koncepcje projektowe dzięki znajomości obsługi programów komputerowych, Corel Draw / Adobe Illustrator, czy programy pomocnicze Adobe Photoshop, Adobe Acrobat.					X			
K_U08	Potrafi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, piktogram, plakat, logotyp, akcydens firmowy.					X			
K_U15	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 zlecającego.					X			
K_K01	Poszerza wiedzę niezbędną do realizacji planowanych zadań w oparciu o dostępne źródła. Potrafi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.					X			
K_K08	K_02. Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, oraz rozwijania idei. K_03. Posiada umiejętność oceny, konstruktywnej krytyki i podejmowania dyskursu z zakresu sztuki współczesnej uwzględniając wszystkie jej aspekty.					X			
K_W07	Posiada wiedzę z zakresu fotografii i możliwościach wykorzystania jej w innych działaniach projektowych.					X			

Fotografia PG KW 104	K_W16	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów przy wykorzystaniu medium fotograficznego oraz wie które programy graficzne nadają się do obróbki materiału fotograficznego.					X		
	K_U05	Potrąfi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, klasyczny warsztat projektowy w celu realizacji własnych projektów artystycznych.					X		
	K_U09	Potrąfi pracować w zespole, uczestniczyć we wspólnym podejmowaniu decyzji. Realizuje wyznaczone zadania w różnych kategoriach wypowiedzi fotograficznej: fotografia aranżowana, fotografia dokumentalna, fotoreportaż.						X	
	K_U10	Opanował swój warsztat twórcy z zakresu fotografii, łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas organizacji planu zdjęciowego, pracy w zespole jak i samodzielnych realizacji własnych koncepcji.						X	
	K_K13 K_K15	Swobodnie realizuje działania twórcze w obszarze fotografii w sposób wyróżniający się własną stylistyką. W zaleźności od charakteru zadania i oczekiwań posiada umiejętność tworzenia cykli fotograficznych jak i pojedynczych prac w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.						X	
	K_K03	Samodzielnie podejmuje niezależne prace wykorzystując warsztat fotograficzny jako narzędzie do realizacji zagadnienia artystycznego. Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji w celu pogłębienia i zdobywania dalszej wiedzy praktycznej w zakresie fotograf.						X	
	K_K07	Opanowanie warsztatu fotograficznego nie stanowi o całości pracy, lecz efektywne wykorzystanie wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia jest istotnym uzupełnieniem oryginalności i jednorodności treściowej przekazu fotograficznego.						X	
Projektowanie 3D PG KW 201	K_W08	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D.					X		
	K_W09	Zdaje sobie sprawę z ważności posiadanej wiedzy z obszaru programów graficznych niezbędnej do wizualizacji projektów, tworzenia gier komputerowych czy technologii zapisu obrazu ruchomego.					X		
	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	
	K_U07	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etudy, ćwiczenia, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych. 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	
	K_K01	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	
	K_K08	Posiada umiejętność merytorycznej samooceny własnej twórczości i poddaje swoje prace ocenie. Potrafi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.						X	
Edytorstwo PG KW 202	K_KW01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym, zwłaszcza w opracowywaniu wydawnictw książkowych, czasopism i innych form grafiki wydawniczej.					X		
	K_KW07	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		
	K_W10 K_W11	Zna zasady projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, Posiada umiejętność celowego wykorzystywania środków technicznych i artystycznych do realizacji prowadzonych w ramach zajęć z edytorstwa.						X	
	K_U01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji na różnych nośnikach.						X	
	K_U03 K_U04	Opanował swój warsztat twórcy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas samodzielnych realizacji przy projektowaniu gazet czasopism czy książki autorskiej.						X	
	K_U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.						X	
	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	
	K_K07	Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych w zaleźności od wykonywanego zadania, oczekiwań odbiorcy.						X	

Informacja i identyfikacja wizualna PG KW 203	K_W15	Wie, w jakim celu i w jaki sposób można i należy zastosować dzieło fotograficzne, bądź reprodukcję 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 (np. cytata, pastisz).					X			
	K_W16	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie znaków graficznych: piktogramów.					X			
	K_U03	Umie przekazać swoje koncepcje projektowe dzięki znajomości obsługi programów komputerowych, Corel Draw / Adobe Illustrator, czy programy pomocnicze Adobe Photoshop, Adobe Acrobat.						X		
	K_U08	Potrąfi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, piktogram, plakat, logotyp, akcydens firmowy.						X		
	K_U15	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 zleceniodawcy.						X		
	K_K01	Poszerza wiedzę niezbędną do realizacji planowanych zadań w oparciu o dostępne źródła. Potrąfi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.						X		
Warsztaty cyfrowe PG KW 204	K_W08	Zna specyfikę i możliwości programów komputerowych i wie, które z nich nadają się do montażu i edycji materiału wideo. Potrąfi zrealizować proces produkcyjny z uwzględnieniem specyfiki danego problemu.						X		
	K_W10	Zna zasady reprodukcji obrazów i oznak w technologiach cyfrowej. Potrąfi wybrać odpowiednie narzędzia i ustawienia potrzebne do zastosowania w różnych środowiskach przekazu multimedialnego. Potrąfi wykorzystywać programy do grafiki rastrowej i wektorowej do celów projektowych.						X		
	K_U03	Dzięki znajomości zasad prezentacji i autopromocji student potrąfi zaprezentować rozwiązanie problemu projektowego z uwzględnieniem dobrej promocji a także realizować projekty w zespole.							X	
	K_U05	Przyswoił umiejętności w posługiwaniu się narzędziami do produkcji i montażu materiałów cyfrowych. Potrąfi wykorzystać owe narzędzia do budowania narracji, tempa akcji i charakterystyki postaci.							X	
	K_K01	Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu.							X	
	K_K07	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia w celu rozwiązywania problemów przekazu artystycznego.							X	
Pracownia projektowania 3D PG KW 301	K_W08	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D.						X		
	K_W09	Zdaje sobie sprawę z ważności posiadanej wiedzy z obszaru programów graficznych niezbędnej do wizualizacji projektów, tworzenia gier komputerowych czy technologii zapisu obrazu ruchomego.						X		
	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	
	K_U07	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etudy, ćwiczenia, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych. 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	
	K_U10	Opanował swój warsztat twórczy a w szczególności umiejętności konfiguracji, modelowania za pomocą krzywych, animacji trójwymiarowej parametry czasowe animacji, istotne umiejętności do podjęcia samodzielnych realizacji własnych koncepcji. Potrąfi łączyć wiedzę z przedmiotów teoretycznych pozyskaną podczas zajęć z praktyką.							X	
	K_K01	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	
	K_K03	Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zdobywania i gromadzenia informacji z wielu źródeł (prasa specjalistyczna, Internet) i potrąfi je wykorzystać twórczo przy realizacji zadań, w przyszłej pracy zawodowej lub w innych działaniach.							X	
	K_K08	Posiada umiejętność merytorycznej samooceny własnej twórczości i poddaje swoje prace ocenie. Potrąfi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.							X	
	K_K12	Profesjonalnie prezentuje swoje dokonania przy użyciu technologii cyfrowych.							X	

Pracownia edytorska PG KW 302	K_W06	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym zwłaszcza przy opracowywaniu wydawnictw książkowych i czasopism.					X		
	K_W15	Zna zasady projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów; Posiada wiedzę pozwalającą na uzyskanie wysokiego stopnia oryginalności w realizacjach projektowych związanych w obszarze edytorstwa.					X		
	K_U06	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji na różnych nośnikach.						X	
	K_U10	Opanował swój warsztat twórcy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas realizacji przy projektowaniu gazet czasopism czy książki autorskiej.						X	
	K_U15	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Nie rezygnując z własnych ambicji artystycznych potrafi uwzględnić oczekiwania zleceńodawcy.						X	
	K_K01	Potrafi prezentować własne poglądy, opinie oraz potrafi je uzasadnić i poprzeć argumentami.						X	
	K_K08	Potrafi prezentować własne poglądy, opinie oraz potrafi je uzasadnić i poprzeć argumentami.						X	
Pracownia Informacji i identyfikacji wizualnej PG KW 303	K_W15	Wie, w jakim celu i w jaki sposób można i należy zastosować dzieło fotograficzne, bądź reprodukcję 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 (np. cytat, pastisz).						X	
	K_W16	Dysponuje wiedzą o środkach formalnych i warsztatowych umożliwiających projektowanie całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej						X	
	K_U08	Potrafi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, piktogram, plakat, logotyp, akcydens firmowy.						X	
	K_U10	Posiada umiejętność łączenia wiedzy teoretycznej i warsztatu plastycznego w stopniu umożliwiającym realizację własnych koncepcji projektowych.						X	
	K_U20	Jest gotowy podjąć się realizacji zadania uwzględniając oczekiwania zleceńodawcy. Potrafi zachować własną stylistykę prac i nie rezygnować z własnych ambicji artystycznych i wypracowanych stylistycznych rozwiązań. U_04. W sposób jasny i przekonujący informuje o swoich dokonaniach twórczych, odpowiednio komentując je z wykorzystaniem środków umożliwiających optymalny przekaz.						X	
	K_K01	Systematycznie pozyskuje informacje z wielu źródeł (literatura specjalistyczna, Internet, portale społecznościowe).						X	
	K_K08	K_02. Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, oraz rozwijania idei. K_03. Posiada umiejętność oceny, konstruktywnej krytyki i podejmowania dyskursu z zakresu sztuki współczesnej uwzględniając wszystkie jej aspekty.						X	
Pracownia projektowania 3D PG KW 401	K_W08	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D.						X	
	K_W09	Zdaje sobie sprawę z ważności posiadanej wiedzy z obszaru programów graficznych niezbędnej do wizualizacji projektów, tworzenia gier komputerowych czy technologii zapisu obrazu ruchomego.						X	
	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	
	K_U07	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etykiety, ćwiczenia, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych. 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	
	K_U08	Ma umiejętność prezentacji swoich możliwości warsztatowych oraz wiedzy w realizowanych pracach. Posiada umiejętności pozwalające na samodzielne podejmowanie decyzji dotyczących koncepcji i metod realizacji pracy artystycznej lub projektowej.						X	
	K_U10	Opanował swój warsztat twórcy a w szczególności umiejętności konfiguracji, modelowania za pomocą krzywych, animacji trójwymiarowej parametry czasowe animacji, istotne umiejętności do podjęcia samodzielnych realizacji własnych koncepcji. Potrafi łączyć wiedzę z przedmiotów teoretycznych pozyskaną podczas zajęć z praktyką.						X	
	K_U11	Posiada kompetencje twórcze do samodzielnego, profesjonalnego i etycznego funkcjonowania w strukturach społecznych oraz umiejętności przyjmowania właściwej roli i wykorzystywania zdobytej wiedzy do wykonywania zadań zawodowych.						X	
	K_K01	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	

	K_K03	Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zdobywania i gromadzenia informacji z wielu źródeł (prasa specjalistyczna, Internet) i potrafi je wykorzystywać twórczo przy realizacji zadań, w przyszłej pracy zawodowej lub w innych działaniach.					X		
	K_K08	Posiada umiejętność merytorycznej samooceny własnej twórczości i poddaje swoje prace ocenie. Potrafi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.					X		
	K_K12	Profesjonalny prezentuje swoje dokonania przy użyciu technologii cyfrowych.					X		
Pracownia Edytorska PG KW 402	K_W06	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym zwłaszcza przy opracowywaniu wydawnictw książkowych i czasopism.					X		
	K_W13	Zna zasady projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów; Posiada wiedzę pozwalającą na uzyskanie wysokiego stopnia oryginalności w realizacjach projektowych związanych w obszarze edytorstwa.					X		
	K_U06	W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własną działalność artystyczną przy wykorzystaniu najnowszych technologii i możliwości ekspozycyjnych.						X	
	K_U10	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji na różnych nośnikach.					X		
	K_U15	Opanował swój warsztat twórcy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas realizacji przy projektowaniu gazet czasopism czy książki autorskiej.						X	
	K_K01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, jest zdolny do samodzielnego działań twórczych, wykorzystując zdobytą wiedzę z zakresu edytorstwa, rozwija ją w kreatywnym działaniu						X	
	K_K03	Potrafi prezentować własne poglądy, opinie oraz potrafi je uzasadnić i poprzeć argumentami.						X	
	K_K12	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Nie rezygnując z własnych ambicji artystycznych potrafi uwzględnić oczekiwania zleceńodawcy.						X	
Pracownia Informacji i identyfikacji wizualnej PG KW 403	K_W15	Wie, w jakim celu i w jaki sposób można i należy zastosować dzieło fotograficzne, bądź reprodukcję dzieła malarskiego czy warsztatowo-graficznego w projekcie graficznym. Zdejmuje sprawę z różnic między użyciem dzieła oryginalnego, stworzonego w celu zastosowania w konkretnym projekcie, a zastosowaniem już uprzednio istniejącego i funkcjonującego dzieła (np. cytat, pastisz).					X		
	K_W16	Dysponuje wiedzą o środkach formalnych i warsztatowych umożliwiających projektowanie całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej					X		
	K_U08	Potrafi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, piktogram, plakat, logotyp, akcydens firmowy.						X	
	K_U10	Posiada umiejętność łączenia wiedzy teoretycznej i warsztatu plastycznego w stopniu umożliwiającym realizację własnych koncepcji projektowych.						X	
	K_U15 K_U20	U_03. Jest gotowy podjąć się realizacji zadania uwzględniając oczekiwania zleceńodawcy. Potrafi zachować własną stylistykę prac i nie rezygnować z własnych ambicji artystycznych i wypracowanych stylistycznych rozwiązań. U_04. W sposób jasny i przekonujący informuje o swoich dokonaniach twórczych, odpowiednio komentując je z wykorzystaniem środków umożliwiających optymalny przekaz.						X	
	K_K01	Systematycznie pozyskuje informacje z wielu źródeł (literatura specjalistyczna, Internet, portale społecznościowe).						X	
	K_K08	K_02. Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, oraz rozwijania idei. K_03. Posiada umiejętność oceny, konstruktywnej krytyki i podejmowania dyskursu z zakresu sztuki współczesnej uwzględniając wszystkie jej aspekty.						X	
	Praktyka zawodowa- Edytorstwo PG KW 501	K_W11	Wie jak zgodnie z przyjętymi zasadami komunikować się z klientem i w jaki sposób realizować projekty zgodnie z jego oczekiwaniami.						X
K_W12		Znają i potrafią wyjaśnić procedury, reguły oraz plan pracy, jakim podlega praktyka zawodowa.						X	
K_U11 K_U12		Umie współpracować w większej grupie pracowniczej znajdując się na różnych stanowiskach w procesie realizacyjnym. Potrafi wykorzystać wiedzę i umiejętności w <u>przeootworzeniu i realizacji zlecenia z zakresu edytorstwa</u>						X	
K_U14		Wykazuje się umiejętnościami w realizacji wyznaczonych zadań jest świadomy, odpowiedzialny i kreatywny w podejmowaniu samodzielných decyzji.						X	
K_K04 K_K05		W sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowania, oraz posiada umiejętność adaptacji szczególnie podczas pracy w nowym otoczeniu.						X	
K_K08		Posiada umiejętność samooceny swojej pracy, jak i poddawania jej się ocenie innych.						X	
K_K11		Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych.						X	

Praktyka zawodowa: Informacja i identyfikacja wizualna PG KW 502	K_W11	Wie jak zgodnie z przyjętymi zasadami komunikować się z klientem i w jaki sposób realizować projekty zgodnie z jego oczekiwaniami.							X	
	K_W12	Znaj i potrafi wyjaśnić procedury, reguły oraz plan pracy, jakim podlega praktyka zawodowa.							X	
	k-U11 K_U12	Umie współpracować w większej grupie pracowniczej znajdując się na różnych stanowiskach w procesie realizacyjnym. Potrafi wykorzystać wiedzę i umiejętności w <u>przeżytkowaniu i realizacji zlecenia z zakresu edytorstwa</u>							X	
	K_U14	Wykazuje się umiejętnościami w realizacji wyznaczonych zadań jest świadomy, odpowiedzialny i kreatywny w podejmowaniu samodzielnych decyzji.							X	
	K_K04 K_K05	W sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowania, oraz posiada umiejętność adaptacji szczególnie podczas pracy w nowym otoczeniu.							X	
	K_K08	Posiada umiejętność samooceny swojej pracy, jak i poddawania jej się ocenie innych.							X	
	K_K11	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych.							X	
Animacja cyfrowa PG KW 11	K_W08	Zna specyfikę i możliwości programów komputerowych i wie, które z nich nadają się do budowy aplikacji multimedialnych, prezentacji, multimedialnych encyklopedii, przewodników, zapisu obrazu ruchomego.						X		
	K_W10	Zna możliwości zastosowania technologii cyfrowych w realizacji zadań projektowych z zakresu animacji. Zna zasady reprodukcji obrazów i dźwięków w technologii cyfrowej, reprodukcji dźwięku przestrzennego, animacji na bazie programu Corel Photo Paint, 2D w technologii FLASH						X		
	K_U03	Dzięki znajomości obsługi programów komputerowych umie prawidłowo realizować projekty multimedialne i opracowywać projekty multimedialne na bazie prezentacji i technik animacji projektowej.							X	
	K_U05	Przyswoił umiejętności w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takim jak sprzęt fotograficzny, filmowy w które pozwalają na realizację projektów z wykorzystaniem szerszego warsztatu projektowego a także do montażu materiału audio-wideo.							X	
	K_K01	Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu.							X	
	K_K07	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia w celu rozwiązywania problemów przekazu artystycznego.							X	
Rysunek PG P01	K_W01 K_W03	Dysponuje wiedzą ośrodkach formalnych i warsztatowych z zakresu rysunku umożliwiających świadomą kreację artystyczną. Świadomie i umiejętnie wykorzystuje informacje zawarte w korektach.							X	
	K_W05	Posiada wiedzę jak tworzyć prace artystyczne z zakresu rysunku oraz jak swobodnie korzystać z różnych mediów przydatnych do rozwiązywania zagadnień rysunkowych oraz tworzenia własnych, indywidualnych wypowiedzi artystycznych.							X	
	K_U01 K_U02	Posiada umiejętność świadomego zastosowania nabytej wiedzy i warsztatu rysunkowego w stopniu umożliwiającym realizację własnych koncepcji artystycznych. Potrafi zaprezentować swoją ideę, pomysł przy pomocy narzędzi rysunkowych.							X	
	K_U04	Kształtuje osobowość artystyczną realizując prace rysunkowe w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje, wyróżniające się własną stylistyką z zachowaniem wysokiego poziomu warsztatowego i artystycznego.							X	
	K_U08	Ma umiejętność korzystania z wiedzy i nabytego doświadczenia w celu rozwiązywania problemów w realizowanych pracach rysunkowych, projektowaniu własnych koncepcji artystycznych w obrębie realizacji rysunkowych. Potrafi dokonywać wyborów w obrębie własnej twórczości.							X	
	K_K01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, i jest zdolny do samodzielnych działań twórczych a także rozwijania umiejętności krytycznej oceny własnych dokonań. Wykorzystując zdobytą wiedzę, rozwija ją w kreatywnym działaniu przy zastosowaniu rysunkowych środków artystycznego wyrazu.							X	
	K_K09 K_K11	Posiada umiejętność komunikowania się i pracy w grupie, w szczególności: pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań rysunkowych oraz dba o rozwój własnej osobowości artystycznej.							X	
	K_W01	Posiada wiedzę o aktualnych dokonaniach i trendach w obszarze współczesnego malarstwa. Zna istotnych, ważnych przedstawicieli nurtów, stylów, których aktualna działalność artystyczna wywiera wpływ na sztukę XXI w.							X	
	K_W05	Dysponuje wiedzą o środkach formalnych i warsztatowych z zakresu malarstwa umożliwiających świadomą i celową kreację artystyczną. Posiada wiedzę o możliwościach łączenia różnych warsztatowych rozwiązań z innymi obszarów ekspresji artystycznych w obrazie malarskim.							X	

Malarstwo PG P02	K_U01	Posiada umiejętność obserwacji i zdolność przeprowadzania analizy zjawisk artystycznych związanych z formą, kompozycją, zasadami i sposobami ustalania proporcji, konstrukcji przestrzennej, budowy bryły i analizy płaszczyzn i zastosowania nabytej wiedzy i warsztatu malarskiego w stopniu umożliwiającym realizację własnych koncepcji artystycznych.					X			
	K_U04 K_U09	Kształtuje osobowość artystyczną realizując prace malarskie w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje z zachowaniem wysokiego poziomu warsztatowego i artystycznego.					X			
	K_U08	Ma umiejętność korzystania z wiedzy i nabytego doświadczenia w celu rozwiązywania problemów w realizowanych pracach malarskich. Posiada umiejętność w doborze i wykorzystaniu właściwych środków malarskich do realizacji własnych koncepcji plastycznych, porządkowania obrazu zgodnie z prawidłami kompozycji płaskiej. Potrafi dokonywać wyborów w obrębie własnej twórczości.					X			
	K_K01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności. Wykorzystując zdobytą wiedzę, doświadczenia i umiejętności z innych obszarów sztuki, kultury, nauki, rozwija je w realizacjach malarskich czy innych twórczych działaniach.					X			
	K_K03	Wykazuje się umiejętnościami analizowania i interpretowania informacji pozyskanych w trakcie realizacji malarskiej (korekta) i jest zdolny do krytycznej oceny własnych dokonań w samodzielnych działaniach twórczych.					X			
Grafika warsztatowa PG P04	K_W01	Zna najważniejsze techniki grafiki warsztatowej. Potrafi wymienić cechy charakterystyczne przypisane dla każdego rodzaju druku.					X			
	K_W03	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			
	K_W05	Efektywnie wykorzystuje w praktyce wszystkie przyswojone rozwiązania techniczne pozwalające na świadomą kreację artystyczną.					X			
	K_U05	Efektywnie wykorzystuje w praktyce wszystkie przyswojone rozwiązania techniczne pozwalające na świadomą kreację artystyczną.					X			
	K_U08	Dysponuje wiedzą o ośrodkach formalnych i warsztatowych z zakresu grafiki warsztatowej[druk wkłęsły, wypukły, płaski] i efektywnie wykorzystuje w praktyce wszystkie przyswojone rozwiązania techniczne pozwalające na świadomą kreację artystyczną.					X			
	K_U09	Realizuje działania twórcze w pracach graficznych jako indywidualnej formy wypowiedzi artystycznej umożliwiającą uzyskanie odbitki graficznej będącej wynikiem zamysłu twórczego, wrażliwości artystycznej, wiedzy warsztatowej.					X			
	K_K01	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			
	K_K03 K_K07	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			
Podstawy fotografii PG K05	K_W07	Zna możliwości zastosowania fotografii i innych dzieł sztuki w projektowaniu graficznym.					X			
	K_W08	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do obróbki materiału fotograficznego.					X			
	K_U05	Potrafi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, klasyczny warsztat projektowy.					X			
	K_U07 K_U08	Ma umiejętność korzystania z wiedzy i nabytego doświadczenia w celu rozwiązywania problemów w realizowanych pracach z obszaru fotografii. Ma umiejętność realizacji własnych wizji i pomysłów poprzez realizację fotograficzną w różnych kategoriach wypowiedzi fotograficznej: fotografia aranżowana, fotografia dokumentalna, fotoreportaż również przy wykorzystaniu technologii cyfrowych.					X			
	K_U10	Opanował swój warsztat fotograficzny, twórczy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych pozyskaną na zajęciach z praktyką podczas samodzielnych realizacji własnych koncepcji.					X			
	K_K01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności z zakresu fotografii, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.					X			
	K_K03	Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji. Wykorzystuje zdobytą wiedzę, rozwija ją w kreatywnym działaniu przy zastosowaniu fotograficznych środków artystycznego wyrazu.					X			
	K_W02	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych ze sztuką i potrafi wykonać opis i analizę dzieła sztuki z wykorzystaniem właściwie dobranych metod.	X							

Historia sztuki PG P06

KW03	Student zna i rozumie podstawowe zagadnienia z zakresu historii sztuki, podstawowe style i prądy w sztuce, potrafi prawidłowo wskazać cechy charakterystyczne dla danego stylu/prądu oraz zna publikacje z nimi związane.	X						
K_W04	Zna style w sztuce i architekturze, ich cechy charakterystyczne i ramy czasowe, potrafi prawidłowo definiować podstawowe pojęcia z zakresu historii sztuki i rozumie podstawowe linie rozwojowe w historii poszczególnych dyscyplin artystycznych. Zna podstawową literaturę na ten temat	X						
K_U08	Potrafi pozyskiwać informacje z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie z zakresu historii sztuki.	X						
K_U16	Posiada umiejętność przygotowania wystąpienia, podczas których potrafi w postaci swobodnej wypowiedzi ustnej lub prezentacji z wykorzystaniem technik multimedialnych, przedstawić refleksje nad sztuką współczesną w kontekście tradycji historii sztuki.	X						
K_U16 K_U18	Potrafi wykorzystać umiejętności językowe i napisać jasny (w tym opis dzieła sztuki) spełniający warunki formalne tekst na wiele tematów związanych z zagadnieniami dotyczącymi współczesnej kultury wizualnej.	X						
K_K01 K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości w oparciu o najnowsze publikacje z zakresu historii i teorii sztuki. Potrafi dokonać weryfikacji źródeł, samodzielnie podejmuje niezależne prace wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji z zakresu historii sztuki i krytyki artystycznej; umie zorganizować sobie pracę w tym zakresie	X						
K_K08 K_K10 K_K11 K_K12	Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki, podejmowania refleksji i dyskursu w obszarach społecznych i artystycznych; potrafi oceniać i poddaje się ocenie. Potrafi prawidłowo przekazać swoje wiadomości innym, potrafi pracować w zespole w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych, zna zasady organizowania wystaw sztuki, ma świadomość znaczenia sztuki i indywidualności twórczej w życiu społecznym.	X						

Historia grafiki PG P07

K_W01	Prezentuje publicznie twórczość wybranego współczesnego artysty grafika, sporządza analizę jego dzieł oraz rozróżnia i nazywa stosowane przez niego techniki.	X						
K_W02	Rozpoznaje dzieła najważniejszych reprezentantów epoki (w dziedzinie grafiki) w Polsce i na świecie. Określa specyfikę danych kultur i okresów historycznych. Wyjaśnia podstawowe terminy i pojęcia dotyczące grafiki jako dyscypliny sztuki oraz nowych mediów graficznych. Jest świadomy potrzeby znajomości pojęć i definicji związanych z warsztatem graficznym.	X						
K_W03	Prezentuje dzieje grafiki artystycznej i użytkowej od czasów najdawniejszych po czasy współczesne. Spostrzega relacje pomiędzy graficznymi formami wypowiedzi artystycznej a kontekstem historycznym i współczesną kulturą. Jest zorientowany na pogłębienie swojej wiedzy z zakresu historii grafiki oraz śledzenia najnowszych osiągnięć technologicznych.	X						
K_W04	Opisuje charakterystyczne cechy stylu, środki ekspresji stosowane w najistotniejszych dziełach do czasów współczesnych. Wskazuje na technologię wykonania dzieł graficznych, wyjaśnia środki ekspresji użyte w najistotniejszych dziełach do czasów współczesnych.	X						
K_W05	Opisuje i tłumaczy technologie poszczególnych technik druku wypukłego, wklęsłego, płaskiego oraz technik odrębnych. Analizuje dzieła sztuki graficznej, także współczesnych twórców. Dobiera narzędzia i materiały do określonych technik graficznych.	X						
K_K01 K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości w oparciu o najnowsze publikacje z zakresu historii i teorii sztuki. Potrafi dokonać weryfikacji źródeł, samodzielnie podejmuje niezależne prace wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji z zakresu historii sztuki i krytyki artystycznej; umie zorganizować sobie pracę w tym zakresie	X						

rojektowanie graficzne PG P08

K_W01	Posiada wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z grafiką użytkową oraz o dokonaniach i aktualnych trendach sztuk z obszaru sztuk wizualnych.	X						
K_W02	Zna historię sztuki, najważniejsze dzieła należące do poszczególnych dziedzin sztuki;	X						
K_W03	Zdaje sobie sprawę z oddziaływania dawnej sztuki, w tym grafiki, na dzieła współczesne, ma podstawową wiedzę na temat heraldyki i zna jej powiązania ze współczesnym projektowaniem identyfikacji wizualnych;	X						
K_W09	Posiada wiedzę o dotychczasowych dokonaniach i aktualnych trendach sztuk wizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem obszaru grafiki użytkowej; zna cele i efekty pracy grafika projektanta; wykazuje się wiedzą potrzebną do rozpoznania stylu dzieła projektowo-graficznego, zna cechy wskazujące na technikę druku, na określenie gatunku dzieła, w określonych przypadkach – także jego autora.	X						
K_W17	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego oraz ma świadomość wagi zagadnień etycznych jakie obowiązują powinny grafika projektanta.	X						

Współczesne p	K_U04	Umie w oparciu o wiedzę z zakresu sztuki współczesnej podejmować samodzielnie decyzje odnośnie do realizacji i projektowania własnych prac artystycznych	X																	
	K_U08	Posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych (w tym opisu dzieła sztuki i wydarzenia artystycznego) i wystąpień ustnych, dotyczących zagadnień szczegółowych na temat różnych dziedzin twórczości plastycznej, z wykorzystaniem podstawowych pojęć teoretycznych, a także różnych źródeł	X																	
	K_K01	Poszerza wiedzę niezbędną do realizacji planowanych zadań w oparciu o dostępne źródła.	X																	
	K_K02	Potrąfi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.	X																	
Język angielski PG 002	K_W03	Zna słownictwo i struktury gramatyczne na wymaganym poziomie							X											
	K_W03	Zna podstawowe słownictwo zawodowe w zakresie studiowanego kierunku							X											
	K_U01	Rozumie teksty użytkowe i wypowiedzi ustne na różnym poziomie							X											
	K_U10	Potrąfi konstruować wypowiedzi ustne i pisemne w sytuacjach życia codziennego i zawodowego							X											
	K_U11	Umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje umiejętności i kompetencje językowe korzystając z różnych źródeł							X											
	K_K06	Wykazuje potrzebę współdziałania i pracy w zespole, przyjmując w nim różne role							X											
	K_K07	Widzi potrzebę nauki języków obcych do komunikacji w społeczeństwie i zrozumienia innych kultur							X											
Ochrona własności intelektualnej PG 007	K_W13	Zna zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego. Definiuje zakres przedmiotowy i podmiotowy ochrony własności intelektualnej oraz ocenia odpowiedzialność sprawcy za naruszenie praw autorskich i patentowych. Wymienia polskie i międzynarodowe instytucje zarządzania prawami autorskimi oraz prawami patentowymi	X																	
	K_U20	Posiada umiejętność korzystania z literatury dla przygotowania opracowań i prac dyplomowych bez naruszenia praw autorskich i praw pokrewnych. Dobiera i postępuje się właściwymi aktami prawnymi dla ochrony własności intelektualnej	X																	
	K_K09	Wykazuje postawę odpowiedzialności i poszanowania prawa ochrony własności intelektualnej. Aktywnie sprzeciwia się praktykom plagiatu i prawnie zakazanego użytku dóbr niematerialnych.	X																	
Wychowanie fizyczne PG 001	K_W01	Posiada wiedzę umożliwiającą uczestnictwo w wybranych przez siebie formach aktywności fizycznej indywidualnej i zespołowej							X											
	K_W03	Wskazuje pozytywne skutki aktywności ruchowej na zdrowie psychiczne i fizyczne.							X											
	K_U02	Wykorzystuje swoje umiejętności techniczne w grach indywidualnych i zespołowych							X											
	K_U03	Nabył umiejętności przyjmowania właściwej postawy ciała podczas wykonywania różnorodnych czynności życiowych.							X											
	K_U07	Dobiera świadomie ćwiczenia podczas rozgrzewki ruchowej. Zna znaczenie wypoczynku czynnego i biernego.							X											
	K_K04	Wykazuje odpowiedzialności za własne ciało i kondycję fizyczną oraz wyzwolenie potrzeby dbałości o nie, wynikającej ze świadomości współzależności zdrowia fizycznego z rozwojem intelektualnym, psychicznym, społecznym i duchowym. Wykazuje odpowiedzialność za zdrowie własne i innych ludzi.							X											
	K_K06	Dąży do stwarzania warunków do odkrywania i poszukiwania swoich uzdolnień zainteresowań, przygotowujących do aktywności fizycznej indywidualnej i zespołowej na wolnym powietrzu i w obiektach sportowych. Odkrywa predyspozycje organizatorskie i sędziowskie podczas rozgrywek sportowych.							X											
czości PG 006	K_W02	Student posiada podstawową wiedzę z zakresu znaczenia przedsiębiorczości w systemie gospodarki rynkowej	X																	
	K_W17	Student umie zdefiniować i wyjaśnić podstawowe pojęcia z zakresu przedsiębiorczości, innowacyjności i teoretycznych aspektów zakładania i prowadzenia małego i średniego przedsiębiorstwa	X																	

Podstawy przedsiębiorci	K_U15	Student potrafi sporządzić biznes plan planowanej działalności gospodarczej, umie posługiwać się narzędziami (platformy informatyczne) niezbędnymi do rejestracji działalności gospodarczej oraz wypełniania wymogów informacyjnych i sprawozdawczych. Potrafi wypełniać i interpretować podstawowe dokumenty i sprawozdania występujące w obrocie gospodarczym.	X						
	K_K06	Student potrafi pracować w grupie, podejmuje dyskusje i prezentuje własne poglądy i pomysły, docenia ciągłe doskonalenie wiedzy i umiejętności.	X						
Technologia przyszłości PG 003	K_W08	Zna oraz identyfikuje główne problemy i zagrożenia współczesnej technologii informacyjnej.			X				
	K_W09	Zna oraz identyfikuje urządzenia inteligentne typu internet rzeczy, potrafi je rozróżnić pod względem kategorii zastosowania.			X				
	K_U01	Posługuje się podstawowymi technologiami informacyjnymi m.in. zakresie pozyskiwania i przetwarzania informacji.			X				
	K_U07	Potrafi biegle pisać w edytorze tekstu, wykonywać obliczenia, tabele i wykresy w arkuszu kalkulacyjnym, wykonywać grafikę prezentacyjną.			X				
	K_K01	Jest gotowy do podnoszenia poziomu wiedzy i ciągłego dokształcania się, samodzielnego zdobywania wiedzy i doskonalenia kompetencji osobistych.			X				
	K_K02	Jest zorientowany na komunikację z otoczeniem, także przy użyciu nowoczesnych technologii wymiany informacji.			X				
Przedmiot wybieralny I- Komunikacja interpersonalna PG1 O04	K_W02	zna elementarną terminologię z zakresu komunikacji interpersonalnej	X						
	K_W03	zna i rozumie kryteria tworzenia logicznej, uporządkowanej wypowiedzi z określonych kręgów tematycznych	X						
	K_U01	potrafi porozumiewać się poprawną polszczyzną przy użyciu różnych technik komunikacyjnych	X						
	K_U02	stosuje celowe środki językowe dostosowane do intencji wypowiedzi	X						
	K_U16	przestrzega zasad etyki w posługiwaniu się językiem	X						
	K_U18	potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje ze względu na ich przydatność	X						
	K_U10	potrafi posługiwać się terminologią charakterystyczną dla studiowanej dyscypliny humanistycznej	X						
	K_U20	posiada umiejętność tworzenia prac pisemnych oraz przygotowania wystąpień ustnych w języku polskim	X						
	K_K02	ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju językowego i kulturalnego	X						
	K_K04	ma świadomość znaczenia nauk humanistycznych dla utrzymania i rozwoju więzi społecznej na różnych poziomach	X						
K_K06	komunikuje się z zachowaniem reguł poprawności językowej	X							
Przedmiot wybieralny I- Wiedza o Polsce PG2 O04	K_W01	posiada uporządkowaną wiedzę ogólną z zakresu historii, kultury i sztuki w Polsce,	X						
	K_U01	potrafi czytać teksty kultury i przyporządkować je odpowiednim stylom i epokom,	X						
	K_K02	ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy.	X						
Przedmiot wybieralny II-Antropologia społeczna PG1 O05	K_W01	ma podstawową wiedzę o miejscu i znaczeniu nauk humanistycznych w systemie nauk, ich specyfice przedmiotowej i metodologicznej, zna podstawową terminologię, zorientowaną na zastosowanie praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej,	X						
	K_W04	ma podstawową wiedzę o powiązaniach nauki o literaturze, językoznawstwa i teorii komunikacji z innymi dziedzinami humanistyki (historia, historia sztuki, wiedza o kulturze, filozofia),	X						
	K_U07	potrafi identyfikować, analizować i prawidłowo oceniać rolę czynników politycznych, gospodarczych i kulturowych w odniesieniu do historycznych i współczesnych procesów antropologicznych	X						
	K_U19	potrafi posługiwać się prawidłową terminologią antropologicznych	X						
	K_K02	ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy	X						

Przedmiot wybieralny II-Global understanding PG2 O05	K_W07	Zna sposoby wykorzystywania narzędzi informatycznych, z uwzględnieniem kontekstu pracy zawodowej w zakresie komunikacji i współpracy zdalnej w środowisku międzynarodowym		X					
	K_W09	Rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji w zakresie komunikacji i współpracy zdalnej w środowisku międzynarodowym		X					
	K_U08	Potrafi współpracować w środowisku międzynarodowym w zakresie globalnych procesów społecznych.		X					
	K_U12	Umie stosować techniki efektywnej komunikacji i negocjacji, w tym komunikowania się w środowisku międzynarodowym, merytorycznie argumentować oraz formułować wnioski, brać udział w debacie, również w środowisku zawodowym.		X					
	K_U13	Potrafi organizować pracę, indywidualną i zespołową, współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym czy międzynarodowym)		X					
	K_K07	Wypełniania zobowiązania społeczne, inspirowanie i organizowanie / współorganizowanie działalności na rzecz środowiska wielokulturowego oraz myślenia i działania w sposób globalny		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)	
Egzamin i obrona pracy dyplomowej PG 104	K_W01	Posiada wiedzę teoretyczną i praktyczną z zakresu obszaru badawczego (realizacji projektowej i części opisowej dzieła projektowego) ze szczególnym uwzględnieniem obszaru grafiki użytkowej.			X					
	K_W02	Posiada wiedzę o najważniejszych realizacjach z zakresu projektowania graficznego w kontekście własnej pracy dyplomowej.			X					
	K_U17	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.			X					
	K_U20	Potrafi w sposób właściwy - technicznie i merytorycznie przedstawić swoje dokonania wykorzystując do tego celu najodpowiedniejsze narzędzia.			X					
	K_K02	Kontrolując swoje emocje i zachowania potrafi omawiać wybrane zagadnienia i odpowiadać na pytania.			X					
	K_K05	Kontrolując swoje emocje i zachowania potrafi omawiać wybrane zagadnienia i odpowiadać na pytania.			X					
	K_K12	W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własną działalność artystyczną.			X					
Seminarium PG 105	K_W01	Posiada wiedzę o dokonaniach z obszaru grafiki użytkowej, niezbędną do formułowania i rozwiązywania zagadnień umożliwiających swobodną i niezależną wypowiedź w formie eseju, opracowania do pracy projektowej								Obserwacja aktywności Praca pisemna
	K_W13	Zna obowiązujące zasady prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej, szczególnie w zakresie praw związanych ze sztuką, plastycznymi realizacjami.								Obserwacja aktywności Praca pisemna
	K_U16	Opanował umiejętność pisania tekstu naukowego.								Obserwacja aktywności Praca pisemna
	K_U 16	Umie logicznie skonstruować tekst pracy licencjackiej.								Obserwacja aktywności Praca pisemna
	K_U17	Posiada umiejętność przygotowania wystąpień, podczas których w postaci swobodnej wypowiedzi ustnej przedstawia wyniki swoich badań.								Obserwacja aktywności Praca pisemna
	K_KU19	W celu opisanego realizowanego projektu potrafi korzystać z materiałów tekstowych napisanych w języku obcym.								Obserwacja aktywności Praca pisemna
	K_K02	Umie sformułować zadanie badawcze i cel pracy, wskazać problemy i pytania badawcze.								Obserwacja aktywności Praca pisemna
	K_K03	Interpretuje i analizuje uzyskane wyniki, wyciąga z nich wnioski.								Obserwacja aktywności Praca pisemna
K_K08	Posiada umiejętność samooceny, swoje dokonania poddaje konstruktywnej krytyce oraz jest przygotowany do merytorycznej refleksji dotyczącej własnych dokonań.								Obserwacja aktywności Praca pisemna	

Praktyka zawodowa PG I06	K_W11	Wie jak zgodnie z przyjętymi zasadami komunikować się z klientem i w jaki sposób realizować projekty zgodnie z jego oczekiwaniami.							Obserwacja aktywności
	K_W12	Znają i potrafią wyjaśnić procedury, reguły oraz plan pracy, jakim podlega praktyka zawodowa.							Obserwacja aktywności
	K_U11 K_U12	Umie współpracować w większej grupie pracowniczej znajdując się na różnych stanowiskach w procesie realizacyjnym. Jest zdolny do podporządkowywania się przełożonym.					X		Dokumentacja praktyki Obserwacja aktywności
	K_K04 K_K05	W sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowania, oraz posiada umiejętność adaptacji szczególnie podczas pracy w nowym otoczeniu.							Obserwacja aktywności
	K_K11	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych.							Obserwacja aktywności
Liternictwo i typografia PG K01	K_W01	Posiada wiedzę o zagadnieniach dotyczących aspektów stosowania przekazu informacji za pomocą pisma. Ma wiedzę o dotychczasowych dokonaniach i aktualnych trendach sztuki wizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem obszaru grafiki użytkowej.					X		Rozmowa indywidualna
	K_W06	Zna graficzne programy wektorowe i edytorskie wykorzystywane w projektowaniu różnorodnego rodzaju form wydawniczych					X		Rozmowa indywidualna
	K_W16	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej przy wykorzystaniu kompozycji literniczych. Ma wiedzę o konstrukcji i budowy liter alfabetu łacińskiego i świadomego posługiwania się różnymi krojami pisma przy projektowaniu znaków graficznych: piktogramów i logotypów.					X		Rozmowa indywidualna
	K_U06	Posiada umiejętności tworzenia układu literniczego samodzielnego przygotowania materiałów do publikacji na różnych nośnikach i w różnych mediach.					X		Rozmowa indywidualna
	K_U08	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach projektowych oraz posiada umiejętność korzystania z programów graficznych wykorzystując typografię w procesie tworzenia elementów literniczych oraz graficznych elementów i systemów informacji.					X		Przegląd prac
	K_U09	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
	K_K01	Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu.					X		Przegląd prac
	K_K07	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia w celu rozwiązywania problemów przekazu artystycznego i w praktycznych działaniach projektowych w zależności od wykonywanego zadania czy oczekiwań odbiorcy.					X		Przegląd prac
Edytory wektorowe PG K02	K_W08	Zna specyfikę i możliwości programów komputerowych (Adobe Illustrator, Corel Draw) oraz Photoshop i wie, które z nich nadają się do realizacji projektów graficznych w przedmiocie edytory wektorowe.					X		Rozmowa indywidualna
	K_W09	Wie o różnicach przy projektowaniu prac do druku i dla mediów elektronicznych i efektywnego wykorzystania technologii informacyjnej i komunikacyjnej.					X		Rozmowa indywidualna
	K_U03	Potrafi umiejętnie korzystać z wiedzy o komputerowych programach graficznych jak Adobe Illustrator w celu wizualizacji koncepcji projektowych i opracowań podstawowych form grafiki wydawniczej i użytkowej.					X		Przegląd prac
	K_U05	Przyswoił umiejętności w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takim jak: sprzęt fotograficzny, filmowy w które pozwalają na realizację projektów z wykorzystaniem szerszego warsztatu projektowego					X		Przegląd prac
	K_K01	Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu.					X		Przegląd prac

	K_K03	Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych w zależności od wykonywanego zadania i oczekiwań odbiorcy.				X			Przegląd prac
Edytory rastrowe PG K03	K_W08	Zna zagadnienia związane z zasadami, technikami konstruowania, technologiami gromadzenia, przesyłania, wymiany komunikatów: wizualnych, audiolowizualnych przy wykorzystaniu komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do realizacji wytyczonych celów.				X			Rozmowa indywidualna
	K_W09	Wie o różnicach przy projektowaniu prac do druku i dla mediów elektronicznych i efektywnego wykorzystania technologii informacyjnej i komunikacyjnej.				X			Rozmowa indywidualna
	K_U03	Potrąfi umiejętnie korzystać z wiedzy o komputerowych programach graficznych (Adobe Illustrator CS5) w celu wizualizacji koncepcji projektowych i opracowań podstawowych form grafiki wydawniczej i użytkowej i umie przekazać swoje koncepcje projektowe wykorzystując dostępne warsztatowe środki.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U05	Przyswoił umiejętności w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy w które pozwalają na realizację projektów z wykorzystaniem szerszego warsztatu projektowego				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.				X			Przegląd prac
	K_K03	Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych w zależności od wykonywanego zadania i oczekiwań odbiorcy.				X			Przegląd prac
		K_K03	Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych w zależności od wykonywanego zadania i oczekiwań odbiorcy.				X		
Projektowanie wstępne PG K04	K_W01	Posiada wiedzę o dotychczasowych dokonaniach i aktualnych trendach sztuki wizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem obszaru grafiki użytkowej, zna dokonania polskich grafików projektantów od końca XIX wieku po dzień dzisiejszy, zna i rozumie fenomen „Polskiej Szkoły Plakatu”;				X			Rozmowa indywidualna
	K_W08	Zna specyfikę i możliwości programów komputerowych Corel Draw, Corel Photo Paint, Corel Trace) oraz Photoshop i Illustrator, potrafi odpowiednio dobrać je do realizacji projektów graficznych, ale także rozumie, że nie zastąpią analizy problemu, kreatywności, umiejętności plastycznych, istotnych elementów realizacji projektowych.				X			Rozmowa indywidualna
	K_W16	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie znaków graficznych - logo i logotypów.				X			Rozmowa indywidualna
	K_U02	Potrąfi w działaniach projektowych uruchomić cały zasób umiejętności, wyrażając swoją osobowość artystyczną; potrafi jednak wykonać projekt w ten sposób, aby osobowość artystyczna nie przesłoniła funkcjonalności projektu;				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U08	Potrąfi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, plakat, logotyp, wizytówkę, papier firmowy.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K01	Posiada świadomość stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności z zakresu reklamy jako ważnego elementu zapisu graficznego i jego oddziaływanie w kreowaniu wizerunku, komunikacji wizualnej firmy, działań kreacyjnych i marketingowych. Jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu.				X			Przegląd prac.
	K_K03	Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych w zależności od wykonywanego zadania i oczekiwań odbiorcy.				X			Przegląd prac.
Podstawy animacji cyfrowej PG K05	K_W08	Zna specyfikę i możliwości programów komputerowych i wie, które z nich nadają się do budowy aplikacji multimedialnych, prezentacji, multimedialnych encyklopedii, przewodników, zapisu obrazu ruchomego.				X			Rozmowa indywidualna
	K_W10	Zna możliwości zastosowania technologii cyfrowych w realizacji zadań projektowych z zakresu animacji. Zna zasady reprodukcji obrazów i dźwięków w technologii cyfrowej, reprodukcji dźwięku przestrzennego, animacji na bazie programu Corel Photo Paint , 2D w technologii FLASH				X			Rozmowa indywidualna
	K_U03	Dzięki znajomości obsługi programów komputerowych umie prawidłowo realizować projekty multimedialne i opracowywać projekty multimedialne na bazie prezentacji i technik animacji projektowej.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U05	Przyswoił umiejętności w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy w które pozwalają na realizację projektów z wykorzystaniem szerszego warsztatu projektowego a także do montażu materiału audio-wideo.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K01	Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu.				X			Przegląd prac

	K-K07	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia w celu rozwiązywania problemów przekazu artystycznego.				X			Przegląd prac
Kształtowanie form przestrzennych PG K06	K_W15	Zna zasady dobrego projektowania plakatów systemów identyfikacji, opakowań. Podejmuje decyzje z zakresu ekspresji artystycznych w obszarach wybranej specjalności oraz ma wiedzę o możliwościach łączenia ich z pokrewnymi dziedzinami twórczości plastycznej.				X			Rozmowa indywidualna
	K_W17	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej. Dysponuje wiedzą o środkach formalnych i warsztatowych umożliwiających świadomą kreację artystyczną.				X			Rozmowa indywidualna
	K_U07	Potrafi znaleźć dla każdego projektu odpowiednią formę, świadomie i celowo zastosować warsztatowe rozwiązania z obszaru cyfrowych mediów bądź złamać przyjętą konwencję i stylizację uwzględniając oczekiwania odbiorcy.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U10	Opanował swój warsztat twórcy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas samodzielnych realizacji własnych koncepcji. Potrafi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K01	Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu.				X			Przegląd prac.
	K_K03	Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych w zależności od wykonywanego zadania, oczekiwań odbiorcy.				X			Przegląd prac.
	Projektowanie dla internetu PG K07	K_W08	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia stron WWW.				X		
K_W10		Zna możliwości zastosowania technologii internetowych. Posiada wiedzę dotyczącą tworzenia szablonów, aplikacji internetowych, istotnych elementów z zakresu działań w obszarze internetu.				X			Rozmowa indywidualna
K_W11		Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie tworzenia szablonów i prototypów graficznych.				X			Rozmowa indywidualna
K_U05		Potrafi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, klasyczny warsztat projektowy, a także posiada umiejętności korzystania narzędzi jak Photoshop, Adobe XD.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności.
K_U06		Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do publikacji na stronach WWW i ich rozbudowywania.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
K_U07		Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów z zastosowaniem najnowszych rozwiązań projektowych do wizualizacji projektów graficznych i multimedialnych w Internecie				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
K_K01		Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i projektowego.				X			Przegląd prac
K_K11		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. Obserwacja aktywności
i K08	K_W15	Posiada wiedzę dotyczącą projektowania plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego. Wie o możliwościach wykorzystania i łączenia w realizowanych koncepcjach środki z pokrewnych dziedzin twórczości plastycznej.				X			
	K_W17	Ma świadomość wagi zagadnień etycznych w projektowaniu graficznym. Szanuje pracę innych projektantów, grafików i zdaje sobie sprawę z odpowiedzialności moralnej, prawnej jaka na nim spoczywa.				X			
	K_U06	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do publikacji na różnych nośnikach i w różnych mediach; potrafi zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, plakat, logotyp, akcydens firmowy.				X			

Warsztat projektowe PG	K_U15	Potrąfi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania / zlecenia, z uwzględnieniem specyfiki tematu, jak i oczekiwań zleceniodawcy.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności i pozyskiwania przydatnych źródeł informacji, metod i technik i ich wykorzystania w pracy projektowej.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K04	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej;				X			
	K_K06	W zależności od sytuacji jest zdolny do przewodnictwa w grupie i inspirowania i pobudzania do działań twórczych w ramach wyznaczonych obowiązków.				X			
	K_K10 K_K11	Nie rezygnując z własnej indywidualności twórczej potrafi dopasować się do zespołu i współpracować przy realizacji prac projektowych.				X			
Warsztaty cyfrowe PG K09	K_W08	Zna specyfikę i możliwości programów komputerowych i wie, które z nich nadają się do montażu i edycji materiału wideo. Potrafi zrealizować proces produkcyjny z uwzględnieniem specyfiki danego problemu.				X			Rozmowa indywidualna
	K_W10	Zna zasady reprodukcji obrazów i dźwięków w technologii cyfrowej. Potrafi wybrać odpowiednie narzędzia i ustawienia potrzebne do zastosowania w różnych środowiskach przekazu multimedialnego. Potrafi wykorzystać programy do grafiki rastrowej i wektorowej do budowania przekazu artystycznego.				X			Rozmowa indywidualna
	K_U03	Dzięki znajomości zasad prezentacji i autopromocji student potrafi zaprezentować rozwiązanie problemu projektowego z uwzględnieniem dobrej promocji a także realizować projekty w zespole.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U05	Przyswoił umiejętności w posługiwaniu się narzędziami do produkcji i montażu materiałów cyfrowych. Potrafi wykorzystać owe narzędzia do budowania narracji, tempa akcji i charakterystyki postaci.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K01	Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu.				X			Obserwacja aktywności
	K_K07	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia w celu rozwiązywania problemów przekazu artystycznego.				X			Obserwacja aktywności
Fotografia PG K10	K_W07	Posiada wiedzę z zakresu fotografii i możliwościach wykorzystania jej w innych działaniach projektowych.				X			Rozmowa indywidualna
	K_W16	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów przy wykorzystaniu medium fotograficznego oraz wie które programy graficzne nadają się do obróbki materiału fotograficznego.				X			Rozmowa indywidualna
	K_U05	Potrąfi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, klasyczny warsztat projektowy w celu realizacji własnych projektów artystycznych.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U09	Potrąfi pracować w zespole, uczestniczy we wspólnym podejmowaniu decyzji. Realizuje wyznaczone zadania w różnych kategoriach wypowiedzi fotograficznej: fotografia aranżowana, fotografia dokumentalna, fotoreportaż.							
	K_U10	Potrąfi pracować w zespole, uczestniczy we wspólnym podejmowaniu decyzji. Realizuje wyznaczone zadania w różnych kategoriach wypowiedzi fotograficznej: fotografia aranżowana, fotografia dokumentalna, fotoreportaż. Potrafi pracować w zespole, uczestniczy we wspólnym podejmowaniu decyzji. Realizuje wyznaczone zadania w różnych kategoriach wypowiedzi fotograficznej: fotografia aranżowana, fotografia dokumentalna, fotoreportaż.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U13 K_U15	Swobodnie realizuje działania twórcze w obszarze fotografii w sposób wyróżniający się własną stylistyką. W zależności od charakteru zadania i oczekiwań posiada umiejętność tworzenia cykli fotograficznych jak i pojedynczych prac w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności

	K_K03	Samodzielnie podejmuje niezależne prace wykorzystując warsztat fotograficzny jako narzędzie do realizacji zagadnienia artystycznego. Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji w celu pogłębienia i zdobywania dalszej wiedzy praktycznej w zakresie fotografii.				X			Obserwacja aktywności
	K_K07	Opanowanie warsztatu fotograficznego nie stanowi o całości pracy, lecz efektywne wykorzystanie wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia jest istotnym uzupełnieniem oryginalności i jednorodności treściowej przekazu fotograficznego.				X			Obserwacja aktywności
Projektowanie 3D PG KW 101	K_W08	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D.				X			Rozmowa indywidualna
	K_W09	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
	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
	K_U07	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etudy, ćwiczenia, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych. 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
	K_K01	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			Obserwacja aktywności
	K_K08	Posiada umiejętność merytorycznej samooceny własnej twórczości i poddaje swoje prace ocenie. Potrafi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.				X			Obserwacja aktywności
Edytorstwo PG KW 102	K_W06	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym, zwłaszcza w opracowywaniu wydawnictw książkowych, czasopism i innych form grafiki wydawniczej.				X			Rozmowa indywidualna
	K_W08	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
	K_W15	Zna zasady projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, Posiada umiejętność celowego wykorzystywania środków technicznych i artystycznych do realizacji prowadzonych w ramach zajęć z edytorstwa.				X			Rozmowa indywidualna
	K_U06	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
	K_U10	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
	K_U15	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielną i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, i jest zdolny do samodzielną działań twórczych, wykorzystując zdobytą wiedzę, rozwija ją w kreatywnym działaniu.				X			Rozmowa. Przegląd prac.
	K_K03	Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych w zależności od wykonywanego zadania, oczekiwań odbiorcy.				X			Rozmowa. Przegląd prac.
	K_W15	Wie, w jakim celu i w jaki sposób można i należy zastosować dzieło fotograficzne, bądź reprodukcję 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 (np. cytat, pastisz).				X		Rozmowa indywidualna	

Informacja i identyfikacja wizualna PG KW103	K_W16	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
	K_U03	Umie przekazać swoje koncepcje projektowe dzięki znajomości obsługi programów komputerowych, Corel Draw / Adobe Illustrator, czy programy pomocnicze Adobe Photoshop, Adobe Acrobat.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U08	Potrąfi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, piktogram, plakat, logotyp, akcydens firmowy.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U15	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 zleceniodawcy.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K01	Poszerza wiedzę niezbędną do realizacji planowanych zadań w oparciu o dostępne źródła. Potrąfi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.				X			Przegląd prac
	K_K08	K_02. Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, oraz rozwijania idei. K_03. Posiada umiejętność oceny, konstruktywnej krytyki i podejmowania dyskursu z zakresu sztuki współczesnej uwzględniając wszystkie jej aspekty.				X			Przegląd prac
Fotografia PG KW 104	K_W07	Posiada wiedzę z zakresu fotografii i możliwościach wykorzystania jej w innych działaniach projektowych.				X			Rozmowa indywidualna
	K_W16	Potrąfi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, klasyczny warsztat projektowy w celu realizacji własnych projektów artystycznych.				X			Rozmowa indywidualna
	K_U05	Potrąfi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, klasyczny warsztat projektowy w celu realizacji własnych projektów artystycznych.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U09	Potrąfi pracować w zespole, uczestniczyć we wspólnym podejmowaniu decyzji. Realizuje wyznaczone zadania w różnych kategoriach wypowiedzi fotograficznej: fotografia aranżowana, fotografia dokumentalna, fotoreportaż.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U012	Opanował swój warsztat twórczy z zakresu fotografii, łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas organizacji planu zdjęciowego, pracy w zespole jak i samodzielnych realizacji własnych koncepcji.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U13	Swobodnie realizuje działania twórcze w obszarze fotografii w sposób wyróżniający się własną stylistyką. W zależności od charakteru zadania i oczekiwań posiada umiejętność tworzenia cykli fotograficznych jak i pojedynczych prac w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K03	Samodzielnie podejmuje niezależne prace wykorzystując warsztat fotograficzny jako narzędzie do realizacji zagadnienia artystycznego. Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji w celu pogłębienia i zdobywania dalszej wiedzy praktycznej w zakresie fotografii.				X			Przegląd prac
	K_K07	Opanowanie warsztatu fotograficznego nie stanowi o całości pracy, lecz efektywne wykorzystanie wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia jest istotnym uzupełnieniem oryginalności i jednorodności treściowej przekazu fotograficznego.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
G KW 201	K_W08	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D.				x			Rozmowa indywidualna
	K_W09	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
	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

Projektowanie 3D P1	K_U07	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etykiety, ćwiczenia, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych. 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
	K_K01	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			Obserwacja aktywności
	K_K08	Posiada umiejętność merytorycznej samooceny własnej twórczości i poddaje swoje prace ocenie. Potrafi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.							x		Obserwacja aktywności
Edytorstwo PG KW 202	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
	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
	K_W10 K_W11	Zna zasady projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, Posiada umiejętność celowego wykorzystywania środków technicznych i artystycznych do realizacji prowadzonych w ramach zajęć z edytorstwa.							X		Rozmowa indywidualna
	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
	K_U03 K_U04	Opanował swój warsztat twórczy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas samodzielnich realizacji przy projektowaniu gazet czasopism czy książki autorskiej.							X		Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U07	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnich i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.							X		Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, i jest zdolny do samodzielnich działań twórczych, wykorzystując zdobytą wiedzę, rozwija ją w kreatywnym działaniu.							X		Rozmowa. Przegląd prac.
	K_K07	Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych w zależności od wykonywanego zadania, oczekiwań odbiorcy.							X		Rozmowa. Przegląd prac.
Informacja i identyfikacja wizualna PG KW 203	K_W15	Wie, w jakim celu i w jaki sposób można i należy zastosować dzieło fotograficzne, bądź reprodukcję 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 (np. cyt. pastisz).							X		Rozmowa indywidualna
	K_W16	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
	K_U03	Umie przekazać swoje koncepcje projektowe dzięki znajomości obsługi programów komputerowych, Corel Draw / Adobe Illustrator, czy programy pomocnicze Adobe Photoshop, Adobe Acrobat.							X		Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U08	Potrafi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, piktogram, plakat, logotyp, akcydens firmowy.							X		Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U15	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		Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K01	Poszerza wiedzę niezbędną do realizacji planowanych zadań w oparciu o dostępne źródła. Potrafi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.							X		Przegląd prac

Warsztaty cyfrowe PG KW 204	K_W08	Zna specyfikę i możliwości programów komputerowych i wie, które z nich nadają się do montażu i edycji materiału wideo. Potrafi zrealizować proces produkcyjny z uwzględnieniem specyfiki zadanego problemu.				X			Rozmowa indywidualna
	K_W10	Zna zasady reprodukcji obrazów i dźwięków w technologii cyfrowej. Potrafi wybrać odpowiednie narzędzia i ustawienia potrzebne do zastosowania w różnych środowiskach przekazu multimedialnego. Potrafi wykorzystać programy do grafiki rastrowej i wektorowej do budowania przekazu artystycznego.				X			Rozmowa indywidualna
	K_U03	Dzięki znajomości zasad prezentacji i autopromocji student potrafi zaprezentować rozwiązanie problemu projektowego z uwzględnieniem dobrej promocji a także realizować projekty w zespole.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U05	Przyswoił umiejętności w posługiwaniu się narzędziami do produkcji i montażu materiałów cyfrowych. Potrafi wykorzystać owe narzędzia do budowania narracji, tempa akcji i charakterystyki postaci.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K01	Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu.				X			Przegląd prac
	K_K07	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia w celu rozwiązywania problemów przekazu artystycznego.				X			Przegląd prac
Pracownia projektowania 3 D PG KW 301	K_W08	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D.				X			Rozmowa indywidualna
	K_W09	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
	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
	K_U07	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etiudy, ćwiczenia, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych. 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
	K_U10	Opanował swój warsztat twórczy a w szczególności umiejętności konfiguracji, modelowania za pomocą krzywych, animacji trójwymiarowej parametry czasowe animacji, istotne umiejętności do podjęcia samodzielnych realizacji własnych koncepcji. Potrafi łączyć wiedzę z przedmiotów teoretycznych pozyskaną podczas zajęć z praktyką.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K01	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			Obserwacja aktywności
	K_K03	Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zdobywania i gromadzenia informacji z wielu źródeł (prasa specjalistyczna, Internet) i potrafi je wykorzystać twórczo przy realizacji zadań, w przyszłej pracy zawodowej lub w innych działaniach				X			Obserwacja aktywności
	K_K08	Posiada umiejętność merytorycznej samooceny własnej twórczości i poddaje swoje prace ocenie. Potrafi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.				X			Obserwacja aktywności
	K_K12	Profesjonalnie prezentuje swoje dokonania przy użyciu technologii cyfrowych.				X			Obserwacja aktywności
12	K_W06	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym zwłaszcza C162:C167zyczna przy opracowywaniu wydawnictw książkowych i czasopism.				X			Rozmowa indywidualna
	K_W13	Zna zasady projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów; Posiada wiedzę pozwalającą na uzyskanie wysokiego stopnia oryginalności w realizacjach projektowych związanych z obszarze edytorstwa.				X			Rozmowa indywidualna

Pracownia edytorska PG KW 30	K_U06	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
	K_U10	Opanował swój warsztat twórczy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas realizacji przy projektowaniu gazet czasopism czy książki autorskiej.					X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U15	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Nie rezygnując z własnych ambicji artystycznych potrafi uwzględnić oczekiwania zleceniodawcy.					X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, jest zdolny do samodzielnich działań twórczych, wykorzystując zdobytą wiedzę z zakresu edytorstwa, rozwija ją w kreatywnym działaniu					X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K03	Potrafi prezentować własne poglądy, opinie oraz potrafi je uzasadnić i poprzeć argumentami.					X			Obserwacja aktywności.
Pracownia Informacji i identyfikacji wizualnej PG KW 303	K_W15	Wie, w jakim celu i w jaki sposób można i należy zastosować dzieło fotograficzne, bądź reprodukcję 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 (np. cyt. pastisz).					X			Rozmowa indywidualna
	K_W16	Dysponuje wiedzą o środkach formalnych i warsztatowych umożliwiających projektowanie całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej					X			Rozmowa indywidualna
	K_U08	Potrafi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, piktogram, plakat, logotyp, akcydens firmowy.					X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U10	Posiada umiejętność łączenia wiedzy teoretycznej i warsztatu plastycznego w stopniu umożliwiającym realizację własnych koncepcji projektowych.					X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U15 K_U20	Jest gotowy podjąć się realizacji zadania uwzględniając oczekiwania zleceniodawcy. Potrafi zachować własną stylistykę prac i nie rezygnować z własnych ambicji artystycznych i wypracowanych stylistycznych rozwiązań. U_04. W sposób jasny i przekonujący informuje o swoich dokonaniach twórczych, odpowiednio komentując je z wykorzystaniem środków umożliwiających optymalny przekaz.					X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K01	Systematycznie pozyskuje informacje z wielu źródeł (literatura specjalistyczna, Internet, portale społecznościowe).					X			Obserwacja aktywności
	K_K08	K_02. Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, oraz rozwijania idei. K_03. Posiada umiejętność oceny, konstruktywnej krytyki i podejmowania dyskursu z zakresu sztuki współczesnej uwzględniając wszystkie jej aspekty.					X			Obserwacja aktywności
PG KW 401	K_W08	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D.			X	X				Rozmowa indywidualna
	K_W09	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
	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
	K_U07	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etiudy, ćwiczenia, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych. 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

Pracownia projektowania 3D F	K_U08	Ma umiejętność prezentacji swoich możliwości warsztatowych oraz wiedzy w realizowanych pracach. Posiada umiejętności pozwalające na samodzielne podejmowanie decyzji dotyczących koncepcji i metod realizacji pracy artystycznej lub projektowej.			X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U10	Opanował swój warsztat twórcy a w szczególności umiejętności konfiguracji, modelowania za pomocą krzywych, animacji trójwymiarowej parametry czasowe animacji, istotne umiejętności do podjęcia samodzielnych realizacji własnych koncepcji. Potrafi łączyć wiedzę z przedmiotów teoretycznych pozyskaną podczas zajęć z praktyką.			X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U11	Posiada kompetencje twórcze do samodzielnego, profesjonalnego i etycznego funkcjonowania w strukturach społecznych oraz umiejętności przyjmowania właściwej roli i wykorzystywania zdobytej wiedzy do wykonywania zadań zawodowych.			X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K01	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			Obserwacja aktywności
	K_K03	Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zdobywania i gromadzenia informacji z wielu źródeł (prasa specjalistyczna, Internet) i potrafi je wykorzystać twórczo przy realizacji zadań, w przyszłej pracy zawodowej lub w innych działaniach.			X	X			Obserwacja aktywności
	K_K08	Posiada umiejętność merytorycznej samooceny własnej twórczości i poddaje swoje prace ocenie. Potrafi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.			X	X			Obserwacja aktywności
	K_K12	Profesjonalny prezentuje swoje dokonania przy użyciu technologii cyfrowych.			X	X			Obserwacja aktywności
Pracownia Edytorska PG KW 402	K_W06	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym zwłaszcza przy opracowywaniu wydawnictw książkowych i czasopism.			X	X			Rozmowa indywidualna
	K_W13	Zna zasady projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów; Posiada wiedzę pozwalającą na uzyskanie wysokiego stopnia oryginalności w realizacjach projektowych związanych w obszarze edytorstwa.			X	X			Rozmowa indywidualna
	K_U06	W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własną działalność artystyczną przy wykorzystaniu najnowszych technologii i możliwości ekspozycyjnych.			X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U10	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
	K_U15	Opanował swój warsztat twórczy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas realizacji przy projektowaniu gazet czasopism czy książki autorskiej.			X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K01	Potrafi prezentować własne poglądy, opinie oraz potrafi je uzasadnić i poprzeć argumentami.			X	X			Obserwacja aktywności
	K_K03	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Nie rezygnując z własnych ambicji artystycznych potrafi uwzględnić oczekiwania zleceniodawcy.			X	X			Obserwacja aktywności.
K_K12	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, jest zdolny do samodzielnych działań twórczych, wykorzystując zdobytą wiedzę z zakresu edytorstwa, rozwija ją w kreatywnym działaniu							Obserwacja aktywności.	
Pracownia Edytorska PG KW 403	K_W15	Wie, w jakim celu i w jaki sposób można i należy zastosować dzieło fotograficzne, bądź reprodukcję 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 (np. cytata, pastisz).			X	X			Rozmowa indywidualna
	K_W16	Dysponuje wiedzą o środkach formalnych i warsztatowych umożliwiających projektowanie całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej			X	X			Rozmowa indywidualna
	K_U08	Potrafi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, plakat, logotyp, akcydens firmowy.			X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności

Pracownia Informacji i identyfikacji	K_U10	Posiada umiejętność łączenia wiedzy teoretycznej i warsztatu plastycznego w stopniu umożliwiającym realizację własnych koncepcji projektowych.				X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U15 K_U20	U_03. Jest gotowy podjąć się realizacji zadania uwzględniając oczekiwania zleceniodawcy. Potrafi zachować własną stylistykę prac i nie rezygnować z własnych ambicji artystycznych i wypracowanych stylistycznych rozwiązań. U_04. W sposób jasny i przekonujący informuje o swoich dokonaniach twórczych, odpowiednio komentując je z wykorzystaniem środków umożliwiających optymalny przekaz.				X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K01	Systematycznie pozyskuje informacje z wielu źródeł (literatura specjalistyczna, Internet, portale społecznościowe).				X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K08	K_02. Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, oraz rozwijania idei. K_03. Posiada umiejętność oceny, konstruktywnej krytyki i podejmowania dyskursu z zakresu sztuki współczesnej uwzględniając wszystkie jej aspekty.				X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
Praktyka zawodowa- Edytorstwo PG KW 501	K_W11	Wie jak zgodnie z przyjętymi zasadami komunikować się z klientem i w jaki sposób realizować projekty zgodnie z jego oczekiwaniami.								Obserwacja aktywności
	K_W12	Znają i potrafią wyjaśnić procedury, reguły oraz plan pracy, jakim podlega praktyka zawodowa.								Obserwacja aktywności
	K_U11 K_U12	Umie współpracować w większej grupie pracowniczej znajdując się na różnych stanowiskach w procesie realizacyjnym. Potrafi wykorzystać wiedzę i umiejętności w przygotowaniu i realizacji zlecenia z zakresu edytorstwa według zaleceń klienta dbając o wykonanie zleczonej pracy na wysokim poziomie estetycznym, funkcjonalnym i jakościowym.						Realizacja	dokumentacja praktyk	Obserwacja aktywności
	K_U14	Wykazuje się umiejętnościami w realizacji wyznaczonych zadań jest świadomy, odpowiedzialny i kreatywny w podejmowaniu samodzielnych decyzji.						Realizacja	dokumentacja praktyk	Obserwacja aktywności
	K_K04 K_K05	W sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowania, oraz posiada umiejętność adaptacji szczególnie podczas pracy w nowym otoczeniu.								Obserwacja aktywności
	K_K08	Posiada umiejętność samooceny swojej pracy, jak i poddawania jej się ocenie innych.								Obserwacja aktywności
	K_K11	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych.								Obserwacja aktywności
zawodowa: Informacja i identyfikacja wizualna PG KW 502	K_W11	Wie jak zgodnie z przyjętymi zasadami komunikować się z klientem i w jaki sposób realizować projekty zgodnie z jego oczekiwaniami.								Obserwacja aktywności
	K_W12	Znają i potrafią wyjaśnić procedury, reguły oraz plan pracy, jakim podlega praktyka zawodowa.								Obserwacja aktywności
	k-U11 K_U12	Umie współpracować w większej grupie pracowniczej znajdując się na różnych stanowiskach w procesie realizacyjnym. Potrafi wykorzystać wiedzę i umiejętności w przygotowaniu i realizacji zlecenia z zakresu edytorstwa według zaleceń klienta dbając o wykonanie zleczonej pracy na wysokim poziomie estetycznym, funkcjonalnym i jakościowym.						Realizacja	dokumentacja praktyk	Obserwacja aktywności
	K_U14	Wykazuje się umiejętnościami w realizacji wyznaczonych zadań jest świadomy, odpowiedzialny i kreatywny w podejmowaniu samodzielnych decyzji.						Realizacja	dokumentacja praktyk	Obserwacja aktywności
	K_K04 K_K05	W sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowania, oraz posiada umiejętność adaptacji szczególnie podczas pracy w nowym otoczeniu.								Obserwacja aktywności
	K_K08	Posiada umiejętność samooceny swojej pracy, jak i poddawania jej się ocenie innych.								Obserwacja aktywności

Praktyka	K_K11	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych.							Obserwacja aktywności	
	Animacja cyfrowa PG KW 11	K_W08	Zna specyfikę i możliwości programów komputerowych i wie, które z nich nadają się do budowy aplikacji multimedialnych, prezentacji, multimedialnych encyklopedii, przewodników, zapisu obrazu ruchomego.				X			Rozmowa indywidualna
		K_W10	Zna możliwości zastosowania technologii cyfrowych w realizacji zadań projektowych z zakresu animacji. Zna zasady reprodukcji obrazów i dźwięków w technologii cyfrowej, reprodukcji dźwięku przestrzennego, animacji na bazie programu Corel Photo Paint , 2D w technologii FLASH				X			Rozmowa indywidualna
		K_U03	Dzięki znajomości obsługi programów komputerowych umie prawidłowo realizować projekty multimedialne i opracowywać projekty multimedialne na bazie prezentacji i technik animacji projektowej.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
		K_U05	Przyswoił umiejętności w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy w które pozwalają na realizację projektów z wykorzystaniem szerszego warsztatu projektowego a także do montażu materiału audio-wideo.				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
		K_K01	Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu.				X			Przegląd prac
		K_K07	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia w celu rozwiązywania problemów przekazu artystycznego.				X			Przegląd prac
Rysunek PG P01	K_W01 K_W03	Dysponuje wiedzą ośrodkach formalnych i warsztatowych z zakresu rysunku umożliwiających świadomą kreację artystyczną. Świadomie i umiejętnie wykorzystuje informacje zawarte w korektach.				X			Rozmowa indywidualna	
	K_W05	Posiada wiedzę jak tworzyć prace artystyczne z zakresu rysunku oraz jak swobodnie korzystać z różnych mediów przydatnych do rozwiązywania zagadnień rysunkowych oraz tworzenia własnych, indywidualnych wypowiedzi artystycznych.				X			Rozmowa indywidualna	
	K_U01 K_U02	Posiada umiejętność świadomego zastosowania nabytej wiedzy i warsztatu rysunkowego w stopniu umożliwiającym realizację własnych koncepcji artystycznych. Potrafi zaprezentować swoją ideę, pomysł przy pomocy narzędzi rysunkowych.				X			Obserwacja aktywności Przegląd prac	
	K_U04	Kształtuje osobowość artystyczną realizując prace rysunkowe w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje , wyróżniające się własną stylistyką z zachowaniem wysokiego poziomu warsztatowego i artystycznego.				X			Obserwacja aktywności Przegląd prac	
	K_U08	Ma umiejętność korzystania z wiedzy i nabytego doświadczenia w celu rozwiązywania problemów w realizowanych pracach rysunkowych, projektowaniu własnych koncepcji artystycznych w obrębie realizacji rysunkowych. Potrafi dokonywać wyborów w obrębie własnej twórczości.				X			Obserwacja aktywności Przegląd prac	
	K_K01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, i jest zdolny do samodzielnych działań twórczych a także rozwijania umiejętności krytycznej oceny własnych dokonań. Wykorzystując zdobytą wiedzę, rozwija ją w kreatywnym działaniu przy zastosowaniu rysunkowych środków artystycznego wyrazu.				X			Przegląd prac	
	K_K09 K_K11	Posiada umiejętność komunikowania się i pracy w grupie, w szczególności: pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań rysunkowych oraz dba o rozwój własnej osobowości artystycznej.				X			Przegląd prac	
'02	K_W01	Posiada wiedzę o aktualnych dokonaniach i trendach w obszarze współczesnego malarstwa. Zna istotnych, ważnych przedstawicieli nurtów, stylów, których aktualna działalność artystyczna wywiera wpływ na sztukę XXI w.				X			Rozmowa indywidualna	
	K_W05	Dysponuje wiedzą o środkach formalnych i warsztatowych z zakresu malarstwa umożliwiających świadomą i celową kreację artystyczną. Posiada wiedzę o możliwościach łączenia różnych warsztatowych rozwiązań z innymi obszarów ekspresji artystycznych w obrazie malarskim.				X			Rozmowa indywidualna	
	K_U01	Posiada umiejętność obserwacji i zdolność przeprowadzania analizy zjawisk artystycznych związanych z formą, kompozycją, zasadami i sposobami ustawiania proporcji, konstrukcji przestrzennej, budowy bryły i analizy płaszczyzn i zastosowania nabytej wiedzy i warsztatu malarskiego w stopniu umożliwiającym realizację własnych koncepcji artystycznych.				X			Obserwacja aktywności Przegląd prac	

Malarstwo PG P	K_U04 K_U09	Kształtuje osobowość artystyczną realizując prace malarskie na oparciu o indywidualne twórcze inspiracje z zachowaniem wysokiego poziomu warsztatowego i artystycznego.					X		Obserwacja aktywności Przegląd prac
	K_U08	Ma umiejętność korzystania z wiedzy i nabytego doświadczenia w celu rozwiązywania problemów w realizowanych pracach malarskich. Posiada umiejętność w doborze i wykorzystaniu właściwych środków malarskich do realizacji własnych koncepcji plastycznych, porządkowania obrazu zgodnie z prawidłami kompozycji płaskiej. Potrafi dokonywać wyborów w obrębie własnej twórczości.					X		Obserwacja aktywności Przegląd prac
	K_K01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności. Wykorzystując zdobytą wiedzę, doświadczenia i umiejętności z innych obszarów sztuki, kultury, nauki, rozwija je w realizacjach malarskich czy innych twórczych działaniach.					X		Przegląd prac
	K_K03	Wykazuje się umiejętnościami analizowania i interpretowania informacji pozyskanych w trakcie realizacji malarskiej (korekta) i jest zdolny do krytycznej oceny własnych dokonań w samodzielnych działaniach twórczych.					X		Przegląd prac
Grafika warsztatowa PG P04	K_W01	Zna najważniejsze techniki grafiki warsztatowej. Potrafi wymienić cechy charakterystyczne przypisane dla każdego rodzaju druku.					X		Rozmowa indywidualna
	K_W03	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
	K_W05	Efektywnie wykorzystuje w praktyce wszystkie przyswojone rozwiązania techniczne pozwalające na świadomą kreację artystyczną.							
	K_U05	Efektywnie wykorzystuje w praktyce wszystkie przyswojone rozwiązania techniczne pozwalające na świadomą kreację artystyczną.					X		Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U08	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		Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U09	Realizuje działania twórcze w pracach graficznych jako indywidualnej formy wypowiedzi artystycznej umożliwiającej uzyskanie odbitki graficznej będącej wynikiem zamysłu twórczego, wrażliwości artystycznej, wiedzy warsztatowej.					X		Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_K01	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
	K_K03 K_K07	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
Podstawy fotografii PG K05	K_W07	Zna możliwości zastosowania fotografii i innych dziedzin sztuki w projektowaniu graficznym.					X		Rozmowa indywidualna
	K_W08	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do obróbki materiału fotograficznego.					X		Rozmowa indywidualna
	K_U05	Potrafi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, klasyczny warsztat projektowy.					X		Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U07 K_U08	Ma umiejętność korzystania z wiedzy i nabytego doświadczenia w celu rozwiązywania problemów w realizowanych pracach z obszaru fotografii. Ma umiejętność realizacji własnych wizji i pomysłów poprzez realizację fotograficzną w różnych kategoriach wypowiedzi fotograficznej: fotografia aranżowana, fotografia dokumentalna, fotoreportaż również przy wykorzystaniu technologii cyfrowych.					X		Przegląd prac. Obserwacja aktywności
	K_U10	Opanował swój warsztat fotograficzny, twórczy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych pozyskaną na zajęciach z praktyką podczas samodzielnych realizacji własnych koncepcji.					X		Przegląd prac. Obserwacja aktywności

	K_K01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności z zakresu fotografii, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.					X			Przegląd prac
	K_K03	Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji. Wykorzystuje zdobytą wiedzę, rozwija ją w kreatywnym działaniu przy zastosowaniu fotograficznych środków artystycznego wyrazu.					X			Przegląd prac
Historia sztuki PG P06	K_W02	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych ze sztuką i potrafi wykonać opis i analizę dzieła sztuki z wykorzystaniem właściwie dobranych metod.								prezentacja multimedialna
	KW03	Student zna i rozumie podstawowe zagadnienia z zakresu historii sztuki, podstawowe style i prądy w sztuce, potrafi prawidłowo wskazać cechy charakterystyczne dla danego stylu/prądu oraz zna publikacje z nimi związane.								prezentacja multimedialna
	K_W04	Zna style w sztuce i architekturze, ich cechy charakterystyczne i ramy czasowe, potrafi prawidłowo definiować podstawowe pojęcia z zakresu historii sztuki i rozumie podstawowe linie rozwojowe w historii poszczególnych dyscyplin artystycznych. Zna podstawową literaturę na ten temat								prezentacja multimedialna
	K_U08	Potrafi pozyskiwać informacje z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie z zakresu historii sztuki.								prezentacja multimedialna
	K_U16	Posiada umiejętność przygotowania wystąpień, podczas których potrafi w postaci swobodnej wypowiedzi ustnej lub prezentacji z wykorzystaniem technik multimedialnych, przedstawić refleksje nad sztuką współczesną w kontekście tradycji historii sztuki.								prezentacja multimedialna
	K_U16 K_U18	Potrafi wykorzystać umiejętności językowe i napisać jasny (w tym opis dzieła sztuki) spełniający warunki formalne tekst na wiele tematów związanych z zagadnieniami dotyczącymi współczesnej kultury wizualnej.								prezentacja multimedialna
	K_K01 K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości w oparciu o najnowsze publikacje z zakresu historii i teorii sztuki. Potrafi dokonać weryfikacji źródeł, samodzielnie podejmuje niezależne prace wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji z zakresu historii sztuki i krytyki artystycznej; umie zorganizować sobie pracę w tym zakresie								prezentacja multimedialna
K_K08 K_K10 K_K11 K_K12	Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki, podejmowania refleksji i dyskursu w obszarach społecznych i artystycznych; potrafi oceniać i poddaje się ocenie. Potrafi prawidłowo przekazać swoje wiadomości innym, potrafi pracować w zespole w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych, zna zasady organizowania wystaw sztuki, ma świadomość znaczenia sztuki i indywidualności twórczej w życiu społecznym.								prezentacja multimedialna	
Historia grafiki PG P07	K_W01	Prezentuje publicznie twórczość wybranego współczesnego artysty grafika, sporządza analizę jego dzieł oraz rozróżnia i nazywa stosowane przez niego techniki.						X		
	K_W02	rozpoznaje dzieła najważniejszych reprezentantów epoki (w dziedzinie grafiki) w Polsce i na świecie. Określa specyfikę danych kultur i okresów historycznych. Wyjaśnia podstawowe terminy i pojęcia dotyczące grafiki jako dyscypliny sztuki oraz nowych mediów graficznych. Jest świadomy potrzeby znajomości pojęć i definicji związanych z wyrazem graficznym				X				
	K_W03	Prezentuje dzieła grafiki artystycznej i użytkowej od czasów najdawniejszych po czasy współczesne. Spostrzega relacje pomiędzy graficznymi formami wypowiedzi artystycznej a kontekstem historycznym i współczesną kulturą. Jest zorientowany na pogłębienie swojej wiedzy z zakresu historii grafiki oraz śledzenia najnowszych osiągnięć technologicznych				X				
	K_W04	Opisuje charakterystyczne cechy stylu, środki ekspresji stosowane w najistotniejszych dziełach do czasów współczesnych. Wskazuje na technologię wykonania dzieł graficznych, wyjaśnia środki ekspresji użyte w najistotniejszych dziełach do czasów współczesnych.	X							
	K_W05	Opisuje i tłumaczy technologie poszczególnych technik druku wypukłego, wklęsłego, płaskiego oraz technik odrębnych. Analizuje dzieła sztuki graficznej, także współczesnych twórców. Dobiera narzędzia i materiały do określonych technik graficznych.					X			
	K_K01 K_K02	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości w oparciu o najnowsze publikacje z zakresu historii i teorii sztuki. Potrafi dokonać weryfikacji źródeł, samodzielnie podejmuje niezależne prace wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji z zakresu historii sztuki i krytyki artystycznej;								
	K_W01	Posiada wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z grafiką użytkową oraz o dokonaniach i aktualnych trendach sztuk z obszaru sztuk wizualnych.					X			
	K_W02	Zna historię sztuki, najważniejsze dzieła należące do poszczególnych dziedzin sztuki;					X			

Współczesne projektowanie graficzne PG P08	K_W03	Zdaje sobie sprawę z oddziaływania dawnej sztuki, w tym grafiki, na dzieła współczesne, ma podstawową wiedzę na temat heraldyki i zna jej powiązania ze współczesnym projektowaniem identyfikacji wizualnych;			X				
	K_W09	Posiada wiedzę o dotychczasowych dokonaniach i aktualnych trendach sztuk wizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem obszaru grafiki użytkowej; zna cele i efekty pracy grafika projektanta; wykazuje się wiedzą potrzebną do rozpoznania stylu dzieła projektowo-graficznego, zna cechy wskazujące na technikę druku, na określenie gatunku dzieła, w określonych przypadkach – także jego autora.			X				
	K_W17	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego oraz ma świadomość wagi zagadnień etycznych jakie obowiązywać powinny grafika projektanta.			X				
	K_U04	Umie w oparciu o wiedzę z zakresu sztuki współczesnej podejmować samodzielnie decyzje odnośnie do realizacji i projektowania własnych prac artystycznych				X			
	K_U08	Posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych (w tym opisu dzieła sztuki i wydarzenia artystycznego) i wystąpień ustnych, dotyczących zagadnień szczegółowych na temat różnych dziedzin twórczości plastycznej, z wykorzystaniem podstawowych pojęć teoretycznych, a także różnych źródeł				X			
	K_K01	Poszerza wiedzę niezbędną do realizacji planowanych zadań w oparciu o dostępne źródła.			X				
	K_K02	Potrafi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.			X				
Język angielski PG O02	K_W03	Zna słownictwo i struktury gramatyczne na wymaganym poziomie			X				
	K_W03	Zna podstawowe słownictwo zawodowe w zakresie studiowanego kierunku			X				
	K_U01	Rozumie teksty użytkowe i wypowiedzi ustne na różnym poziomie		X	X				Platforma językowa
	K_U10	Potrafi konstruować wypowiedzi ustne i pisemne w sytuacjach życia codziennego i zawodowego		X	X				Platforma językowa
	K_U11	Umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje umiejętności i kompetencje językowe korzystając z różnych źródeł		X	X				Platforma językowa
	K_K06	Wykazuje potrzebę współdziałania i pracy w zespole, przyjmując w nim różne role							X- Aktywność na zajęciach- Wykonanie zada praktycznych - Przygotowanie do zajęć - Obserwacja
	K_K07	Widzi potrzebę nauki języków obcych do komunikacji w społeczeństwie i zrozumienia innych kultur							X- Aktywność na zajęciach- Wykonanie zada praktycznych - Przygotowanie do zajęć - Obserwacja
Ochrona własności intelektualnej PG O07	K_W13	Zna zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego. Definiuje zakres przedmiotowy i podmiotowy ochrony własności intelektualnej oraz ocenia odpowiedzialność sprawcy za naruszenie praw autorskich i patentowych. Wymienia polskie i międzynarodowe instytucje zarządzania prawami autorskimi oraz prawami patentowymi			X				
	K_U20	Posiada umiejętność korzystania z literatury dla przygotowania opracowań i prac dyplomowych bez naruszenia praw autorskich i praw pokrewnych. Dobiera i posługuje się właściwymi aktami prawnymi dla ochrony własności intelektualnej			X				
	K_K09	Wykazuje postawę odpowiedzialności i poszanowania prawa ochrony własności intelektualnej. Aktywnie sprzeciwia się praktykom plagiatu i prawnie zakazanego użytku dóbr niematerialnych.							X
	K_W01	Posiada wiedzę umożliwiającą uczestnictwo w wybranych przez siebie formach aktywności fizycznej indywidualnej i zespołowej							

Wychowanie fizyczne PG 001	K_W03	Wskazuje pozytywne skutki aktywności ruchowej na zdrowie psychiczne i fizyczne.							Inne: wykonanie zadań praktycznych, obserwacja podczas zajęć, dyskusja podsumowująca zajęcia, monitorowanie aktywności studenta
	K_U02	Wykorzystuje swoje umiejętności techniczne w grach indywidualnych i zespołowych							
	K_U03	Nabył umiejętności przyjmowania właściwej postawy ciała podczas wykonywania różnorodnych czynności życiowych.							
	K_U07	Dobiera świadomie ćwiczenia podczas rozgrzewki ruchowej. Zna znaczenie wypoczynku czynnego i biernego.							
	K_K04	Wykazuje odpowiedzialności za własne ciało i kondycję fizyczną oraz wyzwolenie potrzeby dbałości o nie, wynikającej ze świadomości współzależności zdrowia fizycznego z rozwojem intelektualnym, psychicznym, społecznym i duchowym. Wykazuje odpowiedzialność za zdrowie własne i innych ludzi.							
	K_K06	Dąży do stwarzania warunków do odkrywania i poszukiwania swoich uzdolnień zainteresowań, przygotowujących do aktywności fizycznej indywidualnej i zespołowej na wolnym powietrzu i w obiektach sportowych. Odkrywa predyspozycje organizatorskie i sędziowskie podczas rozgrywek sportowych.							
Podstawy przedsiębiorczości PG 006	K_W02	Student posiada podstawową wiedzę z zakresu znaczenia przedsiębiorczości w systemie gospodarki rynkowej			X				
	K_W17	Student umie zdefiniować i wyjaśnić podstawowe pojęcia z zakresu przedsiębiorczości, innowacyjności i teoretycznych aspektów zakładania i prowadzenia małego i średniego przedsiębiorstwa			X				
	K_U15	Student potrafi sporządzić biznes plan planowanej działalności gospodarczej, umie posługiwać się narzędziami (platformy informatyczne) niezbędnymi do rejestracji działalności gospodarczej oraz wypełniania wymogów informacyjnych i sprawozdawczych. Potrafi wypełniać i interpretować podstawowe dokumenty i sprawozdania występujące w obrocie gospodarczym.				X			
	K_K06	Student potrafi pracować w grupie, podejmuje dyskusje i prezentuje własne poglądy i pomysły, docenia ciągłe doskonalenie wiedzy i umiejętności.							X-Aktywność na zajęciach - Wykonanie zadań praktycznych -Obserwacja
Technologia przyszłości PG 003	K_W08	Zna oraz identyfikuje główne problemy i zagadnienia współczesnej technologii informacyjnej.			X				
	K_W09	Zna oraz identyfikuje urządzenia inteligentne typu internet rzeczy, potrafi je rozróżnić pod względem kategorii zastosowania.			X				
	K_U01	Posługuje się podstawowymi technologiami informacyjnymi m.in. zakresie pozyskiwania i przetwarzania informacji.				X			X
	K_U07	Potrafi biegle pisać w edytorze tekstu, wykonywać obliczenia, tabele i wykresy w arkuszu kalkulacyjnym, wykonywać grafikę prezentacyjną.				X			X
	K_K01	Jest gotowy do podnoszenia poziomu wiedzy i ciągłego doskonalenia się, samodzielnego zdobywania wiedzy i doskonalenia kompetencji osobistych.							X -obserwacja, uczestnictwo w zajęciach
	K_K02	Jest zorientowany na komunikację z otoczeniem, także przy użyciu nowoczesnych technologii wymiany informacji.							X -obserwacja, uczestnictwo w zajęciach
	K_W02	zna elementarną terminologię z zakresu komunikacji interpersonalnej			X				
	K_W03	zna i rozumie kryteria tworzenia logicznej, uporządkowanej wypowiedzi z określonych kręgów tematycznych			X				
	K_U01	potrafi porozumiewać się poprawną polszczyzną przy użyciu różnych technik komunikacyjnych							X obserwacja
	K_U02	stosuje celowe środki językowe dostosowane do intencji wypowiedzi			X				

	K_U16	przestrzega zasad etyki w posługiwaniu się językiem			X			
	K_U18	potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje ze względu na ich przydatność			X			
	K_U10	potrafi posługiwać się terminologią charakterystyczną dla studiowanej dyscypliny humanistycznej			X			
	K_U20	posiada umiejętność tworzenia prac pisemnych oraz przygotowania wystąpień ustnych w języku polskim				X		
	K_K02	ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju językowego i kulturalnego						x - praca pisemna
	K_K04	ma świadomość znaczenia nauk humanistycznych dla utrzymania i rozwoju więzi społecznej na różnych poziomach						x - praca pisemna
	K_K06	komunikuje się z zachowaniem reguł poprawności językowej			X			
Przedmiot wybieralny I- Wiedza o Polsce PG2 O04	K_W01	posiada uporządkowaną wiedzę ogólną z zakresu historii, kultury i sztuki w Polsce,			X			X obserwacja postawy
	K_U01	potrafi czytać teksty kultury i przyporządkować je odpowiednim stylom i epokom,			X			X obserwacja postawy
	K_K02	ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy.						X obserwacja postawy
Przedmiot wybieralny II-Antropologia społeczna PG1 O05	K_W01	ma podstawową wiedzę o miejscu i znaczeniu nauk humanistycznych w systemie nauk, ich specyfice przedmiotowej i metodologicznej, zna podstawową terminologię, zorientowaną na zastosowanie praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej,			X			
	K_W04	ma podstawową wiedzę o powiązaniach nauki o literaturze, językoznawstwa i teorii komunikacji z innymi dziedzinami humanistyki (historia, historia sztuki, wiedza o kulturze, filozofia),			X			
	K_U07	potrafi identyfikować, analizować i prawidłowo oceniać rolę czynników politycznych, gospodarczych i kulturowych w odniesieniu do historycznych i współczesnych procesów antropologicznych						X obserwacja, udział w dyskusji
	K_U19	potrafi posługiwać się prawidłową terminologią antropologicznychk_						X obserwacja, udział w dyskusji
	K_K02	ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy						X obserwacja, udział w dyskusji
Przedmiot wybieralny II-Global understanding PG2 O05	K_W07	Zna sposoby wykorzystywania narzędzi informatycznych, z uwzględnieniem kontekstu pracy zawodowej w zakresie komunikacji i współpracy zdalnej w środowisku międzynarodowym					X	Ocena komunikacji i współpracy z partnerami z innych państw
	K_W09	Rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji w zakresie komunikacji i współpracy zdalnej w środowisku międzynarodowym					X	Ocena komunikacji i współpracy z partnerami z innych państw
	K_U08	Potrafi współpracować w środowisku międzynarodowym w zakresie globalnych procesów społecznych.					X	Ocena komunikacji i współpracy z partnerami z innych państw
	K_U12	Umie stosować techniki efektywnej komunikacji i negocjacji, w tym komunikowania się w środowisku międzynarodowym, merytorycznie argumentować oraz formułować wnioski, brać udział w debacie, również w środowisku zawodowym.					X	Ocena komunikacji i współpracy z partnerami z innych państw
	K_U13	Potrafi organizować pracę, indywidualną i zespołową, współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym czy międzynarodowym)					X	Ocena komunikacji i współpracy z partnerami z innych państw
	K_K07	Wypełniania zobowiązania społeczne, inspirowanie i organizowanie / współorganizowanie działalności na rzecz środowiska wielokulturowego oraz myślenia i działania w sposób globalny					X	Ocena komunikacji i współpracy z partnerami z innych państw

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	I stopnia
6. Nazwa zajęć	Technologie przyszłości
7. Kod zajęć	PG O03
8. Poziom/kategoria zajęć	zajęcia kształcenia ogólnego
9. Status zajęć	obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr 2
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	2

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
-	-	30	-	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Zdobycie wiedzy z podstaw technik informatycznych i baz danych oraz zapoznanie z nowoczesnymi technologiami, których zastosowanie jest powszechne, głównie z internetem rzeczy oraz problematyką inteligentnego domu bądź miejsc pokrewnych.
C2	Zdobycie umiejętności przetwarzania tekstów, pracy z arkuszami kalkulacyjnymi, przygotowania prezentacji. Zapoznanie studentów z technologiami informacyjnymi, służącymi do edycji i konwersji informacji z wykorzystaniem technik informatycznych.
C3	Rozwijanie umiejętności prezentowania wybranego tematu oraz umiejętności pracy w grupach nad zadaniem problemem.

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

Wiedza na poziomie szkoły średniej z zakresu informatyki i fizyki oraz elektroniki na poziomie podstawowym.

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 oraz identyfikuje główne problemy i zagadnienia współczesnej technologii informacyjnej.	K_W08
W_02	Zna oraz identyfikuje urządzenia inteligentne typu internet rzeczy, potrafi je rozróżnić pod względem kategorii zastosowania.	K_W09
U_01	Posługuje się podstawowymi technologiami informacyjnymi w m.in. zakresie pozyskiwania i przetwarzania informacji.	K_U01
U_02	Potrafi biegle pisać w edytorze tekstu, wykonywać obliczenia, tabele i wykresy w arkuszu kalkulacyjnym, wykonywać grafikę prezentacyjną.	K_U07
K_01	Jest gotowy do podnoszenia poziomu wiedzy i ciągłego dokształcania się, samodzielnego zdobywania wiedzy i doskonalenia kompetencji osobistych.	K_K01
K_02	Jest zorientowany na komunikację z otoczeniem, także przy użyciu nowoczesnych technologii wymiany informacji.	K_K02

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
L1	Wprowadzenie do przedmiotu, przepisy bhp i p.poż. Nowoczesne technologie informacyjno-komunikacyjne (ICT) - wprowadzenie.	2
L2	Globalne Społeczeństwo Informacyjne.	2
L3	Optymalizacja pracy z edytorem tekstu, dokumenty współdzielone i praca zespołowa.	2
L4	Podstawowe elementy arkusza kalkulacyjnego.	2
L5	Modelowanie i tworzenie baz danych.	2
L6	Przygotowanie oraz przedstawienie prezentacji na wskazany temat.	4
L7	Bezpieczeństwo i ochrona prywatności, elektroniczny podpis.	2
L8	Produkt cyfrowy i usługa cyfrowa.	2
L9	Kolokwium zaliczeniowe (wykonanie ćwiczenia wg instrukcji)	2
L10	Podział internetu rzeczy na główne kategorie i ich omówienie: wszelkiego rodzaju systemy zabezpieczeń (alarmy, kontrola dostępu, weryfikacja biometryczna) wszelkiego rodzaju sterowniki (sterowanie ogrzewaniem, chłodzeniem, przepływem wody, systemy p. poż., sterowanie oświetleniem) urządzenia RTV i AGD codziennego użytku.	2
L11	Zapoznanie studentów z urządzeniami inteligentnymi. Poznanie właściwości tych urządzeń, możliwości zastosowania.	2
L12	Wprowadzenie do zasad prawidłowego funkcjonowania inteligentnych obiektów.	2
L13	Omówienie zasad korzystania z inteligentnych urządzeń, których komunikacja odbywa się bezprzewodowo. Sieci i komunikacja wykorzystywana w inteligentnych obiektach. Włączenie i konfiguracja przykładowych urządzeń typu inteligentne bezprzewodowe gniazdko, kamera. Omówienie pozostałych urządzeń inteligentnych typu sprzęt RTV i AGD.	2
L14	Projekt zaliczeniowy (wykonanie ćwiczenia wg instrukcji).	2
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				
W_02			X				
U_01				X			X
U_02				X			X
K_01							X - obserwacja, uczestnictwo
K_02							

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>	30
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	-
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	-
<i>Udział w konsultacjach</i>	2
zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób	30
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	-
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	10
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	-
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	10

	Suma godzin pracy własnej studenta	20	
	Summaryczne obciążenie studenta	50	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	2	
	<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	50	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	2	
	<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	15	
	<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	1	

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

Global understanding

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	I stopnia
6. Nazwa zajęć	Przedmiot wybieralny II: Global understanding
7. Kod zajęć	PG2 O05
8. Poziom/kategoria zajęć	zajęcia kształcenia ogólnego(zko)
9. Status zajęć	fakultatywny
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Rok I, semestr 2
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	1

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
-	15	-	-	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Rozumienie różnorodności kulturowej, społecznej i etnicznej na świecie.
C2	Rozwijanie umiejętności analizy i zrozumienia globalnych procesów społecznych.
C3	Rozwijanie świadomości dotyczącej komunikacji międzykulturowej.

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

-

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 sposoby wykorzystywania narzędzi informatycznych, z uwzględnieniem kontekstu pracy zawodowej w zakresie komunikacji i współpracy zdalnej w środowisku międzynarodowym	K_W07
W_02	Rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji w zakresie komunikacji i współpracy zdalnej w środowisku międzynarodowym	K_W09
U_01	Potrafi współpracować w środowisku międzynarodowym w zakresie globalnych procesów społecznych.	K_U08
U_02	Umie stosować techniki efektywnej komunikacji i negocjacji, w tym komunikowania się w środowisku międzynarodowym, merytorycznie argumentować oraz formułować wnioski, brać udział w debacie, również w środowisku zawodowym.	K_U12
U_03	Potrafi organizować pracę, indywidualną i zespołową, współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym czy międzynarodowym)	K_U13

K_01	Wypełniania zobowiązania społeczne, inspirowanie i organizowanie / współorganizowanie działalności na rzecz środowiska wielokulturowego oraz myślenia i działania w sposób globalny	K_K07
------	---	-------

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Ćwiczenia		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
C01	Wprowadzenie do programu Global Understanding.	2
C02	Podstawowe informacje o kulturze i bieżących wydarzeniach w krajach, z których pochodzą partnerzy.	2
C03	Opracowanie tematów dyskusji.	1
C04	Praktyczne aspekty komunikacji międzykulturowej.	10
Razem		15

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: Ocena komunikacji i współpracy z partnerami z innych państw
W_01				X			X
W_02				X			X
U_01				X			X
U_02				X			X
U_03				X			X
K_01				X			X

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	-
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	15
<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>	1
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	15
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	-
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	10
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	-
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	-
Suma godzin pracy własnej studenta	10
Sumaryczne obciążenie studenta	25
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	1
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	25
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	1

	<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	8	
	<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0,5	

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	I stopnia
6. Nazwa zajęć	Przedmiot wybieralny I: Wiedza o Polsce
7. Kod zajęć	PG2 O04
8. Poziom/kategoria zajęć	zajęcia kształcenia ogólnego
9. Status zajęć	fakultatywny
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	semestr I
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	1

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
15	-	-	-	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Zapoznanie studentów z najważniejszymi faktami historycznymi ważnymi dla poczucia tożsamości narodowej Polaków,
C2	Przybliżenie studentom tekstów kultury odzwierciedlających dzieje narodu polskiego,
C3	Uwrażliwienie studentów na rozpoznawanie kodów kulturowych oraz kontekstów historycznych obecnych w polskiej literaturze, malarstwie, filmie, muzyce.

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

Student powinien posiadać umiejętność komunikacji w języku polskim przynajmniej na poziomie B1 (najlepiej B2).

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 uporządkowaną wiedzę ogólną z zakresu historii, kultury i sztuki w Polsce,	K_W01

U_01	potrafi czytać teksty kultury i przyporządkować je odpowiednim stylom i epokom,	K_U01
K_01	ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy.	K_K02

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	Ogólne wiadomości o Polsce: położenie, krainy geograficzne, ważniejsze miasta, godło, barwy, hymn, stolice w kontekście historycznym, podział terytorialny, mniejszości narodowe i etniczne.	2
W2	Ustrój polityczny i społeczny w Polsce.	2
W3	Polska Piastów.	1
W4	Polska Jagiellonów.	1
W5	Polska królów elekcyjnych.	1
W6	Polska w okresie rozbiorów	1
W7	Historia Polski XX wieku.	1
W8	Kultura i sztuka średniowiecznej Polski.	1
W9	Kultura i sztuka renesansu w Polsce.	1
W10	Kultura i sztuka baroku i oświecenia w Polsce.	1
W11	Kultura i sztuka XIX w. w Polsce.	1
W12	Kultura i sztuka XX w. w Polsce.	1
W13	Skarby kultury w Polsce – lista UNESCO.	1
Razem		15

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 obserwacja postawy

U_01			X				X obserwacja postawy
K_01							X obserwacja postawy

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	15
<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>	1
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących	15
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	5
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących</i>	-
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	5
Suma godzin pracy własnej studenta	10
Sumaryczne obciążenie studenta	25
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	1
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	-
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	-
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	8
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0,5

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	I stopnia
6. Nazwa zajęć	Przedmiot wybieralny II: Antropologia społeczna
7. Kod zajęć	PG1 O05
8. Poziom/kategoria zajęć	zajęcia kształcenia ogólnego (zko)
9. Status zajęć	fakultatywny
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	semestr II
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	1

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
15	-	-	-	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Wprowadzenie do historii rozwoju antropologii kulturowej oraz wprowadzenie w metodologiczną i merytoryczną problematykę tej dyscypliny.
C2	Zapoznanie z nurtami antropologicznymi, ich założeniami badawczymi, najwybitniejszych przedstawicieli antropologii, i osadzenie ich w aspekcie historycznym.
C3	Wprowadzenie do analizy tekstów antropologicznych.

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

Podstawowa znajomość kultury i historii powszechnej w zakresie szkoły średniej; Podstawowe umiejętności w zakresie kwerendy www;
Podstawowe umiejętności czytania tekstów naukowych ze zrozumieniem;

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	ma podstawową wiedzę o miejscu i znaczeniu nauk humanistycznych w systemie nauk, ich specyfice przedmiotowej i metodologicznej, zna podstawową terminologię, zorientowaną na zastosowanie praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej,	K_W01
W_02	ma podstawową wiedzę o powiązaniach nauki o literaturze, językoznawstwa i teorii komunikacji z innymi dziedzinami humanistyki (historia, historia sztuki, wiedza o kulturze, filozofia),	K_W04
U_01	potrafi identyfikować, analizować i prawidłowo oceniać rolę czynników politycznych, gospodarczych i kulturowych w odniesieniu do historycznych i współczesnych procesów antropologicznych	K_U07
U_02	potrafi posługiwać się prawidłową terminologią antropologicznych	K_U19
K_01	ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy	K_K02

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
T1	Antropologia kulturowa jako sposób przyglądania się rzeczywistości, dyscyplina naukowa i wytwór kultury europejskiej (geneza i systematyzacja antropologii).	3
T2	Koncepcja ewolucji kulturowej. Ewolucjonizm Herberta Spencera, Edwarda Tylora, Lewisa Morgana i Jamesa Frazera.	3
T3	Reakcja na ewolucjonizm – dyfuzjoniści. Podstawowe pojęcia: dyfuzja, konwergencja kulturowa. Szkoła kręgów kulturowych i dyfuzjonizm brytyjski. Franz Boas – historycyzm faktograficzny, relatywizm, atomizm i psychologizm.	3
T4	Funkcjonalizm – podstawowe pojęcia. Teoria funkcjonalna B. Malinowskiego. Współtwórca funkcjonalizmu – A. R. Radcliffe-Brown.	3
T5	Funkcjonalizm strukturalny. Francuska szkoła socjologiczna	3
Razem		15

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 obserwacja, udział w dyskusji
U_02							X obserwacja, udział w dyskusji
K_01							X obserwacja, udział w dyskusji

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	15
<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>	1
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	15
<i>Samodzielne studiowanie treści wykładów</i>	5
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	-
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	5
Suma godzin pracy własnej studenta	10
Sumaryczne obciążenie studenta	25
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	1
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	-
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	-
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	8
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0,5



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	I stopnia
6. Nazwa zajęć	<i>Przedmiot wybieralny I: Komunikacja interpersonalna</i>
7. Kod zajęć	
8. Poziom/kategoria zajęć	zajęcia kształcenia ogólnego
9. Status zajęć	wybieralne
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	semestr I
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	1

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
15	-	-	-	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	student ma wykształconą sprawność mówienia, słuchania, czytania, pisanie w różnych sytuacjach komunikacyjnych
C2	student traktuje język świadomie jako składnik dziedzictwa kulturowego
C3	student ma wykształconą umiejętność skutecznego nawiązywania i podtrzymywania kontaktów międzyludzkich z uwzględnieniem zasad etykiety języka
C4	student propaguje zachowania zgodne z przyjętymi normami społecznymi, rozwija umiejętności interpersonalne i współpracę w zespole

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

Student powinien posiadać umiejętność komunikacji w języku polskim przynajmniej na poziomie B1 (najlepiej B2).

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 elementarną terminologię z zakresu komunikacji interpersonalnej	K_W02
W_02	zna i rozumie kryteria tworzenia logicznej, uporządkowanej wypowiedzi z określonych kręgów tematycznych	K_W03
U_01	potrafi porozumiewać się poprawną polszczyzną przy użyciu różnych technik komunikacyjnych	K_U01
U_02	stosuje celowe środki językowe dostosowane do intencji wypowiedzi	K_U02
U_03	przestrzega zasad etyki w posługiwaniu się językiem	k-U16
U_04	potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje ze względu na ich przydatność	K_U18
U_05	potrafi posługiwać się terminologią charakterystyczną dla studiowanej dyscypliny humanistycznej	K_U10
U_06	posiada umiejętność tworzenia prac pisemnych oraz przygotowania wystąpień ustnych w języku polskim	K_U20
K_01	ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju językowego i kulturalnego	K_K02
K_02	ma świadomość znaczenia nauk humanistycznych dla utrzymania i rozwoju więzi społecznej na różnych poziomach	K_K04
K_03	komunikuje się z zachowaniem reguł poprawności językowej	K_K06

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
T1	Język jako narzędzie komunikacji, wartość kulturowa i podstawa tożsamości narodowej	1
T2	Definicja, znaczenie komunikacji, wybrane modele komunikacji	1
T3	Język ustny a język pisany w kontekście normy językowej	1
T4	Sposoby nawiązywania i podtrzymywania relacji	1
T5	Ekspansywna potoczność (dowartościowanie polszczyzny potocznej)	1
T6	Bariery komunikacyjne (stereotypy językowe i kulturowe)	1
T7	Komunikacja werbalna i pozawerbalna	1
T8	Kod ograniczony i rozwinięty (na podstawie języka współczesnej młodzieży)	1
T9	Polska grzeczność językowa (model grzeczności językowej; zmiany w tym modelu)	1
T10	Leksykalne mody współczesnej polszczyzny (moda językowa, mody kulturowe, analiza wyrazów modnych)	1

T11	Mechanizmy retoryczne (na podstawie tekstów wyborczych i reklamowych)	1
T12	Język komunikatorów elektronicznych a sposób postrzegania świata	1
T13	Amerykanizacja w kulturze i w języku polskim	1
T14	Kształcenie językowe w dobie kultury masowej	1
T15	Tożsamość w języku	1
Razem		15

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 obserwacja
U_02			X				
U_03			X				
U_04			X				
U_05			X				
U_06				X			
K_01							X - praca pisemna
K_02							x - praca pisemna
K_03			X				

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	15
<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>	1
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	15
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	5
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	-
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	-
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	5
Suma godzin pracy własnej studenta	10
Sumaryczne obciążenie studenta	25
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	1
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	25
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	1
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	8
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0,5

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	Współczesne projektowanie graficzne
7. Kod zajęć	PG P08
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr V, VI
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	Sem. V-2 pkt. ECTS/ sem. VI- 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
30 h/30 h	-	-	-	-	-	-

3. Cele zajęć

C1 Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta z najnowszymi zjawiskami i trendami w projektowaniu graficznym na tle dzieł tego obszaru sztuki użytkowej.

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

Wiedza z zakresu historii sztuki, historii grafiki oraz sztuki współczesnej.

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 teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z grafiką użytkową oraz o dokonaniach i aktualnych trendach sztuk z obszaru sztuk wizualnych.	P6S_WG K_W01
W_02	Zna historię sztuki, najważniejsze dzieła należące do poszczególnych dziedzin sztuki;	P6S_WG K_W02
W_03	Zdaje sobie sprawę z oddziaływania dawnej sztuki, w tym grafiki, na dzieła współczesne, ma podstawową wiedzę na temat heraldyki i zna jej powiązania ze współczesnym projektowaniem identyfikacji wizualnych;	P6S_WG K_W03
W_04	Posiada wiedzę o dotychczasowych dokonaniach i aktualnych trendach sztuk wizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem obszaru grafiki użytkowej; zna cele i efekty pracy grafika projektanta; wykazuje się wiedzą potrzebną do rozpoznania stylu dzieła projektowo-graficznego, zna cechy wskazujące na technikę druku, na określenie gatunku dzieła, w określonych przypadkach – także jego autora.	P6S_WG K_W09
W_05	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego oraz ma świadomość wagi zagadnień etycznych jakie obowiązywać powinny grafika projektanta.	P6S_WG K_W17
U_01	Umie w oparciu o wiedzę z zakresu sztuki współczesnej podejmować samodzielnie decyzje odnośnie do realizacji i projektowania własnych prac artystycznych	P6S_UW P6S_UU K_U04
U_02	Posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych (w tym opisu dzieła sztuki i wydarzenia artystycznego) i wystąpień ustnych, dotyczących zagadnień szczegółowych na temat różnych dziedzin twórczości plastycznej, z wykorzystaniem podstawowych pojęć teoretycznych, a także różnych źródeł	P6S_UW P6S_UU K_U08
K_01	Poszerza wiedzę niezbędną do realizacji planowanych zadań w oparciu o dostępne źródła.	P6S_KR K_K01

K_02	Potrąfi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.	P6S_KR K_K02					
6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych							
Wykład							
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych - semestr V	Liczba godzin					
W1	Co to jest projektowanie graficzne.	5					
W2	Z dziejów projektowania graficznego.	5					
W3	Stażość i zmienność typografii.	5					
W4	Współczesne projektowanie książek i czasopism.	4					
W5	Ilustracja.	3					
W6	Plakat dawniej i dziś.	3					
W7	Polska Szkoła Plakatu – analiza zjawiska i próby ustalenia ram czasowych. Plakat po Polskiej Szkole.	5					
Razem		30					
Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych - semestr VI							
W8	Od piktogramu po system informacji wizualnej. Grafika informacyjna.	5					
W9	Od logotypu po księgę identyfikacji wizualnej.	5					
W10	Największe wyzwania. Identyfikacje państw.	3					
W11	Projektowanie graficzne a Internet.	5					
W12	„Bez etykiety smutno”. Projektowanie opakowań.	3					
W13	Projektowanie dla reklamy. Etyka w projektowaniu graficznym.	5					
W14	Pogranicza projektowania graficznego.	4					
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				
W_02			X				
W_03			X				
W_04			X				
W_05			X				
U_01				X			
U_02				X			
K_01			X				
K_02			X				
8. Obciążenie pracą studenta							
	Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności					
	<i>Udział w wykładach</i>	30/30					
	<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>	2/2					
	<i>Udział w konsultacjach</i>	1/1					
	Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	33/33					
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	14/14					
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	/					
	<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	1h					
	<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2h					

	Suma godzin pracy własnej studenta	17/17	
	Sumaryczne obciążenie studenta	50/50	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	2 pkt. ECTS/ 2pkt. ECTS	
	<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	0/0	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0/0	
	<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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Historia Grafiki
7. Kod zajęć	PG P07
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia podstawowego(zkp)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	Sem. IV-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
30h	-	-	-	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	poszerzenie wiedzy i umiejętności z zakresu historii grafiki artystycznej oraz użytkowej,
C2	zapoznanie się z warsztatem pracy artysty grafika,
C3	rozwinięcie umiejętności świadomego wykorzystywania technik graficznych i wyrażania własnych koncepcji artystycznych;

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

Do zrealizowania treści przedmiotu konieczna jest umiejętność czytania ze zrozumieniem, rozpoznawania podstawowych dziedzin sztuki oraz wstępna znajomość historii sztuki.

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	Prezentuje publicznie twórczość wybranego współczesnego artysty grafika, sporządza analizę jego dzieł oraz rozróżnia i nazywa stosowane przez niego techniki.	P6S_WG K_W01
W_02	Rozpoznaje dzieła najważniejszych reprezentantów epoki (w dziedzinie grafiki) w Polsce i na świecie. Określa specyfikę danych kultur i okresów historycznych. Wyjaśnia podstawowe terminy i pojęcia dotyczące grafiki jako dyscypliny sztuki oraz nowych mediów graficznych. Jest świadomy potrzeby znajomości pojęć i definicji związanych z warsztatem graficznym.	P6S_WG K_W02
W_03	Prezentuje dzieje grafiki artystycznej i użytkowej od czasów najdawniejszych po czasy współczesne. Spostrzega relację pomiędzy graficznymi formami wypowiedzi artystycznej a kontekstem historycznym i współczesną kulturą. Jest zorientowany na pogłębienie swojej wiedzy z zakresu historii grafiki oraz śledzenia najnowszych osiągnięć technologicznych.	P6S_WG K_W03
W_04	Opisuje charakterystyczne cechy stylu, środki ekspresji stosowane w najistotniejszych dziełach do czasów współczesnych. Wskazuje na technologię wykonania dzieł graficznych, wyjaśnia środki ekspresji użyte w najistotniejszych dziełach do czasów współczesnych.	P6S_WG K_W04
W_05	Opisuje i tłumaczy technologie poszczególnych technik druku wypukłego, wklęsłego, płaskiego oraz technik odrębnych. Analizuje dzieła sztuki graficznej, także współczesnych twórców. Dobiera narzędzia i materiały do określonych technik graficznych.	P6S_WG K_W05
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości w oparciu o najnowsze publikacje z zakresu historii i teorii sztuki. Potrafi dokonać weryfikacji źródeł, samodzielnie podejmuje niezależne prace wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji z zakresu historii sztuki i krytyki artystycznej; umie zorganizować sobie pracę w tym zakresie	P6S_KR- K_K01 K_K02

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin

W1	<p>Ogólne pojęcia i zasady</p> <p>Rola grafiki w dziejach sztuki. Znaczenie technik graficznych. Podstawowe definicje dotyczące grafiki dawnej. Podział grafiki (artystyczna, użytkowa, nurt interpretacyjny, nurt autorski - peintre-graveurs). Definicja autorskiej odbitki graficznej (kongres grafiki w Paryżu, SAGA 1996). Budowa formalna odbitki graficznej. Numerowanie egzemplarzy, edycja bibliofilska, limit nakładu, stalowanie. Sygnowanie dzieł. Rodzaje odbitek (odbitki stanowe, odbitka odwrotna, odbitki z retuszami, odbitki avant la Lettre, odbitki a la lettre, odbitki sprawdzające, odbitki artyści, odbitka bon à tirer, odbitka hors commerce, odbitki wystawowe, odbitka unikatowa, odbitka końcowa). Dedykacje i inskrypcje. Sygnatura. Papiery i znaki wodne - filigrany (oraz inne podłoża m.in.: pergamin – welin). Papier japoński (washii). Farby do druku. Narzędzia.</p>	3
W2	<p>Grafika warsztatowa – historia – początki</p> <p>Problem autorstwa najwcześniejszych grafik. Początki grafiki (pieczęcie cylindryczne, podłoża, druk sitowy – serigrafia: zasada sitodruku, Samuel Simon z Manchesteru, rodzaje siatek; druk płytowy, najstarsza znana książka, wczesne druki japońskie, drzeworyt barwny w Japonii, ksylografie, ryciny gruntowane). Drzeworyt – materiały i narzędzia. Techniki druku wypukłego (Kamieniorzy, Pirografia, Technika grozskowana, metaloryt, Ołwioryt, Cynkoryt, Drzeworyt – langowy, sztorcowy), książki blokowe, Biblia Kolońska, Kronika Świata. Początki miedziorytu. Niella. Tendencje: maniera fina i maniera larga.</p> <p>Artyści: MISTRZ ROKU 1446, ANTONIO POLLAIUOLO, MARTIN SCHONGAUER, MISTRZ KSIĘGI DOMOWEJ zwany także MISTRZEM AMSTERDAMSKIEGO GABINETU RYCIN (sucha igła) oraz artyści nad środkowym Renem. WIT STWOSZ, ANDREA MANTEGNA, LUCAS CRANACH STARSZY, HANS BURGMAYER STARSZY, ALBRECHT ALTDORFER.</p>	3
W3	<p>Od Albrechta Dürera do Rembrandta i jego naśladowców</p> <p>Albrecht Dürer (akwaforta, miedzioryt, drzeworyt – cykle). Obraz człowieka w czasach Dürera. Grafika ilustracyjna, drzeworyty książkowe i druki ulotne. Akwaforta. Opis techniki. Roztwory trawiące (m.in. kwas azotowy, kąpiel holenderska, chlorek żelazowy). Werniks twarde – receptura. DANIEL HOPFER, Albrecht Altdorfer, Augustin Hirschvogel, Lucas van Leyden, Marcantonio Raimondi. Drzeworyt światłocieniowy – opis techniki. Wskazanie artystów stosujących tę technikę. Artyści: UGO DA CARPI, ANTONIO DA TRENTO, FRANCESCO MAZZUOLA (zwany PARMIGIANINO). Grafika niderlandzka w wieku XVI i początkiem XVII (LUCAS VAN LEYDEN, HENDRIK GOLTZIUS). Graficy kregu Rubensa (PIETER SOUTMAN, LUCAS VORSTERMAN). Grafika we Francji w wieku XVI i XVII (JACQUES CALLOT – cykle; Claude Lorrain). Miedziorytnicy francuscy z XVII stulecia (MICHEL LASNE, CLAUDE MELLAN, ROBERT NANTEUIL). Twórczość graficzna Rembrandta, jego poprzedników i naśladowców (HENDRIK GOUDT, HERCULES SEGHERS, JAN VAN DE VELDE, REMBRANDT VAN RIJN (techniki i narzędzia, tematyka prac, przykłady), JAN LIEVENS, FERDINAND BOL).</p>	3
W4	<p>Wielcy mistrzowie grafiki XVII i XVIII wieku (Holandia, Niemcy, Włochy i Anglia)</p> <p>Holenderscy mistrzowie akwaforty XVII wieku. PIETER VAN LAER – BAMBOCCIO, JAN BOTH, NICOLAS BERCHEM, HERMAN SAFTLEVEN, ANTHOINE WATERLOO, JACOB VAN RUISDAEL, LUDOLF BACKHUISEN, SIMON DE VLIET, PAULUS POTTER. Wielcy akwafortyści siedemnastowiecznej Italii (JUSEPE DE RIBERA, GIOVANNI BENEDETTA CASTIGLIONE, STEFANO DELLA BELLA, SALVATOR ROSA). Mezzotinta w Europie w XVII i XVIII stuleciu. Narzędzia i opracowanie płyty, inne sposoby. (LUDWIG VON SIEGEN, RUPRECHT VON DEM PFALTZ, WALLERANT VAILLANT, ABRAHAM BLOOTELING, JOHANN GOTTFRIED HAID, JOHANN ELIAS HAID, JOHANN JACOBÉ, RICHARD EARLÖM, RAPHAEL SMITH, JACOB CHRISTOFFEL LE BLON (druk barwny), WILLIAM WARD (metoda tamponowa lub a la poupée) Graficy niemieccy w wieku XVII i XVIII (LUCAS KILIAN, DANIEL CHODOWIECKI). Anglia – wiek XVII i XVIII (WENZEL (VACLAV), WILLIAM HOGARTH (serie), THOMAS ROWLANDSON). Grafika francuska w XVIII stuleciu (JEAN PIERRE NORBLIN DE LA GOURDAINE - inspiracje) Osiemnastowieczna grafika włoska (GIOVANNI BATTISTA TIEPOLO, ANTONIO CANAL zwany CANALETTO, GIOVANNI BATTISTA PIRANESI - cykle).</p>	4
W5	<p>Nowe techniki graficzne osiemnastego stulecia</p> <p>ANTONIO MARIA ZANETTI, JOHN BAPTISTA JACKSON, sposób kredkowy (JEAN CHARLES FRANÇOIS), GILLES DEMARTEAU, technika punktowana (FRANCESCO BARTOLOZZI), druk barwny (THOMAS BURKE), akwatinta – napylanie płyty żywicą, możliwości akwatinty, rodzaje. Artyści: (JEAN BAPTISTE LE PRINCE), akwatinta barwna (LOUIS PHILIBERT DEBU COURT).</p> <p>LITOGRAFIA. Kamień litograficzny, metody bezpośrednie, materiały rysunkowe. Alois Senefelder (THÉODORE GÉRICAUT i EUGÈNE DELACROIX, HONORÉ DAUMIER, MARIANO FORTUNY, GUSTAVE DORÉ, GRANDVILLE, PAUL GAVARNI, JUAN PÉREZ VILLAMILA, FRANCISCO JAVIER PARCERISA). Drzeworyt sztorcowy (THOMAS BEWICK). AUBREY BEARDSLEY, ARTHUR RAKHAM.</p>	2
W6	<p>FRANCISCO GOYA LUCIENTES, HENRI DE TOULOUSE-LAUTREC i drzeworyt japoński</p> <p>FRANCISCO GOYA LUCIENTES. Kaprysy (Los Caprichos), Okropności wojny (Los Desastres de la Guerra), Tauromaquia, Przysłowia (Los Proverbios) lub Szaleństwo (Los Disparates). HENRI DE TOULOUSE-LAUTREC - litografie, ilustracje i plakaty, afisze i japońskie drzeworyty. Drzeworyt japoński XVIII – XIX w. SUZUKI HARUNOBU, KITAGAWA UTAMARO, UTAGAWA HIROSHIGE, KATSUSHIKA HOKUSAI (cykle, wpływ na sztukę zachodnią).</p>	4
W7	<p>Narodziny polskiej grafiki artystycznej</p> <p>Sytuacja grafiki polskiej w drugiej połowie XIX w. JÓZEF PANKIEWICZ. Rozwój grafiki artystycznej w Polsce (po 1900 roku). Teka Stowarzyszenia Artystów Grafików. FELIKS JASIEŃSKI. Teka Melpomeny. Barwne drzeworyty Piotra Krasnodębskiego. Stefan Filipkiewicz. Jan Skotnicki. LEON WYCZÓŁKOWSKI. Franciszek Siedlecki, Ignacy Łopieński, Józef Holewiński, Jan Stanisławski, Ferdynand Ruszczyk, Stanisław Wyspiański, Mieczysław Jakimowicz, Wojciech Weiss, Witold Wojtkiewicz, Karol Tichy, Zofia Stankiewicz, Józef Mehoffer. Nowe techniki graficzne. Feliks Jabłczyński (ceratorty i ziarnoryt), Tadeusz Estreicher (fluoroforta). Ojciec drzeworytu w Polsce – WŁADYSŁAW SKOCZYŁAS. STANISŁAW OSTOJA-CHROSTOWSKI, TADEUSZ CIEŚLEWSKI – SYN (przebieg życia i twórczości graficznej. Cieślewski na tle drzeworytu i współczesnej jemu grafiki polskiej), Zofia Stryjeńska. BRUNO SCHULZ (cliche verre).</p>	4
W8	<p>Rola grafiki w Polsce</p> <p>Współcześni graficy polscy. TADEUSZ KULSIEWICZ. JÓZEF GIELNIAK. MIECZYSLAW WEIMAN, KONRAD SRZEDNICKI, Krystyna Wróblewska, STANISŁAW WÓJTOWICZ, JERZY PANEK, i inni. Grupa Krakowska. Włodzimierz Kunz. Danuta Leszczyńska – Kluza. Portret ironiczny. JAN LEBENSTEIN. Grafika lat 90. Mieczysław Górowski i Władysław Pluta. ANDRZEJ PIETSCH, EUGENIUSZ GET-STANKIEWICZ, Jacek Gaj. Zbiory grafiki, konkursy i wystawy graficzne w Polsce i na świecie.</p>	3
W9	<p>Grafika użytkowa – podział, funkcje, historia</p> <p>Czym jest grafika użytkowa? Ilustracja. Plakat-początki. Jules Chéret, Eugene Grasset, Pierre Bonnard, Henri de Toulouse-Lautrec, Georges Meunier, Alfons Mucha, Thomas Heine, Julius Klinger, Peter Behrens. Plakat propagandowy. Rozwój plakatu w Polsce (plakaty reklamowe: Wojciech Kossak, Piotr Stachiewicz, Włodzimierz Tetmajer, Józef Mehoffer, Kazimierz Sichulski; plakaty dziecięce i historyczne. Stanisław Wyspiański. Motywy grafiki japońskiej (Wojciech Weiss, Teodor Axentowicz, Karol Frycz-plakaty kabaretowe). Plakat okresu międzywojennego (Tadeusz Gronowski, Józef Mroszczak, Edmund Bartłomiejczyk, Witold Chomicz).</p>	2
W10	<p>Plakat – ciąg dalszy historii</p> <p>Fotomontaż w plakacie. Plakaty stylu Art Deco. Nurt folklorystyczny. Plakaty turystyczne. Plakat społeczny. Plakat filmowy. Polska Szkoła Plakatu (Wojciech Zamecznik, Józef Mroszczak, Henryk Tomaszewski, Jan Lenica, Roman Cieślewicz, Jan Młodożeniec, Waldemar Świerzy, Franciszek Starowieyski). Inspiracje m.in. pop-artem, neosecesją, surrealizmem, abstrakcją geometryczną. Wpływ fotografii na kształtowanie się plakatu. Plakat solidarnościowy. Nurt teratologiczny. Stylistyka kiczu. Ilustracja klasyczna. Nurt typograficzno-konstruktywistyczny.</p>	2
Razem		30

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		
W_02			X				
W_03			X				
W_04		X					
W_05			X				
K_01							Rozmowa indywidualna Obserwacja aktywności

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	30h
<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>	2h
<i>Udział w konsultacjach</i>	2h
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	34h
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	14h
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	/
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	1h
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	1h
Suma godzin pracy własnej studenta	16h
Sumaryczne obciążenie studenta	50h
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	2 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	/
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	Sem.IV-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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Historia sztuki
7. Kod zajęć	PG P06
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	2 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
sem. I-30 h / sem. II-30 h / sem. III-30h	-	-	-	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Student nabywa podstawową wiedzę z zakresu historii sztuki europejskiej i polskiej, z zakresu doktryn artystycznych oraz zapoznaje się z podstawową terminologią z zakresu sztuk plastycznych.
C2	Student nabywa podstawowe umiejętności w zakresie: rozpoznawania głównych stylów i kierunków w sztuce europejskiej, periodyzacji sztuki europejskiej i polskiej, opisu dzieła sztuki, ikonografii dzieła sztuki, znajomości twórczości najważniejszych artystów europejskich i polskich.
C3	Student umie sformułować i zanalizować podstawowe problemy badawcze z zakresu historii sztuki związane z wykonywaniem projektów graficznych.
C4	Student jest przygotowany do uczestnictwa w życiu kulturalnym, pracy w zespole oraz ma wykształcony nawyk opieki nad zabytkami kultury materialnej i zabytkami sztuki

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

Dobra znajomość historii, literatury i historii kultury europejskiej i polskiej w zakresie szkoły średniej. Podstawowe umiejętności z zakresu opisu dzieła sztuki w zakresie szkoły średniej. Podstawowa znajomość terminologii dotyczącej sztuk plastycznych i historii kultury w zakresie szkoły średniej.

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

Lp.		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 i potrafi wykonać opis i analizę dzieła sztuki z wykorzystaniem właściwie dobranych metod.	P6S_WG - K_W02
W_02	Student zna i rozumie podstawowe zagadnienia z zakresu historii sztuki, podstawowe style i prądy w sztuce, potrafi prawidłowo wskazać cechy charakterystyczne dla danego stylu/prądu oraz zna publikacje z nimi związane.	P6S_WG - K_W03
W_03	Zna style w sztuce i architekturze, ich cechy charakterystyczne i ramy czasowe, potrafi prawidłowo definiować podstawowe pojęcia z zakresu historii sztuki i rozumie podstawowe linie rozwojowe w historii poszczególnych dyscyplin artystycznych. Zna podstawową literaturę na ten temat	P6S_WG - K_W04
U_01	Potrafi pozyskiwać informacje z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie z zakresu historii sztuki.	P6S_UW - P6S_UU K_U08
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 w kontekście tradycji historii sztuki.	P6S_UK - K_U16

U_03	Potrafi wykorzystać umiejętności językowe i napisać jasny (w tym opis dzieła sztuki) spełniający warunki formalne tekst na wiele tematów związanych z zagadnieniami dotyczącymi współczesnej kultury wizualnej.	P6S_UK - K_U16 K_K18
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości w oparciu o najnowsze publikacje z zakresu historii i teorii sztuki. Potrafi dokonać weryfikacji źródeł, samodzielnie podejmuje niezależne prace wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji z zakresu historii sztuki i krytyki artystycznej; umie zorganizować sobie pracę w tym zakresie	P6S_KR- K_K01 K_K02
K_02	Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki, podejmowania refleksji i dyskursu w obszarach społecznych i artystycznych; potrafi oceniać i poddaje się ocenie. Potrafi prawidłowo przekazać swoje wiadomości innym, potrafi pracować w zespole w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych, zna zasady organizowania wystaw sztuki, ma świadomość znaczenia sztuki i indywidualności twórczej w życiu społecznym.	P6S_KK- P6S_KR- P6S_KO- K_K08 K_K10 K_K11 K_K12

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład

Lp.	Tematyka zajęć – Sem.I szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	Sztuka starożytna (Egipt, Grecja, Rzym, szt. wczesnochrześcijańska); periodyzacja, podstawowe pojęcia (kanon postaci ludzkiej, rodzaje porządków architektonicznych, podstawowa wiedza o ornamentyce i dekoracji, opis najważniejszych dzieł sztuki).	5
W2	Sztuka średniowiecznej Europy i jej uniwersalizm (romanizm, gotyk); periodyzacja, charakterystyczne cechy stylów, opis typowych dzieł sztuki. Sztuka bizantyńska i specyfika ikony.	5
W3	Sztuka i estetyka renesansu i manieryzmu; periodyzacja, podstawowa wiedza o ornamentyce i dekoracji, opis typowych dzieł sztuki. Rola indywidualnego stylu artysty. Wybitni artyści i ich dzieła.	5
W4	Sztuka i estetyka baroku; periodyzacja, podstawowa wiedza o ornamentyce i dekoracji, opis typowych dzieł sztuki. Kontrreformacja i jej wpływ na sztukę w poszczególnych krajach Europy. Wybitni artyści i ich dzieła.	5
W5	Sztuka polska epoki nowożytnej (renesans, manieryzm, barok). Sarmatyzm w sztuce i kulturze polskiej.	5
W6	Neoklasycyzm i klasycyzm w sztukach plastycznych w Europie i poza nią; periodyzacja, podstawowa wiedza o ornamentyce i dekoracji, opis typowych dzieł sztuki. Mecenat oświeconego władcy (na przykładzie króla Stanisława Augusta Poniatrowskiego)	5
Razem		30
Lp.	Tematyka zajęć – Sem.II szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W7	Romantyzm jako prąd w sztuce europejskiej; ikonografia romantyzmu. Wybitni artyści i ich dzieła. Bractwo Prerafaelitów w Anglii.	5
W8	Akademizm i realizm w malarstwie i rzeźbie europejskiej; doktryny artystyczne; wybitni artyści i ich dzieła.	5
W9	Przełom impresjonistyczny. Impresjonizm w malarstwie i rzeźbie. Nowi mecenasi, nowe „Salony”; znaczenie krytyki artystycznej.	5
W10	Postimpresjonizm w malarstwie. Wybitni artyści jako prekursorzy nowych kierunków i ich dzieła	5
W11	Tendencje symbolistyczne w malarstwie i rzeźbie europejskiej w XIX wieku. Rola osobowości twórcy.	5
W12	Główne kierunki i najwybitniejsi twórcy w sztuce polskiej XIX wieku.	5
Razem		30
Lp.	Tematyka zajęć – Sem.III szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W13	Secesja w architekturze i rzemiośle w Europie, USA i na terenie ziem polskich. Odrodzenie się sztuki i rzemiosł; dekoracja secesyjna.	8
W14	Kubizm, ekspresjonizm i futuryzm w sztuce europejskiej. Manifesty artystyczne, ważniejsi artyści i ich dzieła.	7
W15	Dadaizm i surrealizm jako postawa artystyczna; antysztuka. Manifesty artystyczne; główne ośrodki i twórcy.	7
W16	Styl Art Déco w Europie i w sztuce polskiego międzywojnia. Międzynarodowa Wystawa Sztuki Dekoracyjnej i Wzornictwa w Paryżu w 1925 roku i prezentacja na niej artystów polskich; poszukiwanie stylu narodowego po odzyskaniu niepodległości; wybitni artyści i ich dzieła.	8
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						prezentacja multimedialna
W_02	X						prezentacja multimedialna
W_03	X						prezentacja multimedialna
U_01	X						prezentacja multimedialna
U_02							prezentacja multimedialna

U_03	X					prezentacja multimedialna
K_01						prezentacja multimedialna
K_02						prezentacja multimedialna

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	30/30/30
<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>	2/2/2
<i>Udział w konsultacjach</i>	2/2/2
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	34/34/34
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności prakt</i>	10/10/10
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	0/0/0
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2/2/2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	4/4/4
Suma godzin pracy własnej studenta	16/16
Sumaryczne obciążenie studenta	50/50/50
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	Sem. I - 2 pkt ECTS Sem. II - 2 pkt ECTS Sem. III - 2pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	0/0/0
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0 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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Podstawy Fotografii
7. Kod zajęć	PG P05
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia podstawowego (zkp)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr I
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	Sem I – 3 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 – 45			

3. Cele zajęć

C1	Student nabywa wiedzę z zakresu opanowania cyfrowego warsztatu fotograficznego, rozwijanie umiejętności obserwacji otaczającej rzeczywistości. Zna sposoby praktycznego zastosowania zdobytej wiedzy w procesie tworzenia obrazu przy użyciu medium fotograficznego. Rozumie terminologię związaną z technologicznymi i formalnymi zagadnieniami budowania obrazu fotograficznego.
C2	Rozwijanie umiejętności realizacji własnych wizji i pomysłów, poznanie różnych form wypowiedzi fotograficznej: fotografia aranżowana, fotografia dokumentalna, fotoreportaż. Student potrafi stosować i właściwie wykorzystywać środki artystycznego wyrazu i ekspresji, zasady kompozycji, kadrowania.
C3	Rozwijanie wyobraźni plastycznej i zdolności artystycznych właściwych fotografii czarno-białej opartych na wrażliwości widzenia walorowego otaczającej i kreowanej rzeczywistości. Student zdobywa umiejętności formułowania, analizowania i rozwijania doświadczeń warsztatowych z zakresu malarstwa, umiejętność i potrzebę kształtowania własnej wrażliwości i świadomości twórczej, a także umiejętność opracowania i prezentacji własnych osiągnięć twórczych.

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

Elementarna znajomość warsztatu fotograficznego, podstawowa znajomość zasad kompozycji oraz umiejętność obserwacji otaczającej rzeczywistości.

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 możliwości zastosowania fotografii i innych dzieł sztuki w projektowaniu graficznym.	P6S_WG K_W07

W_02	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do obróbki materiału fotograficznego.	P6S_WG K_W08
U_01	Potrafi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, klasyczny warsztat projektowy.	P6S_UW-P6S_UU K_U05
U_02	Ma umiejętność korzystania z wiedzy i nabytego doświadczenia w celu rozwiązywania problemów w realizowanych pracach z obszaru fotografii. Ma umiejętność realizacji własnych wizji i pomysłów poprzez realizację fotograficzną w różnych kategoriach wypowiedzi fotograficznej: fotografia aranżowana, fotografia dokumentalna, fotoreportaż również przy wykorzystaniu technologii cyfrowych.	P6S_UW- P6S_UU K_U07-K_U08
U_03	Opanował swój warsztat fotograficzny, twórczy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych pozyskaną na zajęciach z praktyką podczas samodzielnych realizacji własnych koncepcji.	P6S_UW P6S_UU K_U10
K_01	jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności z zakresu fotografii, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.	P6S_KR K_K01
K_02	Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji. Wykorzystuje zdobytą wiedzę, rozwija ją w kreatywnym działaniu przy zastosowaniu fotograficznych środków artystycznego wyrazu.	P6S_KR K_K03

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt sem. I

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
P1	Postać we wnętrzu. Postać jako integralna część zakomponowanego wnętrza. Zwrócenie uwagi na światłocień i otoczenie.	15
P2	Studium martwej natury. Fotografia czarno- biała	15
P3	Studium twarzy, głowy, popiersia. Formy oświetlenia studyjnego i zastanego, tworzenie kompozycji, kreowanie planu zdjęciowego.	10
Suma		40
Razem		40

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			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>	45
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2
<i>Udział w konsultacjach</i>	2

Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	47
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	24
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2
Suma godzin pracy własnej studenta	28
Sumaryczne obciążenie studenta	75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	Sem I – 3 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	Sem I – 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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Grafika Warsztatowa
7. Kod zajęć	PG P04
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
12. Liczba punktów ECTS	Sem. I- 3 pkt ECTS, sem. II – 3 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 – 45 h Sem. II – 45 h			

3. Cele zajęć

C1	Przekazywanie i utrwalanie podstawowych zagadnień wiedzy teoretycznej i praktycznej na temat grafiki artystycznej – druku wypukłego, wklęsłego i płaskiego.
C1	Zdobycie umiejętności studiowania i spożytkowania zdobywanej wiedzy dla potrzeb kształcenia własnego poglądu i postawy artystycznej - zainteresowanie różnymi technikami druku.
C2	Przekazywaniu i utrwalaniu podstawowych zagadnień i wiedzy na temat grafiki artystycznej, jako indywidualnej formy wypowiedzi umożliwiającej uzyskanie odbitki graficznej (oryginalnego dzieła graficznego), będącego wynikiem zbieżności zamysłu twórczego i wrażliwości z wiedzą warsztatową. Metody nauczania związane są ściśle z indywidualnymi predyspozycjami poszczególnych studentów, w związku z tym realizacja programu powinna cechować znaczną elastyczność uwzględniającą szereg indywidualnych odniesień i uwarunkowań.

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

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.	P6S_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.	P6S_WG-K_W03
W_03	Efektywnie wykorzystuje w praktyce wszystkie przyswojone rozwiązania techniczne pozwalające na świadomą kreację artystyczną.	P6S_UW-P6S_UU-K_U05
U_01	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.	P6S_UW-P6S_UU-K_U05
U_02	Posiada umiejętność zastosowania nabytej wiedzy z zakresu warsztatu graficznego i potrafi wykonać kolorową pracę graficzną składającą się z wielu matryc.	P6S_UW-P6S_UU-K_U08
U_03	Realizuje działania twórcze w pracach graficznych jako indywidualnej formy wypowiedzi artystycznej umożliwiającej uzyskanie odbitki graficznej będącej wynikiem zamysłu twórczego, wrażliwości artystycznej, wiedzy warsztatowej.	P6S_UW-P6S_UU-K_U09
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności i jest zdolny do samodzielnego działania twórczych, wykorzystując zdobytą wiedzę z zakresu grafiki warsztatowej, rozwijają ją w kreatywnym działaniu w celu uzyskania oryginalnego dzieła graficznego.	P6S_KR-K_K01
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.	P6S_KR-P6S_KK-K_K03-K-K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt sem. I		
P1	Linoryt linearny: Ćwiczenie polegające na wykonaniu - linorytu czarno-białego w oparciu o wcześniejsze szczegółowo omówione i zatwierdzone szkice. Temat projektów i format matrycy dowolny. Praca wykonywana, wycinana przy pomocy różnego rodzaju linii o różnej długości, grubości, kierunku i napięciu. Temat dowolny, format matrycy graficznej nie mniejszy niż A4.	10
P2	Linoryt płaszczynowy: Ćwiczenie polegające na wykonaniu linorytu czarno-białego za pomocą tylko plam czerni i bieli. Temat ćwiczenia dowolny, mający na celu stymulowanie do realizacji własnych pomysłów z uwzględnieniem specyficznych możliwości technicznych i technologicznych – linorytu. Temat dowolny, format matrycy graficznej nie mniejszy niż A4.	10
P3	Linoryt linearny + płaszczynowy: Ćwiczenie polegające na wykonaniu linorytu czarno-białego, który w umiejętny i ciekawy sposób łączy w sobie dwa poprzednie ćwiczenia. Temat pracy dowolny mający na celu pobudzenie studentów do własnych poszukiwań ciekawego tematu i inspiracji. Temat dowolny, format matrycy graficznej nie mniejszy niż A4.	10
P4	Sucha igła: Ćwiczenie polega na wykonaniu i odbiciu grafiki w technice suchej igły. Podczas wykonywania zadania student zapoznaje się z podstawowymi zagadnieniami dotyczącego grupy technik druku włósnego. Poznanie sposobu odbijania technik włósnodrukowych.	5
P5	Akwaforta; Ćwiczenie polega na wykonaniu i odbiciu grafiki w technice akwaforty. Podczas wykonywania zadania student zapoznaje się z podstawowymi zagadnieniami dotyczącego grupy technik trawionych.	10
Suma		45
Projekt sem.II		
P6	Akwatinta (łączenie technik graficznych): Ćwiczenie polega na wykonaniu i odbiciu grafiki w technice akwatinty. Podczas wykonywania zadania student zapoznaje się z podstawowymi zagadnieniami związanymi z łączeniem dwóch technik graficznych na jednej matrycy (akwaforta + akwatinta)	12
P7	Kolor: Ćwiczenie polegające na wykonaniu kolorowej grafiki składającej się z co najmniej 2 matryc, na podstawie zaproponowanego kolorowego projektu.	13
P8	Druk płaski: Zapoznanie się z grupą technik druku płaskiego: offset, litografia, monotypia.	10
P9	Exlibris – (temat dodatkowy) Ćwiczenie polegające na wykonaniu exlibrisu (małej formy graficznej), która w ciekawy sposób łączy obraz graficzny z tekstem, poświęcony lub dedykowany konkretnej osobie lub instytucji. Temat dowolny, format matrycy dowolny, ale zgodny z przyjętymi normami i zasadami projektowania exlibrisu.	10
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			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_01				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_02				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_03				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>	/
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	/
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	90- 45/45
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2/2
<i>Udział w konsultacjach</i>	2/2
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	94- 47/47
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	/

<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	24/24
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2/2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2/2
Suma godzin pracy własnej studenta	28/28
Sumaryczne obciążenie studenta	75/75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	6-3/3 pkt ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	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	Wydział Nauk technicznych i Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie Graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	Stacjonarne
4. Profil studiów	Praktyczny
5. Poziom studiów	Studia I stopnia-Licencjat
6. Nazwa zajęć	Malarstwo
7. Kod zajęć	PG P02
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
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 - 45 h Sem. II - 30 h			

3. Cele zajęć

C1	Celem przedmiotu w zakresie malarstwa jest nabycie umiejętności obserwacji i zdolność przeprowadzania analizy zjawisk artystycznych związanych z formą, kompozycją, zasadami i sposobami ustawiania proporcji, konstrukcji przestrzennej, budowy bryły i analizy płaszczyzn.
C2	Przedmiot ma na celu rozwijanie podstawowych umiejętności i sprawności manualnych w zakresie umiejętności patrzenia i postrzegania natury w jej plastycznym aspekcie, zdolności do porządkowania obrazu zgodnie z prawidłami kompozycji płaskiej.
C3	Rozwijanie umiejętności stosowania malarskich środków artystycznego wyrazu, rozwijanie umiejętności krytycznej oceny własnych dokonań i dostrzegania błędów.
C4	Nabycie umiejętności w doborze i wykorzystaniu właściwych środków malarskich do realizacji własnych koncepcji plastycznych a także umiejętność łączenia różnych warsztatowych rozwiązań z innymi obszarami ekspresji artystycznych (np. techniki cyfrowe) oraz umiejętność prezentacji zrealizowanych prac

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

Zna podstawowe środki wyrazu plastycznego. Umiejętność opanowania zagadnień z zakresu kompozycji, budowy brył, światłocienia, posługiwania się warsztatem i środkami malarskimi.

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 aktualnych dokonaniach i trendach w obszarze współczesnego malarstwa. Zna istotnych, ważnych przedstawicieli nurtów, stylów, których aktualna działalność artystyczna wywiera wpływ na sztukę XXI w.	P6S_WG K_W01

W_02	Dysponuje wiedzą o środkach formalnych i warsztatowych z zakresu malarstwa umożliwiających świadomą i celową kreację artystyczną. Posiada wiedzę o możliwościach łączenia różnych warsztatowych rozwiązań z innych obszarów ekspresji artystycznych w obrazie malarskim.	P6S_WG K_W05
U_01	Posiada umiejętność obserwacji i zdolność przeprowadzania analizy zjawisk artystycznych związanych z formą, kompozycją, zasadami i sposobami ustawiania proporcji, konstrukcji przestrzennej, budowy bryły i analizy płaszczyzn i zastosowania nabytej wiedzy i warsztatu malarskiego w stopniu umożliwiającym realizację własnych koncepcji artystycznych.	P6S_UW K_U01
U_02	Kształtuje osobowość artystyczną realizując prace malarskie w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje z zachowaniem wysokiego poziomu warsztatowego i artystycznego.	P6S_UW P6S_UU K_U04- K_U09
U_03	Ma umiejętność korzystania z wiedzy i nabytego doświadczenia w celu rozwiązywania problemów w realizowanych pracach malarskich. Posiada umiejętność w doborze i wykorzystaniu właściwych środków malarskich do realizacji własnych koncepcji plastycznych, porządkowania obrazu zgodnie z prawidłami kompozycji płaskiej. Potrafi dokonywać wyborów w obrębie własnej twórczości.	P6S_UW P6S_UU K_U08
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności. Wykorzystując zdobytą wiedzę, doświadczenia i umiejętności z innych obszarów sztuki, kultury, nauki, rozwija je w realizacjach malarskich czy innych twórczych działaniach.	P6S_KR K_K01
K_02	Wykazuje się umiejętnościami analizowania i interpretowania informacji pozyskanych w trakcie realizacji malarskiej (korekta) i jest zdolny do krytycznej oceny własnych dokonań w samodzielnych działaniach twórczych.	P6S_KK K_K03

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt sem I		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
P1	Postać we wnętrzu. Postać jako integralna części abstrakcyjnego zakomponowanego wnętrza. Próba znalezienia związku zachodzącego pomiędzy postacią a architekturą wnętrza bądź uchwycenia różnic między tymi zestawieniami.	20
P2	Kompozycja: studium martwej natury ze zwróceniem szczególnej uwagi na wzajemne relacje kolorystyczne, budowę i konstrukcje brył oraz kompozycję prezentowanego układu.	10
P2	Zadania malarskie realizowane na zajęciach pracownianych: Temat ustalany na bieżąco	15
Razem		45
Projekt sem. II		
P4	Interpretacja kolorystyczna wybranych fragmentów aranżowanych we wnętrzu kompozycji w tonacjach ciepłych bądź zimnych. Umiejętność wykorzystania celowego ograniczenia palety barw dla pełnego oddania założeń zadania.	15
P5	Próba przetworzenia obrazu fotograficznego za pomocą programu komputerowego i wygenerowanie nowego jakościowo obrazu, który posłuży do poszukiwań i rozwiązań w obszarze działań malarskich. Współpraca z pracownią mediów cyfrowych.	10
P6	Zadania malarskie; Motyw wnętrza architektonicznego, portret, temat dowolny. Ingerencja malarska w zaproponowany element kompozycyjny. Ingerencja plastyczna pozwoli na podkreślenie i wyeksponowanie charakteru wybranego motywu bądź nadania mu nowego znaczenia. Forma dyptyku lub tryptyku.	5
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
U_01				X			Obserwacja aktywności Przegląd prac
U_02				X			Obserwacja aktywności Przegląd prac
U_03				X			Obserwacja aktywności Przegląd prac
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	/
Udział w ćwiczeniach	/

<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	75-45/30
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	1\1
<i>Udział w konsultacjach</i>	2\2
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	77- 46\31
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	25\15
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2\2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2\2
Suma godzin pracy własnej studenta	48- 29\19
Sumaryczne obciążenie studenta	125-75/50
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	5- 3\2
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	125-75/50
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	5- 3\2
<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	Wydział Nauk technicznych i Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie Graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	Stacjonarne
4. Profil studiów	Praktyczny
5. Poziom studiów	Studia I stopnia-Licencjat
6. Nazwa zajęć	Rysunek
7. Kod zajęć	PG P01
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
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 - 45 h Sem. II - 30 h			

3. Cele zajęć

C1	Nabywanie umiejętności obserwacji i zdolność przeprowadzania analizy zjawisk artystycznych związanych z formą, kompozycją, zasadami i sposobami ustawiania proporcji, konstrukcji przestrzennej, budowy bryły i analizy płaszczyzn. Tematy proponowane mają za zadanie wyposażać studenta w umiejętności wspierające go w realizowaniu zadań kierunkowych. Z uwagi na charakter prowadzonych zajęć i w jakiej strukturze uczelnianej funkcjonuje powyższa pracownia (Projektowanie graficzne) niezbędne wydają się tematy, które powinny nawiązywać do specyfiki kierunku.
C2	Przedmiot ma na celu rozwijanie podstawowych umiejętności i sprawności manualnych w zakresie umiejętności patrzenia i postrzegania natury w jej plastycznym aspekcie, zdolności do porządkowania obrazu zgodnie z prawidłami kompozycji płaskiej.
C3	Rozwijanie umiejętności stosowania rysunkowych środków artystycznego wyrazu, rozwijanie umiejętności krytycznej oceny własnych dokonań i dostrzegania błędów.

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

Umiejętność rysowania z natury, zna podstawowe środki wyrazu plastycznego. Umiejętność opanowania podstawowych zagadnień z zakresu kompozycji, konstrukcji rysunkowej, budowy bryły, światłocienia, posługiwania się podstawowym warsztatem rysunkowym.

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	Dysponuje wiedzą ośrodkach formalnych i warsztatowych z zakresu rysunku umożliwiających świadomą kreację artystyczną. Świadomie i umiejętnie wykorzystuje informacje zawarte w korektach.	P6S_WG-K_W01-K_W03
W_02	Posiada wiedzę jak tworzyć prace artystyczne z zakresu rysunku oraz jak swobodnie korzystać z różnych mediów przydatnych do rozwiązywania zagadnień rysunkowych oraz tworzenia własnych, indywidualnych wypowiedzi artystycznych.	P6S_WG-K_W05

U_01	Posiada umiejętność świadomego zastosowania nabytej wiedzy i warsztatu rysunkowego w stopniu umożliwiającym realizację własnych koncepcji artystycznych. Potrafi zaprezentować swoją ideę, pomysł przy pomocy narzędzi rysunkowych.	P6S_UW- K_U01-K_U02
U_02	Kształtuje osobowość artystyczną realizując prace rysunkowe w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje , wyróżniając się własną stylistyką z zachowaniem wysokiego poziomu warsztatowego i artystycznego.	P6S_UW- P6S_UU- K_U04
U_03	Ma umiejętność korzystania z wiedzy i nabytego doświadczenia w celu rozwiązywania problemów w realizowanych pracach rysunkowych, projektowaniu własnych koncepcji artystycznych w obrębie realizacji rysunkowych. Potrafi dokonywać wyborów w obrębie własnej twórczości.	P6S_UW- P6S_UU- K_U08
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, i jest zdolny do samodzielnych działań twórczych a także rozwijania umiejętności krytycznej oceny własnych dokonań. Wykorzystując zdobytą wiedzę, rozwija ją w kreatywnym działaniu przy zastosowaniu rysunkowych środków artystycznego wyrazu.	P6S_KR- K_K01
K_02	Posiada umiejętność komunikowania się i pracy w grupie, w szczególności: pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań rysunkowych oraz dba o rozwój własnej osobowości artystycznej.	P6S_KO- P6S_KR- K_K09-K_K11-

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt sem I		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
P1	Studium postaci. Zwrócenie uwagi na proporcje, światłocien i otoczenie. Obserwacja proporcji ludzkiego ciała , charakterystyka ruchu, bryły.	20
P2	Kompozycja Studium martwej natury ze zwróceniem szczególnej uwagi na wzajemne relacje kolorystyczne, budowę i konstrukcję brył oraz kompozycję prezentowanego układu.	10
P2	Zadania rysunkowe realizowane poza zajęciami pracownianymi: Temat ustalany na bieżąco.	15
Razem		45
Projekt sem. II		
P4	Martwa natura. Interpretacja wybranych fragmentów kompozycji przestrzennej aranżowanych we wnętrzu z płaskimi elementami: cytaty fotograficzne. Umiejętność celowego ograniczenia palety do bieli i czerni. Obserwacja ukształtowania materii, kompozycja z rozróżnieniem przeciwstawnych własności fizycznych przedmiotów w kompozycji.	15
P5	Cykl fotografii wybranego motywu. Próba przetworzenia za pomocą programu komputerowego i wygenerowanie nowego jakościowo obrazu, który posłuży do poszukiwań i rozwiązań w obszarze działań rysunkowych. Współpraca z pracownią mediów cyfrowych.	10
P6	Zadania rysunkowe realizowane na zajęciach i poza zajęciami pracownianymi: Ingerencja rysunkowa w zaproponowany element kompozycyjny(fotografia) Ingerencja plastyczna pozwoli na podkreślenie i wyeksponowanie charakteru wybranego motywu bądź nadania mu nowego znaczenie Forma tryptyku. Format jednego wydruku A3	5
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
U_01				X			Obserwacja aktywności Przegląd prac
U_02				X			Obserwacja aktywności Przegląd prac
U_03				X			Obserwacja aktywności Przegląd prac
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	/
Udział w ćwiczeniach	/
Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach	75- 45/30
Udział w praktyce zawodowej	/

<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	1\1
<i>Udział w konsultacjach</i>	2\2
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	77-46/31
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	25\15
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2\2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2\2
Suma godzin pracy własnej studenta	48-29/19
Sumaryczne obciążenie studenta	125-75/50
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	5- 3\2
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	125-75/50
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	5- 3\2
<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	<i>zajęcia ogólnouczelniane</i>
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie Graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	I stopnia
6. Nazwa zajęć	Ochrona własności intelektualnej
7. Kod zajęć	Należy uzupełnić właściwy kod dla danego kierunku
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia ogólnego
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr 5
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	1

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
15	-	-	-	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Student nabywa wiedzę na temat zasad, zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz podstawowych regulacji w tym zakresie oraz polskich i międzynarodowych instytucji zarządzającymi prawami autorskimi oraz prawami patentowymi.
C2	Student nabywa umiejętność posługiwania się właściwymi aktami prawnymi dla ochrony własności intelektualnej.

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

Brak

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 zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego. Definiuje zakres przedmiotowy i podmiotowy ochrony własności intelektualnej oraz ocenia odpowiedzialność sprawcy za naruszenie praw autorskich i patentowych. Wymienia polskie i międzynarodowe instytucje zarządzania prawami autorskimi oraz prawami patentowymi	K_W13
U_01	Posiada umiejętność korzystania z literatury dla przygotowania opracowań i prac dyplomowych bez naruszenia praw autorskich i praw pokrewnych. Dobiera i posługuje się właściwymi aktami prawnymi dla ochrony własności intelektualnej	K_U20
K_01	Wykazuje postawę odpowiedzialności i poszanowania prawa ochrony własności intelektualnej. Aktywnie sprzeciwia się praktykom plagiatu i prawnie zakazanego użytku dóbr niematerialnych.	K_K09

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	Definicje pojęć własności intelektualnej, prawa autorskiego, prawa własności przemysłowej. Konieczność ochrony własności intelektualnej oraz filozoficzne i etyczne dylematy i kontrowersje z tym związane	2
W2	Przedmiot własności intelektualnej. Własność przemysłowa, prawa autorskie. Specyfika przedmiotu ochrony a potrzeba regulacji ponadnarodowej. Zasada eksterytorialności ochrony. Rozwój historyczny regulacji międzynarodowego prawa własności intelektualnej	2
W3	Polskie akty prawne odnoszące się do ochrony własności intelektualnej oraz prawo międzynarodowe. Prawo UE a prawo polskie	2
W4	Prawo autorskie - podstawowe zagadnienia: podmiot, przedmiot prawa autorskiego, dozwolony użytek chronionych utworów. Czas trwania autorskich praw majątkowych. Prawa pokrewne. Prawo autorskie w Unii Europejskiej	3
W5	Zagadnienia podstawowe prawa własności przemysłowej	2
W6	Urzędy patentowe i inne instytucje i organizacje ochrony własności przemysłowej oraz własności intelektualnej.	2
W7	Pojęcie plagiatu - prawa autorskie i prawa pokrewne w praktyce działalności naukowej. Techniki wykorzystania literatury naukowej w pisaniu prac własnych, cytowanie, omawianie literatury, sporządzanie wykazów literatury	2
Razem		15

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				
U_01			x				
K_01							x

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	15
<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>	1
zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób	15
<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>	10
Suma godzin pracy własnej studenta	10
Sumaryczne obciążenie studenta	25
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	1
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	-
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	-
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	8
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0,5



KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

Nazwa kierunku studiów**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	I stopnia
6. Nazwa zajęć	Podstawy przedsiębiorczości
7. Kod zajęć	PG 006
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia ogólnego (zko)
9. Status zajęć	obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	2

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
-	30	-	-	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Nabycie wiedzy z zakresu przedsiębiorczości, innowacyjności, zakładania i prowadzenia działalności gospodarczej w warunkach gospodarki rynkowej
C2	Nabycie praktycznych umiejętności planowania własnego biznesu w oparciu o biznes plany, przygotowywania, rozumienia i sporządzania niezbędnej dokumentacji firmowej, wypełniania obowiązków rejestracyjnych, sprawozdawczych, umiejętności w wykorzystaniu platform obsługujących i wspierających mały i średni przedsiębiorstwa

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

Podstawowa wiedza z zakresu ekonomii, pozyskiwania i prezentacji danych

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	Student posiada podstawową wiedzę z zakresu znaczenia przedsiębiorczości w systemie gospodarki rynkowej	K_W02
W_02	Student umie zdefiniować i wyjaśnić podstawowe pojęcia z zakresu przedsiębiorczości, innowacyjności i teoretycznych aspektów zakładania i prowadzenia małego i średniego przedsiębiorstwa	K_W17
U_01	Student potrafi sporządzić biznes plan planowanej działalności gospodarczej, umie posługiwać się narzędziami (platformy informatyczne) niezbędnymi do rejestracji działalności gospodarczej oraz wypełniania wymogów informacyjnych i sprawozdawczych. Potrafi wypełniać i interpretować podstawowe dokumenty i sprawozdania występujące w obrocie gospodarczym.	K_U15
K_01	Student potrafi pracować w grupie, podejmuje dyskusje i prezentuje własne poglądy i pomysły, docenia ciągle doskonalenie wiedzy i umiejętności.	K_K06

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Ćwiczenia		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
T1	Wprowadzenie do przedmiotu podstawy przedsiębiorczości. Definicje i nurty. Innowacyjność a przedsiębiorczość. Przedsiębiorczość w systemie gospodarki rynkowej.	2
T2	Przedsiębiorca w otoczeniu biznesowym. Wyjaśnienie podstawowych składowych makrootoczenia przedsiębiorcy. Praktyczna prezentacja wpływu kluczowych polityk i zjawisk gospodarczych na decyzje przedsiębiorców. Dyskusja.	2
T3	Małe i średnie przedsiębiorstwa - kwintesencją przedsiębiorczości. Definicje i kryteria klasyfikacji MŚP. Prezentacja roli MŚP w gospodarce - udział w PKB, zatrudnieniu, wprowadzaniu innowacji.	2
T4	Case study - " od firm garażowych, po firmy globalne" . Prezentacja "mistrzów" przedsiębiorczości.	2
T5	Praktyczne aspekty zakładania i prowadzenia własnego biznesu: rejestr CEIDG, KRS, wymogi koncesyjne, podstawy rachunkowości i obowiązków podatkowych, zatrudnianie pracowników, zawieszanie i likwidacja działalności gospodarczej - praktyczna prezentacja platform internetowych, dokumentów, rejestrów, przykładów kalkulacji.	8
T6	Finansowanie działalności gospodarczej. Źródła i kierunki pozyskiwania finansowania. Finansowanie zwrotne i bezzwrotne. Prezentacja podstawowych kalkulacji kredytu i leasingu. Prezentacja dostępnych na rynku grantów na zakładanie i prowadzenia własnej działalności gospodarczej.	4
T7	Institucje wsparcia małego i średniego biznesu: programy startupowe, inkubatory akademickie, inkubatory otwarte, parki naukowo - technologiczne, instytucje rządowe i samorządowe, aniołowie biznesu i private equity. Prezentacja przykładów poszczególnych instytucji wsparcia biznesu.	2
T8	Przedsiębiorca w przestrzeni gry rynkowej - wybrane elementy marketingu i strategii konkurencyjności. Prezentacja przykładów działań marketingowych małego i średniego biznesu.	2
T9	Prezentacja pomysłów na własny biznes - biznes plany studentów. Praca w grupach, prezentacja i dyskusja.	5
T10	Kolokwium	1
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				
W_02			X				
U_01				X			
K_01							X - Aktywność na zajęciach - Wykonanie zadań praktycznych - Obserwacja

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	-
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	30
<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>	2
Zajęcia prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób	30
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	-
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	10
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	-
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	10
Suma godzin pracy własnej studenta	20
Sumaryczne obciążenie studenta	50
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	2

	<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	50	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	2	
	<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	15	
	<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	1	

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Zajęcia ogólnuczelniane
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie Graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	I stopnia
6. Nazwa zajęć	Język obcy (język angielski)
7. Kod zajęć	PG 002
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia podstawowych (zkp)
9. Status zajęć	fakultatywny
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Rok I, semestr 1, 2, Rok II, semestr 3, 4
11. Język wykładowy	polski, angielski
12. Liczba punktów ECTS	9 (2+2+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
-	120	-	-	-	-	-

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 **B1** 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_W03

W_02	Zna podstawowe słownictwo zawodowe w zakresie studiowanego kierunku	K_W03
U_01	Rozumie teksty użytkowe i wypowiedzi ustne na różnym poziomie	K_U01
U_02	Potrafi konstruować wypowiedzi ustne i pisemne w sytuacjach życia codziennego i zawodowego	K_U10
U_03	Umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje umiejętności i kompetencje językowe korzystając z różnych źródeł	K_U11
K_01	Wykazuje potrzebę współdziałania i pracy w zespole, przyjmując w nim różne role	K_K06
K_02	Widzi potrzebę nauki języków obcych do komunikacji w społeczeństwie i zrozumienia innych kultur	K_K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Ćwiczenia

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
T01	Rodzina i przyjaciele: opisywanie rodziny, przyjaciół, wyglądu i charakteru	2
T02	Podróże: na lotnisku – odprawa paszportowo-bagażowa, rozmowa na temat lotu, zgłaszanie zaginionego bagażu; podróż statkiem – rezerwacja, dojazd, kupowanie biletu	4
T03	Korespondencja nieformalna	2
T04	Urlop: sposoby spędzania wolnego czasu, hotele, rezerwowanie pokoju, zamawianie usług	4
T05	Korespondencja formalna	2
T06	Plany i zamierzenia: sytuacje warunkowe, przewidywane zdarzenia i skutki; składanie obietnic, ofert, podejmowanie decyzji	2
T07	W restauracji: potrawy, napoje, zamawianie, reklamacje	2
T08	W sklepie: zakupy i zwrot towaru	2
T09	Składanie reklamacji i pisanie skarg	4
T10	Życie w wielkim mieście: plusy i minusy, porównywanie miast, zabytki, ciekawostki turystyczne, opisywanie miejsca zamieszkania	2
T11	Żywność: rodzaje posiłków; sposoby odżywiania	2
T12	Sport: rodzaje dyscyplin sportowych; imprezy sportowe	2
T13	Rodzina: stosunki pokrewieństwa, relacje w rodzinie, rodzina w przyszłości; przymiotniki opisujące osobowość	2
T14	Pieniądze: sposoby zarabiania i wydawania pieniędzy, znaczenie pieniędzy we współczesnym świecie, społeczeństwo konsumpcyjne	2
T15	Zmiany, decyzje	2
T16	Podróże: sposoby podróżowania; transport publiczny;	2
T17	Komunikacja: sposoby komunikacji werbalnej i pozawerbalnej	2
T18	Wygląd zewnętrzny: opisywanie wyglądu: wiek, budowa ciała, włosy, cera; ocenianie ludzi po wyglądzie	2
T19	Sukcesy i porażki: zmaganie się z przeciwnościami	2
T20	Edukacja: szkoła dawna i współczesna; znaczenie edukacji we współczesnym świecie; polski i brytyjski system edukacji	2
T21	Miejsce zamieszkania: rodzaje domów; wnętrze domu / mieszkania	2
T22	Związki: rodzaje więzi międzyludzkich i ich znaczenie	2
T23	Życie prywatne i zawodowe: styl życia; stosunek do pracy; warunki pracy; rodzaje zawodów	2
T24	Zakupy: rodzaje sklepów; problemy z zakupami	2
T25	Rozrywka: rodzaje rozrywek; kino; ikony kina oraz innych dziedzin życia	2
T26	Szczęście i pech: czynniki determinujące szczęście	2
T27	Zbrodnia i kara: przestępstwa	2
T28	Telewizja: programy telewizyjne: reality show, serial; stosunek do oglądania telewizji	2
T29	Pytanie o drogę i uzyskiwanie informacji	2
T30	Studia: opis wydziału i charakteru studiów	4
T31	Plany zawodowe i poszukiwanie pracy	4
T32	Kwalifikacje i cechy charakteru	4
T33	Zainteresowania prywatne i zawodowe	2
T34	Postęp technologiczny i innowacje	2

T35	Struktura i funkcjonowanie firmy	4
T36	Przepisy i instrukcje	2
T37	Rozwój zawodowy pracownika	4
T38	Obowiązki służbowe	2
T39	Finanse	4
T40	Opisywanie wykresów i przedstawianie trendów	2
T41	Zjawiska i trendy we współczesnym świecie	4
T42	Spółeczeństwo wielokulturowe	2
T43	Etyka na uczelni i w środowisku pracy	4
T44	Podstawowe słownictwo zawodowe w zakresie studiowanego kierunku	12
Razem		120

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>	120- 30/30/30/30
	<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	0
	<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
	<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	0/0/0/2
	<i>Udział w konsultacjach</i>	2/2/2/6
	Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	122- 30/30/30/32
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności</i>	0
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	15/15/15/25
	<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	0
	<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	5/5/5/18
	Suma godzin pracy własnej studenta	103- 20/20/20/43
	Sumaryczne obciążenie studenta	225- 50/50/50/75
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	9- 2/2/2/3

	<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	225- 50/50/50/75	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	9- 2/2/2/3	
	<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	15/15/15/15	
	<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	2	

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	I stopnia
6. Nazwa zajęć	Wychowanie fizyczne
7. Kod zajęć	PG O01
8. Poziom/kategoria zajęć	zajęcia: kształcenia ogólnego
9. Status zajęć	obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr I i II
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	0

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
-	30 (sem. I) 30 (sem. II)	-	-	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Opanowanie wybranych umiejętności ruchowych z gier zespołowych oraz dyscyplin indywidualnych.
C2	Zapoznanie z zasobem ćwiczeń fizycznych kształtujących prawidłową postawę ciała i kondycję organizmu
C3	Wyrobienie nawyku czynnego uprawiania sportu i zdrowego stylu życia dorosłego człowieka.
C4	Zapoznanie studentów z organizacjami działającymi w kulturze fizycznej; stowarzyszenia, kluby.

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

A. Podstawowe umiejętności ruchowe nabyte na wcześniejszych etapach kształcenia.
 B. Posiadanie podstawowej wiedzy i umiejętności z zakresu gier zespołowych, oraz umiejętności organizacji czasu wolnego spędzanego w formie aktywności ruchowej na poziomie rekreacyjnym na wolnym powietrzu, w obiektach sportowych – siłownia, basen, hala sportowa.

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 umożliwiającą uczestnictwo w wybranych przez siebie formach aktywności fizycznej indywidualnej i zespołowej	K_W01
W_02	Wskazuje pozytywne skutki aktywności ruchowej na zdrowie psychiczne i fizyczne.	K_W03
U_01	Wykorzystuje swoje umiejętności techniczne w grach indywidualnych i zespołowych	K_U02
U_02	Nabył umiejętności przyjmowania właściwej postawy ciała podczas wykonywania różnorodnych czynności życiowych.	K_U03
U_03	Dobiera świadomie ćwiczenia podczas rozgrzewki ruchowej. Zna znaczenie wypoczynku czynnego i biernego.	K_U07
K_01	Wykazuje odpowiedzialności za własne ciało i kondycję fizyczną oraz wyzwolenie potrzeby dbałości o nie, wynikającej ze świadomości współzależności zdrowia fizycznego z rozwojem intelektualnym, psychicznym, społecznym i duchowym. Wykazuje odpowiedzialność za zdrowie własne i innych ludzi.	K_K04

K_02	Dąży do stwarzania warunków do odkrywania i poszukiwania swoich uzdolnień i zainteresowań, przygotowujących do aktywności fizycznej indywidualnej i zespołowej na wolnym powietrzu i w obiektach sportowych. Odkrywa predyspozycje organizatorskie i sędziowskie podczas rozgrywek sportowych.	K_K06
------	--	-------

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Ćwiczenia sem I		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
C1	Piłka siatkowa – przyjęcia i odbicia piłki sposobem oburącz dolnym i górnym	2
C2	Piłka siatkowa – zagrywka dolna i górna zza linii 9m	2
C3	Piłka siatkowa – małe gry 3x3,4x4	2
C4	Piłka siatkowa – gra szkolna	2
C5	Piłka siatkowa – gra szkolna	2
C6	Piłka siatkowa – gra właściwa	2
C7	Piłka siatkowa – gra właściwa	2
C8	Piłka siatkowa – gra właściwa	2
C9	Koszykówka – kozłowanie piłki po linii prostej, slalomem, prawa i lewą ręką	2
C10	Koszykówka – podania i chwyt.	2
C11	Koszykówka – rzuty do kosza z miejsca i z biegu	2
C12	Koszykówka – małe gry 2x2,3x3	2
C13	Koszykówka – gra szkolna	2
C14	Koszykówka – gra właściwa	2
C15	Koszykówka – gra właściwa	2
Semestr II		
Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych		
C16	Piłka nożna – prowadzenie piłki po linii prostej, łamanej, slalomem	2
C17	Piłka nożna – podania i przyjęcia piłki	2
C18	Piłka nożna – małe gry 3x3	2
C19	Piłka nożna – gra właściwa	2
C20	Unihokej - prowadzenie piłki po linii prostej, łamanej, slalomem	2
C21	Unihokej – podania i przyjęcia piłki	2
C22	Unihokej – prowadzeni piłki zakończone strzałem do bramki	2
C23	Unihokej – gra właściwa	2
C24	Unihokej – gra właściwa	2
C25	Tenis stołowy – odbicia piłki forhendem i bekhendem	2
C26	Tenis stołowy – gra pojedyncza	2
C27	Tenis stołowy – gra podwójna	2
C28	Rekreacja – badminton – gra pojedyncza i podwójna	2
C29	Rekreacja – gra w „palanta”	2
C30	Biegi na orientację – Park Lubomirskich	2
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: wykonanie zadań praktycznych, obserwacja podczas zajęć, dyskusja podsumowująca zajęcia, monitorowanie aktywności studenta
W_01							X
W_02							X
U_01							X
U_02							X
U_03							X
K_01							X
K_02							X

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	0
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	60
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	0
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	0
<i>Udział w konsultacjach</i>	0
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	60
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	0
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	0
Suma godzin pracy własnej studenta	0
Sumaryczne obciążenie studenta	60
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	0
<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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Animacja cyfrowa
7. Kod zajęć	PG K11
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Sem. III- sem.IV- sem.V- sem. VI
11. Język wykładowy	Polski
12. Liczba punktów ECTS	sem. III-3 pkt. ECTS sem.IV-2 pkt.ECTS sem.V- 3 pkt.ECTS sem. VI- 3 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
			45/30/30/30			

3. Cele zajęć

C1	Wprowadzenie do technik multimedialnych realizowanych przy pomocy narzędzi komputerowych..
C2	Wyszkolenie zdolności świadomego i prawidłowego realizowania projektów multimedialnych, wyrobienie umiejętności analizowania i oceny już istniejących rozwiązań systemowych oferowanych przez multimedialne programy komputerowe.
C3	W oparciu o zdobytą wiedzę i przy wykorzystaniu indywidualnych predyspozycji i zdolności opanowują umiejętność opracowania projektów multimedialnych na bazie prezentacji i technik animacji projektowej, z uwzględnieniem zapotrzebowania rynku reklamowego. Student nabyte te podstawową wiedzę i opanuje zasady montażu materiału audio-wideo.

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

Podstawowa wiedza bazująca na umiejętnościach wykorzystania ogólnie stosowanych programów użytkowych grafiki komputerowej takich jak: edytory grafiki rastrowej i wektorowej 2D (np.: Corel Draw i Photoshop), programy do budowy aplikacji multimedialnych (prezentacji, multimedialnych encyklopedii, przewodników itp.)
--

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 programów komputerowych i wie, które z nich nadają się do budowy aplikacji multimedialnych, prezentacji, multimedialnych encyklopedii, przewodników, zapisu obrazu ruchomego.	K_W08
W_02	Zna możliwości zastosowania technologii cyfrowych w realizacji zadań projektowych z zakresu animacji. Zna zasady reprodukcji obrazów i dźwięków w technologii cyfrowej, reprodukcji dźwięku przestrzennego, animacji na bazie programu Corel Photo Paint , 2D w technologii FLASH	K_W10
U_02	Dzięki znajomości obsługi programów komputerowych umie prawidłowo realizować projekty multimedialne i opracowywać projekty multimedialne na bazie prezentacji i technik animacji projektowej.	K_U03
U_02	Przyswoił umiejętności w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmy w które pozwalają na realizację projektów z wykorzystaniem szerszego warsztatu projektowego a także do montażu materiału audio-wideo.	K_U05
K_01	Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu.	K_K01

K_02	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia w celu rozwiązywania problemów przekazu artystycznego.	K_K07					
6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych							
Projekt sem. III							
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin					
P1	Zagadnienia parametryczne przekazów multimedialnych. Omówienie modelu psycho-akustycznego człowieka. Zasady reprodukcji obrazów i dźwięków w technologii cyfrowej Dźwiękowe tło projektu i zgodność z zawartością graficzną Parametry obrazów ruchomych.	25					
P2	Przygotowanie do projektu animacji <ul style="list-style-type: none"> • Scenopis • Storyboard • Ścieżka dźwiękowa 	20					
Razem		45					
Projekt sem. IV							
P3	Wprowadzenie do technologii zapisu obrazu ruchomego. Pojęcie kodera i dekodera, parametry charakteryzujące. <ul style="list-style-type: none"> • Dobór parametrów skanowania • Charakter pracy z bitmapą <ul style="list-style-type: none"> • Łączenie rysunków rastrowych z elementami grafiki wektorowej • Zmiana parametrów obrazu • Filtry. 	15					
P4	Wprowadzenie do zagadnień obrazu ruchomego poprzez wykorzystanie formatu gif* Animacja na bazie programu Adobe Photoshop.	15					
Razem		30					
Projekt sem. V							
P5	Animacja w programie Adobe After Effect Właściwości warstw i ustawienia wyświetlania ujęć Kształty i trajektorie ruchu	15					
P6	Praca na materiale wideo <ul style="list-style-type: none"> • Śledzenie <ul style="list-style-type: none"> • Kluczowanie • Rotoskopia • Postprodukcja 	15					
Razem		30					
Projekt sem. VI							
P7	Wprowadzenie do przestrzeni 3D <ul style="list-style-type: none"> • Kamera i światłocien • Silnik Cinema 4D <ul style="list-style-type: none"> • Wstęp do skryptów • Wtyczki 	10					
P8	Zadanie: wykonanie animacji na bazie własnego scenariusza	20					
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
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				
	Udział w wykładach		/				

<i>Udział w ćwiczeniach</i>	/
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	135-45/30/30/30
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	1/1/1/1
<i>Udział w konsultacjach</i>	3/2/2/2
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	139-46/31/31/31
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	26/16/41/41
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2/2/2/2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	1/1/1/1
Suma godzin pracy własnej studenta	136-29/19/44/44
Sumaryczne obciążenie studenta	275- 75/50/75/75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	11- 3/2/3/3
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	275- 75/50/75/75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	11 pkt. ECTS-sem.III-3 pkt. ECTS sem.IV- 2 pkt. ECTS sem. V-3 pkt. ECTS sem. VI-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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Praktyka zawodowa Informacja i identyfikacja wizualna
7. Kod zajęć	PG KW 502
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III, IV, V, VI
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	sem. III -6 pkt. ECTS / Sem. IV -6 pkt. ECTS / sem. V- 8 pkt. ECTS / sem. VI- 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
-	-	-	-	-	Sem. III-180 h Sem. IV-180 h Sem. V- 240 h Sem. VI –240 h Ogółem - 840 h	-

3. Cele zajęć

C1	Doskonalenie umiejętności pracy własnej
C2	Upraktycznienie procesu kształcenia. Nabycie praktycznych umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej jako pracownik zespołu w firmie
C3	Nabycie umiejętności wykonywania czynności wyodrębnionych w ramach zakładowego podziału pracy z wykorzystaniem już nabytego przygotowania teoretycznego i praktycznego
C4	Zapoznanie studentów z prawidłowościami, zasadami i warunkami funkcjonowania instytucji (przedsiębiorstw), w których realizują praktykę zawodową.
C5	Przygotowanie studentów do wykonywania zawodu grafika projektanta.

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

Posiadają wiedzę i umiejętności z obszaru projektowania graficznego niezbędną do realizacji wyznaczonych zadań zwłaszcza z zakresu informacji i identyfikacji wizualnej. Znajomość programów graficznych i umiejętność przełożenia zdobytej wiedzy w na praktyczne realizacje. Znajomość regulaminu praktyk.
--

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.	P6S_WK K_W11
W_02	Znają i potrafią wyjaśnić procedury, reguły oraz plan pracy, jakim podlega praktyka zawodowa.	P6S_WK K_W12
U_01	Umie współpracować w większej grupie pracowniczej znajdując się na różnych stanowiskach w procesie realizacyjnym. Potrafi wykorzystać wiedzę i umiejętności w przygotowaniu i realizacji zlecenia z zakresu informacji i identyfikacji wizualnej według zaleceń Klienta dbając o wykonanie zleconej pracy na wysokim poziomie estetycznym i funkcjonalnym o jakościowym.	P6S_UO K_U11-K_U12

U_02	Wykazuje się umiejętnościami w realizacji wyznaczonych zadań jest świadomy, odpowiedzialny i kreatywny w podejmowaniu samodzielnych decyzji.	P6S_UO K_U14
K_01	W sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowania, oraz posiada umiejętność adaptacji szczególnie podczas pracy w nowym otoczeniu.	P6S_KR-P6S_KK K_K04-K_K05
K_02	Posiada umiejętność adaptacji do samooceny swojej pracy, jak i poddawania jej się ocenie innych.	P6S_KK K_K08
K_03	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych.	P6S_KO-P6S_KR K_K11

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt		
P1	Udział w praktyce zawodowej, przygotowanie dokumentacji praktyki	840
P2	Poznanie struktury organizacyjnej firmy, zakładu pracy: zakres czynności poszczególnych jednostek organizacyjnych, grupy docelowe dla których są realizowane zlecenia, Oczekiwane wymagania dla poszczególnych projektów,	
P3	Zapoznanie się z przepisami wewnętrznymi regulującymi funkcjonowanie zakładu: Regulamin pracy zakładu, Regulamin wynagradzania w zakładzie, Przepisy dotyczące zachowania tajemnicy związanej z prowadzoną przez zakład działalnością, Przepisy BHP i przeciwpożarowe, Normy i certyfikaty posiadane przez zakład, Zasady obiegu i archiwizacji dokumentów w zakładzie.	
P4	Zapoznanie się informacjami o zakładzie: Profil działalności zakładu, Zakres działalności zakładu (program produkcji, strukturę organizacyjną, stosowane rozwiązania z zakresu systemów jakości itp.). Informacje o formie prawnej zakładu, Branża, sektor, w którym funkcjonuje zakład, Cele działalności zakładu, Struktura organizacyjna zakładu: Funkcje komórek zakładu, Wzajemne powiązania pomiędzy komórkami zakładu Praktyczne zastosowanie przepisów	
P5	Praktyczna wiedza w zakresie eksploatacji wybranych maszyn, urządzeń lub systemów technicznych, typowych dla procesu projektowania graficznego, podczas pracy w wybranych komórkach zakładu lub na wybranych stanowiskach pracy	
P6	Przygotowywanie projektów informacyjnych i reklamowych (folderów)	
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							Obserwacja aktywności
W_02							Obserwacja aktywności
U_01				realizacja		Dokumentacja praktyki	Obserwacja aktywności
U_02				realizacja		Dokumentacja praktyki	Obserwacja aktywności
K_01							Obserwacja aktywności
K_02							Obserwacja aktywności
K_03							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>	/
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	840 h
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	/
<i>Udział w konsultacjach</i>	4h
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	840 h
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętność praktyczną</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	/	
Sumaryczne obciążenie studenta	840 h	
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	28 pkt. ECTS	
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	840 h	
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	28 pkt. ECTS -sem. III-6 pkt. ECTS/ sem. IV-6 pkt. ECTS/ sem. V- 8 pkt. ECTS sem. VI- 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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Praktyka zawodowa Edytorstwo
7. Kod zajęć	PG KW 501
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III, IV, V, VI
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	sem. III -6 pkt. ECTS / Sem. IV -6 pkt. ECTS / sem. V- 8 pkt. ECTS / sem. VI- 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
-	-	-	-	-	Sem. III-180 h Sem. IV-180 h Sem. V- 240 h Sem. VI –240 h Ogółem - 840 h	-

3. Cele zajęć

C1	Doskonalenie umiejętności pracy własnej
C2	Upracticznienie procesu kształcenia. Nabycie praktycznych umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej jako pracownik zespołu w firmie.
C3	Nabycie umiejętności wykonywania czynności wyodrębnionych w ramach zakładowego podziału pracy z wykorzystaniem już nabytego przygotowania teoretycznego i praktycznego
C4	Zapoznanie studentów z prawidłowościami, zasadami i warunkami funkcjonowania instytucji (przedsiębiorstw), w których realizują praktykę zawodową.
C5	Przygotowanie studentów do wykonywania zawodu grafika projektanta.

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

Posiadają wiedzę i umiejętności z obszaru projektowania graficznego niezbędną do realizacji wyznaczonych zadań zwłaszcza z zakresu edytorstwa. Znajomość programów graficznych i umiejętność przełożenia zdobytej wiedzy na praktyczne realizacje. Znajomość regulaminu praktyk.

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.	P6S_WK K_W11
W_02	Znają i potrafią wyjaśnić procedury, reguły oraz plan pracy, jakim podlega praktyka zawodowa.	P6S_WK K_W12

U_01	Umie współpracować w większej grupie pracowniczej znajdując się na różnych stanowiskach w procesie realizacyjnym. Potrafi wykorzystać wiedzę i umiejętności w przygotowaniu i realizacji zlecenia z zakresu edytorstwa według zaleceń klienta dbając o wykonanie zleconej pracy na wysokim poziomie estetycznym, funkcjonalnym i jakościowym.	P6S_UO K_U11-K_U12
U_02	Wykazuje się umiejętnościami w realizacji wyznaczonych zadań jest świadomy, odpowiedzialny i kreatywny w podejmowaniu samodzielnych decyzji.	P6S_UO K_U14
K_01	W sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowania, oraz posiada umiejętność adaptacji szczególnie podczas pracy w nowym otoczeniu.	P6S_KR-P6S_KK K_K04-K_K05
K_02	Posiada umiejętność adaptacji do samooceny swojej pracy, jak i poddawania jej się ocenie innych.	P6S_KK K_K08
K_03	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych.	P6S_KO-P6S_KR K_K11

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt		
P1	Udział w praktyce zawodowej, przygotowanie dokumentacji praktyki	840
P2	Poznanie struktury organizacyjnej firmy, zakładu pracy: zakres czynności poszczególnych jednostek organizacyjnych, grupy docelowe dla których są realizowane zlecenia, Oczekiwane wymagania dla poszczególnych projektów,	
P3	Zapoznanie się z przepisami wewnętrznymi regulującymi funkcjonowanie zakładu: Regulamin pracy zakładu, Regulamin wynagradzania w zakładzie, Przepisy dotyczące zachowania tajemnicy związanej z prowadzoną przez zakład działalnością, Przepisy BHP i przeciwpożarowe, Normy i certyfikaty posiadane przez zakład, Zasady obiegu i archiwizacji dokumentów w zakładzie.	
P4	Zapoznanie się informacjami o zakładzie: Profil działalności zakładu, Zakres działalności zakładu (program produkcji, strukturę organizacyjną, stosowane rozwiązania z zakresu systemów jakości itp.). Informacje o formie prawnej zakładu, Branża, sektor, w którym funkcjonuje zakład, Cele działalności zakładu, Struktura organizacyjna zakładu: Funkcje komórek zakładu, Wzajemne powiązania pomiędzy komórkami zakładu Praktyczne zastosowanie przepisów	
P5	Praktyczne wiedza w zakresie eksploatacji wybranych maszyn, urządzeń lub systemów technicznych, typowych dla procesu projektowania graficznego, podczas pracy w wybranych komórkach zakładu lub na wybranych stanowiskach pracy	
P6	Przygotowywanie projektów i realizacja zadania po konsultacjach z klientem, zleceniodawcą.	
Razem		840

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				realizacja		Dokumentacja praktyk	Obserwacja aktywności
U_02				realizacja		Dokumentacja praktyk	Obserwacja aktywności
K_01							Obserwacja aktywności
K_02							Obserwacja aktywności
K_03							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>	/
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	840h
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	/
<i>Udział w konsultacjach</i>	4h

Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	840h
<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	/
Sumaryczne obciążenie studenta	840h
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	28 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	840 h
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	28 pkt. ECTS-sem. III-6 pkt. ECTS/ sem. IV-6 pkt. ECTS/ sem. V- 8 pkt. ECTS sem. VI- 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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Pracownia informacji i identyfikacji wizualnej
7. Kod zajęć	PG KW 403
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr VI
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	sem. VI- 7 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. VI-60 h	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Pojęcia komunikacji wizualnej i identyfikacji wizualnej obejmują większość obszaru projektowania graficznego. Przed przystąpieniem do pracy przyszły grafik projektant powinien mieć świadomość, czy poprzez projekt będzie się z odbiorcą komunikował na drodze wizualnej, czy też dzieło służyć ma raczej identyfikacji określonego podmiotu.
C2	Przygotowanie studenta do funkcji świadomego, odpowiedzialnego i kreatywnego, wykonującego zlecone prace na wysokim poziomie estetycznym i funkcjonalnym, grafika projektanta.
C3	Weryfikacja osiągniętych w toku studiów, kluczowych efektów kształcenia, niezbędnych do realizacji pracy dyplomowej, obrony oraz podjęcia studiów drugiego stopnia, jak też pracy zawodowej.

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

Wiedza z zakresu historii sztuki oraz historii i 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, 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	Wie, w jakim celu i w jaki sposób można i należy zastosować dzieło fotograficzne, bądź reprodukcję 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 (np. cytata, pastisz).	P6S_WG K_W15
W_02	Dysponuje wiedzą o środkach formalnych i warsztatowych umożliwiających projektowanie całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej	P6S_WG K_W16

U_01	Potrafi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, piktogram, plakat, logotyp, akcydens firmowy.	P6S_UW K_U08
U_02	Posiada umiejętność łączenia wiedzy teoretycznej i warsztatu plastycznego w stopniu umożliwiającym realizację własnych koncepcji projektowych.	P6S_UW P6S_UU K_U10
U_03, U_04	U_03. Jest gotowy podjąć się realizacji zadania uwzględniając oczekiwania zleceniodawcy. Potrafi zachować własną stylistykę prac i nie rezygnować z własnych ambicji artystycznych i wypracowanych stylistycznych rozwiązań. U_04. W sposób jasny i przekonujący informuje o swoich dokonaniach twórczych, odpowiednio komentując je z wykorzystaniem środków umożliwiających optymalny przekaz.	P6S_UO K_U15 K_U20
K_01	Systematycznie pozyskuje informacje z wielu źródeł (literatura specjalistyczna, Internet, portale społecznościowe).	P6S_KR K_K01
K_02, K_03	K_02. Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, oraz rozwijania idei. K_03. Posiada umiejętność oceny, konstruktywnej krytyki i podejmowania dyskursu z zakresu sztuki współczesnej uwzględniając wszystkie jej aspekty.	P6S_KK K_K08

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt sem. VI

P1	Przygotowanie i realizacja licencjackiej pracy dyplomowej. W trakcie zajęć indywidualnie omawia się ze studentem każdy etap przygotowań i realizacji jego pracy dyplomowej począwszy od pomysłu na temat pracy na technikach wydruku i prezentacji gotowej pracy.	60
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
U_01			X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_02			X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_03 U_04			X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
K_01			X	X			Obserwacja aktywności Przegląd prac
K_02 K_03			X	X			Obserwacja aktywności Przegląd prac.

	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
	<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
	<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2
	<i>Udział w konsultacjach</i>	2

	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>	/	
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	107	
	<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	3	
	<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	3	
	Suma godzin pracy własnej studenta	113	
	Sumaryczne obciążenie studenta	175	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	7 pkt. ECTS	
	<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	175	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	7 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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Pracownia Edytorska
7. Kod zajęć	PG KW 402
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr VI
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	sem. VI- 7 pkt. ECTS

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
			Sem. VI-60h			

3. Cele zajęć

C1	Celem zajęć jest nabycie umiejętności oraz wiedzy dotyczących całościowego przygotowania do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji, wprowadzenie do projektowania gazet i czasopism oraz autorskiej wypowiedzi w formie książki artystycznej.
C2	Student posiada umiejętności całościowego opracowania książki, wydawnictwa albumowego, 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. Zaliczenie przedmiotu: Projektowanie wstępne, Liternictwo i typografia, Edytory wektorowe, Edytory rastrowe. Ogólna 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 przy opracowywaniu wydawnictw książkowych i czasopism.	P6S_WG K_W06
W_02	Zna zasady projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów; Posiada wiedzę pozwalającą na uzyskanie wysokiego stopnia oryginalności w realizacjach projektowych związanych w obszarze edytorstwa.	P6S_WG K_W13
U_01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji na różnych nośnikach.	P6S_UW K_U06
U_02	Opanował swój warsztat twórczy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas realizacji przy projektowaniu gazet czasopism czy książki autorskiej.	P6S_UW P6S_UU K_U10
U_03	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Nie rezygnując z własnych ambicji artystycznych potrafi uwzględnić oczekiwania zleceniodawcy.	P6S_UO K_U15
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, jest zdolny do samodzielnego działań twórczych, wykorzystując zdobytą wiedzę z zakresu edytorstwa, rozwija ją w kreatywnym działaniu	P6S_KR K_K01
K_02	Potrafi prezentować własne poglądy, opinie oraz potrafi je uzasadnić i poprzeć argumentami.	P6S_KK K_K08
K_12	W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własną działalność artystyczną przy wykorzystaniu najnowszych technologii i możliwości ekspozycyjnych.	P6S_KO P6S_KR K_K12

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt sem. VI

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 na podstawie zaprezentowanego materiału plastycznego.	60
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
U_01			X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_02			X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_03			X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
K_01			X	X			Obserwacja aktywności
K_02			X	X			Obserwacja aktywności
K_12			X	X			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
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2
<i>Udział w konsultacjach</i>	2
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>	0
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	107
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	3
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	3
Suma godzin pracy własnej studenta	113
Sumaryczne obciążenie studenta	175
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	7 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	175
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	7 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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Pracownia projektowania 3D
7. Kod zajęć	PG KW 401
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr VI
11. Język wykładowy	Polski
12. Liczba punktów ECTS	sem. VI - 7 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. VI-60 h			

3. Cele zajęć

C1	Aspekty tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D.
C2	Student posiada umiejętności opracowania krótkiej etudy, 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 grafiką 3D w pracowniach multimedialnych, biurach projektowych, studiach telewizyjnych, czy też firmach zajmujących się wizualizacją projektów, tworzeniem gier komputerowych oraz serwisów WWW.
C4	Weryfikacja osiągniętych w toku studiów, kluczowych efektów kształcenia, niezbędnych do realizacji pracy dyplomowej, obrony oraz podjęcia studiów drugiego stopnia, jak też pracy zawodowej.

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

Bardzo dobra znajomość obsługi komputera, wiadomości z zakresu, rodzaju i przeznaczenia grafiki wektorowej i rastrowej, znajomość zagadnień związanych z zasadami i technologią zapisu obrazu ruchomego. Wiadomości 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 specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D.	P6S_WG K_W08
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.	P6S_WG K_W09

U_01	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.	P6S_UW P6S_UU K_U05
U_02	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etudy, ćwiczenia, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych. Posiada umiejętność w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, komputer i klasyczny warsztat projektowy oraz programami do grafiki wektorowej,	P6S_UW K_U07
U_03	Ma umiejętność prezentacji swoich możliwości warsztatowych oraz wiedzy w realizowanych pracach. Posiada umiejętności pozwalające na samodzielne podejmowanie decyzji dotyczących koncepcji i metod realizacji pracy artystycznej lub projektowej.	P6S_UW P6S_UU K_U08
U_04	Opanował swój warsztat twórczy a w szczególności umiejętności konfiguracji, modelowania za pomocą krzywych, animacji trójwymiarowej parametry czasowe animacji, istotne umiejętności do podjęcia samodzielnych realizacji własnych koncepcji. Potrafi łączyć wiedzę z przedmiotów teoretycznych pozyskaną podczas zajęć z praktyką.	P6S_UW P6S_UU K_U10
U_05	Posiada kompetencje twórcze do samodzielnego, profesjonalnego i etycznego funkcjonowania w strukturach społecznych oraz umiejętności przyjmowania właściwej roli i wykorzystywania zdobytej wiedzy do wykonywania zadań zawodowych.	P6S_UO 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.	P6S_KR K_K01
K_02	Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zdobywania i gromadzenia informacji z wielu źródeł (prasa specjalistyczna, Internet) i potrafi je wykorzystać twórczo przy realizacji zadań, w przyszłej pracy zawodowej lub w innych działaniach.	P6S_KR K_K03
K_03	Posiada umiejętność merytorycznej samooceny własnej twórczości i poddaje swoje prace ocenie. Potrafi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.	P6S-KK K_K08
K_04	Profesjonalny prezentuje swoje dokonania przy użyciu technologii cyfrowych.	P6S_KO P6S_KR K_K12

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt sem. VI

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr VI	Liczba godzin
P1	PROJEKT I REALIZACJA PRACY DYPLOMOWEJ • indywidualna forma wypowiedzi artystycznej, projektowej.	60
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
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
U_05			X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności

K_01			X	X			Obserwacja aktywności
K_02			X	X			Obserwacja aktywności
K_03			X	X			Obserwacja aktywności
K_04			X	X			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
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2
<i>Udział w konsultacjach</i>	6
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>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	107
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	3
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	3
Suma godzin pracy własnej studenta	113
Sumaryczne obciążenie studenta	175
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	Sem. VI - 7 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	175
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	7 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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Pracownia informacji i identyfikacji wizualnej
7. Kod zajęć	PG KW 303
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr V
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	Sem V- 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
-	-	-	Sem. V-45 h	-	-	-

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 nabywa teoretyczną wiedzę i praktyczne umiejętności potrzebne w przyszłej pracy zawodowej czy to jako pracownik zespołu w firmie czy jako indywidualny grafik projektant.
C3	Weryfikacja osiągniętych w toku studiów, kluczowych efektów kształcenia, niezbędnych do realizacji pracy projektowej

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

Wiedza z zakresu historii sztuki oraz historii i 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, 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	Wie, w jakim celu i w jaki sposób można i należy zastosować dzieło fotograficzne, bądź reprodukcję 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 (np. cytata, pastisz).	P6S_WG K_W15
W_02	Dysponuje wiedzą o środkach formalnych i warsztatowych umożliwiających projektowanie całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej	P6S_WG K_W16
U_01	Potrąfi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, piktogram, plakat, logotyp, akcydens firmowy.	P6S_UW K_U08

U_02	Posiada umiejętność łączenia wiedzy teoretycznej i warsztatu plastycznego w stopniu umożliwiającym realizację własnych koncepcji projektowych.	P6S_UW P6S_UU K_U10
U_03, U_04	Jest gotowy podjąć się realizacji zadania uwzględniając oczekiwania zleceniodawcy. Potrafi zachować własną stylistykę prac i nie rezygnować z własnych ambicji artystycznych i wypracowanych stylistycznych rozwiązań. U_04. W sposób jasny i przekonujący informuje o swoich dokonaniach twórczych, odpowiednio komentując je z wykorzystaniem środków umożliwiających optymalny przekaz.	P6S_UO K_U15, P6S_UK K_U20
K_01	Systematycznie pozyskuje informacje z wielu źródeł (literatura specjalistyczna, Internet, portale społecznościowe).	P6S_KR K_K01
K_02, K_03	K_02. Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, oraz rozwijania idei. K_03. Posiada umiejętność oceny, konstruktywnej krytyki i podejmowania dyskursu z zakresu sztuki współczesnej uwzględniając wszystkie jej aspekty.	P6S_KK K_K08

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
Projekt sem.V		
P1	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr V: Ćwiczenie kompleksowe wspólne dla całej grupy rozwijające, ewentualnie uzupełniające, już zdobytą przez studentów wiedzę i umiejętności z zakresu informacji i identyfikacji wizualnej. Tematyka ustalana przez prowadzącego w zależności od predyspozycji studentów i planowanych przez nich tematów prac dyplomowych. Możliwa jest tu praca zespołowa w podgrupach. Ćwiczenie łączy w sobie różne aspekty zadań wykonywanych na ukończonych przedmiotach, szczególnie na przedmiocie Informacja i identyfikacja wizualna. Zwraca się uwagę na sposób prezentacji pracy przez autorów i na konieczność uzasadnienia każdego wyboru – zarówno na etapie tworzenia, jak i gotowego dzieła.	20
P2	Ćwiczenie dobrane indywidualnie dla każdego studenta w zależności od jego predyspozycji i planowanego tematu pracy dyplomowej. Zadaniem ćwiczenia jest rozwinięcie, ewentualnie uzupełnienie, już zdobytej przez studenta wiedzy i umiejętności z zakresu informacji i identyfikacji wizualnej. Może to być np. projekt plakatu, projekt logo, na każdym etapie zaawansowania, poddawany jest on na bieżąco wnikliwej analizie pod względem znaczenia, przekazu, funkcjonalności, formy. Zwraca się uwagę na sposób prezentacji pracy przez autorów i na konieczność uzasadnienia każdego wyboru – zarówno na etapie tworzenia, jak i gotowego dzieła.	25
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 U_04				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
K_01				X			Obserwacja aktywności
K_02 K_03				X			Obserwacja aktywności

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Udział w wykładach	/
Udział w ćwiczeniach	/
Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach	45
Udział w praktyce zawodowej	/

<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2
<i>Udział w konsultacjach</i>	3
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	47
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności</i>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	48
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	3
Suma godzin pracy własnej studenta	53
Sumaryczne obciążenie studenta	100
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	Sem. V- 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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Pracownia Edytorska
7. Kod zajęć	PG KW 302
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr V
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	Sem. V- 4 pkt. ECTS

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
			Sem. V-45 h			

3. Cele zajęć

C1	Celem zajęć jest nabycie umiejętności oraz wiedzy dotyczących całościowego przygotowania do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji, wprowadzenie do projektowania gazet i czasopism oraz autorskiej wypowiedzi w formie książki artystycznej.
C2	Student posiada umiejętności całościowego opracowania książki, wydawnictwa albumowego, 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.
C3	Wprowadzenie do projektowania gazet i czasopism oraz autorskiej wypowiedzi w formie książki artystycznej.

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

Posługiwanie się programem Adobe InDesign. Zaliczenie przedmiotu: Projektowanie wstępne, 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 przy opracowywaniu wydawnictw książkowych i czasopism.	P6S_WG K_W06
W_02	Zna zasady projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów; Posiada wiedzę pozwalającą na uzyskanie wysokiego stopnia oryginalności w realizacjach projektowych związanych w obszarze edytorstwa.	P6S_WG K_W15
U_01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji na różnych nośnikach.	P6S_UW K_U06
U_02	Opanował swój warsztat twórczy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas realizacji przy projektowaniu gazet czasopism czy książki autorskiej.	P6S_UW P6S_UU K_U10
U_03	Swobodnie realizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką. Nie rezygnując z własnych ambicji artystycznych potrafi uwzględnić oczekiwania zlecającego.	P6S_UO K_U15
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, jest zdolny do samodzielnego działań twórczych, wykorzystując zdobytą wiedzę z zakresu edytorstwa, rozwija ją w kreatywnym działaniu	P6S_KR K_K01
K_02	Potrafi prezentować własne poglądy, opinie oraz potrafi je uzasadnić i poprze argumentami.	P6S_KK K_K08

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt sem. V

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych - semestr V	Liczba godzin
-----	---	---------------

P1	PROJEKT KATALOGU WYSTAWY INDYWIDUALNEJ. •plan wydawnictwa, makietę wstępną, format, objętość, okładka, kompozycja strony, •redakcja noty biograficznej, skład tekstu, schemat opisu prac, •przygotowanie reprodukcji (skanowanie i fotografia prac). Ćwiczenie realizowane w programach: Adobe InDesign i Photoshop.	15
P2	BUDOWA I TYPOGRAFIA KSIĄŻKI: Całościowy projekt książki o objętości kilkudziesięciu stron. •strony przedtytułowe, tytułowe, frontispis, kolofoń, •projektowanie strony (proporcje, format, kolumny, justowanie, marginesy, paginacja),dobór kroju i wielkości liter.	15
P3	PROJEKT GAZETY LUB CZASOPISMA •Przegląd i analiza aktualnie wydawanych tytułów. •Program- Adobe InDesign.	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
U_01				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_02				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_03				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
K_01				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
K_02				X			Obserwacja aktywności.

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>	2
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>	48
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	3
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	3
Suma godzin pracy własnej studenta	54
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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Pracownia projektowania 3D
7. Kod zajęć	PG KW 301
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr V
11. Język wykładowy	Polski
12. Liczba punktów ECTS	Sem. V- 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
			Sem. V-45h			

3. Cele zajęć

C1	Aspekty tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D.
C2	Student posiada umiejętności opracowania krótkiej etudy, 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, wiadomości z zakresu, rodzaju i przeznaczenia grafiki wektorowej i rastrowej, znajomość zagadnień związanych z zasadami i technologią zapisu obrazu ruchomego. Wiadomości 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 specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D.	P6S_WG K_W08
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.	P6S_WG K_W09

U_01	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.	P6S_UW P6S_UU K_U05
U_02	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etiudy, ćwiczenia, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych. 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.	P6S_UW K_U07
U_03	Opanował swój warsztat twórczy a w szczególności umiejętności konfiguracji, modelowania za pomocą krzywych, animacji trójwymiarowej parametry czasowe animacji, istotne umiejętności do podjęcia samodzielnych realizacji własnych koncepcji. Potrafi łączyć wiedzę z przedmiotów teoretycznych pozyskaną podczas zajęć z praktyką.	P6S_UW P6S_UU K_U10
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.	P6S_KR K_K01
K_02	Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zdobywania i gromadzenia informacji z wielu źródeł (prasa specjalistyczna, Internet) i potrafi je wykorzystać twórczo przy realizacji zadań, w przyszłej pracy zawodowej lub w innych działaniach.	P6S_KR K_K03
K_03	Posiada umiejętność merytorycznej samooceny własnej twórczości i poddaje swoje prace ocenie. Potrafi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.	P6S-KK K_K08
K_04	Profesjonalny prezentuje swoje dokonania przy użyciu technologii cyfrowych.	P6S_KO P6S_KR K_K12

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr V	Liczba godzin
P1	OGRANICZNIKI ANIMACJI <ul style="list-style-type: none"> • Ograniczenie animacji do ścieżki ruchu • Ograniczenie animacji do zwrotu w kierunku obiektu docelowego • Cykle animacji 	3h
P2	KONFIGURACJA PARAMETRÓW CZASOWYCH ANIMACJI <ul style="list-style-type: none"> • Długość animacji • Definiowanie aktywnych segmentów animacji • Skalowanie czasu • Tempo animacji 	3h
P3	ARMATURA <ul style="list-style-type: none"> • Aramture Bones • Vertex Groups • Envelopes • Weight Paint • Tryb Pose Mode 	5h
P4	AKCJE I NLA <ul style="list-style-type: none"> • Podstawy edycji • Okno trans form properitis • Stride 	3h
P5	ZAKŁADKA PHYSICS <ul style="list-style-type: none"> • Pola sił • Symulacja płynu • Kolidże • Ciała Soft Body 	5h
P6	DRIVERY ANIMACJI <ul style="list-style-type: none"> • Sterowniki matematyczne • Kości a sterowniki 	3h
P7	OBIEKTY GRY I RUCH <ul style="list-style-type: none"> • Animowanie modeli trójwymiarowych • Drzewa zachowań 	5h

P8	TWORZENIE MATERIAŁÓW I TEKSTUR <ul style="list-style-type: none"> • Profile IES świateł • Edytor materiałów • Fizyczny model cieniowania 	5h
P9	ZASADY PROJEKTOWANIA SYSTEMU CZĄSTECZKOWEGO <ul style="list-style-type: none"> • składniki systemu cząsteczkowego 	3h
P10	EDYTOR UNREAL MATINEE <ul style="list-style-type: none"> • efekty filmowe • Wprowadzanie dźwięków do Unreal 	5h
P11	KONFIGURACJA PARAMETRÓW CZASOWYCH ANIMACJI <ul style="list-style-type: none"> • Długość animacji • Definiowanie aktywnych segmentów animacji • Skalowanie czasu • Tempo animacji 	5h
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
K_01				X			Obserwacja aktywności
K_02				X			Obserwacja aktywności
K_03				X			Obserwacja aktywności
K_04				X			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>	45
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2

<i>Udział w konsultacjach</i>	6
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	47
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności p</i>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	46
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	3
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	4
Suma godzin pracy własnej studenta	53
Sumaryczne obciążenie studenta	100
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	Sem. V- 4 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	100
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Warsztaty cyfrowe
7. Kod zajęć	PG KW 204
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowe
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	sem IV- 3 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 IV-45	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Wprowadzenie do zagadnień operowania kadrem oraz wykształcenie u studenta umiejętności prawidłowego budowania narracji z wykorzystaniem zasad storytellingu.
C2	Wykształcenie u studentów prawidłowego podejścia do cyklu produkcyjnego z uwzględnieniem odpowiedniego planowania preprodukcji, produkcji oraz postprodukcji.
C3	Nabywanie przez studenta wiedzy z zakresu montażu wideo z wykorzystaniem oprogramowania z pakietu Adobe.

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

Podstawowa wiedza z zakresu wykorzystania urządzeń nagrywających typu smartphone lub aparat. Podstawowa znajomość obsługi komputera oraz programów do edycji grafiki rastrowej oraz wektorowej (np.: Corel Draw, Illustrator, Photoshop).

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 programów komputerowych i wie, które z nich nadają się do montażu i edycji materiału wideo. Potrafi zrealizować proces produkcyjny z uwzględnieniem specyfiki zadanego problemu.	K_W08
W_02	Zna zasady reprodukcji obrazów i dźwięków w technologii cyfrowej. Potrafi wybrać odpowiednie narzędzia i ustawienia potrzebne do zastosowania w różnych środowiskach przekazu multimedialnego. Potrafi wykorzystać programy do grafiki rastrowej i wektorowej do budowania przekazu artystycznego.	K_W10
U_01	Dzięki znajomości zasad prezentacji i autopromocji student potrafi zaprezentować rozwiązanie problemu projektowego z uwzględnieniem dobrej promocji a także realizować projekty w zespole.	K_U03
U_02	Przyswoił umiejętności w posługiwaniu się narzędziami do produkcji i montażu materiałów cyfrowych. Potrafi wykorzystać owe narzędzia do budowania narracji, tempa akcji i charakterystyki postaci.	K_U05
K_01	Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwijają ją w kreatywnym działaniu.	K_K01
K_02	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia w celu rozwiązywania problemów przekazu artystycznego.	K_K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt sem.IV		
P1	Omówienie aspektów autoprezentacji • Zasady tworzenia wystąpienia • Uatrakcyjnianie wystąpienia i pozyskiwanie uwagi odbiorców • Ćwiczenia	9
P2	Produkcja materiału cyfrowego na zadany temat	12
P3	Produkcja materiału reklamowego • Elementy kampanii • Koncepcja promocji	12
P4	Produkcja materiałów promocyjnych	12

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
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>		45					
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>		/					
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>		2					
<i>Udział w konsultacjach</i>		3					
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia		47					
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>		/					
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>		24					
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>		2					
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>		2					
Suma godzin pracy własnej studenta		28					
Sumaryczne obciążenie studenta		75					
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>		3 pkt. ECTS					
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>		75					
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>		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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Informacja i identyfikacja wizualna
7. Kod zajęć	PG KW 203
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski, angielski
12. Liczba punktów ECTS	sem. IV - 3 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. IV-45 h	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Pojęcia komunikacji wizualnej i identyfikacji wizualnej obejmują większość obszaru projektowania graficznego. Przed przystąpieniem do pracy przyszły grafik projektant powinien mieć świadomość, czy poprzez projekt będzie się z odbiorcą komunikował na drodze wizualnej, czy też dzieło służyć ma raczej identyfikacji określonego podmiotu.
C2	Przygotowanie studenta do funkcji świadomego, odpowiedzialnego i kreatywnego, wykonującego zlecone prace na wysokim poziomie estetycznym i funkcjonalnym, grafika projektanta.
C3	Student dowiaduje się, jak zaprojektować: infografiki, różne formy reklamowe, piktogramy, plakaty, logotypy, akcydensy.

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

Wiedza z zakresu historii sztuki oraz historii i 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, 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	Wie, w jakim celu i w jaki sposób można i należy zastosować dzieło fotograficzne, bądź reprodukcję 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 (np. cytat pastisz).	P6S_WG K_W15
W_02	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie znaków graficznych: piktogramów.	P6S_WG K_W16

U_01	Umie przekazać swoje koncepcje projektowe dzięki znajomości obsługi programów komputerowych, Corel Draw / Adobe Illustrator, czy programy pomocnicze Adobe Photoshop, Adobe Acrobat.	P6S_UW K_U03
U_02	Potrafi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, piktogram, plakat, logotyp, akcydens firmowy.	P6S_UW P6S_UU K_U08
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 zlecającego.	P6S_UO K_U15
K_01	Poszerza wiedzę niezbędną do realizacji planowanych zadań w oparciu o dostępne źródła. Potrafi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.	K_K01

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
Projekt sem. IV		
P1	Projekt piktogramu. Zadanie polega na zaprojektowaniu znaku graficznego pełniącego funkcję czysto informacyjną (np. znaku drogowego) w sposób jak najbardziej czytelny i estetyczny. Należy zadbać o odpowiednie uproszczenie przedstawionego motywu i taką jego stylizację, by zapewnić błyskawiczną czytelność przekazu we wszystkich możliwych warunkach, w jakich znak może funkcjonować. Narzędzia: projekt wstępny – narzędzia rysunkowe (ołówki, pisaki, 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)	12
P2	Projekt grafiki informacyjnej na zadany temat. Student projektuje grafikę, której zasadniczymi atrybutami powinny być czytelność przekazu i estetyka. Temat grafiki wzięty jest z życia codziennego, ma jednak przekazać odbiorcy konkretne dane w sposób absolutnie jasny i jednoznaczny. Narzędzia: projekt wstępny – narzędzia rysunkowe (ołówki, pisaki, 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)	10
P3	Projekt sygnetów/logotypów. Należy 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 (ołówki, pisaki, 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).	13
P4	Projekt wizytówek i papieru firmowego z zastosowaniem wcześniej zaprojektowanych sygnetów/logotypów. Student ma za zadanie zastosować uprzednio zaprojektowane znaki graficzne na najbardziej popularnych akcydensach. Jest to zarazem jedno z kryteriów sprawdzających poprawne zaprojektowanie znaków. Powinno się wziąć pod uwagę specyfikę obu instytucji w celu zróżnicowania formy i charakteru akcydensów.	10
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			Przegląd prac

8. Obciążenie pracą studenta

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

<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	45
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	1
<i>Udział w konsultacjach</i>	2
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>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	25
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2
Suma godzin pracy własnej studenta	29
Sumaryczne obciążenie studenta	75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	3 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Edytorstwo
7. Kod zajęć	PG KW 202
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	sem. IV-3 pkt. ECTS

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
			sem. IV 45 h			

3. Cele zajęć

C1	Edytorstwo jest przedmiotem poświęconym wprowadzeniu studenta w obszar zagadnień związanych z historią i współczesnością wydawnictw książkowych. Student otrzymuje informacje o historii druku i przemianach w wytwarzaniu książki, o technikach poligraficznych.
C2	Nabywanie umiejętności oraz wiedzy dotyczących całościowego wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji przygotowania do druku offsetowego.
C3	Wprowadzenie do projektowania gazet i czasopism oraz autorskiej wypowiedzi w formie książki artystycznej.

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 projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, Posiada umiejętność celowego wykorzystywania środków technicznych i artystycznych do realizacji prowadzonych w ramach zajęć z edytorstwa.	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	Opanował swój warsztat twórczy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas samodzielną realizacją przy projektowaniu gazet czasopism czy książki autorskiej.	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 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 zależności od wykonywanego zadania, oczekiwani odbiorcy.	P7S_KO_K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr IV	Liczba godzin
P1	Projektowanie gazet i czasopism – wprowadzenie. Ćwiczenia wstępne. Przegląd i analiza aktualnie wydawanych tytułów.	5
P2	Projekt gazety codziennej, tytuł - winieta, format, kolumny tekstu, fotografie, oblewanie tekstem, rodzaje justowania, reklamy.	40
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
<i>Udział w wykładach</i>	/
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	/
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	45
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2
<i>Udział w konsultacjach</i>	2
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	47
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności</i>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	24
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2
Suma godzin pracy własnej studenta	28
Sumaryczne obciążenie studenta	75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	3 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Projektowanie 3D
7. Kod zajęć	PG KW 201
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	Polski
12. Liczba punktów ECTS	Sem. IV- 3pkt. 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.IV-45h			

3. Cele zajęć

C1	Aspekty tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D.
C2	Student posiada umiejętności opracowania krótkiej etudy, 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.

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

Dobra znajomość obsługi komputera, wiadomości z zakresu, rodzaju i przeznaczenia grafiki wektorowej i rastrowej, znajomość zagadnień związanych z zasadami i technologią zapisu obrazu ruchomego. Wiadomości 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 specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D.	P6S_WG K_W08
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.	P6S_WG K_W09
U_01	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.	P6S_UW P6S_UU K_U05

U_02	Rozwinał swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etiudy, ćwiczenia, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych. 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.	P6S_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.	P6S_KR K_K01
K_02	Posiada umiejętność merytorycznej samooceny własnej twórczości i poddaje swoje prace ocenie. Potrafi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.	P6S-KK K_K08

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr V	Liczba godzin
P1	Nakładanie tekstur w trybie uv.	7
P2	Animacja trójwymiarowa • Kluczowanie • Klatki pośrednie • Ścieżka animacji • Omówienie okna TrackView • Animacja parametryczna	7
P3	Klucze i kontrolery animacji • Przemieszczanie klucza • Powielanie klucza • Usuwanie klucza • Dostosowanie trajektorii ruchu • Kontroler Bézier, TCB, Linear, Noise, Audio • Przypisywanie kontrolerów	7
P4	Ograniczniki animacji • Ograniczenie animacji do ścieżki ruchu • Ograniczenie animacji do zwrotu w kierunku obiektu docelowego • Cykle animacji	8
P5	Łączenie hierarchiczne w animacji transformowania • Łączenie obiektów w hierarchię • Przyłączanie i rozłączanie obiektów • Dziedzictwo połączeń w animacji	8
P6	Konfiguracja parametrów czasowych animacji • Długość animacji • Definiowanie aktywnych segmentów animacji • Skalowanie czasu • Tempo animacji	8
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
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>	/
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	/
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	45
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	1
<i>Udział w konsultacjach</i>	2
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>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	26
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	1
Suma godzin pracy własnej studenta	29
Sumaryczne obciążenie studenta	75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	3 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Fotografia
7. Kod zajęć	PG KW 104
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	sem III -3 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.III-45 h			

3. Cele zajęć

C1	Świadome i swobodne posługiwanie się warsztatem fotograficznym.
C2	Rozwijanie umiejętności tworzenia cykli fotograficznych.
C3	Umiejętność organizacji planu zdjęciowego i pracy w zespole.

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

Znajomość warsztatu fotograficznego i umiejętność wykorzystania go do realizacji własnych celów artystycznych, znajomość zasad kompozycji oraz umiejętność obserwacji otaczającej rzeczywistości.

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 fotografii i możliwościach wykorzystania jej w innych działaniach projektowych.	P6S_WG K_W07
W_02	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów przy wykorzystaniu medium fotograficznego oraz wie które programy graficzne nadają się do obróbki materiału fotograficznego.	P6S_WG K_W16
U_01	Potrafi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, klasyczny warsztat projektowy w celu realizacji własnych projektów artystycznych.	P6S_UW P6S-UU K_U05
U_02	Potrafi pracować w zespole, uczestniczy we wspólnym podejmowaniu decyzji. Realizuje wyznaczone zadania w różnych kategoriach wypowiedzi fotograficznej: fotografia aranżowana, fotografia dokumentalna, fotoreportaż.	P6S_UW P6S-UU K_U09
U_03	Opanował swój warsztat twórczy z zakresu fotografii, łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas organizacji planu zdjęciowego, pracy w zespole jak i samodzielnych realizacji własnych koncepcji.	P6S_UW P6S-UU K_U10
U_04	Swobodnie realizuje działania twórcze w obszarze fotografii w sposób wyróżniający się własną stylistyką. W zależności od charakteru zadania i oczekiwań posiada umiejętność tworzenia cykli fotograficznych jak i pojedynczych prac w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.	P6S_UO K_U13- K_U15

K_01	Samodzielnie podejmuje niezależne prace wykorzystując warsztat fotograficzny jako narzędzie do realizacji zagadnienia artystycznego. Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji w celu pogłębienia i zdobywania dalszej wiedzy praktycznej w zakresie fotografii.	P6S_KR K_K03
K_02	Opanowanie warsztatu fotograficznego nie stanowi o całości pracy, lecz efektywne wykorzystanie wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia jest istotnym uzupełnieniem oryginalności i jednorodności treściowej przekazu fotograficznego.	P6S_KK K_K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt sem. III		
P1	Studium rejestracji ruchu	15
P2	Elementy fotografii reklamowej.	15
P3	Studium światłocienia: różne formy oświetlenia studyjnego i zastanego, tworzenie kompozycji figuralnych, kreowanie planu zdjęciowego	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			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_01				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_02				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_03				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
K_01				X			Przegląd prac
K_02				X			Przegląd prac. 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>	45
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2
<i>Udział w konsultacjach</i>	3
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	47
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	25
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	1
Suma godzin pracy własnej studenta	28
Sumaryczne obciążenie studenta	75

	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	3 pkt. ECTS	
	<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	75	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Informacja i identyfikacja wizualna
7. Kod zajęć	PG KW 103
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III
11. Język wykładowy	polski, angielski
12. Liczba punktów ECTS	sem. III - 3 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. III-45 h	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Pojęcia komunikacji wizualnej i identyfikacji wizualnej obejmują większość obszaru projektowania graficznego. Przed przystąpieniem do pracy przyszły grafik projektant powinien mieć świadomość, czy poprzez projekt będzie się z odbiorcą komunikował na drodze wizualnej, czy też dzieło służyć ma raczej identyfikacji określonego podmiotu.
C2	Przygotowanie studenta do funkcji świadomego, odpowiedzialnego i kreatywnego, wykonującego zlecone prace na wysokim poziomie estetycznym i funkcjonalnym, grafika projektanta.
C3	Student dowiaduje się, jak zaprojektować: infografiki, różne formy reklamowe, piktogramy, plakaty, logotypy, akcydensy.

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

Wiedza z zakresu historii sztuki oraz historii i 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, 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	Wie, w jakim celu i w jaki sposób można i należy zastosować dzieło fotograficzne, bądź reprodukcję 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 (np. cytat, pastisz).	P6S_WG K_W15
W_02	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie znaków graficznych: piktogramów.	P6S_WG K_W16

U_01	Umie przekazać swoje koncepcje projektowe dzięki znajomości obsługi programów komputerowych, Corel Draw / Adobe Illustrator, czy programy pomocnicze Adobe Photoshop, Adobe Acrobat.	P6S_UW K_U03
U_02	Potrafi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, piktogram, plakat, logotyp, akcydens firmowy.	P6S_UW P6S_UU K_U08
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 zleceńodawcy.	P6S_UO K_U15
K_01	Poszerza wiedzę niezbędną do realizacji planowanych zadań w oparciu o dostępne źródła. Potrafi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.	K_K01
K_02, K_03	K_02. Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, oraz rozwijania idei. K_03. Posiada umiejętność oceny, konstruktywnej krytyki i podejmowania dyskursu z zakresu sztuki współczesnej uwzględniając wszystkie jej aspekty.	P6S_KK K_K08

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
Projekt sem. III		
P1	Projekt piktogramu. Zadanie polega na zaprojektowaniu znaku graficznego pełniącego funkcję czysto informacyjną (np. znaku drogowego) w sposób jak najbardziej czytelny i estetyczny. Należy zadbać o odpowiednie uproszczenie przedstawionego motywu i taką jego stylizację, by zapewnić błyskawiczną 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: plansza A4 z piktogramem w formacie (forma cyfrowa: wydruk na formacie A4)	12
P2	Projekt grafiki informacyjnej na zadany temat. Student projektuje grafikę, której zasadniczymi atrybutami powinny być czytelność przekazu i estetyka. Temat grafiki wzięty jest z życia codziennego, ma jednak przekazać odbiorcy konkretne dane w sposób absolutnie jasny i jednoznaczny. Narzędzia: projekt wstępny – narzędzia rysunkowe (ołówki, 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)	10
P3	Projekt sygnetów/logotypów. Należy 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 (ołówki, 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).	13
P4	Projekt wizytówek i papieru firmowego z zastosowaniem wcześniej zaprojektowanych sygnetów/logotypów. Student ma za zadanie zastosować uprzednio zaprojektowane znaki graficzne na najbardziej popularnych akcydensach. Jest to zarazem jedno z kryteriów sprawdzających poprawne zaprojektowanie znaków. Powinno się wziąć pod uwagę specyfikę obu instytucji w celu zróżnicowania formy i charakteru akcydensów.	10
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			Przegląd prac
K_02 K_03				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>	45
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	1
<i>Udział w konsultacjach</i>	2
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>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	25
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2
Suma godzin pracy własnej studenta	29
Sumaryczne obciążenie studenta	75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	3 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Edytorstwo
7. Kod zajęć	PG KW 102
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	Sem. III-3 pkt. ECTS

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

3. Cele zajęć

C1	Edytorstwo jest przedmiotem poświęconym wprowadzeniu studenta w obszar zagadnień związanych z historią i współczesnością wydawnictw książkowych. Student otrzymuje informacje o historii druku i przemianach w wytwarzaniu książki, o technikach poligraficznych.
C2	Nabycie umiejętności oraz wiedzy dotyczących całościowego wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji przygotowania do druku offsetowego.
C3	Wprowadzenie do projektowania gazet i czasopism oraz autorskiej wypowiedzi w formie książki artystycznej.

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 projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, Posiada umiejętność celowego wykorzystywania środków technicznych i artystycznych do realizacji prowadzonych w ramach zajęć z edytorstwa.	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	Opanował swój warsztat twórczy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas samodzielną realizacją przy projektowaniu gazet czasopism czy książki autorskiej.	P7S_UW-K_U03 K_U04
U_03	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielną realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.	P7S_UW-K_U07
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, i jest zdolny do samodzielną 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 zależności od wykonywanego zadania, oczekiwań odbiorcy.	P7S_KO_K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych - semestr III	Liczba godzin
W1	Historia książki – księgi rękopiśmienne, drzeworytowe, inkunabuły, rozwój form współczesnych. Kompozycja książki – części składowe. Wykład ilustrowany slajdami i pokazem różnych typów wydawnictw książkowych.	3

W2	Introligatorstwo, rozwój na przestrzeni wieków. Omówienie tematu, pokaz slajdów i realizacji książkowych.	2
Razem		5
Ćwiczenia		
C1	Praca z tekstem w programie Adobe InDesign	10
Razem		10
Projekt		
P1	Budowa i typografia książki: - strony przedtytułowe, tytułowe, frontispis, kolofon, - projektowanie stronicy (proporcje, format, kolumny, justowanie, marginesy, paginacja), - dobór kroju i wielkości liter. Całościowy projekt książki o objętości kilkudziesięciu stron. Ćwiczenie w programie Adobe InDesign.	5
P2	PROJEKT ALBUMU FOTOGRAFICZNEGO •Projekty wstępne •Plan wydawnictwa, makieta wstępna, format, objętość •Dobór kroju i wielkości liter. •Całościowy projekt o objętości około stu stron.	25
Razem		30
Suma		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. Obserwacja aktywności
U_02				X			Przeгляд prac. Obserwacja aktywności.
U_03				X			Przeгляд prac. Obserwacja aktywności
K_01				X			Rozmowa. Przeгляд prac.
K_02				X			Rozmowa. Przeгляд prac.

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	5
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	/
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	45
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	1
<i>Udział w konsultacjach</i>	2
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>	25
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2
Suma godzin pracy własnej studenta	29
Sumaryczne obciążenie studenta	75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	3
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Projektowanie 3D
7. Kod zajęć	PG KW 101
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III
11. Język wykładowy	Polski
12. Liczba punktów ECTS	Sem. III- 3 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.III-45h			

3. Cele zajęć

C1	Aspekty tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D.
C2	Student posiada umiejętności opracowania krótkiej etudy, 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.

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

Dobra znajomość obsługi komputera, wiadomości z zakresu, rodzaju i przeznaczenia grafiki wektorowej i rastrowej, znajomość zagadnień związanych z zasadami i technologią zapisu obrazu ruchomego. Wiadomości 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 specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D.	P6S_WG K_W08
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.	P6S_WG K_W09
U_01	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.	P6S_UW P6S_UU K_U05

U_02	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów w zakresie opracowania krótkiej etiudy, ćwiczenia, zadania animacyjnego w grafice trójwymiarowej z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych. 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.	P6S_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.	P6S_KR K_K01
K_02	Posiada umiejętność merytorycznej samooceny własnej twórczości i poddaje swoje prace ocenie. Potrafi poddawać analizie i kompilować informacje pochodzące z różnych źródeł.	P6S-KK K_K08

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr III	Liczba godzin
P1	Interfejs programu • Typy okien • Sterowanie widokiem • Analogie z programem 3 DS max	5
P2	Omówienie podstawowych typów brył i ich właściwości • plane - płaszczyzna • cube - sześcian • circle - koło • uv sphere - sfera • icosphere - icosfera • cylinder - walec • cone - stożek •• grid - płaszczyzna segmentowana	10
P3	Modelowanie brył. Tryb pracy edit. • wierzchołki • krawędzie • płaszczyzny elementarne • Narzędzie extrude - wytłaczanie. • Skalowanie • Dzielanie powierzchni - subdivide. • Edycja proporcjonalna.	7
P4	Modelowanie za pomocą krzywych • Krzywe beziera • Krzywe NURBS.	7
P5	Figury obrotowe. tryb Edit • Narzędzie spin. • Narzędzie Spin Dup - kopiowanie wokół osi	8
P6	Materiały – właściwości koloru i przezroczystości • Nadawanie koloru obiektowi, • Parametry diffuse, specular, shading • Właściwość transparenty • Tekstutowanie	8
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
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>	/
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	/
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	45
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	1
<i>Udział w konsultacjach</i>	2
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>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	26
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	1
Suma godzin pracy własnej studenta	29
Sumaryczne obciążenie studenta	75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	3 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	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 Humanistyczno-Artystyczny
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia I stopnia
6. Nazwa zajęć	Fotografia
7. Kod zajęć	PG K10
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr II, IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	sem. II- 3 pkt ECTS / sem. IV-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. II- 45 h Sem. IV-30 h			

3. Cele zajęć

C1	Świadome i swobodne posługiwanie się warsztatem fotograficznym.
C1	Rozwijanie umiejętności tworzenia cykli fotograficznych.
C2	Umiejętność organizacji planu zdjęciowego i pracy w zespole.

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

Znajomość warsztatu fotograficznego i umiejętność wykorzystania go do realizacji własnych celów artystycznych, znajomość zasad kompozycji oraz umiejętność obserwacji otaczającej rzeczywistości.

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 fotografii i możliwościach wykorzystania jej w innych działaniach projektowych.	P6S_WG K_W07
W_02	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów przy wykorzystaniu medium fotograficznego oraz wie które programy graficzne nadają się do obróbki materiału fotograficznego.	P6S_WG K_W16
U_01	Potrafi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, klasyczny warsztat projektowy w celu realizacji własnych projektów artystycznych.	P6S_UW P6S-UU K_U05
U_02	Potrafi pracować w zespole, uczestniczy we wspólnym podejmowaniu decyzji. Realizuje wyznaczone zadania w różnych kategoriach wypowiedzi fotograficznej: fotografia aranżowana, fotografia dokumentalna, fotoreportaż.	P6S_UW P6S-UU K_U09
U_03	Opanował swój warsztat twórczy z zakresu fotografii, łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas organizacji planu zdjęciowego, pracy w zespole jak i samodzielnych realizacji własnych koncepcji.	P6S_UW P6S-UU K_U10

U_04	Swobodnie realizuje działania twórcze w obszarze fotografii w sposób wyróżniający się własną stylistyką. W zależności od charakteru zadania i oczekiwań posiada umiejętność tworzenia cykli fotograficznych jak i pojedynczych prac w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje z zachowaniem wysokiego poziomu profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.	K_U13	P6S_UO K_U15
K_01	Samodzielnie podejmuje niezależne prace wykorzystując warsztat fotograficzny jako narzędzie do realizacji zagadnienia artystycznego. Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji w celu pogłębienia i zdobywania dalszej wiedzy praktycznej w zakresie fotografii.		P6S_KR K_K03
K_02	Opanowanie warsztatu fotograficznego nie stanowi o całości pracy, lecz efektywne wykorzystanie wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia jest istotnym uzupełnieniem oryginalności i jednorodności treściowej przekazu fotograficznego.		P6S_KK K_K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt sem. II		
P1	Studium portretu: portret kreacyjny, zbiorowy. Zastosowanie głębi ostrości w fotografii portretowej	15
P2	Eksperymentalne formy portretu: portret wielokrotny, ekspozycja wielokrotna	15
P3	Studium martwej natury.	15
Suma		45
Projekt sem. IV		
P6	Studium detalu: przedmiot, struktury, faktury w ujęciu makro.	10
P4	Postać we wnętrzu. Ujęcie postaci jako integralnie zakomponowanego wnętrza. Zwrócenie uwagi na światłocien i otoczenie.	10
P5	Fotografia aranżowana, fotografia dokumentalna, fotoreportaż.	10
Suma		30
Razem		75

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. Obserwacja aktywności

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Udział w wykładach	/
Udział w ćwiczeniach	/
Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach	75-45/30
Udział w praktyce zawodowej	/
Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie	2/2

<i>Udział w konsultacjach</i>	3/2
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	79 - 47/32
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności p</i>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	25/15
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2/2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	1/1
Suma godzin pracy własnej studenta	46-28/18
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>	/
<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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Warsztaty cyfrowe
7. Kod zajęć	PG K09
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowe
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	Sem. III-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 III-30	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Wprowadzenie do zagadnień operowania kadrem oraz wykształcenie u studenta umiejętności prawidłowego budowania narracji z wykorzystaniem zasad storytellingu.
C2	Wykształcenie u studentów prawidłowego podejścia do cyklu produkcyjnego z uwzględnieniem odpowiedniego planowania preprodukcji, produkcji oraz postprodukcji.
C3	Nabywanie przez studenta wiedzy z zakresu montażu wideo z wykorzystaniem oprogramowania z pakietu Adobe.

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

Podstawowa wiedza z zakresu wykorzystania urządzeń nagrywających typu smartphone lub aparat. Podstawowa znajomość obsługi komputera oraz programów do edycji grafiki rastrowej oraz wektorowej (np.: Corel Draw, Illustrator, Photoshop).

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 programów komputerowych i wie, które z nich nadają się do montażu i edycji materiału wideo. Potrafi zrealizować proces produkcyjny z uwzględnieniem specyfiki zadanego problemu.	K_W08
W_02	Zna zasady reprodukcji obrazów i dźwięków w technologii cyfrowej. Potrafi wybrać odpowiednie narzędzia i ustawienia potrzebne do zastosowania w różnych środowiskach przekazu multimedialnego. Potrafi wykorzystać programy do grafiki rastrowej i wektorowej do budowania przekazu artystycznego.	K_W10
U_01	Dzięki znajomości zasad prezentacji i autopromocji student potrafi zaprezentować rozwiązanie problemu projektowego z uwzględnieniem dobrej promocji a także realizować projekty w zespole.	K_U03
U_02	Przyswoił umiejętności w posługiwaniu się narzędziami do produkcji i montażu materiałów cyfrowych. Potrafi wykorzystać owe narzędzia do budowania narracji, tempa akcji i charakterystyki postaci.	K_U05
K_01	Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwijają ją w kreatywnym działaniu.	K_K01
K_02	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia w celu rozwiązywania problemów przekazu artystycznego.	K_K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt sem.III

P1	Preprodukcja <ul style="list-style-type: none"> • Określenie pomysłu i selekcja wątków • Scenopis • Drabinka i struktura trzyaktowa • Storyboard 	10
P2	Produkcja <ul style="list-style-type: none"> • Charakterystyka artystyczna i budżetowa obranej produkcji • Plan zdjęć i teczka obiektów • Produkcja dwuminutowego filmu 	10
P3	Postprodukcja <ul style="list-style-type: none"> • Montaż obrazu i dźwięku • Zasady kompresji obrazu i dźwięku • Eksport materiału 	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
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>	/
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	/
<i>Udział w konsersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	30
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2
<i>Udział w konsultacjach</i>	3
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>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	16
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	0
Suma godzin pracy własnej studenta	18
Sumaryczne obciążenie studenta	50
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	2 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	50
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Warsztaty Projektowe
7. Kod zajęć	PG K08
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr V,VI
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	Sem. V- 3 pkt. ECTS / sem. VI- 3 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
0	0	0	V-45 h Sem.	0	0	0

3. Cele zajęć

C1	Celem zajęć Warsztaty projektowe jest postawienie studenta w roli grafika projektanta, który staje przed prawdziwym zamówieniem na projekt graficzny. Student styka się, być może po raz pierwszy, nie z zadaniem wymyślonym przez prowadzącego, lecz z realnym problemem projektowym.
C2	Współpraca z podmiotami zewnętrznymi – instytucjami samorządowymi, państwowymi, firmami, które potrzebują profesjonalnie przygotowanego projektu graficznego, lub/i wykonanie projektu na ogłoszony oficjalnie konkurs projektowo-graficzny.

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

Wiedza z zakresu historii i współczesnych tendencji w projektowaniu graficznym, wiedza na temat technik druku i publikacji w mediach elektronicznych; swobodne posługiwanie się komputerowymi edytorami obrazu; umiejętności manualne; wiedza i umiejętności nabyte w szczególności na przedmiotach kierunkowych Edytorstwo oraz Informacja i identyfikacja wizualna.

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 projektowania plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego. Wie o możliwościach wykorzystania i łączenia w realizowanych koncepcjach środki z pokrewnych dziedzin twórczości plastycznej.	P6S_WG K_W15
W_02	Ma świadomość wagi zagadnień etycznych w projektowaniu graficznym. Szanuje pracę innych projektantów, grafików i zdaje sobie sprawę z odpowiedzialności moralnej, prawnej jaka na nim spoczywa.	P6S_WG K_U17
U_01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do publikacji na różnych nośnikach i w różnych mediach; potrafi zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, piktogram, plakat, logotyp, akcydens firmowy.	P6S_UW K_U06
U_02	Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania / zlecenia, z uwzględnieniem specyfiki tematu, jak i oczekiwań zlecającego.	P6S_UO K_U15
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności i pozyskiwania przydatnych źródeł informacji, metod i technik i ich wykorzystania w pracy projektowej.	P6S_KR K_K01
K_02	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej;	P6S_KR K_K04
K_03	W zależności od sytuacji jest zdolny do przewodnictwa w grupie i inspirowania i pobudzania do działań twórczych w ramach wyznaczonych obowiązków.	P6S_KK K_K06
K_04	Nie rezygnując z własnej indywidualności twórczej potrafi dopasować się do zespołu i współpracować przy realizacji prac projektowych.	P6S_KO,P6S_KR K_K10, K_K11

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt sem.V		
P1	Zamówienie na projekt graficzny. Temat zadania ustalony zostanie w porozumieniu z Instytucją, która wyrazi chęć współpracy z Uczelnią w celu uzyskania potrzebnego projektu graficznego. W trakcie warsztatów, które mają charakter praktyczny, student powinien się wykazać wiedzą i umiejętnościami zdobytymi na wszystkich dotychczasowych przedmiotach, przygotowaniem do samodzielnej i zespołowej pracy nad wszelkimi zadaniami projektowo-graficznymi. Najpierw następuje zaznajomienie studentów z tematem pracy, jaką będą mieli wykonać. Przewiduje się udział w zajęciach (zwłaszcza pierwszych i ostatnich) przedstawiciela instytucji dającej zlecenie. Dalej następuje etap przygotowawczy polegający na zbieraniu wszelkich potrzebnych materiałów, studiowaniu literatury, wizycie w instytucji współpracującej w warsztatach. W zależności od rodzaju zamówienia może być ono realizowane w mniejszych lub większych zespołach, bądź też indywidualnie. Następnie studenci sporządzają szkice koncepcyjne i przystępują do wykonywania projektów. Które na każdym etapie korygowane są przez prowadzącego zajęcia. Warsztaty kończą się wyborem najlepszej pracy, która – o ile to możliwe – zostanie wykorzystana i wdrożona przez zlecającego. Przewiduje się, iż zlecenia dotyczące będą takich obszarów projektowania graficznego, jak szata graficzna różnego rodzaju publikacji, systemy informacji wizualnej (np. dla budynków użyteczności publicznej, parków, miast), systemy identyfikacji wizualnej (corporate identity) w oparciu o znak graficzny, kampanie reklamowe, a także zadań bardziej wycinkowych, jak plakaty, piktogramy czy logotypy wraz z ich podstawowym zastosowaniem. Ze względu na to, iż dopiero porozumienie ze zlecającym może ukazać może rozmiar zadania, nie można a priori przyjąć, ile zadań zostanie zrealizowanych w ciągu semestru, czy nawet roku.	45
Suma		45
Projekt sem.VI		

P2	Udział w konkursie/konkursach. W trakcie warsztatów studenci realizują zadanie będące odpowiedzią na aktualny konkurs (lub konkursy) z zakresu projektowania graficznego. Zwykle dostępne są liczne konkursy na plakaty lub na znaki graficzne, są też konkursy towarzyszące np. biennale czy triennale plakatu, w których mogą brać udział studenci. Student wykonuje badania wstępne i przygotowuje się teoretycznie do udziału w konkursie. Następnie sporządza szkice koncepcyjne, będące wyrazem pomysłu autorskiego. Wreszcie przystępuje do wykonania projektu, który na bieżąco korygowany jest przez prowadzącego zajęcia. Projekty spełniające warunki dobrego projektu graficznego (pomysł, forma plastyczna, jakość wykonania) wysyłane są do organizatorów zgodnie z regulaminem konkursu.	45
Suma		45
Całość		90

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			
W_03				X			
U_01				X			Przeгляд prac.
U_02				X			Obserwacja aktywności
U_03				X			Przeгляд prac.
K_01				X			Obserwacja aktywności
K_02				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>	90- 45/45
<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	94- 47/47
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	24/24
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2/2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2/2
Suma godzin pracy własnej studenta	56-28/28
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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Projektowanie dla internetu
7. Kod zajęć	PG K07
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III, IV, V
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	sem.III-2pkt.ECTS sem.IV-2 pkt. ECTS sem.V-3 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
-	-	-	30/30/30	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Zajęcia z projektowania dla Internetu wprowadzają studentów w szeroko pojęte zagadnienia projektowania grafiki do publikacji w sieci.
C2	Świadome i swobodne posługiwanie się warsztatem komputerowym.
C3	Umiejętność działań w dziedzinie wizualizacji projektów graficznych i multimedialnych w publikacji sieciowej.

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

Znajomość zaawansowanej obsługi komputera, wiadomości z zakresu zasad projektowania graficznego, zasad użycia i przeznaczenia grafiki wektorowej i rastrowej, podstawowa znajomość tworzenia 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 specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia stron WWW.	K_W08
W_02	Zna możliwości zastosowania technologii internetowych. Posiada wiedzę dotyczącą tworzenia szablonów, aplikacji internetowych, istotnych elementów z zakresu działań w obszarze internetu.	K_W10
W_03	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie tworzenia szablonów i prototypów graficznych.	K_W16
U_01	Potrafi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, klasyczny warsztat projektowy, a także posiada umiejętności korzystania z narzędzi jak Photoshop, Adobe XD.	K_U05
U_02	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do publikacji na stronach WWW i ich rozbudowywania.	K_U06
U_03	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów z zastosowaniem najnowszych rozwiązań projektowych do wizualizacji projektów graficznych i multimedialnych w Internecie	K_U07

K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i projektowego.	K_K01
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.	K_K11

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr III

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
P1	<p>PROJEKTOWANIE ELEMENTÓW STRON INTERNETOWYCH</p> <p>Projekt I – „Formularz rejestracyjny”. Zaprojektowanie widoku formularza rejestracji do serwisu /sklepu internetowego (fikcyjnej) księgarni internetowej dla architektów, projektantów i grafików „ARCHIGRAF” – określenie grupy docelowej; zaprojektowanie logo księgarni, stopki informacyjnej oraz przycisku typu „call to action”.</p> <p>Mini wykłady /wprowadzenie do projektu: Ogólny zarys pracy, określenie celu projektu i targetu; Wstępne prototypowanie – odręczne szkice projektu; Rodzaje stron internetowych; Narzędzia internetowe; Dostosowanie projektu do stylu całego serwisu oraz aktualnych trendów w projektowaniu</p>	15
P2	<p>PROJEKTOWANIE ELEMENTÓW STRON INTERNETOWYCH</p> <p>Projekt II – „Zestaw banerów internetowych”. Tematyka zestawu wskazana przez prowadzącego, np.: Akcja społeczna na rzecz zwierząt, Ochrona zdrowia, Sport, Promocja ważnego wydarzenia kulturalnego, Promocja nauki itp. Banery o określonych wielkościach: 1. Leaderboard (728 x 90 pic.); 2. Wide skyscraper (160 x 600 pic.); 3. Banner ad elements (300 x 200 pic.); 4. Rectangle (180 x 150 pic.). Elementy obowiązkowe: fotografia; tekst; elementy graficzne typu – gradient, wzorek, deseń, przezroczystość itp. (co najmniej dwa wybrane); przycisk typu „call to action” – np. wejdź, więcej informacji, kup bilet.</p> <p>Mini wykłady /wprowadzenie do projektu: Podstawowe zasady architektury informacji; Schematy i obraz szkieletowy; Wspólne elementy layoutów – trendy i rodzaje; Kolor w proj. Dla internetu; Bannery – podział, zastosowanie, nowe efekty, aktualne trendy w web designie.</p>	15
Razem		30

Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr IV

P3	<p>Projekt III - „Projekt strony internetowej warsztatów plastycznych lub pracowni plastycznej” (fotograficznej, ceramicznej, tkaniny artystycznej, graficznej lub innej wskazanej przez studenta). Format strony – 1200 x 2000 pic. (lub dłuższa, zależnie od potrzeb). Projekt strony wykonywany w programie graficznym Adobe Photoshop. Elementy obowiązkowe: 1. strona główna /startowa; 2. warsztaty /pracownia /oferta; 3. sklep; 4. blog; 5. Kontakt.</p> <p>Mini wykłady /wprowadzenie do projektu wraz z przygotowanym skryptem do samodzielnej analizy: Web design – ustawienia prog. Photoshop – układ warstw, taksonomia, zapisywanie; Web design – tekst – dobór fontów, typografia; Web design – optymalizacja plików, wybór odpowiednich formatów plików graf.; Web design – materiały zewnętrzne do wykorzystania w procesie projektowania; Web design – zasady UX /UI – wprowadzenie, podstawowe informacje i praktyki; Web design – siatki – projektowanie przy użyciu odpowiednio dobranych gridów.</p>	15
P4	<p>Projekt IV – Responsywność RWD – dostosowanie projektu III strony internetowej do urządzenia mobilnego. Podstawowe zasady projektowania zorientowanego na użytkownika – metody i dobre praktyki. Architektura informacji – organizacja strony; układ; system nawigacji. Projektowanie dla internetu – informacje praktyczne – współpraca z klientem (briefing, makietowanie, projektowanie, przygotowanie do publikacji w sieci).</p>	15
Razem		30

Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr V

P5	<p>Projekt V – Rebranding – przeprojektowanie, odświeżenie i dostosowanie strony do aktualnych trendów w web designie. Zadanie polega na przeprojektowaniu funkcjonującej w sieci strony internetowej „w starym stylu” – kilka stron (4-5) zaproponowanych przez prowadzącego do wyboru.</p> <p>Wprowadzenie do marketingu internetowego – projektowanie graficzne w marketingu. Zagadnienia: banner, benchmark, blog, branding, brief, chat, content designer, e-commerce, email marketing. Dodatkowe zagadnienia: SEO, UX /UI – projektowanie zorientowane na użytkownika – pogłębienie wiedzy. Projektowanie interfejsów. Wprowadzenie do projektowania w programie Adobe XD (edycja i animacja aplikacji int.)</p>	20
P6	<p>Projekt VI – „Portfolio”. Projekt oraz wykonanie własnej strony internetowej. Wykonanie portfolio w jednym z (darmowych) CMS, np.: Wordpress, Weebly, Web Wave, Wix.</p> <p>Mini wykłady /wprowadzenie do projektu: Metody tworzenia stron: kodowanie (HTML, CSS); kreatorzy graficzne; narzędzia typu WYWIWYG; CMS – systemy zarządzania treścią; Projektowanie graficzne a internet; Aktualne trendy w projektowaniu aplikacji i stron internetowych.</p>	25
Razem		45

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			Przeгляд prac. Obserwacja aktywności
U_02				X			Przeгляд prac. Obserwacja aktywności
U_03				X			Przeгляд prac. Obserwacja aktywności
K_01				X			Przeгляд prac
K_02				X			Przeгляд prac 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>	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>	2/2/2
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>	14/14/39
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2/2/2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwiiów</i>	2/2/2
Suma godzin pracy własnej studenta	79-18/18/43
Sumaryczne obciążenie studenta	175- 50/50/75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	2/2/3 pt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	175 - 50/50/75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	7- 2/2/3 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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Kształtowanie form przestrzennych
7. Kod zajęć	PG K06
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III,IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	Sem. III-2 pkt. ECTS/ sem. IV -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
0	0	0	Sem.III - 30 h Sem. IV- 30 h	0	0	0

3. Cele zajęć

C1	Aktywne zaangażowanie uczestnictwo w badawczo-systemowych działaniach ze strony studentów.
C2	Twórcze aplikowanie przez studentów wyników obserwacji i działań.
C3	Zdolność sformułowania twórczego problemu i konieczność oswojenia metod oraz narzędzi do efektywnego przeprowadzenia po analizie syntetycznego kreowania zadania. Zdolność pracy twórczej na bazie racjonalnych i irracjonalnych metod kreowania.

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

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	Zna zasady dobrego projektowania plakatów systemów identyfikacji, opakowań. Podejmuje decyzje z zakresu ekspresji artystycznych w obszarach wybranej specjalności oraz ma wiedzę o możliwościach łączenia ich z pokrewnymi dziedzinami twórczości plastycznej.	P6S_WG K_W15
W_02	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej. Dysponuje wiedzą o środkach formalnych i warsztatowych umożliwiających świadomą kreację artystyczną.	P6S_WG K_W16
U_01	Potrafi znaleźć dla każdego projektu odpowiednią formę, świadomie i celowo zastosować warsztatowe rozwiązania z obszaru cyfrowych mediów bądź złamać przyjętą konwencję i stylizację uwzględniając oczekiwania odbiorcy.	P6S_UW K_U07
U_02	Opanował swój warsztat twórczy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas samodzielnych realizacji własnych koncepcji. Potrafi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę.	P6S_UW P6S_UU K_U10
K_01	Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu.	P6S_KR K_K01
K_02	Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych w zależności od wykonywanego zadania, oczekiwań odbiorcy.	P6S_KR K_K03

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt sem. III		
P1	AUTOPIKRETY 2D	15

P2	PRACA SEMESTRALNA (KOMPLEKSOWA) IV • projekt wstępny • kompozycja	15
Suma		30
Projekt sem. IV		
P3	PLASKIE-PRZESTRZENNE (Obiekt z płaszczyzny do przestrzeni i z przestrzeni do płaszczyzny) - zbieranie informacji - analiza	15
P4	PRACA SEMESTRALNA (KOMPLEKSOWA)	15
Suma		30
Całość		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			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_02				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
K_01				X			Przegląd prac.
K_02				X			Przegląd prac.

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>	2/2
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>	1/1
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	1/1
Suma godzin pracy własnej studenta	36-18/18
Sumaryczne obciążenie studenta	100-50/50
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	2/2 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	100-50/50
<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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Podstawy animacji cyfrowej
7. Kod zajęć	PG K05
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształtowania kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowe
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr II
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	Sem. II – 3 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 II – 45 h	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Wprowadzenie do technik multimedialnych realizowanych przy pomocy narzędzi komputerowych.
C2	Wykształcenie u studentów zdolności świadomego i prawidłowego realizowania projektów multimedialnych, wyrobienie umiejętności analizowania i oceny już istniejących rozwiązań systemowych oferowanych przez multimedialne programy komputerowe.
C3	W oparciu o zdobytą wiedzę i przy wykorzystaniu indywidualnych predyspozycji i zdolności opanowują umiejętność opracowania projektów multimedialnych na bazie prezentacji i technik animacji projektowej, z uwzględnieniem zapotrzebowania rynku reklamowego. Student nabędzie też podstawową wiedzę i opanuje zasady montażu materiału audio-wideo.

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

Podstawowa wiedza bazująca na umiejętnościach wykorzystania ogólnie stosowanych programów użytkowych grafiki komputerowej takich jak: edytory grafiki rastrowej i wektorowej 2D (np.: Corel Draw i Photoshop), programy do budowy aplikacji multimedialnych (prezentacji, multimedialnych encyklopedii, przewodników itp.)

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 programów komputerowych i wie, które z nich nadają się do budowy aplikacji multimedialnych, prezentacji, multimedialnych encyklopedii, przewodników, zapisu obrazu ruchomego.	P6S_WG K_W08

W_02	Zna możliwości zastosowania technologii cyfrowych w realizacji zadań projektowych z zakresu animacji. Zna zasady reprodukcji obrazów i dźwięków w technologii cyfrowej, reprodukcji dźwięku przestrzennego, animacji na bazie programu Corel Photo Paint , 2D w technologii FLASH	P6S_WG K_W10
U_01	Dzięki znajomości obsługi programów komputerowych umie prawidłowo realizować projekty multimedialne i opracowywać projekty multimedialne na bazie prezentacji i technik animacji projektowej.	P6S_UW K_U03
U_02	Przyswoił umiejętności w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy w które pozwalają na realizację projektów z wykorzystaniem szerszego warsztatu projektowego a także do montażu materiału audio-wideo.	P6S_UW P6S_UU K_U05
K_01	Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystującą zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu.	P6S_KR K_K01
K_02	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia w celu rozwiązywania problemów przekazu artystycznego.	P6S_KK K_K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt		
P1	Zagadnienia parametryczne przekazów multimedialnych. Omówienie modelu psycho-akustycznego człowieka Zasady reprodukcji obrazów i dźwięków w technologii cyfrowej Dźwiękowe tło projektu i zgodność z zawartością graficzną Parametry obrazów ruchomych.	10
P2	Rozwój formatów zapisu dźwięku w multimediami. Omówienie zasad reprodukcji dźwięku przestrzennego.	10
P3	Wprowadzenie do technologii zapisu obrazu ruchomego. Pojęcie kodera i dekodera, parametry charakteryzujące. •Dobór parametrów skanowania •Charakter pracy z bitmapą •Łączenie rysunków rastrowych z elementami grafiki wektorowej •Zmiana parametrów obrazu •Filtry.	15
P4	Wprowadzenie do zagadnień obrazu ruchomego poprzez wykorzystanie formatu gif*. Animacja na bazie programu Corel Photo Paint	10
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
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>	45
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	1
<i>Udział w konsultacjach</i>	3
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</i>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	25
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2
Suma godzin pracy własnej studenta	29
Sumaryczne obciążenie studenta	75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	Sem. II – 3 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Projektowanie wstępne
7. Kod zajęć	PG 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	Sem I – 3 pkt. ECTS / sem II - 3 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 - 45 h sem. II – 30 h	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Wprowadzenie studenta w obszar projektowania graficznego, zaznajomienie z poszczególnymi gałęziami projektowania „2D”, uświadomienie użytkowego charakteru działań projektowo-graficznych niezależnie od użytych narzędzi i mediów, przygotowanie do rozwiązywania prostych problemów z zakresu projektowania graficznego i komunikacji wizualnej.
C2	Zapoznanie studentów z etapami projektowania – rozpoznanie tematyki, szkice wstępne, właściwe projektowanie wraz ze wstępnym przygotowaniem do publikacji w druku lub do celów sieciowych. Zwrócenie uwagi na możliwość osiągnięcia celu projektowego przy użyciu różnych technik, zarówno odrębnego rysunku koncepcyjnego, jak i technik cyfrowych.
C3	Uświadomienie praktycznej strony zawodu projektanta-grafika oraz znaczenia relacji: zleceniodawca – projektant. Zachęcenie studentów do śledzenia aktualnych trendów w różnych dziedzinach projektowania graficznego.

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

Ze względu na zróżnicowany początkowy stan wiedzy i praktycznych umiejętności (także umiejętności obsługi programów graficznych), nie stawia się wstępnych wymagań (poza przyniesieniem na ćwiczenia wskazanych materiałów i narzędzi).

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 sztuk wizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem obszaru grafiki użytkowej, zna dokonania polskich grafików projektantów od końca XIX wieku po dzień dzisiejszy, zna i rozumie fenomen „Polskiej Szkoły Plakatu”;	K_W01
W_02	Zna specyfikę i możliwości programów komputerowych Corel Draw, Corel Photo Paint, Corel Trace) oraz Photoshop i Illustrator, potrafi odpowiednio dobrać je do realizacji projektów graficznych, ale także rozumie, że nie zastąpią analizy problemu, kreatywności, umiejętności plastycznych, istotnych elementów realizacji projektowych.	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 - logo i logotypów.	K_W16
U_01	Potrafi w działaniach projektowych uruchomić cały zasób umiejętności, wyrażając swoją osobowość artystyczną; potrafi jednak wykonać projekt w ten sposób, aby osobowość artystyczna nie przesłoniła funkcjonalności projektu;	K_U02
U_02	Potrafi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, plakat, logotyp, wizytówkę, papier firmowy.	K_U08
K_01	Posiada świadomość stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności z zakresu reklamy jako ważnego elementu zapisu graficznego i jego oddziaływanie w kreowaniu wizerunku, komunikacji wizualnej firmy, działań kreatywnych i marketingowych. Jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu	K_K01
K_02	Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych w zależności od wykonywanego zadania i oczekiwań odbiorcy.	K_K03

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt sem. I		
P1	<p>Wprowadzenie/mini wykłady – 1. Kompozycja i jej rodzaje; 2. Kompozycja – podział płaszczyzny; 3. Punkt i linia; 4. Aktualne trendy w projektowaniu graficznym.</p> <p>Realizacja Projektu I: zaprojektowanie i wycięcie z czarnego papieru trzech motywów - roślinnego, zwierzęcego i litericznego. Format 10 x 10 cm (x3). Cele projektu: ćwiczenie i rozwijanie myślenia abstrakcyjnego, rozwijanie umiejętności upraszczania skomplikowanych form oraz ich syntezy, poznanie i stosowanie zasad budowania kompozycji.</p> <p>Etapy realizacji: 1. Szkice wstępne, wybór najlepszych rozwiązań; 2. wycinanie wybranych projektów z kwadratów czarnego papieru; 3. przeniesienie trzech wybranych projektów do programu grafiki wektorowej (np. CorelDRAW, Illustrator) oraz dalsza edycja cyfrowa.</p>	15
P2	<p>Wprowadzenie/mini wykłady: 1. Logo – zasady i przykłady; 2. Logo-logotyp-księga IDENTYFIKACJI; 3. Typografia; 4. Kolor; 5. Analiza wybranych przykładów – udane i nie udane projekty, aktualne trendy. Realizacja Projektu II: wybór jednego z trzech kwadratów przygotowanych w Projekcie I. Analiza wybranej formy. Przekształcenie w logo dla wymyślonej firmy – uproszczenie, zastosowanie koloru, dobranie odpowiedniego kroju pisma, ewentualnie sloganu reklamowego. Przygotowanie różnych wariantów – czarno-białego, monochromatycznego i w pełnej kolorystyce.</p>	15
P3	<p>Wprowadzenie/mini wykłady: 1. Wizytówka – zasady projektowania; 2. Papier firmowy; 3. Kształt i forma; 4. Światło; 5. Rozmieszczanie pojedynczych słów; 6. Kroje tytułowe (wraz z prostymi ćwiczeniami wykonywanymi na zajęciach).</p> <p>Realizacja Projektu III: projekt wizytówki i papieru firmowego z użyciem logo zaprojektowanego w Projekcie II. Należy zaprojektować: 1. Dwustronną wizytówkę o formacie 50 x 90 mm; 2. Papier listowy A4 (297 x 210 mm); 3. Planszę prezentacyjną - A3 (297 x 420 mm) zawierającą przygotowane projekty: logo z jego różnymi wariantami, wizytówkę i papier firmowy wraz z odpowiednim podpisem. Oceniana będzie atrakcyjność estetyczna i funkcjonalność projektów oraz forma ich prezentacji. Na koniec odbędzie się przegląd i podsumowanie wszystkich przygotowanych w ciągu semestru projektów.</p>	15
Suma		45
Projekt sem. II		
P4	Projekt szyldu. Należy zaprojektować szyld jaki mógłby być umieszczony w zadanym miejscu (np. nad wejściem do sklepu). Użyć można czytelnego symbolu i/lub napisu.	10
P5	Flaga i herb. Student wykonuje zadanie nawiązujące do weksylologii i/lub heraldyki np. projektując flagę nieistniejącego państwa (albo modyfikując flagę już funkcjonującą) zgodnie z zasadami weksylologii, zapoznając się przy okazji z podstawową wiedzą na temat heraldyki i aktualnością niektórych jej założeń we współczesnym projektowaniu graficznym. Student zaznajamia się bliżej z symboliką barw, testuje pod względem estetycznym i praktycznym różne zestawienia kolorów.	10
P6	Znak rozpoznawczy. Należy zaprojektować znak rozpoznawczy (np. dla lotnictwa wojskowego nieistniejącego państwa). W zadaniu tym student ma okazję przeprowadzić proste testy na widoczność różnych wersji zaprojektowanego znaku z różnych odległości i przy różnych warunkach (np. oświetlenia), tak aby optymalnie spełniał przyjęte założenia.	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			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>	75- 45/30
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2/2
<i>Udział w konsultacjach</i>	2/2
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	75-47/32
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	24/38
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2/3
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2/2
Suma godzin pracy własnej studenta	75-28/43
Sumaryczne obciążenie studenta	150-75/75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	6 -3/ 3pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	150-75/75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	6 -3/ 3pkt. 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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Edytory rastrowe
7. Kod zajęć	PG K03
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr I
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	Sem I - 3 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 – 45 h	-	-	-

3. Cele zajęć

C1	Zapoznanie z zagadnieniami związanymi z obróbką obrazu cyfrowego. Przyswojenie bogatego zasobu narzędzi edycji grafiki rastrowej, parametrów jej zapisywania i odpowiedniego dostosowania do środków dalszego przekazu: druku, publikacji cyfrowych oraz umieszczenia w sieci.
C1	Poznanie zagadnień związanych z praktycznymi wymogami technicznymi związanymi z prawidłową obróbką cyfrowych materiałów graficznych. Przybliżenie w praktyce specyfiki parametrów i konfiguracji urządzeń wejścia /wyjścia przetwarzających grafikę takich jak; skaner, monitor, drukarka w odniesieniu do odpowiedniego modelu /trybu zapisu /CMYK, RGB, skala szarości, odpowiednia rozdzielczość oraz głębia bitowa.
C2	Poznanie zasad tworzenia atrakcyjnych, nowoczesnych projektów cyfrowych w oparciu o programy edycji grafiki rastrowej. Zrozumienie nadrzędności kreacji artystycznej nad narzędziami technicznymi i konieczności ciągłego nadążania za nowymi informacjami oraz rozwoju w dziedzinie grafiki komputerowej.

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

Przedmiot Edytorstwo rastrowe wprowadza studentów, mających już za sobą zajęcia z podstaw obsługi komputera, w szeroko pojęte zagadnienia technologii cyfrowych, stanowiąc przygotowanie do praktycznych działań w dziedzinie wizualizacji projektów graficznych i multimedialnych.

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 zagadnienia związane z zasadami, technikami konstruowania, technologiami gromadzenia, przesyłania, wymiany komunikatów: wizualnych, audiowizualnych przy wykorzystaniu komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do realizacji wytyczonych celów.	K_W08
W_02	Wie o różnicach przy projektowaniu prac do druku i dla mediów elektronicznych i efektywnego wykorzystania technologii informacyjnej i komunikacyjnej.	K_W09
U_01	Potrafi umiejętnie korzystać z wiedzy o komputerowych programach graficznych (Adobe Illustrator CS5) w celu wizualizacji koncepcji projektowych i opracowań podstawowych form grafiki wydawniczej i użytkowej i umie przekazać swoje koncepcje projektowe wykorzystując dostępne warsztatowe środki.	K_U03
U_02	Przyswoił umiejętności w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy w które pozwalają na realizację projektów z wykorzystaniem szerszego warsztatu projektowego	K_U05
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.	K_K01
K_02	Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych w zależności od wykonywanego zadania i oczekiwań odbiorcy.	K_K03

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt

P1	<p>Podstawowa korekta fotografii – Projekt I - „Dziewczynka w czapce”.</p> <p>Moduł 1 - Podstawy grafiki rastrowej; grafika rastrowa a wektorowa; rozdzielczość; głębia bitowa; modele kolorów; formaty plików; kompresja stratna i bezstratna.</p> <p>Moduł 2 - Rozpoczynanie pracy w programie Adobe Photoshop.</p> <p>Interfejs programu Adobe Photoshop: narzędzia i ich właściwości; podstawowe skróty klawiaturowe; otwieranie i zapisywanie plików. Przestrzeń robocza – domyślna i inne zdefiniowane; dostosowanie przestrzeni roboczej do wykonywanego projektu; pasek menu; przybornik; pasek opcji; paleta programu i panele dokowania; cofanie wykonanych operacji; panel historii; wybór formatu zapisu w zależności od przeznaczenia obrazu.</p> <p>Moduł 3 - Poprawianie kolorystyki i tonalności; narzędzia poprawiania obrazu;</p> <p>tryb uwzględniania zawartości obrazu; dostosowanie - barwa, nasycenie i jasność, światło i kolor, kontrast.</p>	10
P2	<p>Zaznaczenia – Projekt II – „Muszle”.</p> <p>Podział narzędzi zaznaczania – geometryczne, swobodne, krawędziowe, bazujące na kolorach. Przesuwanie zaznaczonego obrazu; obracanie zaznaczenia; szybkie zaznaczenie; usuwanie zaznaczenia. Manipulowanie zaznaczeniami za pomocą skrótów klawiaturowych; przesuwanie i zmiana pikseli w obszarze zaznaczenia; przesuwanie z równoczesnym kopiowaniem; obracanie zaznaczenia. Kadrowanie obrazu; usuwanie zbędnych fragmentów za pomocą zaznaczenia i narzędzia gumka; dodawanie /usuwanie zbędnych /brakujących pikseli.</p>	5
P3	<p>Warstwy – Projekt III – „Pocztówka”.</p> <p>Podstawy pracy na warstwach; paleta Layers /warstwy.</p> <p>Zmiana kolejności warstw; dodawanie /usuwanie /kopiowanie/ łączenie warstw; oznaczanie kolorystyczne i grupowanie; stosowanie stylów warstw.</p> <p>Ścieżki przycinające warstwę; zestawy warstw oraz deformacja warstwy.</p> <p>Spłaszczanie i zapisywanie obrazka.</p>	5
P4	<p>Korekta fotografii – Projekt IV – „Dziewczyna”.</p> <p>Korzystanie z funkcji automatycznego dopasowania; ręczne dopasowanie zakresu tonalnego; usuwanie przebarwień; zastępowanie kolorów obrazka przy pomocy pędzla; wyostrzenie obrazu; dopasowanie jasności za pomocą narzędzia Dodge /rojaśnianie; dopasowanie nasycenia za pomocą narzędzia Sponge /gąbka; porównanie efektów korekty ręcznej i automatycznej; stosowanie filtrów /deformacji /szumu /wyostrzenia /galeria filtrów. Spłaszczenie wielowarstwowego obrazka tworzenie obramowania.</p> <p>Zapisywanie obrazu na potrzeby druku czterokolorowego - CMYK</p>	5
P5	<p>Maski i kanały – Projekt V – „Profil azjatyckiego chłopca”.</p> <p>Praca z maskami i kanałami; korzystanie z dedykowanej przestrzeni roboczej</p> <p>Select and Mask /zaznacz i maskuj; poprawianie maski; tworzenie szybkiej maski; manipulowanie obrazem za pomocą funkcji Puppet Warp; /wpaczenie marionetkowe; tworzenie cienia na podstawie kanału alfa.</p>	5
P6	<p>Typografia – Projekt VI – „Okładka czasopisma”.</p> <p>Tekst — wiadomości wstępne; tworzenie maski przycinającej z tekstu; układanie tekstu wzdłuż ścieżki; zniesztalcanie tekstu; projektowanie tekstu akapitowego; dodawanie zaokrąglonego prostokąta; dodawanie tekstu pionowego.</p>	5
P7	<p>Foto manipulacja /fotomontaż /kolaż – Projekt VII – samodzielnie zaprojektowany i wykonany plakat w „stylu hollywoodzkim”. Egzaminacyjny projekt przygotowywany na zajęciach.</p>	10
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
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	/
Udział w ćwiczeniach	/
Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach	45h
Udział w praktyce zawodowej	/
Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie	1h
Udział w konsultacjach	2h
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	46h
Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne	/
Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	25h
Przygotowanie do konsultacji	2h

<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2h
Suma godzin pracy własnej studenta	29h
Sumaryczne obciążenie studenta	75h
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	Sem I - 3 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	75h
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	Sem I - 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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Edytory wektorowe
7. Kod zajęć	PG K02
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr I
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	Sem I – 3 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 – 45 h	–	–	–

3. Cele zajęć

C1	Poszukiwania, porządkowania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł oraz efektywnego posługiwania się technologią informacyjną i komunikacyjną.
C2	Zapoznanie się z konstrukcją programów do edycji wektorowej i rastrowej (bitmapowej) takimi jak Corel Draw, Adobe Illustrator oraz Photoshop.
C3	Sprawne posługiwanie się programami graficznymi w celu przygotowania do wykonywania projektów i opracowań podstawowych form grafiki wydawniczej i użytkowej.

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

Przedmiot Edytorstwo wektorowe wprowadza studentów, mających już za sobą zajęcia z podstaw obsługi komputera, w szeroko pojęte zagadnienia technologii cyfrowych, stanowiąc przygotowanie do praktycznych działań w dziedzinie wizualizacji projektów graficznych i multimedialnych.

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 programów komputerowych (Adobe Illustrator, Corel Draw) oraz Photoshop i wie, które z nich nadają się do realizacji projektów graficznych w przedmiocie edytory wektorowe.	K_W08
W_02	Wie o różnicach przy projektowaniu prac do druku i dla mediów elektronicznych i efektywnego wykorzystania technologii informacyjnej i komunikacyjnej.	K_W09
U_01	Potrafi umiejętnie korzystać z wiedzy o komputerowych programach graficznych jak Adobe Illustrator w celu wizualizacji koncepcji projektowych i opracowań podstawowych form grafiki wydawniczej i użytkowej.	K_U03
U_02	Przyswoił umiejętności w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy w które pozwalają na realizację projektów z wykorzystaniem szerszego warsztatu projektowego	K_U05
K_01	Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu.	K_K01
K_02	Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych w zależności od wykonywanego zadania i oczekiwań odbiorcy.	K_K03

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt	
P1	Podstawowe funkcje programu Adobe Illustrator •Rysunek rastrowy a wektorowy. •Pasek narzędzi •Klawisze i kombinacje klawiszy •Transformacja obiektów.
9	9

P2	Wykorzystanie możliwości poprzez stosowanie węzłów w grafice wektorowej. •Krzywe Beziery •Punkty kontrolne •Dodawanie i usuwanie węzłów •Rodzaje węzłów •Przekształcanie segmentów •Zmiana kształtów krzywych	9
P3	Ćwiczenie kolorystyczne. Palety barw w grafice komputerowej. Barwna kompozycja geometryczna. •Wypełnianie kolorem i deseniem •Modele kolorów •Omówienie narzędzia „pipeta” •Tekstury, wypełnienie teksturą	9
P4	Kształtowanie obiektów, zagadnienia światła i cienia, ćwiczenia na bazie programu Adobe Illustrator, wykorzystanie funkcji programu. •Nadawanie konturów •Pióro konturu •Pole kaligrafia •Wyrównanie obiektów •Spawanie, przycinanie, część wspólna •Zarządzanie obiektami •Polecenie oddziel •Omówienie narzędzia interaktywna przezroczystość, interaktywny cień	9
P5	Twórcze przekształcanie liter. Znak graficzny – logo zbudowane z własnych inicjałów. •Dodawanie i usuwanie węzłów •Rodzaje węzłów •Przekształcanie segmentów •Zmiana kształtów krzywych	9
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
U_02				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>	45
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	1
<i>Udział w konsultacjach</i>	2
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>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	24
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	3
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2
Suma godzin pracy własnej studenta	29
Sumaryczne obciążenie studenta	75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	Sem I - 3 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	Sem I - 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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Liternictwo i typografia
7. Kod zajęć	PG K01
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	sem. I – 2 pkt. ECTS / sem. II – 3 pkt. ECTS / sem. III - 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-45 h sem. III-30 h		

3. Cele zajęć

C1	Liternictwo i typografia wprowadzają studenta w obszar zagadnień dotyczących wszystkich aspektów stosowania przekazu informacji za pomocą pisma. Student otrzymuje zwięzłą informację o powstaniu i rozwoju różnych form pisma, ze szczególnym uwzględnieniem obszaru Europy, o rodzajach nośników (historia papieru i wcześniejszych materiałach piśmiennych).
C1	Nabywanie umiejętności oraz wiedzy na temat: - historii pisma, - elementów kaligrafii, - konstrukcji i budowy liter alfabetu łacińskiego, - świadomego posługiwania się różnymi krojami pisma, - prawidłowego składu i łamania tekstu, - łączenia tekstu z ilustracją (grafiką).
C2	Umiejętne wykorzystywanie możliwości komputerowych programów graficznych przy projektowaniu różnego rodzaju form wydawniczych.

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

Przedmiot Liternictwo i typografia, w fazie wstępnej poświęcony ćwiczeniom manualnym, wymagającym ogólnych zdolności plastycznych, posiadania umiejętności tworzenia kompozycji literniczych, pracy z tekstem oraz posługiwania się narzędziami kreślarskimi, rysunkowymi i malarskimi. Kolejny etap, oparty na pracy projektowej w graficznych programach wektorowych i edytorskich, wymagana znajomości obsługi komputera w zakresie podstawowym.

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 zagadnieniach dotyczących aspektów stosowania przekazu informacji za pomocą pisma. Ma wiedzę o dotychczasowych dokonaniach i aktualnych trendach sztuk wizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem obszaru grafiki użytkowej.	P6S_WG K_W01
W_02	Zna graficzne programy wektorowe i edytorskie wykorzystywane w projektowaniu różnorodnego rodzaju form wydawniczych	P6S_WG K_W06
W_03	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej przy wykorzystaniu kompozycji literniczych. Ma wiedzę o konstrukcji i budowy liter alfabetu łacińskiego i świadomego posługiwania się różnymi krojami pisma przy projektowaniu znaków graficznych: piktogramów i logotypów.	P6S_WG K_W16
U_01	Posiada umiejętności tworzenia układu literniczego samodzielnego przygotowania materiałów do publikacji na różnych nośnikach i w różnych mediach.	P6S_UW K_U06
U_02	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnym i oryginalnym realizacjach projektowych oraz posiada umiejętność korzystania z programów graficznych wykorzystując typografię w procesie tworzenia elementów literniczych oraz graficznych elementów i systemów informacji.	P6S_UW P6S_UU K_U08
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 .	P6S_UW P6S_UU K_U09
K_01	Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu.	P6S_KR K_K01

K_02	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia w celu rozwiązywania problemów przekazu artystycznego i w praktycznych działaniach projektowych w zależności od wykonywanego zadania czy oczekiwań odbiorcy.	P6S_KK K_K07					
6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych							
Projekt sem. I							
P1	Konstrukcja liter alfabetu łacińskiego, ćwiczenia manualne z zastosowaniem różnych narzędzi: budowa liter majuskułowych - budowa liter minuskułowych - kursywa (italik, pismo pochyle) - szeryfy i ozdobniki - cyfry - glify i znaki diakrytyczne polskiego alfabetu	5					
P2	Ćwiczenia kaligraficzne	10					
P3	Adobe InDesign – wprowadzenie; zasady działania programu, przykłady	5					
P4	Adobe InDesign – tworzenie nowego dokumentu - strony wzorcowe, warstwy, - tworzenie i wprowadzanie tekstu, tworzenie i nadawanie stylu, - dzielenie lamu, - justowanie, - kerning i światło.	5					
P5	Adobe InDesign – obsługa kolorów - dodawanie kolorów do panelu Próbki (Swatches), - nadawanie kolorów obiektom i tekstom, - gradienty, - tworzenie tinty	5					
Razem		30					
Projekt sem.II							
P6	Dodawanie grafiki - dodawanie grafiki z innych programów, - umieszczanie grafiki w tekście, - oblewanie grafiki tekstem, - przezroczystość	15					
P7	Obsługa długich dokumentów w InDesign. Makieta książki, - kompozycja strony, - porządek i numeracja stron, - strony tytułowe, - spis treści	15					
P8	Przygotowanie do druku i eksportowanie do formatu PDF - weryfikacja dokumentów, - tworzenie pakietów, - tworzenie plików PDF do korekty, - pogląd rozbarwień,	15					
Razem		45					
Projekt sem.III							
P9	Kompozycja liternicza z użyciem liter z własnego imienia i nazwiska - wersja czarno-biała (pozytyw i negatyw), - wersja z jednym akcentem kolorystycznym, - wersja wielobarwna z różnymi rodzajami wypełnienia liter i tła, Plakat typograficzny:- czarno-biały, wielobarwny, Typografia dla dzieci, zasady, cechy wyróżniające. Projekt wierszowanej książeczki dla dzieci (w oparciu o wiersze Tuwima lub Brzechwy) ilustrowanej wyłącznie elementami typograficznymi	30					
Razem		30					
Całość		105					
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
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>	105-30/ 45/30					
	<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0					
	<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	1/1/1					
	<i>Udział w konsultacjach</i>	2/2/2					
	Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	31/46/31					
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0					
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	15/25/15					

<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2/2/2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2/2/2
Suma godzin pracy własnej studenta	19/29/19
Sumaryczne obciążenie studenta	175- 50 /75/50
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	7- 2/3/2
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	175- 50 /75/50
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	5 -2/3/2 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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Praktyka zawodowa
7. Kod zajęć	PG I06
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr II
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	Sem. II - 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
-	-	-	-	-	Sem. II- 120 h	-

3. Cele zajęć

C1	Doskonalenie umiejętności pracy własnej
C2	Upraktycznienie procesu kształcenia
C3	Nabycie umiejętności wykonywania czynności wyodrębnionych w ramach zakładowego podziału pracy z wykorzystaniem już nabytego przygotowania teoretycznego i praktycznego
C4	Zapoznanie studentów z prawidłowościami, zasadami i warunkami funkcjonowania instytucji (przedsiębiorstw), w których realizują praktykę zawodową.
C5	Przygotowanie studentów do wykonywania zawodu grafika projektanta.

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

Posiadają wiedzę i umiejętności z obszaru projektowania graficznego niezbędną do realizacji wyznaczonych zadań . Znajomość programów graficznych i umiejętność przełożenia zdobytej wiedzy w 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.	P6S_WK K_W11
W_02	Znają i potrafią wyjaśnić procedury, reguły oraz plan pracy, jakim podlega praktyka zawodowa.	P6S_WK K_W12
U_01	Umie współpracować w większej grupie pracowniczej znajdując się na różnych stanowiskach w procesie realizacyjnym. Jest zdolny do podporządkowywania się przełożonym.	P6S_UO K_U11-K_U12
K_01	W sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowania, oraz posiada umiejętność adaptacji szczególnie podczas pracy w nowym otoczeniu.	P6S_KR-P6S_KK K_K04-K_K08
K_02	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych.	P6S_KO-P6S_KR K_K11

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt		
P1	Udział w praktyce zawodowej, przygotowanie dokumentacji praktyki	120
P2	Poznanie struktury organizacyjnej firmy, zakresu czynności poszczególnych jednostek organizacyjnych firmy,	
P3	Zapoznanie się z przepisami wewnętrznymi regulującymi funkcjonowanie zakładu pracy: Regulamin pracy zakładu, Przepisy BHP i przeciwpożarowe, Zasady obiegu i archiwizacji dokumentów w zakładzie. Przepisy dotyczące zachowania tajemnicy związanej z prowadzoną przez zakład działalnością, Normy i certyfikaty posiadane przez zakład	
P4	Praktyczne zapoznanie się z eksploatacją i utrzymaniem wybranych maszyn, urządzeń lub systemów technicznych, typowych dla procesu projektowania graficznego, podczas pracy w wybranych komórkach zakładu lub na wybranych stanowiskach pracy	
P5	Realizacja wyznaczonych zadań pod nadzorem pracodawcy	
Razem		120

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				X		Dokumentacja praktyki	Obserwacja aktywności
K_01							Obserwacja aktywności
K_02							Obserwacja aktywności

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na realizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	/
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	/
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	/
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	120h
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	/
<i>Udział w konsultacjach</i>	4h
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	120 h
<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	/
Sumaryczne obciążenie studenta	120h
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	4 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	120h
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	sem. II- 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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Seminarium
7. Kod zajęć	PG I05
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr V, VI
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	Sem. V- 2 pkt. ECTS/sem.VI-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. V-30 /sem. VI- 30	-	-

3. Cele zajęć

C1	Uściślenie zainteresowań studentów w odniesieniu do ich przyszłej pracy licencjackiej
C2	Wypracowanie koncepcji danej pracy – tematu i struktury
C3	Pisanie pracy i jej publiczna prezentacja.

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

Osiągnięcie wszystkich efektów kształcenia w zakresie przedmiotów:
 - historia sztuki
 - historia grafiki

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 z obszaru grafiki użytkowej, niezbędną do formułowania i rozwiązywania zagadnień umożliwiających swobodną i niezależną wypowiedź w formie eseju, opracowania do pracy projektowej	P6S_WG K_W01
W_02	Zna obowiązujące zasady prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej, szczególnie w zakresie praw związanych ze sztuką, plastycznymi realizacjami.	P6S_WG K_W13
U_01	Opanował umiejętność pisania tekstu naukowego.	P6S_UK K_U16
U_02	Umie logicznie skonstruować tekst pracy licencjackiej.	P6S_UK K_U16
U_03	Posiada umiejętność przygotowania wystąpień, podczas których w postaci swobodnej wypowiedzi ustnej przedstawia wyniki swoich badań.	P6S_UK K_U17
U_04	W celu opisanego realizowanego projektu potrafi korzystać z materiałów tekstowych napisanych w języku obcym.	P6S_UK K_U19
K_01	Umie sformułować zadanie badawcze i cel pracy, wskazać problemy i pytania badawcze.	P6S_KR K_K02
K_02	Interpretuje i analizuje uzyskane wyniki, wyciąga z nich wnioski.	P6S_KR K_K03
K_03	Posiada umiejętność samooceny, swoje dokonania poddaje konstruktywnej krytyce oraz jest przygotowany do merytorycznej refleksji dotyczącej własnych dokonań.	P6S_KR K_K08

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Konwersatorium

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr V	Liczba godzin
-----	---	---------------

K1	Zapoznanie z formalnymi zasadami pisania naukowych prac pisemnych.	10
K2	Uściślenie zainteresowań studentów w odniesieniu do ich przyszłej pracy licencjackiej.	10
K3	Wypracowanie koncepcji danej pracy – tematu i struktury.	10
Razem		30
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr VI	Liczba godzin
K4	Przygotowanie konspektu, bibliografii.	10
K5	Konsultacje i analiza dotycząca poszczególnych etapów pracy pisemnej.	10
K6	Publiczna prezentacja napisanej pracy.	10
Razem		30
suma		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
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
K_03							Obserwacja aktywności Praca pisemna

8. Obciążenie pracą studenta

	Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		sem.V-30	sem.VI-30
	<i>Udział w wykładach</i>	sem.V-30	sem.VI-30
	<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>	sem.V-2	sem.VI-2
	<i>Udział w konsultacjach</i>	sem.V-4	sem.VI-4
	Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	sem. V-36	sem VI-36
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	sem. V-10	sem.VI-10
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	/	/
	<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	sem.V-2	sem.VI-2
	<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	sem.V-2	sem.VI-2
	Suma godzin pracy własnej studenta	sem.V-14	sem.VI-14
	Sumaryczne obciążenie studenta	sem.V-50	sem.VI-50
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	Sem. V- 2 pkt. ECTS	Sem. VI- 2 pkt. ECTS
	<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	/	/
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	/	/
	<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 I stopnia
6. Nazwa zajęć	Egzamin i obrona pracy dyplomowej
7. Kod zajęć	PG 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 VI
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

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 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 teoretyczną i praktyczną z zakresu obszaru badawczego (realizacji projektowej i części opisowej dzieła projektowego) ze szczególnym uwzględnieniem obszaru grafiki użytkowej.	K_W01
W_02	Posiada wiedzę o najważniejszych realizacjach z zakresu projektowania graficznego w kontekście własnej pracy dyplomowej.	K_W02
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, lub też wyrażać idee i racje.	K_U17
U_02	Potrafi w sposób właściwy - technicznie i merytorycznie przedstawić swoje dokonania wykorzystując do tego celu najodpowiedniejsze narzędzia.	K_U20
K_01	Wykorzystując analizę i interpretację jako narzędzia potrafi odnieść się do źródeł i wyciągać z nich samodzielne wnioski.	K_K02
K_02	Kontrolując swoje emocje i zachowania potrafi omawiać wybrane zagadnienia i odpowiadać na pytania.	K_K05
K_03	W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własną działalność artystyczną.	K_K12

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		X				
W_02	X		X				
U_01	X		X				
U_02	X		X				
K_01	X		X				
K_02	X		X				
K_03	X		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>	2
Suma godzin pracy własnej studenta	125 h
Sumaryczne obciążenie studenta	125 h
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	5 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	/
<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>	/
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	/