

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

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

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	-	
Razem		0
Ćwiczenia		
C1		
Razem		0
Projekt		
semestr I		
P1	PROJEKT IKONY DO ZASTOSOWANIA W PROGRAMIE TEAMS, DLA PRZEDMIOTU LITERNICTWO I TYPOGRAFIA •technika: program komputerowy, •format 192 x 192 piksele, •dowolna kolorystyka, motyw nawiązujący do specyfiki zajęć, prostota, ograniczenie ilości szczegółów.	15 h
P2	PROJEKT PLAKATU TYPOGRAFICZNEGO •plakat o zadanej tematyce: reklamowy, kulturalny, społeczny, •dowolna technika komputerowa, dająca możliwość zastosowania typografii jako środka wyrazu i pomysłu, jako głównego nośnika komunikacji, •format 70 x 100 cm, ostateczna forma: wydruk.	15 h.
semestr II		
P3	ZESTAW TRZECH PIKTOGRAMÓW. Znaki te, przedstawiające trzy figury (np. człowieka, dom, drzewo) powinny być dostosowane ogólnymi zasadami konstrukcji i szczegółami swej budowy (wielkość znaku, grubość linii, krzywizny łuków, kształty połączeń elementów) do wybranego kroju pisma (preferowany krój jednoelementowy, dzielowy).	15 h
P4	KOMPOZYCJA TYPOGRAFICZNA, BĘDĄCA WŁASNĄ INTERPRETACJĄ WYBRANEGO DZIEŁA MALARSKIEGO. Przy pomocy znaków typograficznych dowolnego kroju, dowolnej wielkości, ułożonych w dowolny sposób, należy zinterpretować wybrany obraz. Należy ograniczyć się do czerni i bieli, ewentualnie użyć jednego koloru dodatkowego. Format A3.	15 h
Razem		60 h

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

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

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

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	0
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	0
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	60- 30/30
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2/2
<i>Udział w konsultacjach</i>	4/4
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	64- 32/32
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	39/16
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2/2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2/2
Suma godzin pracy własnej studenta	63- 43/20
Sumaryczne obciążenie studenta	127- 75/52
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	5- 3/2 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	127- 75/52
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	5-3/2 pkt. ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	16 - 8\8
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	1- 0,5\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 II stopnia
6. Nazwa zajęć	Ilustracja, grafika narracyjna
7. Kod zajęć	PG2 K02
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr I,II
11. Język wykładowy	Polski
12. Liczba punktów ECTS	Semestr I-3 pkt. ECTS/semestr II-2 pkt. ECTS

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
Projekt		
semestr I		
P1	KOMIKS Opracowanie fabuły i części graficznej komiksu. Dbłość o sekwencyjność, graficzny układ kadrów na planszy.	20
P2	Ilustracja-POP UP opracowania ilustracji w formie pop up do wyznaczonego tematu. Fotografia, ilustracja, komputer jako dopełnienie i wzbogacanie języka wypowiedzi graficznej. Zadanie realizowane w semestrze pierwszym i semestrze drugim	10
Razem		30
semestr II		
P3	Kontynuacja zadania z semestru I	10
P4	ILUSTRACJE DO WYBRANEGO TEMATU USTALANEGO NA BIEŻĄCO. Ilustracja jako jeden z elementów tworzących harmonijną całość plastyczną dzieła z zawartością przekazu.	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			rozmowa indywidualna
U_02				X			rozmowa indywidualna
K_01				X			przegląd prac
K_02				X			przegląd prac

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Udział w wykładach	0
Udział w ćwiczeniach	0
Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach	60- 30/30
Udział w praktyce zawodowej	0
Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie	2/2
Udział w konsultacjach	4/4
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	64- 32/32
Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne	0
Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	39/16
Przygotowanie do konsultacji	2/2
Przygotowanie do egzaminu i kolokwium	2/2

	Suma godzin pracy własnej studenta	63- 43/20	
	Summaryczne obciążenie studenta	127- 75/52	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	5- 3/2 pkt. ECTS	
	<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	127- 75/52	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	5-3/2 pkt. ECTS	
	<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	16 - 8\8	
	<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	1- 0,5\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	II stopnia
6. Nazwa zajęć	<i>Język obcy specjalistyczny (język angielski)</i>
7. Kod zajęć	PG2 O05
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia ogólnego
9. Status zajęć	obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Rok II, semestr 3, 4
11. Język wykładowy	polski, angielski
12. Liczba punktów ECTS	5 (2+3)

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

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

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

Forma weryfikacji							
Symbol efektu uczenia się	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01			X				
U_01		X	X				Platforma językowa
U_02		X	X				Platforma językowa
U_03		X	X				Platforma językowa

K_01							X - Aktywność na zajęciach - Wykonanie zadań praktycznych - Przygotowanie do zajęć - Obserwacja
K_02							X - Aktywność na zajęciach - Wykonanie zadań praktycznych - Przygotowanie do zajęć - Obserwacja

8. Obciążenie pracą studenta

	Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
	<i>Udział w wykładach</i>		
	<i>Udział w ćwiczeniach</i>	30/30	
	<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>		
	<i>Udział w praktyce zawodowej</i>		
	<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	0/2	
	<i>Udział w konsultacjach</i>	2 + 2	
	Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	30/30	
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>		
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	15+15	
	<i>Przygotowanie do konsultacji</i>		
	<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	5+15	
	Suma godzin pracy własnej studenta	20/30	
	Sumaryczne obciążenie studenta	50/80	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	2+2	
	<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	50/80	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	2+3	
	<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	15/15	
	<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	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	Architektura wnętrz
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	II stopnia
6. Nazwa zajęć	Język obcy (język angielski)
7. Kod zajęć	PG2 O04
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia ogólnego
9. Status zajęć	fakultatywny
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Rok I, semestr 1, 2
11. Język wykładowy	polski, angielski
12. Liczba punktów ECTS	5 (2+3)

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna słownictwo i struktury gramatyczne na wymaganym poziomie	K_W02

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Ćwiczenia		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
T01	Komunikacja: sposoby komunikacji werbalnej i pozawerbalnej;	2
T02	Podróże: na lotnisku – odprawa paszportowo-bagażowa, rozmowa na temat lotu, zgłaszanie zaginionego bagażu; podróż statkiem – rezerwacja, dojazd, kupowanie biletu;	4
T03	Pieniądże: sposoby zarabiania i wydawania pieniędzy, znaczenie pieniędzy we współczesnym świecie, społeczeństwo konsumpcyjne;	4
T04	Struktura i funkcjonowanie firmy;	2
T05	Rozwój zawodowy pracownika;	4
T06	Obowiązki służbowe;	4
T07	Spółeczeństwo wielokulturowe;	4
T08	Etyka na uczelni i w środowisku pracy;	4
T09	Kwalifikacje i cechy charakteru;	4
T10	Media;	4
T11	Zjawiska i trendy we współczesnym świecie;	4
T12	Słownictwo zawodowe;	20
Razem		60

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

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

U_01		X	X				Platforma językowa
U_02		X	X				Platforma językowa
U_03		X	X				Platforma językowa
K_01							X - Aktywność na zajęciach - Wykonanie zadań praktycznych - Przygotowanie do zajęć - Obserwacja
K_02							X - Aktywność na zajęciach - Wykonanie zadań praktycznych - Przygotowanie do zajęć - Obserwacja

8. Obciążenie pracą studenta

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

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

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

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

K_01	Umie sformułować zadanie badawcze i cel pracy, wskazać problemy i pytania badawcze.	P75_KR K_K02
K_02	Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki, jest przygotowany do merytorycznej dyskusji dotyczącej swoich dokonań artystycznych, potrafi je oceniać i poddaje się ocenie.	P75_KR K_K04

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Ćwiczenia

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

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

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

8. Obciążenie pracą studenta

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

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

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

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

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt sem. VI							
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych						Liczba godzin
P1	Egzamin dyplomowy i obrona pracy dyplomowej odbywa się przed komisją dyplomową. Praca dyplomowa składa się z dwóch komponentów: realizacji pracy praktycznej i teoretycznej (część opisowa)						/
Razem						/	
7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów							
Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
	W_01	X					
	W_02	X					
	U_01	X					
	U_02	X					
	K_01	X					
	K_02	X					
	K_03	X					
	8. Obciążenie pracą studenta						
	Forma aktywności				Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności		
	Udział w wykładach				/		
	Udział w ćwiczeniach				/		
	Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach				/		
	Udział w praktyce zawodowej				/		
	Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie				/		
	Udział w konsultacjach				/		
	Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia				/		
	Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne				/		
	Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne				/		
	Przygotowanie do konsultacji				/		
	Przygotowanie do egzaminu i kolokwium				200 h		
	Suma godzin pracy własnej studenta				200 h		
	Sumaryczne obciążenie studenta				200 h		
	Liczba punktów ECTS za zajęcia				8 pkt.ECTS		
	Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne				/		
	Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne				8 pkt. ECTS		
	Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość						
	Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość						

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

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

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr I

P1	• Tworzenie własnego kodu HTML. • Stosowanie formatowania wierszowego. • Najczęściej używane znaczniki kodu HTML 5.	8h
P2	• Formatowanie za pomocą HTML a CSS. • Domyślne ustawienia HTML. • Formatowanie tekstu. • Formatowanie obiektów. • Klasy oraz ID.	8h
P3	TWORZENIE SZABLONÓW • Tworzenie szablonów na podstawie gotowych układów strony. • Tworzenie regionów edytowalnych. • Tworzenie stron potomnych. • Aktualizacja szablonu.	7h
P4	PROGRAMOWANIE W ŚRODOWISKU ACTIONSCRIPT - PROJEKT • Zmienne, typy danych, wyrażenia, instrukcje, bloki. • Sterowanie przepływem, konstrukcja rozgałęzień i pętli. • Obiekty. • Funkcje.	7h
Razem		30h

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr II

P5	APLIKACJE INTERNETOWE • Interfejs, planowanie architektury projektu. • Komunikacja silnik – interfejs. • Standardowe klony. • Główne założenia i realizacja kodów programów ładujących. • Techniki rozwiązywania problemów.	8 h
P6	PROJEKT I • Opracowanie strony internetowej prezentującej własne prace artystyczne.	8h
P7	ZAGADNIENIA POZYCJONOWANIA STRON. OPTIMALIZACJA TWORZONYCH STRON POD KONTEM WYSZUKIWAREK. • Typy wyszukiwarek. • Szperacze WWW. • Wybór słów kluczowych i docelowego natężenie ruchu w sieci. • Znacznik <META>. • Listingi.	8h
P8	ELEMENTY GRAFICZNE • Dostosowanie położenia obrazu za pomocą klas CSS . • Praca z panelem Insert (Wstaw). • Program Adobe Bridge. • Wstawianie plików o niezgodnych formatach. • Inteligentne obiekty programu Photoshop. • Kopiowanie i wklejanie grafiki z programu Fireworks i Photoshop.	6h
Razem		30 h

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr III

P9	HTML 5 CANVAS • Wprowadzenie do operacji na ścieżkach i tekstach • Wprowadzenie • Rysowanie linii • Rysowanie łuku • Rysowanie krzywej kwadratowej • Rysowanie krzywej Béziera • Rysowanie zygzaków • Rysowanie spirali • Praca z tekstem • Rysowanie trójwymiarowego tekstu z cieniem	12 h
----	---	------

P10	HTML 5 CANVAS • Rysowanie prostokąta • Rysowanie okręgu • Tworzenie własnych kształtów i stosowanie stylów wypełnienia • Zabawa z krzywymi Béziera — rysowanie chmurki • Rysowanie przezroczystych kształtów • Korzystanie ze stosu stanu kontekstu w celu zapisywania i odtwarzania stylów • Stosowanie operacji złożonych • Wykorzystanie pętli do tworzenia wzorców — rysowanie koła zębatego • Stosowanie wartości losowych we właściwościach kształtów — rysowanie łąki kwiatów • Tworzenie funkcji rysujących niestandardowe kształty — talie kart • Połączenie wszystkich wiadomości — projekt	12 h
P11	NAWIGACJA • Łączy do stron należących do tego samego serwisu. • Tworzenie łączy w postaci elementu graficznego. • Tworzenie łączy do stron zewnętrznych. • Tworzenie łączy e-mail. • Łączy w obrębie strony. • Tworzenie paska menu Spry. • Umieszczanie menu Spry jako elementu biblioteki.	4 h
P12	OMÓWIENIE TECHNOLOGII DYNAMICZNYCH STRON WWW • Tworzenie stron WWW za pomocą ASP, ColdFusion oraz PHP. • Tworzenie zestawów stron macierzystych i szczegółowych. • Tworzenie strony szczegółowej.	6 h
P13	PROJEKT II • Opracowanie responsywnej gry interaktywnej.	11 h
Razem		45 h

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

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

8. Obciążenie pracą studenta

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

	Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	24 - 8/8/8	
	Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	1,5 - 0,5/0,5/05	

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

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

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt		
semestr I		
P1	LINORYT CZARNO BIAŁY LINEARNY I PŁASZCZYZNOWY Realizacja projektu w technice linorytu w oparciu o wcześniejsze szczegółowo omówione i zatwierdzone szkice. format matrycy A3	15
P2	LINORYT KOLOROWY Zadanie polegające na wykonaniu kolorowej grafiki na podstawie zaproponowanego i omówionego projektu. realizacja zadania wykorzystująca jedną matrycę do wykonania kolorowej odbitki linorytniczej na zasadzie matrycy traconej.	15
Razem		30
semestr II		
P3	GRAFIKA WKŁĘŚLÓDRUKOWA Realizacja projektu w technikach suchych (sucha igła, mezzotinta, korund) na matrycy aluminiowej.	15
P4	GRAFIKA WKŁĘŚLÓDRUKOWA TRAWIONA Realizacja projektu w technice trawionej (akwatinta), w oparciu o wcześniejsze szczegółowo omówione i zatwierdzone projekty. Wykorzystanie zdjęć, prac wykonanych w druku laserowym lub odbitek "ksero",	15
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			rozmowa indywidualna
U_02				X			rozmowa indywidualna
U_03				X			rozmowa indywidualna
K_01				X			przegląd prac
K_02				X			przegląd prac

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Udział w wykładach	0
Udział w ćwiczeniach	0
Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach	60- 30/30
Udział w praktyce zawodowej	0
Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie	2/2
Udział w konsultacjach	4/4
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	64- 32/32
Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne	0

	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	16/16	
	<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2/2	
	<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2/2	
	Suma godzin pracy własnej studenta	40-20/20	
	Sumaryczne obciążenie studenta	104-52/52	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	4- 2/2 pkt. ECTS	
	<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	104- 52/52	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	4-2/2 pkt. ECTS	
	<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0	
	<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	0	

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

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

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	-	
Razem		0
Ćwiczenia		
C1	-	
Razem		0
Projekt		
semestr I		
P1	PROJEKT IKONY DO ZASTOSOWANIA W PROGRAMIE TEAMS, DLA PRZEDMIOTU KOMUNIKACJA WIZUALNA •technika: program komputerowy, •format 192 x 192 piksele, •dowolna kolorystyka, motyw nawiązujący do specyfiki zajęć, prostota, ograniczenie ilości szczegółów.	15 h
P2	PROJEKT PLAKATU •plakat o zadanej tematyce: reklamowy, kulturalny, społeczny, •dowolna technika ręczna lub komputerowa, plakat stanowić ma połączenie obrazu i typografii, •format 70 x 100 cm, ostateczna forma: wydruk.	15 h.
semestr II		
P3	PROJEKT LOGO DLA PLEBISCYTU "ŻYCIA PODKARPACKIEGO" O NAZWIE "LIDER LOKALNY". Należy zaprojektować znak graficzny, promujący wymieniony w tytule plebiscyt. Logo powinno nawiązywać w kolorystyce do winiety czasopisma - organizatora imprezy - i być nośnikiem idei plebiscytu.	15 h
P4	PLAKAT PT. "WODA". Należy zaprojektować plakat poświęcony ogólnie tematowi wody. Plakat powinien być uniwersalny i zrozumiały dla odbiorców z różnych państw i środowisk. Technika dowolna, format 100 x 70 cm, 300 dpi.	15 h.
Razem		60 h

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

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

W_02				X			Rozmowa indywidualna
W_03				X			Rozmowa indywidualna
U_01				X			Obserwacja aktywności Przegląd prac
U_02				X			Obserwacja aktywności, rozmowa, Przegląd prac
U_03				X			Obserwacja aktywności Rozmowa Przegląd prac
K_01				X			Przegląd prac
K_02				X			Przegląd prac

8. Obciążenie pracą studenta

	Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
	Udział w wykładach	0	
	Udział w ćwiczeniach	0	
	Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach	60- 30/30	
	Udział w praktyce zawodowej	0	
	Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie	2/2	
	Udział w konsultacjach	4/4	
	Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	64- 32/32	
	Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne	0	
	Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	39/14	
	Przygotowanie do konsultacji	2/2	
	Przygotowanie do egzaminu i kolokwium	2/2	
	Suma godzin pracy własnej studenta	61-43/18	
	Sumaryczne obciążenie studenta	125- 75/50	
	Liczba punktów ECTS za zajęcia	5- 3/2 pkt. ECTS	
	Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne	125- 75/50	
	Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	5- 3/2 pkt. ECTS	
	Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	16 - 8\8	
	Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	1- 0,5\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 II stopnia
6. Nazwa zajęć	Edytorstwo
7. Kod zajęć	PG2 K06
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr I, II
12. Liczba punktów ECTS	5 pkt. ECTS - 3 pkt. ECTS sem. I / 2 pkt. ECTS sem. II

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się
W_01	Zna współczesne techniki powielania i druku wykorzystywane w projektowaniu graficznym, zwłaszcza w opracowywaniu wydawnictw książkowych, czasopism i innych form grafiki wydawniczej.	P7S_WG-K_W01
W_02	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i posiada wiedzę, które z nich nadają się do realizacji katalogu indywidualnej wystawy własnych prac, opracowania składu tekstu, budowy i typografii książki, projektowania materiałów do publikacji.	P7S_WG-K_W07

W_03	Zna zasady dobrego projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.	P7S_WG-K_W10-K_W11
U_01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do wydania książki (skład tekstu, prace redakcyjne i graficzne) i poligraficznej realizacji na różnych nośnikach.	P7S_UW-K_U01
U_02	Swobodnie relizuje działania twórcze w sposób wyróżniający się własną stylistyką przy opracowywaniu szaty graficznej gazet, czasopism czy książki autorskiej. Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania projektowego.	P7S_UW-K_U03 K_U04
U_03	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach projektowych w obrębie grafiki wydawniczej.	P7S_UW-K_U07
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.	P7S_KR-K_K02
K_02	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, artystycznych.	P7S_KO_K07

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	-	
Razem		0
Ćwiczenia		
C1	-	
Razem		0
Projekt		
semestr I		
P1	PROJEKTOWANIE GAZET - wprowadzenie •Przegląd i analiza aktualnie wydawanych tytułów. Program Adobe InDesign. PROJEKT GAZETY CODZIENNEJ, tytuł, winieta, szpalty, fotografie, oblewanie tekstem, reklamy	15
P2	PROJEKT MAGAZYNU ILUSTROWANEGO •plan wydawnictwa, makietę wstępną, format, objętość, •okładka, •kompozycja strony, Projekt realizowany w programach: Adobe InDesign i Photoshop.	15
semestr II		
P3	KSIĄŻKA ARTYSTYCZNA •wprowadzenie do zagadnienia, przegląd aktualnych dokonań. •projekty wstępne – szkice manualne i makiety. •strony przedtytułowe, tytułowe, frontispis, kolofon, •projektowanie stronic (proporcje, format, kolumny, justowanie, marginesy, paginacja), •dobór kroju i wielkość liter Ćwiczenie w programie Adobe InDesign.	15
P4	PROJEKT TYPOGRAFICZNY •całościowy projekt książki o objętości kilkudziesięciu stron. •projekt wstępny •dobór kroju i wielkość liter •kompozycja strony, Ćwiczenie realizowane w programach: Adobe InDesign i Photoshop.	15
Razem		60

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

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne

W_01			X	X			Rozmowa indywidualna
W_02			X	X			Rozmowa indywidualna
W_03			X	X			Rozmowa indywidualna
U_01			X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_02			X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności.
U_03			X	X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
K_01			X	X			Rozmowa. Przegląd prac.
K_02			X	X			Rozmowa. Przegląd prac.

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
Udział w wykładach	0	
Udział w ćwiczeniach	0	
Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach	60- 30/30	
Udział w praktyce zawodowej	0	
Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie	2/2	
Udział w konsultacjach	4/4	
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	64- 32/32	
Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne	0	
Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	39/16	
Przygotowanie do konsultacji	2/2	
Przygotowanie do egzaminu i kolokwium	2/2	
Suma godzin pracy własnej studenta	63- 43/20	
Sumaryczne obciążenie studenta	127- 75/52	
Liczba punktów ECTS za zajęcia	5- 3/2 pkt. ECTS	
Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne	127- 75/52	
Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	5-3/2 pkt. ECTS	
Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	16 - 8\8	
Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	1- 0,5\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 II stopnia
6. Nazwa zajęć	<i>Pracownia obrazu interaktywnego i przestrzennego</i>
7. Kod zajęć	PG2 K07
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego(zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr I, II
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	6 pkt. ECTS 3 pkt. ECTS sem. I / 3 pkt. ECTS sem. II

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

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

3. Cele zajęć

C1	Zapoznanie się z aspektami tworzenia trójwymiarowej grafiki komputerowej 3D.
C2	Student posiada umiejętności opracowania krótkiej 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.

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr I

P1	OGRANICZNIKI ANIMACJI I KONFIGURACJA PARAMETRÓW CZASOWYCH ANIMACJI • Ograniczenie animacji do ścieżki ruchu • Ograniczenie animacji do zwrotu w kierunku obiektu docelowego • Cykle animacji • Długość animacji • Definiowanie aktywnych segmentów animacji • Skalowanie czasu • Tempo animacji	8h
P2	ARMATURA • Aramture Bones • Vertex Groups • Envelopes • Weight Paint • Tryb Pose Mode	8h
P3	AKCJE I NLA • Podstawy edycji • Okno trans form properitis • Stride	6h
P4	ZAKŁADKA PHYSICS • Pola sił • Symulacja płynu • Kolizje • Ciała Soft Body	8h
Razem		30h

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr II

P5	DRIVERY ANIMACJI • Sterowniki matematyczne • Kości a sterowniki PRACA NAD PROJEKTEM	8h
P6	TWORZENIE NOWEGO PROJEKTU GRY • planowanie, produkcja i postprodukcja • Kompleksowe tworzenie pierwszego poziomu	8h
P7	OBIEKTY GRY I RUCH • Animowanie modeli trójwymiarowych • Drzewa zachowań TWORZENIE MATERIAŁÓW I TEKSTUR • Profile IES świateł • Edytor materiałów	8h
P8	ZASADY PROJEKTOWANIA SYSTEMU CZĄSTECZKOWEGO • składniki systemu cząsteczkowego	6h
Razem		30h

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

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

8. Obciążenie pracą studenta

	Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
	Udział w wykładach	/	
	Udział w ćwiczeniach	/	
	Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach	60-30/30	
	Udział w praktyce zawodowej	/	
	Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie	2/2	
	Udział w konsultacjach	4/4	
	Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	64-32/32	
	Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne	/	
	Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	38/38	
	Przygotowanie do konsultacji	3/3	
	Przygotowanie do egzaminu i kolokwium	2/2	
	Suma godzin pracy własnej studenta	86-43/43	
	Sumaryczne obciążenie studenta	150-75/75	
	Liczba punktów ECTS za zajęcia	6- 3/3 pkt. ECTS	
	Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne	150-75/75	
	Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	6- 3/3 pkt. ECTS	
	Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	16 - 8\8	
	Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	1- 0,5\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 II stopnia
6. Nazwa zajęć	Formy przestrzenne
7. Kod zajęć	PG2 K08
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego(zkk)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr I, II,III
11.Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	7 pkt ECTS 3 pkt. ECTS sem. I / 2 pkt. ECTS sem. II/ 2 pkt. ECTS sem. III

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr I

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

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr II

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

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr II

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

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

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

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	/
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	/
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	90- 30/30/30
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2/2/2
<i>Udział w konsultacjach</i>	4/4/4
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	96- 32/32/32
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	/
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	39/14/14
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	2/2/2
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2/2/2
Suma godzin pracy własnej studenta	79- 43/18/18
Sumaryczne obciążenie studenta	175-75/50/50
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	7- 3/2/2pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	65/40/65
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	7- 3/2/2 pkt. ECTS
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	24 - 8/8/8
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	1,5 - 0,5/0,5/05

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

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

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	-	
Razem		0
Ćwiczenia		
C1	-	
Razem		0
Projekt		
P1	REALIZACJA FILMU EKSPERYMENTALNEGO •realizacja scenariusza, długość filmu, tekst tytułowy, kompozycja kadru •dramaturgia •zróżnicowanie tempa ruchu poszczególnych sekwencji •przenikanie dwóch scen w jednym planie •różnorodność użycia planów filmowych •muzyka i efekty dźwiękowe Ćwiczenie realizowane w programach: Adobe Premier, After Effects i Photoshop.	30
P2	REALIZACJA FILMU ANIMOWANEGO •Realizacja filmu animowanego w technikach klasycznych. Przygotowanie zestawu zdjęć lub klatek animacyjnych. •Przygotowanie storyboardu i analiza poszczególnych scen. Montaż animacji, rendering filmu, zastosowanie filtrów w programie Adobe After Effect. •Montaż pliku obrazowego z muzyką i dźwiękiem w programie Adobe Premiere. Wykorzystanie różnych technik filmu animowanego:	15
P3	REALIZACJA krótkiej formy animowanej •Wykonanie 100 klatek w technice rysunku klasycznego na kalce animacyjnej do tematu „Człowiek w ruchu” lub innego tematu z zachowaniem zasad Antyku,	15
Razem		60

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

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

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

8. Obciążenie pracą studenta

	Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
	<i>Udział w wykładach</i>	/	
	<i>Udział w ćwiczeniach</i>	/	
	<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	60-30/30	
	<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	/	
	<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2/2	
	<i>Udział w konsultacjach</i>	4/4	
	Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	64-32/32	
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	/	
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	38/16	
	<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	3/2	
	<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2/2	
	Suma godzin pracy własnej studenta	86-43/20	
	Sumaryczne obciążenie studenta	127-75/52	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	5- 3/2 pkt. ECTS	
	<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	127-75/52	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	5- 3/3 pkt. ECTS	
	<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	16 - 8\8	
	<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	1- 0,5\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 II stopnia
6. Nazwa zajęć	Film animowany
7. Kod zajęć	PG2 KW101
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego(zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	4 pkt. ECTS sem. III

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

W_02	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych z filmem animowanym.	P7S_WG-K_W02
W_03	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego	P7S_WG-K_W07
W_04	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego. W_04 Zna zasady dobrego scenariusza umożliwiającego realizację animacji, zachowuje dramaturgię obrazu i dźwięku. Wie co jest istotnym elementem w filmie, zwraca uwagę na szczegółowość, dynamikę obrazu i odpowiednią ekspozycję przy naświetlaniu zdjęć podczas realizacji animacji w przestrzeni. Potrafi łączyć klasyczne zasady scenariusza i podkładu muzycznego realizując film autorski eksperymentalny.	P7S_WG-K_W10
U_01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do filmu animowanego na różnych nośnikach i w różnych mediach	P7S_UW-K_U01
U_02	Umie świadomie posługiwać się narzędziami z obszaru warsztatu filmu animowanego i artystycznego.	P7S_UW-K_U02
U_03	Działa twórczo w sposób autentyczny wyróżniając się własną stylistyką. Potrafi przygotować scenariusze w różnej konwencji z różnym kadrowaniem i najazdem kamery .	P7S_UW-K_U04
U_04	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach animacyjnych.	P7S_UW-K_U07
K_01	Jest świadomy stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego. Jest to nieodzowny element rozwoju animatora.	P7S~_KR-K_K02
K_02	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych projektów związanych z filmem animowanym, organizowaniem pokazów i festiwalu filmu animowanego.	P7S~_KO-K_K07
K_03	Jest na bieżąco ze zmianami w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.	P7S~_KO-K_K09

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	-	
Razem		0
Ćwiczenia		
C1	-	
Razem		0
Projekt		
P1	TWORZENIE ANIMACJI RYSUNKOWEJ NA WARSTWACH. KLATKA KLUCZOWA. AUTOMATYCZNA. ANIMACJA RUCHU I KSZTAŁTU. Temat związany z postacią człowieka - Realizacja filmu animowanego w technikach klasycznych. - Wykonanie muzyki i efektów dźwiękowych. Długość filmu ok. 1 min. - Analiza animacji ruchu postaci. Cwiczenie realizowane w programach: Flash , Adobe After Effects i Premiere	10
P2	REALIZACJA ANIMACJI WYCINANKOWEJ. - Realizacja filmu animowanego w technice wycinanki. - Przygotowanie szablonów postaci i zwierząt. Analiza poszczególnych scen. Montaż animacji i zastosowanie efektów w programie Adobe After Effect. Montaż pliku obrazowego z muzyką i dźwiękiem w programie Adobe Premiere.	10
P3	REALIZACJA ANIMOWANEJ SCENY W PRZESTRZENI. - Wykonanie cyklu zdjęć w scenografii studyjnej do tematu animacji w przestrzeni. - Budowanie postaci i scenografii przestrzennej na przykładzie filmów Braci Quay. - Scenariusz pozwalający na zbudowanie dramaturgii. Efekty dźwiękowe i muzyka po montażu materiału zdjęciowego. Możliwość pracy w grupach dwuosobowych.	10

Razem						30	
7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów							
Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01			X	X			
W_02			X	X			
W_03			X	X			
U_01			X	X			
U_02			X	X			
U_03			X	X			
K_01			X	X			
K_02			X	X			
8. Obciążenie pracą studenta							
	Forma aktywności				Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności		
	Udział w wykładach				0		
	Udział w ćwiczeniach				0		
	Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach				30		
	Udział w praktyce zawodowej				0		
	Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie				2		
	Udział w konsultacjach				5		
	Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia				32		
	Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne				0		
	Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne				60		
	Przygotowanie do konsultacji				5		
	Przygotowanie do egzaminu i kolokwium				3		
	Suma godzin pracy własnej studenta				68		
	Summaryczne obciążenie studenta				100		
	Liczba punktów ECTS za zajęcia				4 ECTS		
Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne				100			
Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne				4 ECTS			
Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość				8			
Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość				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 II stopnia
6. Nazwa zajęć	Pracownia komunikacji wizualnej
7. Kod zajęć	PG2 KW102
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III,
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	4 pkt. ECTS sem. III

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Wykład		
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	-	
-		0
Ćwiczenia		
C1	-	
Razem		0
Projekt		
P1	ZŁOŻONY PROJEKT PUBLIKACJI KSIĄŻKOWEJ •album fotograficzny, objętość 100-160 stron.	15 h
P2	PROJEKT PIKTOGRAMU •Zaprojektowaniu znaku graficznego pełniącego funkcję informacyjną w sposób jak najbardziej czytelny i estetyczny. •Należy zadbać o odpowiednie uproszczenie przedstawionego motywu i by zapewnić czytelność przekazu we wszystkich możliwych warunkach, w jakich znak może funkcjonować. •Narzędzia: projekt wstępny – narzędzia rysunkowe (ołówek, pisak, papier), projekt końcowy – Corel Draw / Adobe Illustrator. •Forma końcowa pracy: wydruk na formacie A4	15 h
Razem		30 h

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

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

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

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
<i>Udział w wykładach</i>	0	
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	0	
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	30	
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0	
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2	
<i>Udział w konsultacjach</i>	5	
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	32	
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0	
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	60	
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	5	
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	3	
Suma godzin pracy własnej studenta	68	
Summaryczne obciążenie studenta	100	
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	4 ECTS	
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	100	
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	4 ECTS	
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	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 II stopnia
6. Nazwa zajęć	Edytorstwo
7. Kod zajęć	PGz KW103
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	4 pkt. ECTS

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych							
Wykład							
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych						Liczba godzin
W1	-						
Razem						0	
Ćwiczenia							
C1	-						
Razem						0	
Projekt							
P1	PROJEKT KATALOGU WYSTAWY PRAC. •plan wydawnictwa, makietę wstępną, format, objętość, okładka, kompozycja strony, •redakcja noty biograficznej, skład tekstu, schemat opisu prac, •przygotowanie reprodukcji (skanowanie i fotografia prac						10
P2	KSIĄŻKA ARTYSTYCZNA •Projekty wstępne •Plan wydawnictwa, makietę wstępną, format, objętość •Dobór kroju i wielkości liter. •Całościowy projekt o objętości kilkudziesięciu stron.						10
P3	PROJEKT GAZETY LUB CZASOPISMA •Przegląd i analiza aktualnie wydawanych tytułów. •Program- Adobe InDesign.						10
Razem						30	
7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów							
Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				X			Rozmowa indywidualna
W_02				X			Rozmowa indywidualna
W_03				X			Rozmowa indywidualna
U_01				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_02				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_03				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
K_01				X			Rozmowa. Przegląd prac.
K_02				X			Rozmowa. Przegląd prac.
8. Obciążenie pracą studenta							
	Forma aktywności			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności			
	Udział w wykładach			0			
	Udział w ćwiczeniach			0			
	Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach			30			
	Udział w praktyce zawodowej			0			
	Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie			2			
	Udział w konsultacjach			5			
	Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia			32			
	Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne			0			
	Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne			60			
	Przygotowanie do konsultacji			5			
	Przygotowanie do egzaminu i kolokwium			3			
	Suma godzin pracy własnej studenta			68			
	Sumaryczne obciążenie studenta			100			
	Liczba punktów ECTS za zajęcia			4 ECTS			
	Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne			100			
	Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne			4 ECTS			
Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość			8				
Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość			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 II stopnia
6. Nazwa zajęć	<i>Pracownia obrazu interaktywnego i przestrzennego</i>
7. Kod zajęć	PG2 KW104
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego(zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	4 pkt. ECTS sem. III

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr III

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

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

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

8. Obciążenie pracą studenta

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

	<i>Udział w wykładach</i>	0	
	<i>Udział w ćwiczeniach</i>	0	
	<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	30	
	<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0	
	<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	2	
	<i>Udział w konsultacjach</i>	5	
	Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	32	
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0	
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	60	
	<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	5	
	<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	3	
	Suma godzin pracy własnej studenta	68	
	Sumaryczne obciążenie studenta	100	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	4 ECTS	
	<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	100	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	4 ECTS	
	<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	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 II stopnia
6. Nazwa zajęć	Film animowany
7. Kod zajęć	PG2 KW201
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego(zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	6 pkt. ECTS sem. IV

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

W_02	Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych z filmem animowanym.	P7S_WG-K_W02
W_03	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego	P7S_WG-K_W07
W_04	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego. W_04 Zna zasady dobrego scenariusza umożliwiającego realizację animacji, zachowuje dramaturgię obrazu i dźwięku. Wie co jest istotnym elementem w filmie, zwraca uwagę na szczegółowość, dynamikę obrazu i odpowiednią ekspozycję przy naświetlaniu zdjęć podczas realizacji animacji w przestrzeni. Potrafi łączyć klasyczne zasady scenariusza i podkładu muzycznego realizując film autorski eksperymentalny.	P7S_WG-K_W10
U_01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do filmu animowanego na różnych nośnikach i w różnych mediach	P7S_UW-K_U01
U_02	Umie świadomie posługiwać się narzędziami z obszaru warsztatu filmu animowanego i artystycznego.	P7S_UW-K_U02
U_03	Działa twórczo w sposób autentyczny wyróżniając się własną stylistyką. Potrafi przygotować scenariusze w różnej konwencji z różnym kadrowaniem i najazdem kamery .	P7S_UW-K_U04
U_04	Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach animacyjnych.	P7S_UW-K_U07
K_01	Jest świadomy stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego. Jest to nieodzowny element rozwoju animatora.	P7S~_KR-K_K02
K_02	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych projektów związanych z filmem animowanym, organizowaniem pokazów i festiwalu filmu animowanego.	P7S~_KO-K_K07
K_03	Jest na bieżąco ze zmianami w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.	P7S~_KO-K_K09

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

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

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

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

W_03				X			rozmowa indywidualna
W_04				X			rozmowa indywidualna
U_01				X			przegląd prac
U_02				X			przegląd prac
U_03				X			przegląd prac
U_04				X			przegląd prac
K_01				X			przegląd prac
K_02				X			przegląd prac
K_03				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>	6	
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	46	
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0	
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	98	
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	4	
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2	
Suma godzin pracy własnej studenta	104	
Sumaryczne obciążenie studenta	150	
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	6 pkt.ECTS	
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	150	
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	6 pkt.ECTS	
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	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 II stopnia
6. Nazwa zajęć	Pracownia komunikacji wizualnej
7. Kod zajęć	PG2 KW202
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	6 pkt. ECTS sem. IV

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

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

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

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

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

8. Obciążenie pracą studenta

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

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

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

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

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

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

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

8. Obciążenie pracą studenta

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

	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0	
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	98	
	<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	4	
	<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2	
	Suma godzin pracy własnej studenta	104	
	Summaryczne obciążenie studenta	150	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	6 pkt. ECTS	
	<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	150	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	6 pkt. ECTS	
	<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	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 II stopnia
6. Nazwa zajęć	<i>Pracownia obrazu interaktywnego i przestrzennego</i>
7. Kod zajęć	PG2 KW204
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego(zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	6 pkt. ECTS sem. IV

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr IV

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

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

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

8. Obciążenie pracą studenta

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

	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0	
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	98	
	<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	4	
	<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	2	
	Suma godzin pracy własnej studenta	104	
	Sumaryczne obciążenie studenta	150	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	6 pkt.ECTS	
	<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	150	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	6 pkt.ECTS	
	<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	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 II stopnia
6. Nazwa zajęć	Film animowany
7. Kod zajęć	PG2 KW301
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego(zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	5 pkt. ECTS sem. IV

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

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

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

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				X			rozmowa indywidualna
W_02				X			rozmowa indywidualna
W_03				X			rozmowa indywidualna
U_01				X			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
Udział w wykładach		0
Udział w ćwiczeniach		0

	<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	45	
	<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0	
	<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	1	
	<i>Udział w konsultacjach</i>	5	
	Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	46	
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0	
	<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	70	
	<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	5	
	<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	4	
	Suma godzin pracy własnej studenta	79	
	Sumaryczne obciążenie studenta	125	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	5 pkt. ECTS	
	<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	125	
	<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	5 pkt. ECTS	
	<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	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 II stopnia
6. Nazwa zajęć	Pracownia komunikacji wizualnej
7. Kod zajęć	PG2 KW302
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	5pkt. ECTS sem. IV

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

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

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

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

8. Obciążenie pracą studenta

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

	Suma godzin pracy własnej studenta	79	
	Summaryczne obciążenie studenta	125	
	Liczba punktów ECTS za zajęcia	5 pkt.ECTS	
	Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne	125	
	Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	5 pkt.ECTS	
	Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	8	
	Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	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 II stopnia
6. Nazwa zajęć	Edytorstwo
7. Kod zajęć	PG2 KW 303
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	5 pkt. ECTS

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

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

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

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

8. Obciążenie pracą studenta

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

	Suma godzin pracy własnej studenta	79	
	Summaryczne obciążenie studenta	125	
	Liczba punktów ECTS za zajęcia	5 pkt.ECTS	
	Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne	125	
	Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	5 pkt.ECTS	
	Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	8	
	Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	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 II stopnia
6. Nazwa zajęć	<i>Pracownia obrazu interaktywnego i przestrzennego</i>
7. Kod zajęć	PG2 KW304
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego(zkk)
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	5 pkt. ECTS sem. IV

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Projekt - Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr IV

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

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

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

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Udział w wykładach	0
Udział w ćwiczeniach	0
Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach	45
Udział w praktyce zawodowej	0
Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie	1
Udział w konsultacjach	5
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	46
Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne	0
Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	70
Przygotowanie do konsultacji	5
Przygotowanie do egzaminu i kolokwium	4
Suma godzin pracy własnej studenta	79
Summaryczne obciążenie studenta	125
Liczba punktów ECTS za zajęcia	5 pkt.ECTS
Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne	125
Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	5 pkt.ECTS
Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	8
Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	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	Sztuka współczesna
7. Kod zajęć	PG2 P01
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia podstawowego (zcp)
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr I, II, III
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	7 pkt. ECTS 2 pkt. ECTS sem. I / 2 pkt. ECTS sem. II/ 3 pkt. ECTS sem. III

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

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

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

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

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

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	105- 30/30/45
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	/
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	/
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	0
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	1/1/1
<i>Udział w konsultacjach</i>	1/1/1
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	108- 31/31/46
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	11/11/11
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	3/3/3
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	5/5/5
Suma godzin pracy własnej studenta	72- 19/19/34
Sumaryczne obciążenie studenta	180- 50/50/80
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	7- 2/2/3 pkt. ECTS
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	0
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	24 - 8/8/8
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	1,5 - 0,5/0,5/0,5

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 II stopnia
6. Nazwa zajęć	Praktyka zawodowa- edytorstwo
7. Kod zajęć	PG2 KW 401
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr II, III, IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	16 pkt. ECTS 6 pkt. ECTS sem. II/ 5 pkt. ECTS sem. III/ 5 pkt. ECTS sem. IV

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

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

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

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01							Obserwacja aktywności
W_02							Obserwacja aktywności
U_01						Dokumentacja praktyki	Obserwacja aktywności
U_02						Dokumentacja praktyki	Obserwacja aktywności
K_01							Obserwacja aktywności
K_02							Obserwacja aktywności
K_03							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	/
Udział w praktyce zawodowej	480 h 180/150/150
Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie	/
Udział w konsultacjach	/
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	480 h 180/150/150
Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne	/
Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	/
Przygotowanie do konsultacji	/
Przygotowanie do egzaminu i kolokwium	/
Suma godzin pracy własnej studenta	480 h 180/150/150
Summaryczne obciążenie studenta	480 h 180/150/150
Liczba punktów ECTS za zajęcia	16 pkt. ECTS 6/5/5 pkt. ECTS

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

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

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

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

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

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

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01							Obserwacja aktywności
W_02							Obserwacja aktywności
U_01						Dokumentacja praktyki	Obserwacja aktywności
U_02						Dokumentacja praktyki	Obserwacja aktywności
K_01							Obserwacja aktywności
K_02							Obserwacja aktywności
K_03							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	/
Udział w praktyce zawodowej	480 h 180/150/150
Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie	/
Udział w konsultacjach	/
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	480 h 180/150/150
Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne	/
Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	/
Przygotowanie do konsultacji	/
Przygotowanie do egzaminu i kolokwium	/
Suma godzin pracy własnej studenta	480 h 180/150/150
Summaryczne obciążenie studenta	480 h 180/150/150
Liczba punktów ECTS za zajęcia	16 pkt. ECTS 6/5/5 pkt. ECTS

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

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	Praktyka zawodowa- film animowany
7. Kod zajęć	PG2 KW 403
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr II, III, IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	16 pkt. ECTS 6 pkt. ECTS sem. II/ 5 pkt. ECTS sem. III/ 5 pkt. ECTS sem. IV

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

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

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

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01							Obserwacja aktywności
W_02							Obserwacja aktywności
U_01						Dokumentacja praktyki	Obserwacja aktywności
U_02						Dokumentacja praktyki	Obserwacja aktywności
K_01							Obserwacja aktywności
K_02							Obserwacja aktywności
K_03							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	/
Udział w praktyce zawodowej	480 h 180/150/150
Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie	/
Udział w konsultacjach	/
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	480 h 180/150/150
Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne	/
Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	/
Przygotowanie do konsultacji	/
Przygotowanie do egzaminu i kolokwium	/
Suma godzin pracy własnej studenta	480 h 180/150/150
Summaryczne obciążenie studenta	480 h 180/150/150
Liczba punktów ECTS za zajęcia	16 pkt. ECTS 6/5/5 pkt. ECTS

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

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia II stopnia
6. Nazwa zajęć	<i>Praktyka zawodowa- obraz interaktywny i przestrzenny</i>
7. Kod zajęć	PG2 KW 404
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego
9. Status zajęć	do wyboru
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr II, III, IV
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	16 pkt. ECTS 6 pkt. ECTS sem. II/ 5 pkt. ECTS sem. III/ 5 pkt. ECTS sem. IV

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

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

3. Cele zajęć

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

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

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

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

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

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

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

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

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

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01							Obserwacja aktywności
W_02							Obserwacja aktywności
U_01						Dokumentacja praktyki	Obserwacja aktywności
U_02						Dokumentacja praktyki	Obserwacja aktywności
K_01							Obserwacja aktywności
K_02							Obserwacja aktywności
K_03							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	/
Udział w praktyce zawodowej	480 h 180/150/150
Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie	/
Udział w konsultacjach	/
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	480 h 180/150/150
Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne	/
Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	/
Przygotowanie do konsultacji	/
Przygotowanie do egzaminu i kolokwium	/
Suma godzin pracy własnej studenta	480 h 180/150/150
Summaryczne obciążenie studenta	480 h 180/150/150
Liczba punktów ECTS za zajęcia	16 pkt. ECTS 6/5/5 pkt. ECTS

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