



**Akademia
Humanistyczno
Ekonomiczna w Łodzi**

KARTY ZAJĘĆ

dla kierunku

Grafika

studia pierwszego stopnia

profil ogólnoakademicki



Spis treści

ROK 1	5
Nazwa zajęć: Wychowanie fizyczne	6
Nazwa zajęć: Historia Filozofii	8
Nazwa zajęć: Podstawy filozofii	11
Nazwa zajęć: Technologie informacyjne	14
Nazwa zajęć: Komunikacja i budowanie relacji	17
Nazwa zajęć: Lektorat języka obcego	20
Nazwa zajęć: Lektorat języka obcego	23
Nazwa zajęć: Ochrona własności intelektualnej	26
Course title: Intellectual Property Protection	29
Nazwa zajęć: Malarstwo I, II	32
Nazwa zajęć: Grafika i animacja 3D I	35
Nazwa zajęć: Warsztat Komputerowy I	38
Nazwa zajęć: Fotografia I	41
Nazwa zajęć: Struktury Wizualne I	44
Nazwa zajęć: Podstawy Grafiki Projektowej I, II	47
Nazwa zajęć: Historia Sztuki I, II	50
Nazwa zajęć: Struktury Wizualne II	53
Nazwa zajęć: Fotografia II	56
Nazwa zajęć: Warsztat Komputerowy II	59
Nazwa zajęć: Grafika i Animacja 3D II	62
ROK 2	65
Nazwa zajęć: Negocjacje i rozwiązywanie konfliktów	66
Nazwa zajęć: Warsztat Komputerowy III	69
Nazwa zajęć: Sztuka twórczego myślenia	72
Nazwa zajęć: Historia sztuki III, IV	75
Nazwa zajęć: Fotografia III, IV	78
Nazwa zajęć: Multimedia i techniki cyfrowe I	81
Nazwa zajęć: Multimedia i techniki cyfrowe II	84
Nazwa zajęć: Typografia I	87
Nazwa zajęć: Typografia II	90
Nazwa zajęć: Grafika warsztatowa I, II	93
Nazwa zajęć: Grafika cyfrowa I, II	96
Nazwa zajęć: Sztuka popularna	99
Nazwa zajęć: Historia grafiki i fotografii	102
Nazwa zajęć: Digital painting III	105

Nazwa zajęć: Digital Painting IV	108
Nazwa zajęć: Warsztat komputerowy IV	111
Rok 3	114
Nazwa zajęć: Projekt – praca dyplomowa I	115
Nazwa zajęć: Warsztat Komputerowy V	118
Nazwa zajęć: Fotografia V, VI	120
Nazwa zajęć: Multimedia i techniki cyfrowe III.....	123
Nazwa zajęć: Typografia III.....	126
Nazwa zajęć: Multimedia i techniki cyfrowe IV	129
Nazwa zajęć: Projekt twórczego rozwoju	132
Nazwa zajęć: Warsztat komputerowy VI	134
Nazwa zajęć: Projekt – praca dyplomowa II.....	137
Nazwa zajęć: Seminarium dyplomowe - Praca teoretyczna I, II.....	140
Nazwa zajęć: Analiza dzieła sztuki	143
Nazwa zajęć: Historia i teoria fotografii	145
Nazwa zajęć: Praktyki zawodowe	147
Specjalność: Grafika 3D i Game Art	149
Nazwa zajęć: Storyboard & concept art. I.....	150
Nazwa zajęć: Storyboard & concept art. II.....	152
Nazwa zajęć: Digital painting I	155
Nazwa zajęć: Digital painting II	158
Nazwa zajęć: Projektowanie gier komputerowych I, II, III, IV.....	160
Nazwa zajęć: Projektowanie graficzne w grach I, II, III, IV	163
Nazwa zajęć: Level Design I.....	166
Nazwa zajęć: Level Design II.....	169
Nazwa zajęć: Level Design III	172
Nazwa zajęć: Level Design IV.....	175
Specjalność: Komunikacja wizualna i multimedia.....	178
Nazwa zajęć: Druk i produkcja poligraficzna	179
Nazwa zajęć: Rysunek I	182
Nazwa zajęć: Rysunek II	185
Nazwa zajęć: Nowoczesne technologie reprodukcji obrazu	188
Nazwa zajęć: Projektowanie systemów identyfikacji wizualnej I.....	191
Nazwa zajęć: Projektowanie systemów identyfikacji wizualnej II.....	194
Nazwa zajęć: Projektowanie wydawnictw i mikrotypografia I	197
Nazwa zajęć: Projektowanie wydawnictw i mikrotypografia II	201
Nazwa zajęć: Projektowanie wydawnictw i mikrotypografia III	204



Nazwa zajęć: Projektowanie wydawnictw i mikrotypografia IV	207
Nazwa zajęć: Projektowanie komunikacji wizualnej w Social Mediach I	210
Nazwa zajęć: Projektowanie komunikacji wizualnej w Social Mediach II	213
Nazwa zajęć: Branding i komunikacja wizualna marki I.....	216
Nazwa zajęć: Branding i komunikacja wizualna marki II.....	219
Nazwa zajęć: Projektowanie interfejsów UX/UI I.....	222
Nazwa zajęć: Projektowanie interfejsów UX/UI II.....	225

ROK 1

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Wychowanie fizyczne

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I, II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	60		
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			
Praca własna studenta	0		
RAZEM	60		
Punkty ECTS	0		

CELE ZAJĘĆ:

Rozwijanie umiejętności aktywności fizycznej stymulującej harmonijny rozwój organizmu. Wyposażenie studentów w wiedzę i umiejętności z zakresu samodzielnego rozwijania sprawności kondycyjnej i koordynacyjnej oraz gibkości. Kształtowanie nawyku własnego usprawniania się i dążenia do osiągnięcia wysokiego poziomu wydolności (kondycji), jako wyrazu dobrego stanu zdrowia. Hartowanie organizmu na bodźce fizyczne i psychiczne (odporność na stresy). Kształtowanie postawy prozdrowotnej i poczucia odpowiedzialności za własny rozwój psychiczny, prawidłową postawę ciała, sprawność, zdrowie i urodę.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Rozpoznaje nawyki higienicznego trybu życia: racjonalnego żywienia, aktywnego wypoczynku. Odnajduje umiejętności samodoskonalenia ruchowego. Różnicuje zdolności użytkowe i rekreacyjne, a także z zakresu kompensacji i korektywy.	-
W02	Określa wiadomości niezbędne do celowego działania w różnych przejawach aktywności ruchowej, sportowej, rekreacyjnej.	-
W zakresie umiejętności		
U01	Rozwija sprawność morfo-funkcjonalną przez stosowanie ćwiczeń stymulujących pracę układu krążenia i oddychania. Stosuje wzmocnienie określonych grup mięśniowych całego ciała. Zmienia sprawność (siłę, szybkość, wytrzymałość). Tworzy koordynację (zwinność, zręczność, równowagę) oraz gibkość. Używa sprawności rekreacyjno-sportowych.	--

U02	Łączy ćwiczenia z odpowiednim obciążeniem, na stosownym dystansie, z zastosowaniem odpowiednich przyborów i przyrządów.	-
U03	Wykształca umiejętności użytkowe (marsze, biegi, wspinania, dźwigania, skoki).	-
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest wrażliwy na stan zagrożeń cywilizacyjnych (alkoholizmu, narkomanii, chorób cywilizacyjnych) oraz stan środowiska naturalnego	-

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Piłka siatkowa: sposoby poruszania się po boisku, przyjęcie i podanie piłki sposobem oburącz górnym i dolnym, zagrywka tenisowa, zbiecie tenisowe, zastawianie pojedyncze, gra właściwa, sędziowanie.
2.	Piłka koszykowa: podania i chwyt piłki (różne formy), rzuty na kosz – jednorącz, oburącz, z biegu, z miejsca, atak i obrona na całym boisku, gra właściwa, sędziowanie.
3.	Aerobik: nauka podstawowych kroków (step touch, Heel back, V-step, grape vine, step knee) i łączenie ich w prostych układach choreograficznych.
4.	Lekkoatletyka terenowa: marszobieg, biegi krótkie i długie, starty z różnych pozycji.
5.	Ćwiczenia ogólnorozwojowe, kształtujące mięśnie brzucha, ramion i nóg.
6.	Ćwiczenia siłowe w formie tradycyjnej, stacyjnej i obwodowej.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- ćwiczenia ruchowe

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- ćwiczenia ze sprzętem sportowym

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Birch K., MacLaren D., George K., *Fizjologia sportu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012.
2. Moska W., Ossowski Z. (red.), *Aktywność fizyczna i zdrowie w badaniach naukowych*, AWFIS, Gdańsk 2014

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Bondarowicz M., *Zabawy w grach sportowych*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 2006.
2. Delavier F., *Atlas treningu siłowego*, tłum. R. Jasiński, U. Zemelko, Wydawnictwo Lekarskie PZWL, Warszawa 2015

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Historia Filozofii

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład	30	8	2
Ćwiczenia	15	8	2
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			8
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	30		59
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Przybliżenie studentom zagadnień filozoficznych jako obecnych w życiu każdego człowieka. Wyposażenie studentów w wiedzę niezbędną dla samodzielnego zmiernia się z problemami filozoficznymi. Kształtowanie umiejętności formułowania i uzasadnienia własnego stanowiska, rozumienia cudzych poglądów oraz krytycznego ustosunkowania się do nich.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu zaawansowanym wybrane pojęcia z zakresu ontologii.	K_W02
W02	Zna i rozumie wybrane zagadnienia z epistemologii.	K_W02
W03	Zna i rozumie problematykę sporu o istotę dobra moralnego oraz główne stanowiska w tym sporze.	K_W02
W04	Zna wybrane pojęcia związane z etyką i moralnością.	K_W02, K_W07
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi zidentyfikować różne koncepcje antropologiczne i społeczne.	K_U13
U02	Potrafi dokonać interpretacji najważniejszych, w tym samodzielnie wybranych koncepcji filozoficznych.	K_U13
U03	Potrafi samodzielnie odnaleźć w różnego rodzaju źródłach i dokonać analizy informacji, faktów, problemów w zakresie filozofii.	K_U13
U04	Potrafi samodzielnie zdobywać informacje i pogłębiać swoją wiedzę i umiejętności.	K_U12

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do odpowiedzialnego podjęcia obowiązków zawodowych, zachowuje wysokie standardy etyczne, zwłaszcza w kontekście działalności zawodowej.	K_K07

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Co to jest filozofia?
2.	Wybrane zagadnienia z ontologii cz. 1: byt a niebyt; konieczność a przypadek, wolność a konieczność.
3.	Wybrane zagadnienia z ontologii cz. 2: istota a zjawisko, część a całość.
4.	Spór o uniwersalia oraz jego aktualność. Filozofia bytu a filozofia podmiotu. Zwrot podmiotowi w filozofii, jego przyczyny.
5.	Wybrane zagadnienia z epistemologii: co to jest prawda? prawda a fałsz; koncepcje prawdy (klasyczna a nieklasyczne); problemy źródeł i granic poznania.
6.	Wybrane zagadnienia z etyki: co to jest dobro? co to jest szczęście? dobro a zło, dobro a szczęście, szczęście a cierpienie; wolność jako warunek moralności, wolność i odpowiedzialność.
7.	Wybrane zagadnienia z etyki: spór o istotę dobra moralnego oraz główne stanowiska w tym sporze (hedonizm, eudajmonizm, etyka obowiązku I. Kanta, utilitaryzm).
8.	Wybrane zagadnienia z estetyki: Co to jest piękno? Co to jest sztuka?

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- dyskusja dydaktyczna
- analiza i interpretacja tekstu źródłowego
- metoda projektowa

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie się do egzaminu
- zapoznanie się z literaturą przedmiotu

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Tatariewicz W., *Historia filozofii*, t. 1–3, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2016.
2. Zaorski-Sikora Ł., *Etyka*, Wydawnictwo WSHE w Łodzi, Łódź 2007.
3. Zaorski-Sikora Ł., *Wprowadzenie do filozofii*, Wydawnictwo WSHE w Łodzi, Łódź 2005.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	praca pisemna, zaliczenie, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca pisemna, zaliczenie, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach



KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Podstawy filozofii

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład	30	8	2
Ćwiczenia	15	8	2
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			8
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	30		59
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Zapoznanie studentów z najważniejszymi pojęciami i zagadnieniami filozofii. Wyposażenie studentów w wiedzę z zakresu historii filozofii europejskiej. Wzbogacenie umiejętności związanych z rozstrzygnięciem dylematów moralnych pojawiających się w życiu codziennym. Kształtowanie postawy dialogicznej – rozwijanie umiejętności prowadzenia dyskusji i współpracy w ramach zespołu.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna i rozumie wybrane zagadnienia w dziedzinie filozofii oraz różnice zachodzące między filozofią a innymi dyscyplinami i dziedzinami kultury.	K_W01, K_W02
W02	Zna i rozumie wybrane pojęcia i problemy filozofii.	K_W01, K_W02
W03	Zna i rozumie wybrane teorie etyczne, zna dylematy etyczne współczesnej cywilizacji.	K_W01, K_W02, K_W07
W zakresie umiejętności		
U01	Poddaje krytycznej analizie zarówno swoje przekonania, argumenty i działania, jak i przekonania innych.	K_U11, K_U13
U02	Potrafi w sposób spójny i logiczny argumentować własne stanowisko oraz brać udział w debacie na tematy w zakresie szeroko pojętej filozofii.	K_U11, K_U13
U03	Potrafi zidentyfikować wybrane dylematy etyczne współczesnej cywilizacji oraz samodzielnie zaproponować rozwiązania.	K_U14
U04	Współpracuje w ramach zespołu, realizuje powierzone zadania oraz zarządza sobą w czasie.	K_U11

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Z szacunkiem odnosi się do poglądów innych.	K_K03, K_K05
K02	Współpracuje w ramach zespołu, realizuje powierzone zadania oraz zarządza sobą w czasie.	K_K03, K_K05, K_K07, K_K10
K03	Wykazuje otwartość na nowe idee, fakty i wyzwania.	K_K03, K_K04

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Podstawy filozofii – pojęcia i główne nurty.
2.	Najważniejsze zagadnienia różnych okresów i działań filozofii: metafizyki, epistemologii, aksjologii.
3.	Omówienie najbardziej reprezentatywnych koncepcji filozoficznych w dziejach europejskiej myśli filozoficznej.
4.	Przygotowanie do projektu filozoficznego w ramach metody projektowej.
5.	Rozwiązanie problemu „Jak zainteresować dzieci, młodzież, osoby starsze filozofią” – realizacja i ewaluacja projektu filozoficznego.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- dyskusja dydaktyczna
- analiza i interpretacja tekstu źródłowego
- praca indywidualna
- zapoznanie się z literaturą przedmiotu

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- wykład konwersatoryjny
- dyskusja dydaktyczna
- analiza i interpretacja tekstu źródłowego
- praca indywidualna

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Tatariewicz W., *Historia filozofii*, t. 1–3, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2022.
2. Warburton N., *Filozofia od podstaw*, tłum. M. Henrik, Aletheia, Warszawa 1999.
3. Zaorski-Sikora Ł., *Etyka*, Wydawnictwo WSHE w Łodzi, Łódź 2007.
4. Zaorski-Sikora Ł., *Wprowadzenie do filozofii*, Wydawnictwo WSHE w Łodzi, Łódź 2005.
5. Reale G., *Historia filozofii starożytnej*, tłum. E.I. Zieliński, M. Podbielski, RW K_UL, Lublin 2001.
6. Sikora A., *Spotkania z filozofią. Od Heraklita do Husserla*, Scholar, Warszawa 2009.
7. Zaorski-Sikora Ł., *Wprowadzenie do filozofii*, Wydawnictwo WSHE w Łodzi, Łódź 2008.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	praca pisemna, zaliczenie pisemne, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zaliczenie pisemne, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Technologie informacyjne

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	15	8	2
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			4
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			2
Praca własna studenta	10		17
RAZEM	25		25
Punkty ECTS	1		1

CELE ZAJĘĆ:

Zapoznanie studentów z pojęciami z zakresu technologii informacyjnych, multimediiów i konwergencji mediów. Nabycie przez studentów umiejętności posługiwania się narzędziami i aplikacjami potrzebnymi w pracy biurowej. Rozwinięcie umiejętności odczytywania i tworzenia komunikatów multimedialnych.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Opisuje i wyjaśnia terminologię z zakresu technologii informacyjnych, multimediiów i konwergencji mediów, charakteryzuje ich źródła oraz zastosowanie w zarządzaniu. Zna metody i zasady poprawnego tworzenia prezentacji multimedialnych, dokumentów tekstowych i obsługi arkusza kalkulacyjnego.	K_W01, K_W05
W02	Wskazuje aspekty ochrony własności intelektualnej i praw autorskich w kontekście pracy administratywisty. Ma wiedzę w zakresie poprawnego wyszukiwania informacji w Internecie i korzystania z usług w sieci.	K_W06, K_W08
W zakresie umiejętności		
U01	Wykorzystuje w samorozwoju informatyczne źródła wiedzy. Stosuje prawidłowe metody wyszukiwania informacji w Internecie i korzystania z usług w sieci.	K_U13
U02	Używa języka specjalistycznego i porozumiewa się w sposób precyzyjny i spójny z użyciem różnych kanałów i technik komunikacyjnych.	K_U10

U03	Dobiera, konstruuje i wykorzystuje dostępne materiały, środki i metody pracy z zastosowaniem nowoczesnych technologii, ze znajomością praw ochrony własności intelektualnej. Potrafi stworzyć poprawnie prezentację multimedialną. Dokument tekstowy i arkusz kalkulacyjny.	K_U11
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności w kontekście zastosowania nowoczesnych technologii w zarządzaniu, rozumie potrzebę ciągłego doskonalenia się zawodowego i rozwoju osobistego szczególnie w pogłębianiu wiedzy i umiejętności z zastosowaniem nowoczesnych technologii.	K_K06
K02	Dostrzega i formuluje problemy moralne i dylematy etyczne związane z własną i cudzą pracą oraz rozpoznaje naruszenia standardów etycznych w swojej pracy z zakresu ochrony własności intelektualnej.	K_K05

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Pojęcia z zakresu technologii informacyjnych, multimediów i konwergencji mediów. Rola technologii informacyjnych w pracy menedżera.
2.	Posługiwanie się narzędziami i aplikacjami TI w edukacji. Redagowanie dokumentów tekstowych: wpisywanie, poprawianie, korekta, autokorekta, formatowanie, umieszczanie obiektów w tekście, listy, tabele, nagłówki, sekcje, numerowanie stron, podgląd wydruku. Korespondencja seryjna. Praca z wielostronicowymi dokumentami: przypisy, zakładki, hiperłącza, spisy treści, bibliografia, indeksy itd.
3.	Posługiwanie się narzędziami i aplikacjami TI w edukacji. Tworzenie arkuszy kalkulacyjnych: typy danych, operatory, wyrażenia arytmetyczne, wyrażenia logiczne i tekstowe, argumenty funkcji, wartość funkcji, wyodrębnianie parametrów w rozwiązaniach zadań, sposoby adresowania, formuły, wbudowane funkcje, wypełnianie automatyczne, formatowanie komórek i zakresów, wykres XY. Arkusz kalkulacyjny, jako prosta baza danych - formularz, wyszukiwanie, filtrowanie, sortowanie wielopolowe.
4.	Posługiwanie się narzędziami i aplikacjami TI w edukacji – tworzenie prezentacji multimedialnych (PowerPoint i Prezi). Zasady projektowania prezentacji. Grafika, dźwięk, animacja elementów, dodawanie hiperłączy, wykresy, wzorce dla prezentacji, szablony prezentacji, organizacja pokazu, prezentacja automatyczna. Zapis prezentacji w różnych formatach.
5.	Odczytywanie i tworzenie wybranych komunikatów multimedialnych o charakterze edukacyjnym.
6.	Ochrona własności intelektualnej w zakresie IT w edukacji: tworzenie, udostępnianie i wykorzystywanie materiałów źródłowych, rodzaje licencji.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramatyczne; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- pokaz z objaśnieniem
- instruktaż
- ćwiczenia praktyczne
- metoda warsztatowa
- praca indywidualna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie się do zajęć
- wykonywanie zadań ćwiczeniowych
- wykonanie zadań na platformie e-learningowej

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Makara M., *Technologie informacyjne*, skrypt, PUW, Łódź 2016.
2. Przeździecki K., Sikorski W., Treichel W., *Technologie informacyjne dla studentów*, Wydawnictwo Witkom, 2017.
3. Hill B., *Korzystanie z usług Microsoft Office 365 Prowadzenie małej firmy w chmurze*, PROMISE 2016.
4. Goban-Klas T., *Cywilizacja medialna: geneza, ewolucja, eksplozja*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 2005.
5. Goban-Klas T., *Media i komunikowanie masowe: teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.
6. Strykowski W., Skrzydlewski W. (red.), *Kompetencje medialne społeczeństwa wiedzy*, eMPIø2, Poznań 2004.

NETOGRAFIA:

1. <https://support.microsoft.com/pl-pl>
2. L. Hojnacki, *Prezi – tutorial*, https://ed4a1d34-a-a2c281ce-s-sites.googlegroups.com/a/e.metis.pl/K_Urs/home/pobierz/Tutorial_Prezi.pdf?attachauth=ANoY7crif2WygOVQhmqKVA9gt5WI-3hQBnPeAyBnAXRwHmd0_sqWOFjalqVkn8u819g1Lnq26SvUcbNZO7F4GSKAG2Tax1kvkQsaa0VK5NhSqI53BGln4QWZlvbozDOUG3xTTNo2s8R2w9tyKd54vvQ_I02kJOBLGOXwvlGqKeytWRplDD0PRwbWc7eSyrqCZTRfZxMwfXSxfXMyioU9GatqF2WW2HjvZdsahr5BI04eXVICfbsns%3D&attredirects=0

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	zadania domowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania domowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Komunikacja i budowanie relacji

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty	15	8	2
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			4
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			2
Praca własna studenta	10		17
RAZEM	25		25
Punkty ECTS	1		1

CELE ZAJĘĆ:

Zapoznanie studentów z wybranymi narzędziami skutecznej komunikacji (parafraza, komunikat ja, nazywanie uczuć, nazywanie emocji, pytania otwarte/zamknięte, informacja zwrotna). Doskonalenie umiejętności w zakresie odpowiedniego doboru stylu komunikowania się w zależności od sytuacji, Wykształcenie umiejętności efektywnego komunikowania się w procesie rozwiązywania problemów indywidualnych i grupowych.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie umiejętności		
U01	Wybiera skuteczną dla siebie strategię komunikacji.	K_U11
U02	Stosuje wybrane narzędzia skutecznej komunikacji.	K_U11
U03	Potrafi w odpowiedni sposób do sytuacji zaprezentować swoją osobę.	K_U09
U04	Potrafi organizować i planować pracę indywidualną i zespołu oraz przyjmować różne role w zespole.	K_U11
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Wykazuje otwartość do rozwiązywania problemów komunikacyjnych indywidualnych i grupowych.	K_K02, K_K03, K_K07
K02	Angażuje się w pracę w zespole pełniąc różne role grupowe.	K_K04, K_K07

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Sposoby efektywnego nawiązywania kontaktu z drugą osobą.
2.	Narzędzia skutecznej komunikacji: nazywanie uczuć, stosowanie pytań otwartych, aktywne słuchanie: parafraza, odzwierciedlanie, precyzja komunikatu, komunikat „ja”.
3.	Rola komunikacji werbalnej i niewerbalnej.
4.	Bariery komunikacyjne.
5.	Rola i znaczenie emocji w procesie komunikacji i integracji.
6.	Znaczenie procesu integracji oraz skutecznej komunikacji w funkcjonowaniu grupy.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- burza mózgów
- techniki dramowe
- metoda warsztatowa

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Barge J.K., Morreale S. P., Spitzberg B. H., *Komunikacja między ludźmi*, wyd. PWN, Warszawa 2015.
2. Marshall B. Rosenberg ; przeł. Michał Kłobukowski, *Porozumienie bez przemocy o języku serca*, wydanie 2 rozsz., Jacek Santorski & Co Agencja Wydawnicza, Warszawa 2016.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Acland A.F., *Doskonałe umiejętności interpersonalne*, wyd. Rebis, Warszawa 2006.
2. Mosty zamiast murów : o komunikowaniu się między ludźmi : praca zbiorowa / pod red. Johna Stewarta ; [tł. Jan Doktor et al.], wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2002.
3. Klos A., *Asertywność : klucz do dobrych relacji i poczucia własnej wartości*, wyd. Difin, Warszawa 2017.
4. Maliszewski W.J. (red. nauk.), *Komunikacja społeczna a wartości w edukacji : nowe znaczenie i sytuacje. T. 2, Szkolna przestrzeń interakcji i działań komunikacyjnych*, Wydawnictwo Adam Marszałek, cop., Toruń 2007.
5. McKay M., Davis M., Fanning P., przekł. Błaż A., *Sztuka skutecznego porozumiewania się*, wydanie 3 w jęz. pol., Gdańskie Wydaw. Psychologiczne, Gdańsk 2007.

NETOGRAFIA:

1. https://mfiles.pl/pl/index.php/Komunikacja_interpersonalna
2. https://mojapsychologia.pl/artykuly/3,rozwoj_osobisty/352,zasad_dobrej_komunikacji_interpersonalnej.html
3. https://witalni.pl/baza_wiedzy/komunikacja-interpersonalna/

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	aktywność na zajęciach
Umiejętności	aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Lektorat języka obcego

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: angielski

Semestr studiów: I, II, III, IV

Forma zaliczenia zajęć: semestr: I-III – zaliczenie, semestr: IV – egzamin

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	120	64	16
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			32
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			16
Praca własna studenta	80		136
RAZEM	200		200
Punkty ECTS	8		8

CELE ZAJĘĆ:

Osiągnięcie przez studentów biegłości językowej na poziomie B2 wg CEFR:

Znajomość języka angielskiego na poziomie B-2, według Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego. Osoba posługująca się językiem na tym poziomie rozumie znaczenie głównych wątków przekazu zawartego w złożonych tekstach na tematy konkretne i abstrakcyjne, łącznie z rozumieniem dyskusji na tematy techniczne z zakresu jej specjalności. Potrafi porozumiewać się na tyle płynnie i spontanicznie, by prowadzić normalną rozmowę z rodzimym użytkownikiem danego języka, nie powodując przy tym napięcia u którejkolwiek ze stron. Potrafi formułować przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne w szerokim zakresie tematów, a także wyjaśniać swoje stanowisko w sprawach będących przedmiotem dyskusji, rozważając wady i zalety różnych rozwiązań.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi porozumiewać się w języku specjalności na poziomie B2 wg europejskiego systemu kształcenia opisu językowego (CEFR)	K_U10
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do samodzielnego poszerzania swojej wiedzy z wykorzystaniem publikacji obcojęzycznych oraz efektywnego komunikowania się z szacunkiem do osób z innych kultur.	K_K07

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
Semestr I	
1.	Budowa pytań we wszystkich czasach, przymiotniki złożone, czasowniki posiłkowe. Cechy osobowości, rozmowa kwalifikacyjna, konstrukcja "the X przymiotnik w stopniu wyższym...the X przymiotnik w stopniu wyższym". Zdrowie i choroba, wizyta u lekarza, zasady bezpieczeństwa, czasy Present Perfect Simple i Continuous, teksty związane ze sztuką i grafiką, tekst związany ze starzeniem się, szyk przymiotników w zdaniu. Moda, ubrania. ELS Conversation questions.
Semestr II	
2.	Podróżowanie samolotem, czasy narracyjne: Past Simple, Past .Continuous, Past Perfect, konstrukcja "such a/an". Przysłowki, pisanie krótkich opowiadań. Ekologia, czasy Future Perfect i Future Perfect Continuous, pogoda, zmiany klimatyczne. Podejmowanie ryzyka, zdania warunkowe – typ 0 i 1, zdania czasowe, wyrażenia z "take". Uczucia, zdania w drugim okresie warunkowym, artykuł – pisanie. Konstrukcja z "wish", przymiotniki zakończone na "-ed" i "ing". Czytanie i analiza tekstów związanych ze studiowaną specjalnością np. grami komputerowymi, social mediami, reklamą. ELS conversation questions.
Semestr III	
3.	Konstrukcje Unreal conditionals. Opisywanie uczuć, przymiotniki związane z opisywaniem uczuć. Wyrażanie nastroju przy użyciu czasowników lub przymiotników z końcówkami -ed/-ing. Muzyka i emocje, gerundium i bezokolicznik. Konstrukcje used to/ be used to/ get used to. Past modals must have/would have/should have etc. ELS conversation questions.
Semestr IV	
4.	Strona bierna. Mowa zależna. Słownictwo związana z biznesem i reklamą. Rzeczowniki policzalne i niepoliczalne. Określenia ilości, zwroty all, every, both, etc. Przyimki, słownictwo związana z nauką. ELS conversation questions.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- ćwiczenia rozwijające umiejętności pisania, czytania, słuchania i mówienia w zakresie realizowanych tematów
- ćwiczenia poszerzające słownictwo w zakresie realizowanych tematów
- odgrywanie ról
- analiza tekstów
- dyskusja dydaktyczna
- burza mózgów
- metoda warsztatowa

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowywanie prac domowych, ćwiczeń
- przygotowywanie się do zaliczeń, egzaminów
- wykonywanie ćwiczeń interaktywnych z płyty CD oraz ze strony internetowej

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Oxenden, Clive, Latham-Koenig, Christina. 2010/2012. *New English File 3rd edition: Upper – Intermediate B2: Student's Book.*- Oxford: Oxford University Press

LITERATURA UZUPELNIAJĄCA:

1. Wielki słownik polsko - angielski PWN, OUP
2. Wielki słownik angielsko – polski, PWN, OUP
3. Oxenden, Clive, Latham-Koenig, Christina. 2010/2012. *New English File 3rd edition: Upper – Intermediate B2: Workbook.*- Oxford: Oxford University Press

NETOGRAFIA:

1. www.test-english.com
2. www.onestopenglish.com
3. www.elt.oup.com/student/englishfile/?cc=pl&sellLanguage=pl
4. www.print-discuss.com
5. www.learnenglish.britishcouncil.org

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Umiejętności	egzamin ustny, egzamin pisemny, kolokwium praca pisemna, zadania domowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Lektorat języka obcego

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język niemiecki

Semestr studiów: I, II, III, IV

Forma zaliczenia zajęć: semestr: I-III – zaliczenie, semestr: IV – egzamin

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	120	64	16
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			32
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			16
Praca własna studenta	80		136
RAZEM	200		200
Punkty ECTS	8		8

CELE ZAJĘĆ:

Osiągnięcie przez studentów biegłości językowej na poziomie B2 wg CEFR:

Znajomość języka niemieckiego na poziomie B-2, według Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego. Osoba posługująca się językiem na tym poziomie rozumie znaczenie głównych wątków przekazu zawartego w złożonych tekstach na tematy konkretne i abstrakcyjne, łącznie z rozumieniem dyskusji na tematy techniczne z zakresu jej specjalności. Potrafi porozumiewać się na tyle płynnie i spontanicznie, by prowadzić normalną rozmowę z rodzimym użytkownikiem danego języka, nie powodując przy tym napięcia u którejkolwiek ze stron. Potrafi formułować przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne w szerokim zakresie tematów, a także wyjaśniać swoje stanowisko w sprawach będących przedmiotem dyskusji, rozważając wady i zalety różnych rozwiązań.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi porozumiewać się w języku specjalności na poziomie B2 wg europejskiego systemu kształcenia opisu językowego (CEFR)	K_U10
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do samodzielnego poszerzania swojej wiedzy z wykorzystaniem publikacji obcojęzycznych oraz efektywnego komunikowania się z szacunkiem do osób z innych kultur.	K_K07

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe	Symbol efektów uczenia się
SEMESTR I		
1.	Czasowniki modelane. Formy czasu przeszłego. Deklinacja czasownika. Słownictwo z zakresu: szkoły, kształcenia, kontaktów międzyludzkich, relacji, CV i listu motywacyjnego.	U01, K01
SEMESTR II		
2.	Słownictwo z zakresu: mieszkanie, miasta w Niemczech, podróżowanie, sztuka, zwiedzanie, reklama, komunikacja wizualna, gry komputerowe. Strona bierna. Infomacje o miejscu (przyimiki).	U01, K01
SEMESTR III		
3.	Słownictwo z zakresu: Europa i Niemcy, kulturowe różnice, spędzanie wolnego, prowadzenie smalltalku. N-Deklinacja rzeczownika. Zdania warunkowe i skutkowe. Rekcja czasownika.	U01, K01
SEMESTR IV		
4.	Słownictwo z zakresu: pracy, korespondencji biznesowej, meetingów, telefonów i studiów. Konjunktiv II – wyrażenie przypuszczenia, życzenia, uprzejmej prośby. Składnia. Rekcja czasownika kontynuacja.	U01, K01

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- ćwiczenia rozwijające umiejętności pisania, czytania, słuchania i mówienia w zakresie realizowanych tematów
- ćwiczenia poszerzające słownictwo w zakresie realizowanych tematów
- odgrywanie ról
- analiza tekstów
- dyskusja dydaktyczna
- burza mózgów
- metoda warsztatowa

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowywanie prac domowych, ćwiczeń
- przygotowywanie się do zaliczeń, egzaminów
- wykonywanie ćwiczeń interaktywnych z płyty CD oraz ze strony internetowej

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Buscha, Reven, Szita. 2019. *Schubert-Verlag, Leipzig. Erkundungen B2*

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Umiejętności	egzamin ustny, egzamin pisemny, kolokwium praca pisemna, zadania domowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Ochrona własności intelektualnej

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład	15	8	2
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			4
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			2
Praca własna studenta	10		17
RAZEM	25		25
Punkty ECTS	1		1

CELE ZAJĘĆ:

Przyswojenie wiedzy na temat własności intelektualnej i jej ochrony w Polsce i na świecie.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna i rozumie w stopniu zaawansowanym pojęcia z zakresu własności intelektualnej, w tym prawa autorskiego.	K_W06
W02	Zna relacje pomiędzy ochroną własności intelektualnej a uczciwą konkurencją, innowacyjnością i wzrostem gospodarczym.	K_W06
W03	Zna zasady ochrony własności intelektualnej.	K_W06
W04	Zna i rozumie różnice między prawami autorskimi osobistymi i prawami autorskimi majątkowymi.	K_W06
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi prawidłowo zdefiniować utwór oraz inne przedmioty własności intelektualnej w kategoriach prawnych i ekonomicznych.	K_U14
U02	Potrafi ocenić, które utwory nie są objęte ochroną prawnoautorską i uzasadnić, dlaczego nie.	K_U14
U03	Potrafi dobrać informacje, dane statystyczne dla analizy wpływu na gospodarkę obszaru praw własności intelektualnej.	K_U14

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Ma świadomość posiadanej wiedzy społecznej i gospodarczej roli ochrony własności intelektualnej.	K_K02
K02	Postępuje w sposób profesjonalny, z poszanowaniem własności intelektualnej. Potrafi tworzyć teksty naukowe i proste informacje bez naruszania prawa autorskiego.	K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Rozwój ochrony dóbr niematerialnych w ujęciu historycznym.
2.	Międzynarodowy i krajowy aspekt ochrony własności intelektualnej.
3.	Geneza i miejsce współczesnego prawa autorskiego i praw pokrewnych.
4.	Związek ochrony własności intelektualnej z polityką konkurencji, zwalczaniem bezrobocia, innowacyjnością i wzrostem gospodarczym.
5.	Przedmiot i podmioty prawa autorskiego, podstawowe definicje.
6.	Prawa osobiste twórców do chronionych utworów.
7.	Pojęcie i podstawowy katalog praw majątkowych oraz pola eksploatacji utworu. Wybrane zagadnienia dotyczące licencji.
8.	Postacie naruszenia autorskich praw osobistych i majątkowych - pojęcie plagiatu, piractwa, bazy danych. Rola organizacji zbiorowego zarządzania prawami autorskimi.
9.	Pojęcie i zasady dozwolonego użytku prywatnego i publicznego z utworu. Prawa bibliotek i szkół. Prawo cytatu.
10.	Szczególne ochrona programów komputerowych, wizerunku i korespondencji.
11.	Ochrona wynalazków, znaków towarowych i wzorów przemysłowych. Wspólnotowy znak towarowy.
12.	Cywilne i karne zasady odpowiedzialności za naruszenie praw własności intelektualnej.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- case study

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- praca własna z literaturą przedmiotu
- przygotowanie się do zaliczenia (kolokwium)

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Barta J., Markiewicz R., *Prawo autorskie*, wyd. Wolters Kluwer Polska, Warszawa 2016.
2. Golat R., *Prawo autorskie i prawa pokrewne. Podręcznik*, wyd. C.H. Beck, Warszawa 2006.
3. Szewc A., Jyż G., *Prawo własności przemysłowej*, wyd. C.H. Beck, Warszawa 2003.
4. Barta J., *System prawa prywatnego. Tom XIII. Prawo autorskie. Podręcznik*, wyd. C.H. Beck, Warszawa 2002

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Barta J., *Prawo autorskie i prawa pokrewne. Komentarz*, wyd. Zakamycze, Kraków 2005.
2. Fijałkowski T., *Prawo własności przemysłowej. Prawa autorskie i prawa pokrewne. Poradnik*, wyd. Hanka, Warszawa 2001.
3. Karpowicz A., *Poradnik prawa autorskiego. Poradnik*, wyd. ABC, Warszawa 2005

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	kolokwium, aktywność na zajęciach
Umiejętności	aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Field: Graphics

Profile: academic

Degree: first

Course title: Intellectual Property Protection

Year of admission: 2025/2026

Language of instruction: polish

Semester of study: II

Form of passing the course: credit

ECTS CREDITS AND THEIR DISTRIBUTION, TAKING INTO ACCOUNT INDIVIDUAL FORMS OF STUDENT WORK:

Type of classes / Self study	Number of hours:		
	Full-time studies	Part-time studies	Part-time studies supported by e-learning
Lecture	15	8	2
Exercises			
Project			
Seminar			
Workshops			
Laboratory			
Student's professional internships			
Webinar (synchronous classes)			4
E-learning (asynchronous classes)			2
Student's own work	10		17
Total	25		25
ECTS Credits	1		1

COURSE OBJECTIVES:

Acquiring knowledge about intellectual property and its protection in Poland and around the world.

LEARNING OUTCOMES:

Learning outcomes code:	Description of intended learning outcomes:	Reference to learning outcomes for the major:
In terms of knowledge:		
W01	The student knows and understands concepts of intellectual property, including copyright.	K_W06
W02	The student knows the relationship between intellectual property protection and fair competition, innovation, and economic growth.	K_W06
W03	The student knows the rules of intellectual property protection.	K_W06
W04	The student knows and understands the differences between personal and economic copyrights.	K_W06
In terms of skills:		
U01	The student is able to correctly define a work and other intellectual property objects in legal and economic terms.	K_U14
U02	The student is able to assess which works are not covered by copyright protection and justify why not.	K_U14
U03	The student is able to select information and statistical data to analyze the impact of intellectual property rights on the economy.	K_U14
In terms of social competences:		
K01	The student is aware of his knowledge of the social and economic role of intellectual property protection.	K_K02
K02	The student acts in a professional manner, respecting intellectual property. Can create scientific texts and simple information without violating copyright law.	K_K02

In.	Curriculum content:
1.	Development of the protection of intangible assets from a historical perspective.
2.	International and national aspects of intellectual property protection.
3.	Origin and place of modern copyright and related rights.
4.	The relationship between intellectual property protection and competition policy, combating unemployment, innovation, and economic growth.
5.	Subject and entities of copyright—definitions.
6.	Authors' moral rights to protected works.
7.	Catalog of property rights and fields of exploitation of the work. Selected licensing issues.
8.	Forms of infringement of personal and property rights—the concept of plagiarism, piracy, database. The role of collective copyright management organizations.
9.	The concept and principles of permitted private and public use of a work. Libraries and schools have rights. The law of quotation.
10.	Special protection of computer programs, images, and correspondence.
11.	Protection of inventions, trademarks, and industrial designs. Community trade mark.
12.	Civil and criminal rules of liability for infringement of intellectual property rights.

EDUCATIONAL METHODS (to choose from: lecture, conversational lecture, classic problem-based method, didactic discussion, analysis of an individual case, project method, workshop method, seminar, brainstorming, drama techniques, solving problem tasks, use of IT support tools, situation simulations, work in groups, individual work):

- conversational lecture
- case study

Individual Student Work (choose from: Getting to know the subject literature and/or additional materials; Preparing final papers; preparing, implementing, and evaluating projects; Preparing for a pass and/or exam; Other forms of own work within the course, what?)

- own work with the literature on the subject
- preparing for the exam (colloquium)

PRIMARY LITERATURE:

1. Ward Matthew, *Intellectual Property And The Law. The Comprehensive Guide to Protection of Intellectual Property*, Critical Publishing Ltd, 2020.
2. World Intellectual Property Organization, *WIPO Intellectual Property Handbook: Policy, Law and Use*, https://platforma.ahelodz.pl/pluginfile.php/2147867/mod_resource/content/1/The%20Concept%20of%20Intellectual%20Property.pdf
3. Tanya Aplin, Jennifer Davis, *Intellectual Property Law: Text, Cases, and Materials*, Oxford University Press 2021.

SUPPLEMENTARY LITERATURE:

1. Kock Michael Andreas, *Intellectual Property Protection for Plant Related Innovation: Fit for Future?*, Springer Nature, 2020.
2. Kazeeva Iana, Sui Generis, *Intellectual Property Protection: Comparison of EU and U.S. Regulatory Approaches*, Springer Nature, 2024.

NETOGRAPHY:

1. World Intellectual Property Organization, What is Intellectual Property?, https://platforma.ahelodz.pl/pluginfile.php/2147866/mod_resource/content/1/What%20is%20Intellectual%20Property%3F.pdf
2. Policy Department for Citizens' Rights and Constitutional Affairs, Strengthening the Position of Press Publishers and Authors and Performers in the Copyright Directive, PE 596.810- September 2017
3. Website of the WIPO, <https://www.wipo.int/about-wipo/en/>

METHODS OF VERIFICATION OF LEARNING OUTCOMES

Learning outcome	Method of learning outcomes verification
Knowledge	colloquium, class activity
Skills	colloquium, class activity
Competencies	colloquium, class activity

EVALUATION CRITERIA:

Learning outcome:	Grade 2	Grade 3	Grade 3,5	Grade 4	Grade 4,5	Grade 5
Knowledge	0%-59,99%	60%-74,99%	75%-79,99%	80%-88,99%	89%-94,99%	95%-100%
Skills	The student does not have the skills listed.	The student has sufficiently mastered the above-mentioned skills.	The student has mastered the above-mentioned skills quite well.	The student has mastered the above-mentioned skills well.	The student has largely mastered the above-mentioned skills.	The student has mastered the above-mentioned skills very well.
Competencies	The student does not have the listed competencies.	The student has sufficiently mastered the above-mentioned competencies.	Student has mastered the above-mentioned competencies quite well.	The student has mastered the above-mentioned competencies well.	The student has largely mastered the above-mentioned competencies.	The student has mastered the above-mentioned competencies very well.

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Malarstwo I, II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I, II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	60	32	20
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			8
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	40		68
RAZEM	100		100
Punkty ECTS	4		4

CELE ZAJĘĆ:

Przygotowanie studentów do operowania formą w malarstwie, tak by mogła być przydatna przy wykonywaniu zadań graficznych. Rozwijanie umiejętności myślenia symbolicznego. Świadoma kreacja artystyczna oparta o inwencję twórczą i nowe źródła inspiracji.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna i rozumie wybrane zagadnienia formy takie jak kadrowanie i komponowanie, kolor, walor i światłocień, stosunki przestrzenne oraz historię doświadczeń w tym zakresie.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi łączyć różne techniki i technologie w jednym utworze wizualnym. Rozwija umiejętności w zakresie malarstwa.	K_U02, K_U12
U02	Umie realizować utwór plastyczny przy pomocy różnych środków wyrazu.	K_U02, K_U07
U03	Potrafi przedstawić problem artystyczny za pomocą malarskich środków wyrazu.	K_U02, K_U07
U04	Potrafi zaprezentować własną twórczość, odnosząc się do poznanych technik i stylów.	K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do pracy przy organizacji wystaw, w tym współpracy z innymi specjalistami oraz do archiwizacji i promocji własnej twórczości.	K_K01, K_K07

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
Semestr I	
1.	Wprowadzenie do techniki akwareli na papierze na przykładzie pejzażu jesiennego. Obserwacja koloru w odniesieniu do perspektywy powietrznej, odnajdywanie własnego języka malarskiego.
2.	Poznanie właściwości i techniki malowania farbami akrylowymi
3.	Martwa natura monochromatyczna, farba wodna na papierze. Gest malarski w technice lawowania. Wolor, światłocien, zróżnicowanie materii.
4.	Wprowadzenie do techniki kolażu w oparciu o jego historię i najważniejsze dzieła; poszerzenie gamy artystycznych środków wyrazu i materiałów, stymulowanie kreatywności i abstrakcyjnego myślenia.
5.	Kształtowanie twórczości własnej.
Semestr II	
1.	Praca z modelem, nauka proporcji i światłocienia w kontekście danej przestrzeni. Szkice malarskie farbą wodną na papierze.
2.	Martwa natura w technice farby akrylowej na płótnie. Poznanie zasad łączenia kolorów. Kształtowanie indywidualnej ekspresji malarskiej, plamy, gestu etc.
3.	Abstrakcja jako poszukiwanie własnej drogi w procesie kreacji obrazu - eksperymenty ze swobodnym gestem malarskim oraz strukturą. Stymulowanie inwencji twórczej studenta.
4.	Umiejętność odniesienia się do rozwiązań w sztuce współczesnej, dążenie do znalezienia własnego języka twórczego w jej kontekście.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- praca – obraz
- metoda warsztatowa
- praca indywidualna
- praca w grupach
- wykład
- analiza indywidualnego przypadku

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?):

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Wokół zagadnień warsztatu artysty: malarza, rzeźbiarza, architekta...” T. 2 / redakcja naukowa Ewa Doleżyńska-Sewerniak i Ryszard Mączyński Toruń : Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2021
2. Kurs rysunku i ilustracji : poradnik dla artystów na każdym poziomie zaawansowania”, Peter C. Gray, Warszawa : Wydawnictwo K. E. Liber, 2021
3. „Historia sztuki”, Stephen Farthing, Richard Cork, Warszawa : „Arkady” 2020
4. Maria Rzepińska, *Siedem wieków malarstwa europejskiego*, Ossolineum 1979.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Historia sztuki : fascynująca podróż w czasie i przestrzeni”, Jesse Bryant Wilder, wyd. Helion 2020
2. Rysowanie dla początkujących: prosty i przejrzysty podręcznik do nauki rysunku”, Willenbrink Mark, Willenbrink Mary, wyd.. K.E.Liber, 2022.
3. „Rysowanie klasa mistrzowska” Guy Noble, Arkady, Warszawa 2019

4. „Materiały malarskie i ich zastosowanie” Doerner Max Wyd. Arkady, Warszawa 2017
5. „Mowa ciała w sztuce, pozy i gesty” Desmond Morris, Arkady, Warszawa 2022
6. Sztuka : 50 idei, które powinieneś znać”, Susie Hodge, Warszawa : Wydawnictwo Naukowe PWN, 2024
7. „Teoria widzenia”, Władysław Strzemiński, Łódź : Muzeum Sztuki, 2016
8. „Sztuka cenniejsza niż złoto : opowieść o sztuce europejskiej naszej ery”, Jan Białostocki, Warszawa : Wydaw. Naukowe PWN, 2015
9. „Sztuka barwy : subiektywne przeżywanie i obiektywne rozumienie jako drogi prowadzące do sztuki”, Johannes Itten, Kraków : d2d.pl, 2015
10. Maria Rzepińska, *Historia koloru*, t. I i II, Arkady 1989.

NETOGRAFIA:

1. www.niezlasztuka.pl
2. Polish Masters of Art (Facebook, Instagram)
3. www.alexhays.com/loomis

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	praca zaliczeniowa, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca zaliczeniowa, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Grafika i animacja 3D I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	45	32	12
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			12
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			8
Praca własna studenta	30		43
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Przygotowanie studenta do posługiwania się wybranymi programami graficznymi do edycji rozbudowanej multimedialnej trójwymiarowej przestrzeni. Nauka sposobów tworzenia elementów trójwymiarowych, techniki modelowania przestrzeni, cyfrowego oświetlenia i tekstuowania obiektów oraz zastosowania renderingu.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna i rozumie terminologię, związaną z warsztatem grafika 3D oraz narzędziami do modelowania przestrzeni.	K_W01
W zakresie umiejętności		
U01	Samodzielnie dobiera metody modelowania przestrzennego obiektów i realizuje własne koncepcje artystyczne.	K_U01, K_U02
U02	Stosuje wybrane narzędzia modelowania 3D, renderingu i kreowania światła w scenie.	K_U04, K_U05
U03	Potrafi samodzielnie zaprojektować kompozycję przestrzenną.	K_U07
U04	Potrafi samodzielnie poszukiwać nowych rozwiązań technologicznych w dziedzinie modelowania 3D, a także poszerzać swoją wiedzę i umiejętności związane z kreowaniem przestrzeni trójwymiarowej.	K_U04, K_U07

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Krytycznie ocenia swoją wiedzę i umiejętności, a także jest gotów do podnoszenia własnych kwalifikacji zawodowych.	K_K06
K02	Jest świadomy możliwości i ograniczeń technologiczno-realizacyjnych wynikających z możliwości obliczeniowych współczesnego sprzętu oraz ograniczeń własnej wiedzy i umiejętności, w razie potrzeby korzysta w porad ekspertów.	K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Definicja i właściwości przestrzeni 3D.
2.	Narzędzia modelowania 3D.
3.	Podstawy teksturowania obiektów.
4.	Kreacja światła w przestrzeni 3D.
5.	Metody renderingu.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład
- metoda projektowa
- burza mózgów
- korekta indywidualna i dyskusja dydaktyczna w grupie, dotycząca realizowanych prac

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Ożóg K., *3ds Max 2015. Kurs video. 3ds Max 2015 Poziom pierwszy. Modelowanie 3D, oświetlenie i renderowanie* (ebook)(audiobook)(audiobook), wyd. Helion 2015.
2. Thorn A., *Unity i Blender. Praktyczne tworzenie gier*, wyd. Helion, 2015

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Ożóg K., *Kurs video. 3ds Max 2015 Poziom drugi*. Modelowanie 3D, oświetlenie i renderowanie (ebook) (audiobook), wyd. Helion 2015.

NETOGRAFIA:

1. <https://www.youtube.com/@learn3dtutorials>
2. <https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2025/ENU/?guid=GUID-C99064E7-7E14-4F98-9A41-796BFC5613EF>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	praca zaliczeniowa, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca zaliczeniowa, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach



KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Warsztat Komputerowy I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty	45	32	16
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			12
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	30		43
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Zdobycie umiejętności opracowania projektu graficznego w programie do grafiki wektorowej i bitmapowej, pogłębienie wiedzy teoretycznej związanej z grafiką komputerową (m in. modele barw, grafika wektorowa, mapy bitowe, formaty plików graficznych, sposoby kompresji i inne), zdobycie umiejętności przygotowania długich dokumentów i przygotowania projektu do zastosowania w różnych mediach oraz pogłębienie umiejętności pracy w programach grafiki wektorowej oraz bitmapowej.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma uporządkowaną i zaawansowaną wiedzę w zakresie teorii i praktyki grafiki artystycznej, projektowej oraz współczesnych mediów	K_W01
W02	Zna w stopniu zaawansowanym terminologię, związaną z projektowaniem graficznym i typografią oraz wybrane zagadnienia w zakresie metodyki pracy.	K_W01
W03	Ma zaawansowaną interdyscyplinarną wiedzę z zakresu historii sztuki i estetyki.	K_W02
W04	Zna funkcje programów iD, Ai, Ps i Ae i wie jak zastosować je w praktyce w pracy grafika.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Przygotowuje skuteczny przekaz wizualny dla firm, produktów, przedsięwzięć społeczno-kulturalnych i handlowych we współczesnych mediach.	K_U01, K_U03

U02	Posiada zaawansowaną umiejętność posługiwania się funkcjami programów iD i Ai, Ps, Ae i Bridge. Potrafi zbudować dokument wielostronicowy wraz z paginacją, żywą paginą, zakotwiczeniem ilustracji, pracą ze stronami wzorcowymi. Umie pracować ze stylami. Potrafi stworzyć grafikę bitową za pomocą kolażu z wykorzystaniem funkcji – pędzle, tekstury, oświetlenie. Potrafi prosto zaanimować powstałą grafikę.	K_U04, K_U06, K_U07,
U03	Potrafi zaprojektować wydawnictwo – słownik, katalog krojów liter posiadanych w komputerze. Potrafi wykonać spis treści i przypisy w tekście.	K_U04, K_U06, K_U07
U04	Projektuje przestrzeń wirtualną oraz elementy grafiki 3D w reklamie, wizualizacjach przestrzennych i praktycznych w zakresie grafiki.	K_U04, K_U05
U05	Używa swojej wiedzy w zakresie grafiki w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych w działalności zawodowej, związanej z projektowaniem graficznym.	K_U08
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do współpracy z innymi osobami, z którymi przygotowuje własne przedsięwzięcie oraz do budowania własnej autonomii w myśleniu i działaniu. Wykazuje empatię w komunikacji z innymi osobami w obszarze działań twórczych.	K_K02, K_K03
K02	Jest krytyczny wobec własnej wiedzy, jest gotów samodzielnie poszukiwać źródeł informacji i pogłębiać swoją wiedzę.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Grafika wektorowa / praca z krzywymi Bezierra (spawanie, przycinanie, filtry ścieżek, etc.) Grafika bitmapowa, praca na warstwach, wykorzystanie tekstur, pędzli, efektów oświetleniowych. Animowanie grafiki wektorowej i bitmapowej.
2.	Tworzenie dokumentu wielostronicowego, Kolumny, łamy, marginesy, spady, Tworzenie stron wzorcowych, Automatyzowanie paginacji, Style, zakotwiczenie stylu.
3.	Przenoszenie projektu między programami jak również na inną platformę (paczka z linkami, fontami.). Umieszczenie ilustracji w kolumnie, zakotwiczenie ilustracji.
4.	Wstępne poznanie miar typograficznych, budowy znaku graficznego – litera, słowo, zdanie, akapit, wysokość znaku a szerokość kolumny, interlinia.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda projektowa
- dyskusja dydaktyczna
- analiza indywidualnego przypadku

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami,
- przygotowanie prac zaliczeniowych,
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów,
- prezentacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Conrad Chavez, Adobe Photoshop PL, Oficjalny podręcznik, Helion 2023
2. Kelly Anton, Tina Dejarld, Adobe Indesign PL, Oficjalny podręcznik, Helion 2023.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Penny de Był, *Matematyka w programowaniu gier i grafice komputerowej*, Helion 2024
2. Błażej Witkowski, GIMP. Poznaj świat grafiki komputerowej. Wydawnictwo Naukowe PWN 2016.
3. Przemysław Kiciak, *Podstawy modelowania krzywych i powierzchni*, Wydawnictwo Naukowe PWN 2015.

NETOGRAFIA:

1. www.kentype.pl/https://www.youtube.com/watch?v=SKdCoq5KZG4

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	zadania wizualne, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania wizualne, aktywność na zajęciach
Kompetencje	zadania wizualne, aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Fotografia I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	45	32	16
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			12
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	30		43
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Zapoznanie się z historią fotografii, jej rozwojem i trendami współczesnymi. Zaznajomienie z pracą fotografa w aspekcie pracy w atelier fotograficznym. Zdobycie umiejętności świadomego organizowania planu zdjęciowego oraz doboru spójnych ustawień parametrów technicznych zapisu obrazu na nośnikach cyfrowych. Wdrażanie do umiejętności korzystania z wybranych programów komputerowych i aplikacji przeznaczonych do korekty zdjęć. Rozwijanie umiejętności pracy indywidualnej i w zespole. Proces dydaktyczny poza opanowaniem umiejętności warsztatowych ma za zadanie pobudzać ciekawość, wyobraźnię oraz pogłębiać wrażliwość plastyczną, a ponadto wzmocnić umiejętność obserwacji, połączoną z podejmowaniem decyzji w zakresie kompozycji i kreacji obrazu fotograficznego.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat wybranych technik i rodzajów fotografii.	K_W02, K_W03
W02	Zna i rozumie wybraną terminologię z zakresu fotografii.	K_W01
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi obsługiwać aparat fotograficzny cyfrowy i sprzęt znajdujący się na wyposażeniu studia fotograficznego. Potrafi ustawić parametry aparatu cyfrowego jak i dobrać właściwe oświetlenie zgodnie z potrzebami sesji zdjęciowej i wykonuje zdjęcie w prawidłowej ekspozycji.	K_U02, K_U04, K_U12
U02	Rozumie zależność między formą dzieła plastycznego a komunikatem jaki ona niesie, dba o ścisły związek formy i funkcji, kompozycję plastyczną, kreatywnie poszukuje rozwiązań w zakresie fotografii.	K_U07

U03	Posługuje się technologią w produkcji materiału fotograficznego (postprodukcja), świadomie dobiera adekwatne do konkretnego problemu środki artystycznego wyrazu.	K_U07, K_U08, K_U12
U04	Potrafi zaprezentować swoją pracę w grupie i podjąć dyskusję na jej temat.	K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do wnikliwej samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Techniczne uwarunkowania fotografowania: rodzaje kompozycji w fotografii i ich przełożenie na sztuki piękne, znaczenie czerni i bieli, koloru, światła, perspektywy w kadrze fotograficznym.
2.	Budowanie kadru fotograficznego. Ćwiczenie umiejętności poprawnego kadrowania danego tematu. Korelowanie wiedzy teoretycznej z zakresu budowania kompozycji w obrazie z wykorzystaniem wiedzy technicznej.
3.	Poszukiwanie tematu i autorskiej formy wypowiedzi fotograficznej ze szczególnym zwróceniem uwagi na techniczne aspekty budowania obrazu, stylistykę i obróbkę graficzną z wykorzystaniem programów komputerowych i aplikacji.
4.	Przygotowanie autorskiej prezentacji prac lub pracy fotograficznej w oparciu o literaturę przedmiotu.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- analiza indywidualnego przypadku
- praca indywidualna
- praca w grupach
- dyskusja dydaktyczna
- burza mózgów

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- zapoznanie się z literaturą nadobowiązkową
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Rosneblum N., *Historia fotografii światowej*, wyd. Baturo Grafis Projekt, Bielsko-Biała 2005.
2. Sontag S., *O fotografii*, wyd. Karakter, Kraków 2009.
3. Barthes R., *Światło obrazu, uwagi o fotografii*, wyd. Aletheia, Warszawa 2008.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Belting H., *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*, wyd. Universitas, Kraków 2007.
2. Berger J., *Sposoby widzenia*, wyd. Fundacja Altheia 2008.
3. Flusser V., *Ku filozofii fotografii*, Folia Academiae 2004.
4. Sontag S., *Widok cudzego cierpienia*, wyd. Karakter, Kraków 2010.
5. Boehm G., *O obrazach i widzeniu. Antologia tekstów*, wyd. Universitas, Kraków 2014.
6. Olechnicki K., *Antropologia obrazu*, wyd. Oficyna Naukowa, Warszawa 2003.
7. Ang T., *Fotografia cyfrowa Podręcznik*, wyd. Arkady, Warszawa 2003
8. *Fotografia XX wieku*, Tashen, Kolonia 2007.
9. Lech Lechowicz, *Historia fotografii cz. I 1839-1939*, PWSFTiT Łódź 2012.
10. Potocka M. A., *Fotografia*, wyd. Aletheia, Warszawa 2010.

NETOGRAFIA:

1. www.fotopolis.pl
2. www.fotonegatyw.com
3. www.szlachetnafotografia.com

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	praca zaliczeniowa z zakresu fotografii, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca zaliczeniowa z zakresu fotografii, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Struktury Wizualne I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia			
Projekt	45	24	12
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			8
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	30		51
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Wyposażenie studentów w wiedzę zdobytą bezpośrednio przez ich własne doświadczenie. Wyposażenie studentów w umiejętność praktycznego odnoszenia się do części podstawowych pojęć i problemów dotyczących budowy dzieła wizualnego. Indywidualizacja postaw twórczych w formułowaniu wypowiedzi wizualnych poprzez odnoszenie się do stawianych problemów, a nie w oparciu o istniejące schematy. Wyposażenie w wiedzę zdobytą pośrednio – poprzez poznawanie innych niż własne rozwiązania dotyczące problematyki związanej z budową utworów wizualnych. Stymulacja procesu tworzenia – samodzielnego odkrywania i stawiania problemów wizualnych, formułowania ich, przeprowadzania wizualnej analizy i syntezy zakończonej konkluzją dającą punkt wyjścia do dalszych poszukiwań i rozwiązań. Wyposażenie w wiedzę zdobytą pośrednio – poprzez poznawanie innych niż własne rozwiązania dotyczące problematyki związanej z budową utworów wizualnych.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna i rozumie wybrane pojęcia, dotyczące kompozycji i budowy utworu wizualnego.	K_W01
W02	Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu sztuk pięknych i projektowych (zarówno w zakresie teorii jak i praktyki).	K_W02, K_W03
W03	Ma zaawansowaną wiedzę na temat znaczenia wielkości poszczególnych elementów kompozycji. Rozumie, że elementy o różnych wielkościach w odniesieniu do elementów nie zmieniających się wielkościami wpływają na odbiór wielkości tych ostatnich. Rozumie, że znaczenie wielkości danych elementów jest relatywne i zależy od zmieniającego się wielkościami otoczenia, lub że zmieniając ich wielkość można wpłynąć na odbiór wielkości otoczenia.	K_W04, K_W05

	Rozumie, że zmiana wielkości jednego elementu w kompozycji ma wpływ na odbiór całego układu kompozycyjnego. Rozumie, że analogicznie do zmian wielkości, zmiany dotyczące koloru, waloru, ciężaru tworzonych elementów wpływają na zmianę odbioru całych układów kompozycyjnych. Rozumie również, że wyżej wymienione cechy elementów mogą być maksymalizowane, minimalizowane lub pozostawać na granicy oddziaływań. Rozumie, że wolność nie oznacza dowolności. Rozumie, że podkreślenie lub osłabienie wyżej wymienionych cech elementów zmienia oddziaływanie całości.	
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi stworzyć formę wizualną w nawiązaniu do zadanego problemu.	K_U02, K_U07
U02	Posiada umiejętności warsztatowe niezbędne do realizacji ćwiczeń.	K_U02, K_U12
U03	Potrafi zaprezentować swoje prace.	K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów poddać krytyce swoje prace oraz udzielić konstruktywnej informacji zwrotnej autorom innych prac.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Widzenie a wiedza. Odróżnianie tego co widzimy od tego co wiemy o przedmiocie rozważań kompozycyjnych.
2.	Względność w odczuwaniu wielkości.
3.	Względność w odczuwaniu koloru.
4.	Względność w odczuwaniu waloru.
5.	Względność w odczuwaniu ciężaru.
6.	Względność w odczuwaniu oddziaływań minimalnych, maksymalnych i granicznych.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda projektowa
- analiza indywidualnego przypadku
- metoda warsztatowa
- dyskusja dydaktyczna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie się do zaliczenia
- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Kandyński – „Punkt i linia a płaszczyzna” - Biblioteka Bauhausu – Wydawnictwo: Oficyna 2021

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Sztuka barwy, Itten Johanes, Wydawnictwo: d2d.pl, 2015

NETOGRAFIA:

1. Struktury wizualne: Zajęcia studyjne 1. Wielkość i odczucie wielkości Autor: Elżbieta Gawlikowska-Łabęcka Biblioteka PUW, 2023

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	praca graficzna, projekt, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca graficzna, projekt, prezentacja projektu, aktywność na zajęciach
Kompetencje	prezentacja projektu, aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Podstawy Grafiki Projektowej I, II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: polski

Semestr studiów: I, II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	90	48	24
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			16
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			8
Praca własna studenta	60		102
RAZEM	150		150
Punkty ECTS	6		6

CELE ZAJĘĆ:

Student poznaje terminy, określenia i pojęcia z zakresu działań plastycznych i projektowania graficznego. Praca nad wrażliwością wizualną studenta i rozwojem umiejętności przekazywania informacji za pomocą działań plastycznych, projektowych, tworzenie przekazu niosącego formę i treść, zachowującego czytelność przekazu komunikatu wizualnego jaki niesie projekt graficzny. Student poznaje różne metody projektowe. Implementuje je poprzez pierwsze próby twórczej pracy grupie nad rozwiązaniem problemu projektowego. Kształtowanie postawy twórczej, otwartej na współpracę, samokształcenie i rozwój osobisty.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu zaawansowanym terminy, określenia i pojęcia z zakresu działań plastycznych i projektowania graficznego.	K_W01
W02	Zna w stopniu zaawansowanym elementy formalne projektu graficznego, wie jak zastosować je w praktyce, aby zachować czytelność przekazu komunikatu wizualnego.	K_W05
W03	Zna najbardziej popularne metody projektowe i potrafi je zastosować w praktyce w pracy samodzielnej i grupowej.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi stworzyć i połączyć elementy formalne projektu.	K_U02, K_U08
U02	Potrafi zinterpretować graficznie pojęcia i ich znaczenia.	K_U02
U03	Potrafi wykonać projekt graficzny wymaganego ćwiczenia w wybranej technice, z zastosowaniem technologii cyfrowej.	K_U02, K_U04

U04	Potrafi pracować nad koncepcją projektu stosując metody projektowe, pracując zarówno w grupie, jak i samodzielnie.	K_U11, K_U12
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do samodzielnego poszukiwania wiedzy, w tym poszukiwania powiązań i inspiracji artystycznych.	K_K02
K02	Potrafi pracować w zespole w sposób twórczy, szukając kreatywnych rozwiązań dla problemów projektowych.	K_K03, K_K04

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
Semestr I	
1.	Elementy projektowania graficznego — terminy, określenia i pojęcia z zakresu działań plastycznych, techniki, technologie, sposoby realizacji.
2.	Posługiwanie się graficznymi środkami wyrazu. Umiejętność budowy komunikatu wizualnego w oparciu o oszczędne środki
3.	Kształtowanie graficznej interpretacji pojęć, wizualizacja.
4.	Realizacja projektu przy użyciu ograniczonych środków wyrazu plastycznego.
Semestr II	
5.	Posługiwanie się wybranymi metodami projektowymi w pracy grupowej
6.	Budowanie przekazu wizualnego, analiza przekazu, narracja
7.	Kształtowanie graficznej interpretacji pojęć, wizualizacja

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- korekty indywidualne
- metoda projektowa
- praca indywidualna
- praca w grupach
- korekty grupowe
- ćwiczenia

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- ćwiczenia i przygotowanie prac do zaliczeń
- zapoznanie się z literaturą przedmiotu

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Kolesie Z., Mrowczyk J., *Historia projektowania graficznego*, Wydawnictwo Karakter, Kraków, 2018
2. Elam K., *Geometria w projektowaniu. Studia z proporcji i kompozycji*, Wydawnictwo d2d, Kraków, 2019
3. Strzeмиński W., *Teoria widzenia*, Wydawnictwo d2d, Łódź, 2016
4. Mrowczyk J., Dębowski P., Widzieć/Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie, Wydawnictwo Karakter 2015

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Itten J., *Sztuka barwy. Subiektywne przeżywanie i obiektywne rozumienie jako drogi prowadzące do sztuki*, Wydawnictwo d2d, Kraków, 2020
2. Hardziej P., *CPN znak identyfikacja historia*, Wydawnictwo Karakter, Kraków, 2019
3. Munari B., *Design as Art*, Penguin Books, 1966 (wznowienia)
4. Frutiger A., *Człowiek i jego znaki*, Wydawnictwo d2d, Kraków, 2015
5. Gonzales-Miranda E., Quindos T., *Projektowanie ikon i piktogramów*, Wydawnictwo d2d, Kraków, 2019

NETOGRAFIA:

1. <https://www.behance.net/>
2. www.designer.info.pl
3. <http://formaty-papieru.pl/>
4. <http://www.designcouncil.co.uk>
5. <http://grafmag.pl/>
6. <https://www.youtube.com/user/TheSkoolRocks/featured>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	zadanie wizualne, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadanie wizualne, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Historia Sztuki I, II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I, II

Forma zaliczenia zajęć: semestr I: wykład – zaliczenie, semestr II: wykład – egzamin

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład	60	32	12
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			12
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			8
Praca własna studenta	65		93
RAZEM	125		125
Punkty ECTS	5		5

CELE ZAJĘĆ:

Prezentacja najważniejszych kierunków i stylów artystycznych po upadku Cesarstwa Rzymskiego do XIX wieku. Zapoznanie studentów z przemianami w zakresie XX-wiecznej sztuki, w tym modernizmu, antysztuki i awangardy klasycznej. Student powinien potrafić rozróżniać/określać specyfikę takich kierunków jak: np. ekspresjonizm, kubizm, surrealizm. Powinien potrafić definiować na czym polega określony styl artystyczny. Zajęcia dotyczą nie tylko historii malarstwa, ale także z zakresu historii fotografii i filmu eksperymentalnego. Celem będzie przedstawienie historii sztuki w problematyczne odpowiadającej myśli modernistycznej i awangardowej, w opozycji do sztuki tradycyjnej i akademickiej. I rok. Wykłady zaczynają się ukazaniem problemu narodzin sztuki i jej związków z magią w okresie paleolitu, potem powstania pierwszych miast w okresie neolitu. Następnie przedstawiona jest sztuka starożytności (Egipt, Mezopotamia, w tym Sumer, Grecja i Rzym). Z kolei analizowana jest sztuka starożytności (III-VIII w.), romańska, gotycka i powstanie renesansu (Włochy, Niderlandy), potem baroku, klasycyzmu i romantyzmu do realizmu i secesji. II rok to zapoznanie studentów z przemianami w zakresie XX-wiecznej sztuki, w tym takich pojęć jak modernizm, antysztuka i awangarda klasyczna. Student zapoznaje się z kierunkami jak: np. ekspresjonizm, abstrakcja, kubizm, surrealizm, minimal-art, konceptualizm, happening. Student dowiaduje się co wyróżnia określone style artystyczne. Zajęcia dotyczą nie tylko historii malarstwa, ale także z zakresu historii fotografii i filmu eksperymentalnego. Celem będzie przedstawienie historii sztuki w problematyczne odpowiadającej myśli modernistycznej i awangardowej, w opozycji do sztuki tradycyjnej i akademickiej. Wykłady kończą się analizą postmodernizmu (koniec XX i początek XXI w.) jako określonej postawy ideowej, związanej z kryzysem wartości i norm europejskich.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma uporządkowaną i zaawansowaną wiedzę w zakresie teorii i praktyki grafiki artystycznej, projektowej oraz współczesnych mediów, zna właściwą terminologię i metodologię badań.	K_W01
W02	Ma zaawansowaną wiedzę na temat wybranych zagadnień historii sztuki i estetyki oraz zna w stopniu zaawansowanym najważniejsze style i kierunki w sztuce tradycyjnej, fotografii i filmie eksperymentalnym.	K_W02, K_W03
W03	Ma wiedzę w zakresie filozofii oraz zna poglądy najważniejszych myślicieli i ich wpływ na sztukę w poszczególnych epokach.	K_W02, K_W03
W zakresie umiejętności		
U01	Rozpoznaje twórców i ich dzieła w określonej epoce. Dokonuje analizy ikonograficznej i ogólnej interpretacji dzieł sztuki.	K_U13
U02	Porównuje dzieła sztuki z różnych epok, określa cechy wspólne i różnice. Potrafi interpretować style w epokach historycznych.	K_U13
U03	Analizuje i interpretuje historyczne i współczesne dzieła sztuki w kontekście wiedzy na temat historii sztuki.	K_U13
U04	Potrafi samodzielnie poszukiwać informacji na temat historii sztuki, uzupełnia i poszerza wiedzę w zakresie sztuki tradycyjnej jak i nowoczesnych procesów i technologii.	K_U13
U05	Samodzielnie uzupełnia i poszerza swoją wiedzę w zakresie nowoczesnych procesów i technologii, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.	K_U13
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Krytycznie ocenia swoją wiedzę, jest gotów poszerzać wiedzę i korzystać z pomocy ekspertów np. historyków sztuki lub konserwatorów.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Pojęcie sztuka i jego przemiany na przestrzeni dziejów
2.	Style historyczne od V wieku p. n. e. do XXI wieku.
3.	Sztuka w okresie paleolitu, neolitu i starożytności (Egipt, Mezopotamia)
4.	Sztuka starożytności, karolińska, romańska i gotycka
5.	Zwrot renesansowy, kryzys manierystyczny, synteza baroku. Klasycyzm i romantyzm
6.	Sztuka modernistyczna w wieku XIX wieku. Od realizmu do postimpresjonizmu
7.	Sztuka awangardy klasycznej (1905-1930). Kubizm, futurizm, abstrakcja, dada, surrealizm i konstruktywizm
8.	Pojęcie antyszuki w XX wieku. Marcel Duchamp
9.	Odmiany sztuki abstrakcyjnej w okresie międzywojennym oraz jej przemiany do początku XXI w.
10.	Definiowanie modernizmu artystycznego po II wojnie (action-painting, minimal-art., pop-art., konceptualizm).
11.	Najważniejsze osiągnięcia sztuki polskiej w XX w. (W. Strzemiński, K. Kobra, A. Wróblewski, M. Abakanowicz, A. Szapocznikow)
12.	Postmodernizm w architekturze, malarstwie, fotografii.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład
- dyskusja dydaktyczna

- praca indywidualna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie się do zaliczenia i egzaminu

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. E. H. Gombrich, *O sztuce*, Warszawa, 1997
2. Estreicher K., *Historia sztuki w zarysie*, Warszawa 1990

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. M. Bóbr, *Mistrzowie grafiki europejskiej. Od XV do XVIII wieku*, Warszawa, 2000
2. Kopaliński Władysław, *Słownik mitów i tradycji kultury*, W-wa 2021

NETOGRAFIA:

1. Piotrowski P., *Polska sztuka między totalitaryzmem a demokracją*, <https://culture.pl/pl/artykul/polska-sztuka-miedzy-totalitaryzmem-a-demokracja>
2. Dobosz A., *Gustav Klimt...* <https://niezlasztuka.net/o-sztuce/gustav-klimt-portret-adele-bloch-bauer/>
3. Dobosz A., *Edouard Manet....* <https://niezlasztuka.net/o-sztuce/edouard-manet-sniadanie-na-trawie/>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	egzamin pisemny, kolokwium, praca pisemna-interpretacja wybranego dzieła sztuki esej, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca pisemna-interpretacja wybranego dzieła sztuki esej, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Struktury Wizualne II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia			
Projekt	45	24	12
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			8
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	30		51
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Wyposażenie studentów w znajomość wybranych pojęć w zakresie budowy dzieła wizualnego oraz wykorzystania wiedzy na temat budowy dzieła wizualnego w praktyce. Indywidualizacja postaw twórczych w formułowaniu wypowiedzi wizualnych poprzez odnoszenie się do stawianych problemów, w oparciu o własną wiedzę, doświadczenie, wychodzące poza istniejące schematy. Wyposażenie w wiedzę zdobytą pośrednio – poprzez poznawanie innych niż własne rozwiązania dotyczące problematyki związanej z budową utworów wizualnych. Stymulacja procesu tworzenia – samodzielnego odkrywania i stawiania problemów wizualnych, formułowania ich, przeprowadzania wizualnej analizy i syntezy zakończonej konkluzją, dającą punkt wyjścia do dalszych poszukiwań i rozwiązań.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu zaawansowanym wybrane pojęcia i zagadnienia, dotyczące kompozycji i problematyki związanej z budową utworu wizualnego oraz zna i rozumie wybrane zagadnienia z pokrewnych dyscyplin.	K_W01, K_W03
W02	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat wybranych zagadnień w zakresie sztuk pięknych i projektowych (zarówno w zakresie teorii jak i praktyki) i wie jak przełożyć ją na działania twórcze w praktyce.	K_W02, K_W03
W03	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat kompozycji: rozumie, że nadanie kierunków ustawianym względem siebie elementów, ich wielkość, kształt, ciężar i kolor odgrywają ważną rolę w tworzeniu pojedynczych lub złożonych układów dynamicznych. Rozumie, że układ dynamiczny można tworzyć w oparciu o dane elementy najogólniej albo szczegółowo określone, lub można tworzyć układy dynamiczne w oparciu o własne założenia.	KW04, K_W05

W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi skonkretyzować formę wizualną w odpowiedzi na stawiane problemy, a także samodzielnie sformułować problemy twórcze, nawiązujące do zadanego zagadnienia.	K_U02, K_U07
U02	Posiada umiejętności warsztatowe w zakresie tworzenia dzieła wizualnego o dużym stopniu trudności.	K_U02
U03	Potrafi samodzielnie zdecydować o doborze medium w kreacji wizualnej.	K_U03, K_U04
U04	Posiada umiejętność prezentacji swoich dzieł artystycznych, podejmuje dyskusję na temat swoich prac oraz udziela konstruktywnej informacji zwrotnej autorom innych prac. Potrafi analizować i interpretować materiały źródłowe oraz przedstawiać własne projekty.	K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Krytycznie odnosi się do własnej wiedzy i umiejętności i jest gotów poszerzać wiedzę i podnosić własne umiejętności w zakresie struktur wizualnych.	K_K06
K02	Jest otwarty na współpracę, komunikuje się z innymi z szacunkiem i poszanowaniem zasad etyki zawodowej.	K_K03, K_K05

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Względność w odczuwaniu dynamizmu w układzie elementów, lub w układach elementów w kompozycji.
2.	Względność w odczuwaniu układów kompozycyjnych w ramach jednego utworu wizualnego.
3.	Względność w odczuwaniu aktywności wizualnej elementów i układów wizualnych elementów w kompozycji.
4.	Względność w odczuwaniu równowagi elementów i układów elementów w budowanej strukturze.
5.	Względność w odczuwaniu kontrastów elementów i układów elementów.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda projektowa
- analiza indywidualnego przypadku
- metoda warsztatowa
- dyskusja dydaktyczna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie się do egzaminu
- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Wassily Kandinsky, *Eseje o sztuce i artystach*, Wydawnictwo: Rewizje, Kraków 2022
2. Kazimierz Malewicz, *Świat bezprzedmiotowy*, Biblioteka Bauhausu, Wydawnictwo: Słowo / Obraz terytoria 2006

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. El Lissitzky, *Suprematystyczna opowieść o dwóch kwadratach w 6 konstrukcjach*, wydawca: Rewizje, 2025

NETOGRAFIA:

1. Struktury wizualne: Zajęcia studyjne Dynamizm Autor: Elżbieta Gawlikowska-Łabęcka Biblioteka PUW, 2023

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	projekt, praca wizualna zadania, aktywność na zajęciach
Umiejętności	projekt, praca wizualna zadania, aktywność na zajęciach
Kompetencje	projekt, aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Fotografia II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	45	16	10
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			4
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			2
Praca własna studenta	30		59
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Doskonalenie zdobytych w poprzednim semestrze umiejętności pracy w atelier fotograficznym. Pogłębianie umiejętności świadomego kadrowania, kompozycji, organizowania planu zdjęciowego oraz doboru ustawień i parametrów technicznych, a także zapisu obrazu fotograficznego. Doskonalenie umiejętności korzystania z wybranych programów komputerowych i aplikacji do przetwarzania i obróbki zdjęć cyfrowych, zgodnie z potrzebami technicznymi i kreatywnymi. Rozszerzanie umiejętności pracy indywidualnej i w zespole w kontekście coraz bardziej skomplikowanych zadań. Rozbudzanie ciekawości, wyobraźni i wrażliwości artystycznej, ze szczególnym uwzględnieniem wrażliwości plastycznej. Doskonalenie umiejętności obserwacji połączonej z podejmowaniem decyzji w zakresie kompozycji i kreacji obrazu fotograficznego.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną wiedzę na temat wybranych technik i metod stosowanych w fotografii w kontekście historii fotografii i historii sztuki.	K_W05
W02	Ma uporządkowaną i zaawansowaną wiedzę na temat wybranych zagadnień w zakresie teorii fotografii i historii sztuki, filozofii i estetyki oraz wie jak wykorzystać tę wiedzę do przeprowadzenia analizy treści obrazu fotograficznego jak i zaplanowania sesji zdjęciowej.	K_W03, K_W04
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi stworzyć utwór wizualny z wykorzystaniem zaawansowanych umiejętności obsługi aparatu fotograficznego cyfrowego, sprzętu w atelier, łącząc wiedzę i umiejętności związane z wybranymi technikami i metodami	K_U03, K_U04, K_U08

	fotografowania z umiejętnościami interdyscyplinarnymi.	
U02	Potrafi ustawić parametry aparatu jak i sprzętu oświetleniowego zgodnie z potrzebami sesji zdjęciowej i wykonuje zdjęcie w prawidłowej ekspozycji w atelier i plenerze, także w trudnych warunkach.	K_U12
U03	Potrafi wykonać autorski zestaw fotografii w oparciu o umiejętności samodzielnego myślenia wykorzystując wiedzę na temat innych dziedzin sztuki i własną wrażliwość estetyczną.	K_U03, K_U04, K_U12
U04	Potrafi krytycznie ocenić prace wizualne, udziela konstruktywnej informacji zwrotnej, odwołując się do wiedzy na temat technik i metod stosowanych w fotografii, a także wiedzy w zakresie historii fotografii, historii sztuki, estetyki i innych dziedzin pokrewnych.	K_U09, K_U11
U05	Potrafi zaprezentować swoją pracę wizualną podczas zajęć oraz w przestrzeni publicznej.	K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do pracy w zespole, komunikowania się, udzielania informacji zwrotnej oraz podejmowania dyskusji z szacunkiem do odmiennych poglądów i postaw.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Fotografia historyczna a fotografia współczesna.
2.	Współczesna fotografia Polska. Wybrani twórcy fotografii polskiej.
3.	Techniczne uwarunkowania fotografowania w różnych warunkach oświetleniowych, światło zastane a światło studyjne. Budowanie kompozycji w oparciu o temat zadania.
4.	Praca z aparatem fotograficznym. Ćwiczenie umiejętności poprawnego kadrowania danego tematu. Korelowanie wiedzy teoretycznej z zakresu budowania kompozycji w obrazie z wiedzą techniczną.
5.	Wykorzystywanie obrazu fotograficznego w grafice, animacji, malarstwie, filmie, sztukach performatywnych itp. Wyrażanie myśli filozoficznej, auto wypowiedzi w oparciu o głównych twórców posługujących się fotografią.
6.	Posługiwanie się wybranymi programami do obróbki zdjęć cyfrowych w celu przetworzenia obrazu fotograficznego na potrzeby graficzne.
7.	Poszukiwanie tematu i autorskiej formy wypowiedzi fotograficznej ze szczególnym zwróceniem uwagi na techniczne aspekty budowania obrazu, stylistykę i obróbkę graficzną.
8.	Przygotowanie autorskiej prezentacji prac fotograficznych podparte literaturą przedmiotu z teoretyczną eksplikacją.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- metoda projektowa
- zlecone przez prowadzącego zajęcia ćwiczenia

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie do zajęć – praca z literaturą
- praca graficzna - fotografia
- przygotowanie prezentacji swojego projektu i pracy

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Susan Sontag, O fotografii, Wydawnictwo Karakter, 2017
2. Henry Carroll, Fotograficy o fotografii, Wydawnictwo Alma-Press, 2021
3. Francois Soulages, Estetyka fotografii. Strata i zysk, Wydawnictwo TAIWPN Universitas Kraków, 2024

NETOGRAFIA:

1. www.fotopolis.pl
2. www.fotonegatyw.com
3. www.szlachetnafotografia.com

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	aktywność na zajęciach-korekty prac, praca zaliczeniowa - fotografia
Umiejętności	aktywność na zajęciach-korekty prac, praca zaliczeniowa - fotografia
Kompetencje	aktywność na zajęciach-korekty prac

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Warsztat Komputerowy II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty	45	24	16
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			8
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			
Praca własna studenta	55		76
RAZEM	100		100
Punkty ECTS	4		4

CELE ZAJĘĆ:

Zdobycie umiejętności opracowania projektu graficznego w programie do grafiki wektorowej, pogłębienie wiedzy teoretycznej związanej z grafiką komputerową (m in. modele barw, grafika wektorowa, formaty plików graficznych, sposoby kompresji i inne), zdobycie umiejętności przygotowania długich dokumentów i przygotowania projektu do zastosowania w różnych mediach oraz pogłębienie umiejętności pracy w programach grafiki wektorowej.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu zaawansowanym terminy związane z budową książki, ma wiedzę o ich budowie introligatorskiej. Zna w stopniu zaawansowanym funkcje programów graficznych pakietu Adobe (Illustrator, Indesign, Photoshop, Animate, After Effects).	K_W01, K_W02
W02	Rozróżnia profile kolorystyczne CMYK, RGB, Pantone, posiada uporządkowaną wiedzę, dotyczącą zapisu projektu dla różnych mediów i druku.	K_W05
W03	Ma zaawansowaną wiedzę o metodach, technikach, narzędziach, materiałach stosowanych w projektowaniu grafiki.	K_W04
W zakresie umiejętności		
U01	Przygotowuje strony wzorcowe w programie Adobe Indesign z zastosowaniem siatki, tworzy lub edytuje i zmienia otrzymaną grafikę wektorową w zależności od potrzeb przy pomocy narzędzia pen/pióro. Potrafi stworzyć rozbudowaną, wielowarstwową ilustrację/kolaż w programie Photoshop.	K_U05, K_U07, K_U08

U02	Potrafi tworzyć prace wizualne z tekstem w programach InDesign i Illustrator, używa wybranych programów pakietu Adobe dla opracowania projektu graficznego (przenosi plik pomiędzy programami), przygotowuje dokument do publikacji w różnych mediach.	K_U05, K_U07, K_U08
U03	Umie przygotować dokument do druku i do wyświetlania na ekranie (Internet, media społecznościowe).	K_U03, K_U05, K_U07, K_U08
U04	Potrafi wykorzystywać zdobytą wiedzę w praktyce oraz samodzielnie poszukiwać nowych źródeł informacji oraz pogłębiać swoje umiejętności w zakresie projektowania graficznego.	K_U07
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do wykonywania zadań grafika z należytą starannością oraz poszanowaniem zasad etyki zawodowej.	K_K02, K_K07

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Tworzenie gridu / siatki. Praca z tekstem, łamanie składu typograficznego, zamiana na krzywe, krzywe i ich wykorzystanie, odtworzenie ilustracji-zdjęcia w krzywych, praca z linkami zewnętrznymi (zdjęcia). Import tekstu.
2.	Praca z kolorem / biblioteki pantone, tryby i profile kolorystyczne, etc. Praca z optymalizowaniem plików do potrzeb programistycznych
3.	Praca na warstwach.
4.	Przygotowanie do publikacji i eksport (rozdzielczości, tryby kolorystyczne itd. dla poszczególnych mediów) Przenoszenie projektu między programami jak również na inną platformę. Praca z plikami svg, wstępne zagadnienia css.
5.	Pakiet dokumentu (paczka z linkami, fontami). Intrologatoria książki i przygotowanie dokumentu do druku. Przygotowywanie plików i opisów na potrzeby animacji / programowania

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda projektowa
- analiza indywidualnego przypadku
- dyskusja dydaktyczna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- prezentacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Bringhurst Robert, *Elementarz stylu w typografii*, wyd. d2d.pl, Kraków 2018.
2. Detjen Klaus, *Światy zewnętrzne : o projektowaniu okładek*, wyd. d2d.pl, Kraków 2018.
3. Elam Kimberly, *Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej*, wyd. d2d.pl, Kraków 2019.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Wolańska, Ewa: *Jak pisać i redagować : poradnik redaktora : wzory tekstów użytkowych*: Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2014
2. French Nigel, *InDesign i tekst : profesjonalna typografia w Adobe InDesign*, wyd. APN Promise, Warszawa 2017.
3. Hochuli Jost, *Detal w typografii*, wyd. d2d.pl, Kraków 2018.
4. Kolesár, Zdeno, *Historia projektowania graficznego*, wyd. Karakter, Kraków 2018.
5. Lentjes, Ewan, Hoeks Henk, *Triumf typografii : kultura, komunikacja, nowe media*, wyd. d2d.pl, Kraków 2017.

6. Mitchell Michael, *Typografia książki : podręcznik projektanta*, wyd. d2d.pl, Kraków 2015.
7. Pastuszek Włodzimierz, *Barwa w grafice komputerowej*, wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2000.
8. Ambrose Gavin, Harris Paul: *Pre-press : poradnik dla grafików*, wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2010.

NETOGRAFIA:

1. [www.kentype.pl https://www.youtube.com/watch?v=SKdCoq5KZG4](https://www.kentype.pl/https://www.youtube.com/watch?v=SKdCoq5KZG4)

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	prace wizualne – zadania, aktywność na zajęciach
Umiejętności	prace wizualne – zadania, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Grafika i Animacja 3D II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	60	32	12
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			12
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			8
Praca własna studenta	40		68
RAZEM	100		100
Punkty ECTS	4		4

CELE ZAJĘĆ:

Przygotowanie studenta do posługiwania się programami graficznymi do edycji rozbudowanej multimedialnej trójwymiarowej przestrzeni. Zaawansowane techniki modelowania środowiska na potrzeby wizualizacji architektonicznej.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna i wie jak wykorzystywać w pracy twórczej narzędzia do modelowania przestrzeni 3D, zna wybrane oprogramowanie do modelowania przestrzeni 3D.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Posługuje się wybranymi metodami modelowania przestrzennego obiektów i realizuje własne koncepcje artystyczne w dziedzinie wizualizacji fotorealistycznej.	K_U04
U02	Stosuje zaawansowane narzędzia modelowania 3D, renderingu i kreowania światła w scenie na potrzeby fotorealistycznej wizualizacji przestrzeni. Potrafi samodzielnie poszukiwać nowych rozwiązań technologicznych w dziedzinie modelowania 3D.	K_U04
U03	Korzysta z technik wizualizacji fotorealistycznej.	K_U04, K_U07
U04	Potrafi samodzielnie dotrzeć do niezbędnych narzędzi i informacji i poszerzać swoją wiedzę korzystając z fachowej literatury, publikacji internetowych.	K_U02
U05	Potrafi krytycznie ocenić prace innych osób i udzielić im konstruktywnej, merytorycznej informacji zwrotnej, a także zaprezentować swoją pracę i podjąć dyskusję na jej temat.	K_U11

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest świadomy ograniczeń swojej wiedzy i korzysta z porad ekspertów w razie potrzeby.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Definicja wizualizacji fotorealistycznej i architektonicznej.
2.	Zaawansowane narzędzia modelowania 3D w architekturze.
3.	Zaawansowane tekstuowanie obiektów.
4.	Kreacja światła w przestrzeni 3D – oświetlenie fotometryczne.
5.	Zaawansowany fotorealistyczny rendering.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład
- metoda projektowa
- korekta indywidualna samodzielnie realizowanych projektów semestralnych

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Piotr Chlipalski, Blender. Architektura i projektowanie. Wydanie II, Helion, 2018
2. Murdock K. L., Autodesk 3ds Max 2019 Complete Reference Guide (ebook / paperback), wyd. SDC Publications, 2018.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Tickoo S., Autodesk 3ds Max 2019: A Comprehensive Guide, 19th Edition (ebook / paperback), wyd. CADCIM Technologies / Purdue University Northwest, 2018

NETOGRAFIA:

1. <https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2024/ENU/?guid=GUID-21E056B9-9475-44FD-8FD6-E59D4ECF45D6>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	prace wizualne – zadania, aktywność na zajęciach
Umiejętności	prace wizualne – zadania, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

ROK 2

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Negocjacje i rozwiązywanie konfliktów

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty	15	8	2
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			4
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			2
Praca własna studenta	10		17
RAZEM	25		25
Punkty ECTS	1		1

CELE ZAJĘĆ:

Zapoznanie z istotą konfliktu w grupie. Doskonalenie umiejętności rozpoznawania sytuacji konfliktowej. Ukazanie wpływu grupy na proces powstawania i rozwiązywania konfliktu. Doskonalenie umiejętności pozwalających na powstrzymanie procesu eskalacji konfliktu na jak najwcześniejszym etapie jego rozwoju, bądź pomoc w rozwiązaniu konfliktu w każdej jego fazie.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Wyróżnia i opisuje etapy konstruktywnego rozwiązywania konfliktów, zna style rozwiązywania konfliktów.	K_W07, K_W08
W zakresie umiejętności		
U01	Dokonuje obserwacji i diagnozuje konflikty zachodzące w grupie.	K_U10, K_U11
U02	Rozpoznaje swoje emocje i potrzeby w sytuacji konfliktowej.	K_U10, K_U11
U03	Stosuje zasady i techniki rozwiązywania konfliktów w grupie.	K_U10, K_U11
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Wykazuje odpowiedzialność za przebieg procesu zachodzącego w grupie.	K_K03
K02	Dbą o konstruktywne rozwiązanie konfliktu.	K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Definicja konfliktu i rodzaje konfliktu.
2.	Etapy konstruktywnego rozwiązywania konfliktów. Style rozwiązywania konfliktów.
3.	Fazy konfliktu grupowego.
4.	Rola emocji w konflikcie grupowym.
5.	Proces grupowy a sytuacja konfliktowa.
6.	Style rozwiązywania konfliktów.
7.	Konstruktywne sposoby rozwiązywania konfliktu w grupie.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- burza mózgów
- techniki dramowe
- metoda warsztatowa

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- kształtowanie umiejętności poznanych na zajęciach

LITERATURA PODSTAWOWA (wybrane rozdziały):

1. Berendt J., Panas M., Lorenc Ve., *Konflikt, szacunek, zgoda. Porozumienie bez przemocy w praktyce biznesowej*, wyd. Onepress, Gliwice 2022.
2. Kowalewski P., *Profesjonalne negocjacje. Psychologia rozmów (nie tylko) biznesowych*, wyd. Onepress, Gliwice 2022.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA (wybrane rozdziały):

1. Klaus W. Vopel, *Kreatywne rozwiązywanie konfliktów : zabawy i ćwiczenia dla grup*, [przeł. z niem. Magdalena Jałowicz], "Jedność", Kielce 2003.
2. Robert J. Edelman, *Konflikty w pracy*, przeł. Sylwia Kot, Gdańskie Wydaw. Psychologiczne, Gdańsk 2002.
3. Praca zbiorowa, *Rozwiązywanie sytuacji konfliktowych*, wyd. Difin, Warszawa 2019.
4. Chelpa S., Witkowski T., *Psychologia konfliktów. Praktyka radzenia sobie ze sporami*, wyd. Bez Maski, Wrocław 2015.
5. Marshall B. Rosenberg, *Porozumienie bez przemocy : o języku serca*, wydanie 2 rozsz., przeł. Kłobukowski M., wyd. Jacek Santorski & Co Agencja Wydawnicza, Warszawa 2009.
6. David J. Lieberman, *Sztuka rozwiązywania konfliktów : jak porozumieć się w każdej sytuacji*, Gdańskie Wydaw. Psychologiczne, Gdańsk 2005.
7. Wendy Grant, *Zaradzić konfliktom : zamień konflikt we współpracę*, z ang. przeł. Szymańska-Kumaniecka J., "Klub dla Ciebie", Warszawa 2008.

NETOGRAFIA:

1. http://nop.ciop.pl/m5-2/m5-2_2.htm
2. <https://www.gimiversity.pl/files/document/a8ba3089b6196f2a4fd9fc397b9379821521202448.pdf>
3. <https://wypasukcesu.pl/wiedza/biznes-finanse/rodzaje-konfliktow-przyczyny-rozwiazywanie>
4. <https://pracenaukowe.wwszip.pl/prace/prace-naukowe-26.pdf#page=55>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	aktywność na zajęciach
Umiejętności	aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Warsztat Komputerowy III

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty	30	16	8
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			8
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Przygotowanie studenta do posługiwania się programami graficznymi do edycji rozbudowanej multimedialnej trójwymiarowej przestrzeni. Nauka sposobów tworzenia elementów trójwymiarowych, techniki modelowania przestrzeni, cyfrowe oświetlenie i teksturowanie obiektów, zastosowanie renderingu scanline.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma opanowany warsztat grafika 3D na poziomie zaawansowanym. Zna możliwości i ograniczenia technologiczno-realizacyjne współczesnego sprzętu.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Posługuje się nowoczesną technologią (obróbka elektroniczna i przygotowanie materiału audiowizualnego na potrzeby projektów multimedialnych, poprzez projektowanie animacji 3D).	K_U04, K_U05
U02	Stosuje narzędzia animacji 3D, renderingu i kreowania światła w scenie. Potrafi samodzielnie poszukiwać nowych rozwiązań technologicznych w dziedzinie animacji 3D.	K_U04, K_U05
U03	Potrafi zaprojektować kompozycję przestrzenną	K_U07, K_U08
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do wykonywania zadań grafika z należytą starannością oraz poszanowaniem zasad etyki zawodowej.	K_K02, K_K07

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Właściwości przestrzeni czterowymiarowej w grafice 3d.
2.	Animacja przestrzeni 3Dz zastosowaniem technik kluczowania.
3.	Zarządzanie czasem w animacji.
4.	Kształtowanie fabuły w filmie animowanym.
5.	Metody renderingu oraz ich zastosowanie w animacji komputerowej.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- metoda projektowa
- korekta indywidualna samodzielnie realizowanych projektów semestralnych

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Tomasz Domański, *Blender 2.8. Modelowanie, renderowanie, animacja*, Helion, Gliwice 2020.
2. Krzysztof Słomkowski, *Blender 2.9. Kurs video. Podstawy modelowania 3D* (wersja książkowa + materiały online), Helion, Gliwice 2021.
3. Tomasz Domański, *Blender 3.x. Projektowanie 3D dla grafików i projektantów gier*, Helion, Gliwice 2022.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Andrzej Błaszczyk, *Grafika komputerowa. Metody i algorytmy*, PWN, Warszawa 2019.
2. Maciej Świdorski, *3ds Max 2014 PL. Oficjalny podręcznik*, Helion, Gliwice 2014.
3. Maciej Świdorski, *3ds Max 2020 PL. Modelowanie i animacja 3D dla początkujących i zaawansowanych*, Helion, Gliwice 2020.
4. Rafał Kołsut, *Grafika komputerowa. Podstawy projektowania trójwymiarowego*, PWN, Warszawa 2016.
5. Wiesław Wróblewski, *Multimedia. Wprowadzenie do projektowania i programowania*, PWN, Warszawa 2015
6. Krzysztof Wójcicki, *SketchUp 2015 PL. Projektowanie przestrzenne i wizualizacje*, Helion, Gliwice 2015.
7. Krzysztof Wójcicki, *SketchUp 2020 PL. Ćwiczenia praktyczne*, Helion, Gliwice 2020.
8. Tomasz Domański, *Blender. Rendering i fotorealistyczne wizualizacje*, Helion, Gliwice 2019.

NETOGRAFIA:

1. <https://www.youtube.com/@learn3dtutorials>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=y8DADtCsb7I>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	zadania oraz praca zaliczeniowa animacja 3D, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania oraz praca zaliczeniowa animacja 3D, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach



KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Sztuka twórczego myślenia

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	15	8	2
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			4
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			2
Praca własna studenta	10		17
RAZEM	25		25
Punkty ECTS	1		1

CELE ZAJĘĆ:

Rozwijanie i doskonalenie umiejętności twórczego myślenia i działania. Przygotowanie studentów do świadomego używania i wykorzystywania własnej kreatywności. Rozwijanie w studentach potrzeby patrzenia na ten sam problem z wielu różnych perspektyw. Rozwijanie umiejętności dostrzegania i nadawania nowych sensów i znaczeń rzeczywistości. Wyposażenie studentów w kompetencje pozwalające świadomie wprowadzać zmiany do swojego życia.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Student rozróżnia zachowania twórcze od standardowych i zna czynniki wspomagające kreatywny rozwój człowieka.	K_W02, K_W07
W02	Student zna pojęcie umyślnej twórczości oraz projektów podmiotowo-twórczych.	K_W02, K_W06, K_W07
W03	Student świadomie definiuje problem i zna wybrane metody twórczego rozwiązywania problemów.	K_W02, K_W06, K_W07
W zakresie umiejętności		
U01	Student modyfikuje dotychczasowe postrzeganie rzeczywistości.	K_U01, K_U08
U02	Student znajduje nowe i niekonwencjonalne rozwiązania oraz wykazuje gotowość do przełamywania schematów myślowych.	K_U01, K_U08
U03	Student potrafi współpracować w grupie podczas generowania pomysłów i rozwiązań.	K_U11
U04	Student dostrzega i wykorzystuje rozmaite źródła inspiracji do własnego, twórczego rozwoju.	K_U01

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Student wykazuje elastyczność w myśleniu i działaniu	K_K02
K02	Student organizuje swoje działania w sposób innowacyjny	K_K01, K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Ćwiczenie myślenia przez analogię, metaforę i abstrahowanie
2.	Cechy myślenia twórczego: płynność, giętkość i oryginalność
3.	Świadomy rozwój dyspozycji twórczych
4.	Przegląd własnych zasobów twórczych i poszukiwanie inspiracji
5.	Praca nad świadomością własnych możliwości twórczych
6.	Kreowanie sytuacji twórczych prowadzących do rozwoju podmiotowego
7.	Praca nad własną autonomią i tożsamością
8.	Wybrane metody twórczego rozwiązywania problemów

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- burza mózgów
- metoda warsztatowa
- praca indywidualna/praca w grupach
- metoda projektowa
- rozwiązywanie zadań problemowych

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie, realizacja i ewaluacja ćwiczeń
- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie się do zaliczenia

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Stasiak M.K., *Kształcenie podmiotu*, wyd. WSHE, Łódź 2002
2. Szmidt K.J. *Trening kreatywności*, Wydaw. Helion, Gliwice, 2008

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. De Bono E., *Myślenie lateralne. Idee na przekór schematom*, Wyd. Helion, Gliwice 2008
2. De Bono E., *Jak stosować myślenie lateralne*, Wyd. Medium, Warszawa 1999
3. Cameron J., *Droga artysty*, Wyd. Szafa, 2017
4. Buzan T., Buzan T., *Mapy twoich myśli*, wyd. Ahe, Łódź 2014
5. Gmitrzak D., *Obudź swoją kreatywność*, wyd. Sensus 2019
6. Tokarz A., *Dynamika procesu twórczego*, wyd. Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2005
7. Kelley T., Kelley D., *Twórcza odwaga*, MT Biznes, 2022
8. Nęcka E. *Psychologia twórczości*, Gdańskie Wydaw. Psychologiczne, Sopot 2016
9. Szmidt K.J. *ABC kreatywności*, wyd. Difin, Warszawa 2019
10. Proctor T., *Twórcze rozwiązywanie problemów. Podręcznik dla menedżerów*, Gdańskie Wyd. Psychologiczne, Gdańsk 2002
11. Biela A. *Trening kreatywności*, Wyd. Samosedno, Warszawa 2015
12. Szmidt K.J., *Sesje twórczej pomysłowości*, wys. Helion, Gliwice 2016
13. Kwaśniewska J.M., *Droga do kreacji*, PWN Warszawa 2023
14. Bubrowiecki A., *Popraw swoją kreatywność*, Wyd. Muza, Warszawa 2008
15. Stasiak M.K., *Twórczy i harmonijny rozwój człowieka*, wyd. WSHE, Łódź 2000

16. Nęcka E. (i in.), *Trening twórczości*, Gdańskie Wydaw. Psychologiczne, Gdańsk 2008

NETOGRAFIA:

1. Zasoby internetowe wykorzystane przez studenta w czasie pracy badawczej lub wskazane przez promotora.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	zadania domowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania domowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Historia sztuki III, IV

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III, IV

Forma zaliczenia zajęć: semestr III: wykład – zaliczenie, semestr IV: wykład – egzamin

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczbą godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład	75	40	18
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			14
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			8
Praca własna studenta	50		85
RAZEM	125		125
Punkty ECTS	5		5

CELE ZAJĘĆ:

Przedstawienie najważniejszych kierunków i stylów artystycznych od końca XIX w. do początku XXI w. zarówno w sztuce Europy Zachodniej, USA i Europy Środkowo-Wschodniej. Wykłady dotyczą historii sztuki wizualnej, z uwzględnieniem roli przemian intermedialnych (fotografia, film eksperymentalny, performance) oraz roli antysztuki w tym zakresie.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma uporządkowaną i zaawansowaną wiedzę w zakresie teorii i praktyki grafiki artystycznej, projektowej oraz współczesnych mediów, zna właściwą terminologię i metodologię.	K_W02, K_W04
W02	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu całej historii sztuki i estetyki oraz potrafi interpretować style w epokach historycznych.	K_W04
W03	Ma zaawansowaną wiedzę w zakresie filozofii oraz zna poglądy najważniejszych myślicieli.	K_W03, K_W04
W04	Posiada zaawansowaną wiedzę umożliwiającą docieranie do niezbędnych informacji, analizy ikonograficznej i ogólnej interpretacji.	K_W08
W zakresie umiejętności		
U01	Rozpoznaje twórców i ich dzieła w określonej epoce.	K_U01
U02	Porównuje dzieła sztuki z różnych epok, określa cechy wspólne i różnice.	K_U01
U03	Analizuje i interpretuje historyczne i współczesne dzieła sztuk.	K_U06

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie; samodzielnie uzupełnia i poszerza wiedzę w zakresie nowoczesnych procesów i technologii, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.	K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Style historyczne od końca XIX w. do początku XXI w.
2.	Protoekspresjonizm (van Gogh, Gauguin, Toulouse-Lautrec). Secesja i Młoda Polska (st. Wyspiański)
3.	Fowizm i kubizm. Awangarda klasycyzm
4.	Dadaizm w Europie
5.	Surrealizm na świecie
6.	Konstrukttywizm (Rosja, Polska, Bauhaus)
7.	Sztuka polska okresu międzywojennego
8.	Sztuka polska 1945-1955
9.	Action painting i informel
10.	Minimal-art, neokonstrukttywizm
11.	Pop-art i happening
12.	Sztuka feministyczna, sztuka kobiet
13.	Malarstwo i grafika w Polsce (1958-2000). Nowa ekspresja lat 80.
14.	J. Beuys i M. Abramovic - porównanie
15.	Postmodernizm (architektura, film, fotografia)
16.	Grafika projektowa w Polsce (1945-2000)

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramatyczne; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład
- dyskusja

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie się do zaliczenia i egzaminu

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. P. Piotrowski, *Znaczenia modernizmu. W stronę historii sztuki polskiej po 1945 roku*, Poznań, Rebis, 1999,
2. P. Piotrowski, *Awangarda w cieniu Jałty. Sztuka w Europie Środkowo-Wschodniej w latach 1945-1989*, Poznań, Rebis, 2005.
3. S. Krzysztofowicz-Kozakowska, *Sztuka II RP*, wyd. Bosh 2013

NETOGRAFIA:

1. <https://niezlasztuka.net/>
2. <https://www.labiennale.org/en>
3. <https://www.tate.org.uk/visit/tate-modern>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	egzamin pisemny, kolokwium, aktywność na zajęciach
Umiejętności	aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Fotografia III, IV

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III, IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	90	48	32
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			12
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	60		102
RAZEM	150		150
Punkty ECTS	6		6

CELE ZAJĘĆ:

Doskonalenie umiejętności pracy z aparatem fotograficznym. Poszerzenie umiejętności doboru spójnych ustawień parametrów technicznych zapisu obrazu fotograficznego. Doskonalenie umiejętności korzystania z wybranych programów. Optymalizowanie wykorzystania fotografii w kreowaniu obrazu w grafice. Rozwijanie umiejętności pracy indywidualnej i w zespole. Proces dydaktyczny poza opanowaniem umiejętności warsztatowych ma za zadanie pobudzać ciekawość, wyobraźnię oraz pogłębiać wrażliwość plastyczną i wzmacniać umiejętność obserwacji połączoną z podejmowaniem decyzji w zakresie kompozycji i kreacji obrazu fotograficznego.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną i uporządkowaną wiedzę w zakresie teorii fotografii i wie jak wykorzystać ją do analizowania treści obrazu fotograficznego jak i w celu planowania sesji zdjęciowej.	K_W01
W02	Ma zaawansowaną i uporządkowaną wiedzę na temat teorii fotografii i technik wykorzystywanych w fotografii oraz innych pokrewnych dziedzin użytecznych do stworzenia własnego dzieła fotograficznego. Wie jak wykorzystać tę wiedzę w praktyce oraz do własnego rozwoju naukowego i artystycznego.	K_W02
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi obsługiwać aparat fotograficzny i sprzęt wymagany do stworzenia autorskiej fotografii.	K_U02, K_U04
U02	Posługuje się procesami fotograficznymi w tworzeniu utworu wizualnego.	K_U06

U03	Potrafi wykonać autorski i oryginalny zestaw fotografii w oparciu o umiejętności w zakresie fotografii wykazując przy tym samodzielne, krytyczne myślenie.	K_U06, K_U07, K_U08
U04	Potrafi zaprezentować własne projekty i osiągnięcia bezpośrednio jak i w przestrzeni publicznej.	K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów w sposób konstruktywny formułować własne opinie oraz odnosić się z szacunkiem do opinii i poglądów innych osób.	K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Poszukiwanie tematu i autorskiej formy wypowiedzi fotograficznej ze szczególnym zwróceniem uwagi na techniczne aspekty budowania obrazu, stylistykę i obróbkę graficzną.
2.	Przygotowanie autorskiej prezentacji prac fotograficznych podparte literaturą przedmiotu z omówieniem pracy.
3.	Potrafi zaprezentować własne projekty i osiągnięcia bezpośrednio jak i w przestrzeni publicznej.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- ćwiczenia
- elementy metody projektowej

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie z literaturą przedmiotu
- przygotowanie pracy zaliczeniowej

LITERATURA PODSTAWOWA:

Fotografia III

1. Roland Barthes, Camera lucida, Wydawnictwo Altheia, 2025
2. John Berger, Zrozumieć fotografię, Wydawnictwo Altheia, 2023
3. Lech Lechowicz, Historia fotografii część 1/1839 - 1939, Wydawnictwo Biblioteki Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej, 2012
4. Susan Sontag, O fotografii, Wydawnictwo Karakter, 2017

Fotografia IV

1. Roland Barthes, Camera lucida, Wydawnictwo Altheia, 2025
2. John Berger, Zrozumieć fotografię, Wydawnictwo Altheia, 2023
3. Lech Lechowicz, Historia fotografii część 1/1839 - 1939, Wydawnictwo Biblioteki Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej, 2012
4. Susan Sontag, O fotografii, Wydawnictwo Karakter, 2017

NETOGRAFIA:

1. www.fotopolis.pl
2. www.fotonegatyw.com
3. www.szlachetnafotografia.com

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	aktywność na zajęciach-korekty prac, praca zaliczeniowa - fotografia
Umiejętności	aktywność na zajęciach-korekty prac, praca zaliczeniowa - fotografia
Kompetencje	aktywność na zajęciach-korekty prac

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Multimedia i techniki cyfrowe I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	8
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			4
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Zdobycie wiedzy i umiejętności w zakresie tworzenia grafiki komputerowej w programie Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign. Zdobycie umiejętności w zakresie tworzenia grafiki komputerowej, animacji i efektów specjalnych możliwej do zrealizowania w programie After Effects.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Wymienia rodzaje animacji oraz efektów specjalnych - w programie After Effects.	K_W02
W02	Ma zaawansowaną wiedzę, dotyczącą tworzenia kompozycji multimedialnych.	K_W04, K_W05
W03	Ma uporządkowaną i zaawansowaną wiedzę z zakresu metod, technik, narzędzi związanych z technologiami stosowanymi w projektowaniu grafik oraz utworów multimedialnych.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi dokonać samodzielnego, twórczego doboru odpowiednich środków plastycznych oraz efektów do realizowanego projektu.	K_U07, K_U08
U02	Posiada zaawansowane umiejętności posługiwania się narzędziami w wybranych programach graficznych np. Adobe Indesign.	K_U04, K_U05
U03	Potrafi stworzyć proste animacje, uwzględniając ścieżkę dźwiękową.	K_U04, K_U05
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Samodzielnie podejmuje decyzje artystyczne na polu działalności artystycznej – projektu graficznego, wykazuje się inwencją twórczą i dużą kreatywnością.	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Rozszerzenie wiedzy dotyczącej programów komputerowych takich jak; Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign.
2.	Klatki kluczowe w programie Adobe After Effects
3.	Efekty wizualne w programie Adobe After Effects
4.	Budowanie krótkiej narracji filmowej w oparciu o fotografie i elementy graficzne.
5.	Efekty dźwiękowe w programie Adobe After Effects
6.	„Ożywianie” fotografii w programie After Effects, - dodawanie światła oraz wybranych efektów, ruch kamery.
7.	Praca z tekstem w programie Adobe After Effects
8.	Realizowanie krótkiej animacji do muzyki, -20-30 sekund.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda projektowa
- praca indywidualna: przygotowanie pracy zaliczeniowej, zapoznanie z literaturą przedmiotu
- burza mózgów
- wykład konwersatoryjny
- ćwiczenia wizualne

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja własnego projektu

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Lida Fridsma, Brie Gynclid, *After Effects CC*, wyd Helion 2016.
2. Lida Fridsma, *Adobe After Effects. Oficjalny podręcznik. Edycja 2023*, wyd Helion 2023.
3. Bart Van de Wiele, *Adobe Photoshop, Illustrator i InDesign. Współdziałanie i przepływ pracy. Oficjalny podręcznik*, wyd. Helion 2024.

LITERATURA UZUPELNIAJĄCA:

1. Kelly Kordes Anton, *Adobe Indesign CC/CC PL oficjalny podręcznik*, wyd. Helion, 2016.
2. Faulkner Andrew Chavez Conrad *Adobe Photoshop PL. Oficjalny podręcznik. Edycja 2020*, wyd. Helion, 2021.
3. Conrad Chavez, *Adobe Photoshop PL. Oficjalny podręcznik. Edycja 2023*, wyd. Helion 2023
4. Brian Wood, *Adobe Illustrator Classroom in a Book 2025 Release*, Wyd. Pearson, 2025

NETOGRAFIA:

2. https://www.youtube.com/watch?v=T1YLc_Xn0yk
3. <https://www.youtube.com/watch?v=WhONU6fwo-M>
4. <https://www.youtube.com/watch?v=hrSvEBv0GrE>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	zadania praca wizualna (animacja), aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania praca wizualna (animacja), aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Multimedia i techniki cyfrowe II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	55	24	12
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			6
Praca własna studenta	45		76
RAZEM	100		100
Punkty ECTS	4		4

CELE ZAJĘĆ:

Rozwinięcie obszaru wiedzy, dotyczącej programu After Effects. Zapoznanie z wybranymi funkcjami programu Adobe Premier. Wyposażenie studentów w wiedzę, dotyczącą montażu filmowego z wykorzystaniem programu Adobe Premier.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną i uporządkowaną wiedzę, dotyczącą programu After Effects i zastosowania programu Adobe Photoshop we współpracy z programem After Effects	K_W05
W02	Zna i wie jak wykorzystywać wybrane narzędzia w programie Adobe Premiere.	K_W05
W03	Ma zaawansowaną wiedzę w zakresie montażu filmowego.	K_W04, K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Postępuje się wybranymi narzędziami w programach: After Effects i Adobe Premiere w stopniu zaawansowanym.	K_U04, K_U05, K_U06
U02	Potrafi dokonać doboru odpowiednich środków plastycznych oraz efektów do realizowanego projektu.	K_U07, K_U08
U03	Potrafi stworzyć nieskomplikowane zadanie montażowe, uwzględniając ścieżkę dźwiękową.	K_U08
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do podjęcia samodzielnej pracy artystycznej w zakresie projektu graficznego, wykazując przy tym inicjatywę i samodzielność myślenia.	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Animacja postaci w programie After Effects, importowanie plików z Adobe Photoshop.
2.	Narzędzia w programie Adobe Premiere.
3.	Praca z klatkami kluczowymi w programie Adobe Premiere.
4.	Efekty wizualne w programie Adobe Premiere.
5.	Narzędzia tekstowe w programie Adobe Premiere.
6.	Efekty dźwiękowe w programie Adobe Premiere.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda warsztatowa
- metoda projektowa
- dyskusja dydaktyczna - dyskusja i udzielanie informacji zwrotnej na temat prac
- burza mózgów

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- metoda warsztatowa
- metoda projektowa
- dyskusja dydaktyczna - dyskusja i udzielanie informacji zwrotnej na temat prac
- burza mózgów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Adobe Creative Team, *Adobe Premiere Pro CS3, Oficjalny podręcznik*, wyd. Helion 2016
2. Adobe After Effects CC. *Oficjalny podręcznik*, autorka Lisa Fridsma, Brie Gynclid, wydanie II, wyd. Helion 2018
3. Jago Maxim, *Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik*, wyd. Helion 2018

LITERATURA UZUPELNIAJĄCA:

1. Conrad Chavez, *Adobe Photoshop PL. Oficjalny podręcznik*. Edycja 2023, wyd. Helion 2023

NETOGRAFIA:

<https://www.youtube.com/watch?v=j3YtOuKT4is>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	zadania-animacja, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania-animacja, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Typografia I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	45	24	12
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			8
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	30		51
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Poznanie pierwotnego znaczenia ekspresji litery. Zapoznanie się ze znaczeniem sformułowania „charakter pisma”. Wyposażenie studentów w wiedzę i umiejętności samodzielnej budowy form literniczych, dla których punktem wyjścia jest odręczna praca liternicza i kaligraficzna. Wyposażenie studentów w wiedzę z zakresu historii typografii w sposób zachęcający do samodzielnych eksperymentów w tworzeniu krojów pism.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna wybrane terminy, związane z budową litery.	K_W01, K_W05
W02	Ma zaawansowaną wiedzę o historycznych i nowoczesnych narzędziach stosowanych w kaligrafii	K_W02, K_W03
W03	Posiada zaawansowaną wiedzę w zakresie grafiki projektowej jak i dyscyplin pokrewnych, umożliwiającą docieranie do niezbędnych informacji, ich analizowania i interpretowania.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi korzystać z wybranych narzędzi do kaligrafii	K_U02
U02	Potrafi zdigitalizować odręczną pracę	K_U03

U03	Posługuje się nowoczesną technologią (obróbka elektroniczna i przygotowanie materiału audiowizualnego na potrzeby projektów multimedialnych, poprzez projektowanie architektury informacji, grafiki i animacji 2D, 3D.), tak aby odręcznie zrobione prace miały pełnię możliwości wykorzystania w cyfrowych technologiach.	K_U03
U04	Swobodnie posługuje się zarówno tradycyjnymi jak i współczesnymi środkami artystycznego wyrazu w odniesieniu do projektowania liter.	K_U03, K_U04
U05	Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie; samodzielnie uzupełnia i poszerza wiedzę w zakresie nowoczesnych procesów i technologii, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.	K_U13
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności, samodzielnego myślenia oraz wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności i twórczego myślenia w trakcie tworzenia własnych prac oraz rozwiązywania problemów zawodowych.	K_K02
K02	Krytycznie ocenia swoją wiedzę oraz jest gotów do konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Stworzenie własnego systemu literniczego – ciągu znaków, kompletnego kroju pisma w oparciu o wykorzystanie narzędzi do kaligrafii
2.	Analiza i iteracja pracy poprzez weryfikację zamierzonych cech kompozycji literniczej / kroju pisma
3.	Analiza oddziaływania wizualnego i percepcji. Proces czytania.
4.	Digitalizacja odręcznej pracy celem stworzenia niepowtarzalnych, unikalnych rozwiązań do wykorzystania w mediach cyfrowych.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- analiza indywidualnego przypadku
- praca indywidualna
- analiza indywidualnego przypadku

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?):

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- prezentacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Felici J., *Kompletny przewodnik po typografii* wyd. słowo/obraz 2006
2. Sowa K., *Typografia i podstawy składu tekstu*, Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej 2018.
3. Williams R., *Jak składać tekst, Komputer nie jest maszyną do pisania*, wyd. Helion 2018.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Gordon J., Jansen C., Schwartz R., *Adobe InDesign CC/CCPL Projektowanie multimediów i publikacji do druku*, wyd. Helion 2016
2. Krause J., *Lekcje typografii. Projekty i ćwiczenia dla projektantów*, wyd. Helion 2018.
3. Mrowczak J., *Niewielki słownik typograficzny*, wyd. Czysty warsztat 2008.

4. Sven Lennartz (Editor), Vitaly Friedman (Author), *The Smashing Book #1. Edycja polska*, wyd. Helion 2018.

NETOGRAFIA:

1. www.kentype.pl
2. Robert Chwałowski "Arial vs Helvetica"
3. <https://www.typografia.info/arial-vs-helvetica>
4. <https://www.youtube.com/watch?v=SKdCoq5KZG4>
5. <https://www.youtube.com/watch?v=SKdCoq5KZG4>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	egzamin ustny, praca graficzna, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca graficzna, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Typografia II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	45	24	12
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			8
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	30		51
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Wysztalcenie projektanta posiadającego umiejętności precyzyjnego myślenia, jasnego formułowania założeń projektowych w formie maksymalnie komunikatywnej i zgodnej z technologią. Przygotowanie do projektowania wydawnictw. Zapoznanie z wybranymi zagadnieniami w zakresie typografii. Wyposażenie studentów w zasób wiedzy z zakresu typografii, metodyki projektowania wzbogaconej o szeroki kontekst relacji zachodzących w sztukach plastycznych. Świadomość ekspresji plastycznej litery i umiejętne wykorzystanie tej wiedzy poprzez realizowane projekty.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu zaawansowanym terminologię z zakresu typografii, poligrafii i projektowania graficznego.	K_W01
W02	Potrafi analizować zjawiska artystyczne w zakresie typografii zarówno w ujęciu historycznym jak i współczesnym, tworząc własne proste kreacje graficzne.	K_W02, K_W03
W03	Ma zaawansowaną wiedzę o metodach, technikach, narzędziach, materiałach oraz o problematyce, związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu grafiki.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi zbudować kompozycję literacką analizując charakter i składowe elementy liter danego kroju pisma.	K_U04
U02	Potrafi dokonać analizy materiału źródłowego i opracowuje założenia koncepcyjne swojego projektu	K_U09
U03	Potrafi zaprezentować własne projekty.	K_U09

U04	Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie; samodzielnie uzupełnia i poszerza wiedzę w zakresie nowoczesnych procesów i technologii, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.	K_U12
U05	Potrafi organizować i planować swoją pracę, wyznaczać priorytety i monitorować postęp swoich prac jak i całego zespołu.	K_U11
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do pracy w zespole, wykazuje samodzielność w działaniu i rozwiązywaniu problemów zawodowych.	K_K03
K02	Jest gotów komunikować się efektywnie i budować relacje zawodowe ze współpracownikami i klientami z empatią i szacunkiem.	K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Zastosowania typografii w życiu codziennym. Poznanie i rozróżnianie różnych krojów. O krojach pism.
2.	Typograficzne jednostki miar. Poznanie krojów pism - różnic i podobieństw w ich budowie oraz ich zastosowań w projektowaniu. Utworzenie katalogu używanych krojów liter
3.	Analiza i wybór krojów pism. Umiejętność opisywania ekspresji krojów pism i prawidłowe jej wykorzystanie, zgodnie z założeniami budowanego komunikatu wizualnego
4.	Tworzenie kompozycji literniczej uwzględniającej najistotniejsze cechy danych krojów pism

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda projektowa
- analiza indywidualnego przypadku
- rozwiązywanie zadań problemowych
- praca indywidualna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- prezentacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Sven Lennartz (Editor), Vitaly Friedman (Author), *The Smashing Book #1. Edycja polska*, wyd. Helion 2018.
2. Williams R., *Jak składać tekst, Komputer nie jest maszyną do pisania*, wyd. Helion 2018.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Gill E., *Typografia. Esej o typografii*, d2d, 2016
2. Mrowczyk J., Dębowski P., *Widzieć/Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie*, Wydawnictwo Karakter 2015
3. Tyczkowski K., *Lettera Magica*, wyd. Polski Drukarz, Łódź 2005.

NETOGRAFIA:

1. www.kentype.pl
2. Robert Chwałowski "Arial vs Helvetica"
3. <https://www.typografia.info/arial-vs-helvetica>
4. <https://www.youtube.com/watch?v=SKdCoq5KZG4>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	zadania prace graficzne, aktywność na zajęciach
Umiejętności	aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Grafika warsztatowa I, II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III, IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty	75	40	24
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			10
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			6
Praca własna studenta	50		85
RAZEM	125		125
Punkty ECTS	5		5

CELE ZAJĘĆ:

Semestr III - Zapoznanie studentów z podstawowymi technikami grafiki warsztatowej (tradycyjnej). Rozwijanie umiejętności warsztatowych w zakresie matrycy, odbitki i procesu twórczego. Zapoznanie studentów z podstawowymi technikami grafiki warsztatowej. Rozwijanie wycucia formy graficznej: linia, kontrast, rytm, faktura. Uczenie się pracy warsztatowej – od przygotowania matrycy do wykonania odbitki. Wprowadzenie do eksperymentowania z prostymi połączeniami technik.

Semestr IV - Doskonalenie i pogłębienie umiejętności koncepcyjnych, i technicznych (warsztatowych). Wprowadzenie do pracy tematycznej i narracyjnej w grafice. Rozwijanie samodzielności w wyborze techniki i sposobu realizacji.

Przygotowanie do dalszej pracy twórczej w grafice warsztatowej.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną wiedzę na temat wybranych zagadnień w zakresie historii sztuki i filozofii oraz w obszarze grafiki artystycznej.	K_W03
W02	Ma zaawansowaną i uporządkowaną wiedzę w zakresie teorii i praktyki grafiki artystycznej, w tym o technikach stosowanych w grafice warsztatowej.	K_W01
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi przygotować projekt grafiki, swobodnie posługuje się tradycyjnymi i współczesnymi środkami artystycznego wyrazu. Potrafi zaplanować i modyfikować w trakcie pracy procesie realizacji wybranego projektu.	K_U01, K_U02, K_U08
U02	Potrafi wykonać wydruk wymaganego nakładu odbitek graficznych w wybranej technice, z uwzględnieniem estetyki realizacji.	K_U04, K_U05

U03	Przygotowuje prezentację i omawia założenia artystyczne oraz technologiczne własnych prac graficznych.	K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów rozwiązywać problemy twórcze z wykorzystaniem intuicji, wyobraźni, indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów twórczych i w działalności zawodowej.	K_K02, K_K04
K02	Krytycznie ocenia własną wiedzę i umiejętności.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
Semestr III	
1.	Historia grafiki warsztatowej, druk wklęsły, druk wypukły na przykładzie grafik wybitnych artystów– wykład i prezentacja.
2.	Metody tradycyjne i eksperymentalne w opracowaniu formy drukującej - matrycy graficznej.
3.	Wykorzystanie projektu cyfrowego, jako współczesnej matrycy graficznej.
4.	Linoryt, drzeworyt i monotypia – proste kompozycje czarno-białe. Ćwiczenia tematyczne: znak, symbol, prosty motyw narracyjny
5.	Sucha igła, rysunek– poznanie ekspresyjnych możliwości technik.
6.	Projekt zaliczeniowy: Cykl 4-5 małych form graficznych. Sposób ekspozycji grafik, zasady sygnowania, oprawiania, planowania nakładów
Semestr IV	
1.	Omówienie wykorzystania inspiracji z rysunku, fotografii i kolażu jako punktu wyjścia, na przykładzie grafik uznanych twórców – wykład i prezentacja.
2.	Metody tradycyjne i eksperymentalne w opracowaniu formy drukującej - matrycy graficznej. Realizacja grafiki w technice monotypii i kolografii
3.	Ćwiczenia w budowaniu spójności formalnej i tematycznej z zastosowaniem samodzielnie wybranych technik graficznych
4.	Pogłębienie znajomości technik – praca w większym formacie. Wydruk nakładu z matryc tradycyjnych i cyfrowych, łączenie technik
5.	Projekt zaliczeniowy: cykl 4–6 prac wokół wybranego tematu, z wykorzystaniem jednej lub kilku technik warsztatowych. Przygotowanie wystawy prac graficznych

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda warsztatowa
- metoda projektowa
- dyskusja dydaktyczna
- praca indywidualna - przygotowanie pracy zaliczeniowej, zapoznanie z literaturą przedmiotu

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Catafal Jordi, Oliva Clara, *Techniki graficzne*, Warszawa 2004.
2. Dudzik, Język procesu we współczesnej grafice polskiej, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2022
3. Katalog Międzynarodowe Triennale Grafiki Kraków 2024, SMTG Kraków 2024

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Fick, Bill : *Printmaking : a complete guide to materials & processes*, wyd. London : Laurence King Publishing, 2020
2. Witkiewicz Jan Stanisław : *Balet romantyczny w grafice / The romantic ballet in prints*, wyd. Iskry, cop. Warszawa 2012.
3. Bunsch, Franciszek *Grafika artystyczna : podręcznik warsztatowy / teksty [et al.]* , wyd. Akademia Sztuk Pięknych - Wydział Grafiki, cop. Poznań 2007.
4. Kunz Włodzimierz: *Dzieło graficzne = graphic uvre / [red. Teresa Leśniak ; tł. Cara Thornton]*, wyd. ASP im. Jana Matejki, Kraków 2003.
5. Escher M. C.: *grafiki / M. C. Escher - Köln : Taschen ; "TMC Art"*, Warszawa 2001.
6. Kossowska Irena. *Narodziny polskiej grafiki artystycznej 1897-1917*, wyd. Universitas, cop. Kraków 2000.

NETOGRAFIA:

1. <http://www.triennial.cracow.pl/>
2. Politechnika Łódzka Monografie 2017 - chodzi o tytuł: Artystyczne techniki graficzne, <https://share.google/B3pLII3bPLI5ZLQWg>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	zadania: grafika z użyciem technik łączonych praca zaliczeniowa – zdjęcie odbitki, matrycy; aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania: grafika z użyciem technik łączonych praca zaliczeniowa – zdjęcie odbitki, matrycy; aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Grafika cyfrowa I, II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III, IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty	75	40	24
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			10
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			6
Praca własna studenta	50		85
RAZEM	125		125
Punkty ECTS	5		5

CELE ZAJĘĆ:

Podstawy + eksperymenty, pierwsze narracje, rozumienie medium cyfrowego

Semestr III - Podstawy twórczości cyfrowej. Rozwijanie umiejętności w zakresie projektowania obrazów i kompozycji w środowisku cyfrowym. Kształcenie warsztatu plastycznego przy wykorzystaniu oprogramowania do obróbki rastrowej i wektorowej. Przygotowanie do łączenia tradycyjnych technik artystycznych z nowymi mediami cyfrowymi. Rozwijanie świadomości estetycznej, krytycznej i technologicznej w kontekście obrazu cyfrowego. Kształtowanie postawy otwartej na: rozwój osobisty, współpracę i samokształcenie.

Semestr IV - Narracja i eksperyment cyfrowy. Rozwijanie umiejętności w zakresie projektowania obrazów i kompozycji w środowisku cyfrowym. Wprowadzenie narracyjności i tematyczności do prac cyfrowych. Eksperymenty z technologiami i narzędziami cyfrowymi jako środkiem ekspresji. Rozwijanie samodzielnej wypowiedzi wizualnej. Kształtowanie postawy otwartości na eksperyment i rozwijanie krytycznego myślenia o obrazie cyfrowym.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną wiedzę na temat wybranych zagadnień w zakresie historii sztuki i filozofii oraz w zakresie grafiki cyfrowej.	K_W01, K_W03
W02	Ma zaawansowaną i uporządkowaną wiedzę w zakresie teorii i praktyki grafiki artystycznej.	K_W01, K_W02
W03	Zna wybrane zasady przygotowania plików do druku i publikacji w środowisk cyfrowym.	K_W05

W zakresie umiejętności		
U01	Przygotowuje projekt grafiki, swobodnie posługuje się zarówno tradycyjnymi jak i współczesnymi środkami artystycznego wyrazu.	K_U03, K_U07,
U02	Potrafi opracować grafikę cyfrową od koncepcji po finalny plik w formatach użytkowych i artystycznych.	K_U06, K_U12
U03	Przygotowuje publikację dzieła cyfrowego i omawia założenia artystyczne oraz technologiczne, przedstawia i uzasadnia parametry cyfrowe prac graficznych.	K_U08, K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do rozwiązywania problemów twórczych z użyciem intuicji, wyobraźni, indywidualnego potencjału twórczego, a także zdobytej wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów twórczych i w działalności zawodowej.	K_K01, K_K02
K02	Krytycznie ocenia swoją wiedzę i umiejętności, poddaje konstruktywnej krytyce działania innych osób.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe	
Semestr III		
1.	Wstęp do grafiki – wykład i prezentacja. Podstawowe środki wyrazu w grafice cyfrowej. Obraz cyfrowy a tradycja grafiki artystycznej – podobieństwa i różnice.	
2.	Przetwarzanie projektu z technik warsztatowych na cyfrowe. Fotografia, skan, rysunek jako materiał wejściowy do działań cyfrowych.	
3.	Proste eksperymenty z kolażem cyfrowym. Łączenie elementów analogowych i cyfrowych.	
4.	Łączenie technik rastrowych i wektorowych. Eksperymenty z grafiką 3D (np. Blender – podstawy modelowania i renderingu).	
5.	Kompozycja i rytm w przestrzeni cyfrowej, zastosowanie modułu – realizacja matrycy cyfrowej.	
6.	Projekt semestralny: indywidualny cykl min. 4 prace w wybranej technice cyfrowej (lub łączonych z warsztatową).	
Semestr IV		
1.	Narracja wizualna w grafice cyfrowej, cykl grafik, instalacja graficzna – wykład i prezentacja.	
2.	Eksperymenty formalne: glitch, manipulacja obrazem, generatywność.	
3.	Wprowadzenie do wykorzystania AI jako narzędzia wspierającego twórczość graficzną.	
4.	Wykorzystanie ręcznie przygotowanych projektów w formie skanu jako punkt wyjścia w realizacji projektu - Gest	
5.	Realizacja matrycy cyfrowej naśladującej linoryt punktowy	
6.	Estetyka i praktyka projektowania multimedialnego. Interdyscyplinarność: grafika cyfrowa a fotografia, animacja, VR/AR. Analiza wybranych twórców grafiki cyfrowej (np. Joshua Davis, Beeple, Rafaël Rozendaal, Anadol Refik i inn. polscy artyści cyfrowi).	

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda warsztatowa
- metoda projektowa
- wykład konwersatoryjny
- dyskusja dydaktyczna
- analiza indywidualnego przypadku

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Sebastian Dudzik, Język procesu we współczesnej grafice polskiej, Toruń : Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2022

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Pamiętnik Sztuk Pięknych, t. 18/2023
2. Współczesna polska grafika. Od materialnej do wirtualnej matrycy i postcyfrowych praktyk, POLSKI INSTYTUT STUDIÓW NAD SZTUKĄ ŚWIATA, WYDAWNICTWO TAKO 2023
3. Aleksandra Przegalińska, Istoty wirtualne. Jak fenomenologia zmieniała sztuczną inteligencję (2019) – refleksja nad AI i jej rolą w kulturze.

NETOGRAFIA:

1. Refik Anadol <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5535>
2. MIT <https://news.mit.edu/2020/algorithm-finds-hidden-connections-between-paintings-met-museum-0729>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	zadania zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Sztuka popularna

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład	45	16	4
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			8
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	30		59
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ

Zapoznanie studentów z wiedzą dotyczącą sztuki popularnej poprzez analizę dzieła sztuki w kontekście współczesnej myśli filozoficznej. Zwrócenie uwagi studenta na rolę artysty, dzieła i odbiorcy w obcowaniu ze sztuką popularną. Zainteresowanie studenta interpretacją rzeczywistości, jej kontekstów wynikających ze zmieniających się warunków społeczno-politycznych i ich wpływu na sztukę.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Posiada zaawansowaną wiedzę w zakresie teorii kultury i sztuki współczesnej.	K_W01
W02	Zna w stopniu zaawansowanym wybrane pojęcia teorii kultury i sztuki.	K_W02
W03	Zna w stopniu zaawansowanym pojęcia odnoszące się do wybranych dzieł sztuki popularnej.	K_W04
W04	Zna wybrane prądy i zjawiska w sztuce popularnej.	K_W04
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi dokonać analizy wybranego dzieła sztuki popularnej w odniesieniu do szeroko rozumianych zjawisk kulturowych.	K_U01

U02	Potrafi przeanalizować dzieło sztuki lub zjawisko kulturowe w odniesieniu do wybranego artysty.	K_U06
U03	Potrafi dokonać autoanalizy dzieła sztuki w kontekście sztuki popularnej.	K_U011
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do krytycznego analizowania zjawisk występujących w sztuce.	K_K07
K02	Jest gotów do pracy w grupie nad wspólnym projektem artystycznym z poszanowaniem poglądów i wrażliwości innych osób.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE

Lp.	Treści programowe
1	Sztuka popularna i jej etiologia.
2	Sztuka masowa, sztuka wysoka, kicz, akademizm, awangarda, globalizacja, wizualizacja, partycypacja.
3	Definiowanie pojęcia artysta, odbiorca, dzieło sztuki w kontekście sztuki popularnej.
4	Odczytywanie dzieła sztuki popularnej.
5	Konteksty sztuki popularnej, a przemiany społeczno - polityczne.
6	Rola modelu w obrazie a mitologii.
7	Sztuka jako forma terapii w relacji artysta-model-dzieło-odbiorca.
8	Tożsamość artystyczna a świadomość pokoleniowa.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład, wykład konwersatoryjny, klasyczna metoda problemowa, dyskusja dydaktyczna, analiza indywidualnego przypadku, metoda projektowa, metoda warsztatowa, seminarium, burza mózgów, techniki dramowe, rozwiązywanie zadań problemowych, symulacje sytuacji, praca w grupach, praca indywidualna):

- wykład
- wykład konwersatoryjny
- analiza indywidualnego przypadku
- analiza wybranego dzieła sztuki-praca zaliczeniowa

PRACA INDYWIDUALNA STUDENTA (do wyboru: Zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; Przygotowanie prac zaliczeniowych; Przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; Przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; Inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie pracy pisemnej zaliczeniowej (analiza dzieła sztuki/autoanaliza, recenzja wydarzenia artystycznego)
- udział w dyskusji

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. red. M. Bryl, P. Juszkiewicz, P. Piotrowski, W. Suchocki, *Perspektywy współczesnej historii sztuki. Antologia przekładów „Artium Quaestiones”*, UAM Wydawnictwo Naukowe, Poznań 2009.
2. E.H. Gombrich, *O sztuce*, wyd. Dom Wydawniczy Rebis sp. z. o. o, Poznań 2013
3. Krzysztof Olechnicki, *Antropologia obrazu*, wyd. Oficyna Wydawnicza, Warszawa 2003.
4. Belting Hans, *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie.*, Universitas, Kraków 2007.
5. Berger John, *Sposoby widzenia*, wyd. Fundacja Altheia 2008.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Sontag Susan, *Widok cudzego cierpienia*, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2010.
2. Golka Marian, *Socjologia Sztuki*, wyd. Centrum Doradztwa i informacji Difin sp. Z.o.o. Warszawa 2008.
3. Boehm Gottfried, *O obrazach i widzeniu. Antologia tekstów*, wyd. Universitas, Kraków 2014.
4. Strzyczkowski Konstanty, *Tożsamość w kontekście tendencji roz-wojowych społeczeństwa ponowoczesnego*, wyd. UWU, Warszawa 2012.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	praca zaliczeniowa, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca zaliczeniowa, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Historia grafiki i fotografii

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład	45	16	4
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			8
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	30		59
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Poszerzenie wiedzy studentów na temat pojęć, kategorii i problemów obecnych w historii fotografii i historii grafiki, w tym przemian różnych technik fotograficznych i graficznych. Poszerzenie kompetencji w zakresie samodzielnej analizy dzieła z zakresu historii grafiki i fotografii, od dokumentu, poprzez reportaż do fotografii kreatywnej a w przypadku grafiki od renesansu do konstrukttywizmu: zwrócenie uwagi na związek fotografii z czasopismami, plakatem i filmem eksperymentalnym.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną i uporządkowaną wiedzę na temat wybranych zagadnień, zjawisk, trendów w historii fotografii i historii grafiki, w tym gatunków filmowych.	K_W02, K_W04
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi odróżnić formę i treść fotografii i grafiki artystycznej oraz dokonać jej analizy w zakresie krytyki sztuki	K_U01
U02	Potrafi napisać analizę wybranej fotografii i grafiki artystycznej oraz projektowej oraz recenzję aktualnego wydarzenia z zakresu wystawy fotografii lub grafiki	K_U01
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest otwarty na świat wartości estetyczno-artystycznych i gotów do samodzielnej analizy, interpretacji i krytyki fotografii oraz grafiki (artystycznej i projektowej) oraz jest otwarty na krytykę prac własnego autorstwa	K_U03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Przedmiot teorii i historii fotografii oraz grafiki w aspekcie historii sztuki i antropologii.
2.	Rodzaje definicji fotografii oraz technik graficznych.
3.	Dokument fotograficzny. Rola fotografii w prasie XIX i XX wieku.
4.	Fotografia inscenizowana.
5.	Forma fotograficzna – przemiany pojęcia.
6.	Teorie fotografii: V. Flussera, R. Barthesa, A. Sekuli, S. Sontag.
7.	Estetyka i antyestetyka fotografii w XX w. Modernizm, awangarda i postmodernizm.
8.	Grafika niemiecka i włoska XV wieku.
9.	Grafika okresu baroku.
10.	Narodziny nowoczesnego plakatu.
11.	Druk funkcjonalny w Europie w Polsce.
12.	Plakat polski 1945-2000. Henryk Tomaszewski.
13.	Nowoczesna grafika łódzka od W. Strzemińskiego do St. Fijałkowskiego.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- recenzja aktualnego wydarzenia fotograficznego
- dyskusja dydaktyczna
- wykład konwersatoryjny

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie pracy pisemnej-recenzji
- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie do udziału w zajęciach

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. *Historia projektowania graficznego*, red. Z. Kolesar i J. Mrowczyk, Kraków 2018.
2. *The History of European Photography, t.1-3*, red. Václav Macek, Bratislava 2016.
3. K. Jurecki, *Oblicza fotografii*, Wrzesień 2008.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. N. Rosenblum, *Historia fotografii światowej*, Bielsko-Biała 2005.
2. U. Czartoryska, *Przygody plastyczne fotografii*, Warszawa 2006.
3. *Piękni XX-wieczni. Polscy projektanci graficy*, red. J. Mrowczyk, Kraków 2007.
4. *Zmiana pola widzenia, Druk nowoczesny i awangarda*, kat. wyst., Muzeum Sztuki, Łódź 2014.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	praca pisemna, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca pisemna, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach



KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Digital painting III

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	45	24	12
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			8
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	30		51
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Teoretyczne i praktyczne przygotowanie studenta do samodzielnej realizacji zadań z zakresu grafiki cyfrowej z uwzględnieniem wiedzy o klasycznym rysunku i malarstwie. Zapoznanie studenta z technikami tworzenia i przetwarzania obrazu cyfrowego, szczególnie w kontekście tworzenia grafik na potrzeby pre-produkcji gier komputerowych, filmów i ilustracji.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną wiedzę na temat wybranych zagadnień, związanych z rysunkiem i malarstwem, stanowiących kontekst w pracy grafika.	K_W02
W02	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat tworzenia własnych pędzli do Photoshopa, korzystania z referencji i photobashingu.	K_W05
W03	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat klasycznie stosowanych środków wyrazu i wykorzystywania nowoczesnych technik cyfrowych do ich uzyskania, zwłaszcza stosowania tekstur i tradycyjnych technik szrafunku z rozróżnieniem na organiczny i geometryczny.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi wykonać kopię wybranego przez siebie dzieła naśladując techniki użyte w oryginale.	K_U01, K_U02, K_U03
U02	Potrafi stworzyć własne, oryginalne tekstury i pędzle i za ich pomocą tworzy ilustrację.	K_U02, K_U07

U03	Poszerza swoją wiedzę i umiejętności w celu samodzielnego rozwiązywania problemów artystycznych, obsługi rozwijającego się oprogramowania i narzędzi do malarstwa cyfrowego.	K_U09, K_U11
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Krytycznie ocenia swoją wiedzę i jest gotów do samodzielnego poszukiwania informacji i doskonalenia swoich umiejętności oraz nabywania nowych poprzez samodzielne uczenie się.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Techniki realizacji obrazów cyfrowych w programie Adobe Photoshop lub innych, działających na tych samych zasadach.
2.	Realizacja ćwiczeń praktycznych rozwijających świadomość artystyczną.
3.	Kopia mistrza. Analizowanie klasycznych dzieł i próba odtworzenia wybranych technik w mediach cyfrowych.
4.	Renderowanie z użyciem tekstur, samodzielne tworzenie tekstur i pędzli.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja
- metoda warsztatowa
- burza mózgów
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- metoda projektowa

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Graniak P. , *Sen Czarownika: Fabularny podręcznik Concept Artu*, CDP Sp z o.o, Warszawa 2018.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Brunett M, Delon M., *Digital Painting Techniques*, 3D Total Publishing, Worcestershire 2009.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	prace wizualne - zadania, aktywność na zajęciach
Umiejętności	prace wizualne - zadania, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Digital Painting IV

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	45	24	12
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			8
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	30		51
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Teoretyczne i praktyczne przygotowanie studenta do samodzielnej realizacji zadań z zakresu grafiki cyfrowej z uwzględnieniem wiedzy o klasycznym rysunku i malarstwie. Program zajęć koncentruje się na nauczaniu studenta technik tworzenia i przetwarzania obrazu cyfrowego, szczególnie w kontekście tworzenia grafik na potrzeby pre-produkcji gier komputerowych, filmów i ilustracji.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną wiedzę na temat technik malarstwa tradycyjnego i cyfrowego (impast, laserunek, puentylizm etc) i wybranych stylów w malarstwie.	K_W01, K_W03
W02	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat renderowania i stosowania efektów cyfrowych np. filtrów	K_W05
W03	Ma zaawansowaną wiedzę na temat wizualnego kodowania komunikatu. tj. świadomego wykorzystania symboliki koloru, napięć barw, środków wyrazu etc.	K_W05, K_W07
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi płynnie stosować szeroki wachlarz narzędzi w wybranym przez siebie programie graficznym.	K_U01, K_U02
U02	Potrafi łączyć poznane umiejętności pracy w programach graficznych z własną inwencją, poszukuje twórczych oryginalnych rozwiązań i tworzy nowe, oryginalne prace.	K_U01, K_U02, K_U04
U03	Potrafi namalować z wyobraźni pracę na każdy z tematów: studium postaci, portret, martwa natura, pejzaż.	K_U01, K_U02

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do rozwijania własnego stylu i języka wizualnego.	K_K02
K02	Rozumie potrzebę stworzenia dobrego portfolio jako narzędzia do znalezienia pracy.	K_K02, K_K05
K03	Ma świadomość tego, że ustawiczny rozwój i ciągła eksploracja własnej wrażliwości i umiejętności są nie tylko warunkiem rozwoju personalnego i zawodowego.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Zaawansowane techniki realizacji obrazów cyfrowych w programie Adobe Photoshop z wykorzystaniem tekstur i filtrów.
2.	Realizacja ćwiczeń praktycznych rozwijających świadomość artystyczną.
3.	Remiks. Łączenie technik i mediów. Grafika cyfrowa jako rozwinięcie malarstwa cyfrowego.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja
- metoda warsztatowa
- burza mózgów
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- metoda projektowa

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Simblet S., *Anatomia dla artystów*, wyd. Znak, Warszawa 2016.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	zadania: 1. autoportret lineart, 2. autoportret walor, 3. autoportret kolor; aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania: 1. autoportret lineart, 2. autoportret walor, 3. autoportret kolor; aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Warsztat komputerowy IV

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty	45	24	12
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			12
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			
Praca własna studenta	30		51
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Przygotowanie studenta do posługiwania się w zakresie warsztatu komputerowego, programami graficznymi do edycji rozbudowanej multimedialnej trójwymiarowej przestrzeni. Zaawansowane techniki modelowania środowiska na potrzeby wizualizacji architektonicznej.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną wiedzę na temat narzędzi graficznych 3D.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Posługuje się w stopniu zaawansowanym narzędziami graficznymi 3D.	K_U04, K_U05
U02	Potrafi samodzielnie dobierać metody modelowania przestrzennego obiektów i realizuje własne koncepcje artystyczne w dziedzinie wizualizacji foto realistycznej	K_U07, K_U08
U03	Stosuje zaawansowane narzędzia modelowania 3D, renderingu i kreowania światła w scenie na potrzeby foto realistycznej wizualizacji przestrzeni.	K_U04, K_U05, K_U08
U04	Potrafi samodzielnie poszukiwać nowych rozwiązań technologicznych w dziedzinie modelowania 3D oraz samodzielnie dotrzeć do niezbędnych narzędzi i informacji.	K_U04, K_U05, K_U08
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do samodzielnego pogłębiania wiedzy i umiejętności oraz podnoszenia własnych kwalifikacji zawodowych w zakresie kreowania przestrzeni trójwymiarowej.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Definicja i przegląd efektów specjalnych w animacji 3D.
2.	Zaawansowane narzędzia animacyjne w aplikacji 3DS Max.
3.	Zaawansowane teksturowanie obiektów – animacja tekstur.
4.	Efekty specjalne w systemach oświetleniowych.
5.	Systemy symulacji fizycznych w programie 3DS Max.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- metoda projektowa
- korekta indywidualna samodzielnie realizowanych projektów semestralnych

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Tomasz Domański, Blender 3.x. Projektowanie 3D dla grafików i projektantów gier, Helion, Gliwice 2022.
2. Maciej Świdorski, 3ds Max 2014 PL. Oficjalny podręcznik, Helion, Gliwice 2014. Grafika komputerowa i multimedia
3. Rafał Kołsut, Grafika komputerowa. Podstawy projektowania trójwymiarowego, PWN, Warszawa 2016.
4. Wiesław Wróblewski, Multimedia. Wprowadzenie do projektowania i programowania, PWN, Warszawa 2015.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Andrzej Błaszczuk, Grafika komputerowa. Metody i algorytmy, PWN, Warszawa 2019.

NETOGRAFIA:

1. <https://www.youtube.com/@learn3dtutorials>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	zadania graficzne, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania graficzne, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Rok 3

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Projekt – praca dyplomowa I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: V

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia			
Projekt	30	16	12
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			4
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			
Praca własna studenta	95		109
RAZEM	125		125
Punkty ECTS	5		5

CELE ZAJĘĆ:

Przygotowanie koncepcji i realizacja pracy dyplomowej. Przygotowanie studenta do dyplomu pierwszego stopnia.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Wie jak wykorzystać i łączyć wiedzę w zakresie projektowania graficznego, typografii, fotografii, komunikacji wizualnej, poligrafii, grafiki 2D i 3D, technik multimedialnych oraz estetyki, historii sztuki, historii fotografii z wiedzą z dyscyplin pokrewnych w celu stworzenia oryginalnego zestawu prac dyplomowych.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi przy pomocy promotora nakreślić koncepcję, plan i strukturę prac dyplomowych.	K_U01
U02	Potrafi dobrać odpowiednie środki warsztatowe i techniczne w celu zrealizowania dyplomowego zestawu prac.	K_U02
U03	Potrafi stworzyć własną aranżację prac graficznych.	K_U08
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do tworzenia własnych prac graficznych, wykazując przy tym inwencję,	K_K01, K_K02
K02	Jest gotów do refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów działalności zawodowej.	K_K07

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Opracowuje projekt pracy dyplomowej ze szczególnym zwróceniem uwagi na zweryfikowanie problemu podejmowanego w pracy dyplomowej, research dokumentacji źródłowej jak i analiza dorobku innych twórców podejmujących podobną problematykę.
2.	Podzielenie realizacji pracy dyplomowej na etapy pracy, opracowywanie pracy dyplomowej, konsultacje, poszerzanie wiedzy i umiejętności z zakresu analizy problemu praktycznego.
3.	Przygotowuje się do prezentacji pracy dyplomowej z uwzględnieniem nowoczesnych technik edycji jak i wybranej formy ekspozycji dzieła dyplomowego. Dobór form i środków.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- metoda projektowa
- dyskusja dydaktyczna
- seminarium
- praca indywidualna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie się do zaliczenia

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Szkoła projektowania graficznego David Dabner Arkady 2019 Zintegrowana Platforma Edukacyjna
2. DTP. Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem Andrzej Gołąb Helion 2013 Zintegrowana Platforma Edukacyjna planetaszuki.pl
3. Praktyczny poradnik poligraficzny. Procesy Andrzej Gołąb Helion 2021 Zintegrowana Platforma Edukacyjna

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Literatura związana z zainteresowaniami i pracą badawczą prowadzoną przez studenta.
2. *Sztuka współczesna* – Roman Konik, Wektory, 2023
3. *30 wystawa Rady Europy "Potrzeba wolności"* – praca zbiorowa, MOCAK, 2013
4. *Zagubienie w interpretacji. Hans-Georg Gadamer wobec kultury i sztuki współczesnej* – Dominika Czakon, Uniwersytet Jagielloński, 2020
5. Photoshop. Od pomysłu do projektu (ebook) Tomasz Gądek Helion 2012

NETOGRAFIA:

Zasoby internetowe wykorzystane przez studenta w czasie pracy badawczej, lub wskazane przez promotora

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	część projektu pracy dyplomowej, aktywność na zajęciach
Umiejętności	część projektu pracy dyplomowej, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Warsztat Komputerowy V

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: V

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty	30	16	8
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			4
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Przygotowanie studenta do samodzielnego projektowania postaci z zastosowaniem w grach komputerowych.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną wiedzę na temat warsztatu grafika 3D.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi samodzielnie dobrać metody modelowania postaci i realizuje własne koncepcje artystyczne.	K_U04, K_U05
U02	Samodzielnie projektuje i realizuje postać. Stosuje zaawansowane narzędzia modelowania postaci i ich szkieletu.	K_U04, K_U05, K_U08
U03	Potrafi samodzielnie poszukiwać nowych rozwiązań technologicznych w dziedzinie projektowania i modelowania.	K_U08
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do poszerzania swojej wiedzy i umiejętności oraz podnoszenia własnych kwalifikacji zawodowych, zwłaszcza w zakresie kreowania przestrzeni czterowymiarowej.	K_K06
K02	Jest gotów do analizy i krytycznej oceny dzieła.	K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Definicja postaci i jej miejsce a świecie animacji filmu i gier komputerowych.
2.	Zaawansowane narzędzia modelowania postaci.
3.	Podstawy systemów szkieletowych postaci.
4.	Skinning i Rigging postaci.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- metoda projektowa
- dyskusja dydaktyczna
- korekta indywidualna samodzielnie realizowanych projektów semestralnych

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. R. L. Derakhshani, D. Derakhshani, *Autodesk 3ds Max 2014. Oficjalny podręcznik*, wyd. Helion, 2021.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Kelly L. Murdock, *3ds Max 2012. Biblia* (ebook), wyd. Helion 2012.
2. Bill Fleming, Richard H.Schrand, *Tworzenie cyfrowych postaci*, wyd. Helion 2001.

NETOGRAFIA:

1. <https://www.youtube.com/watch?v=y8DADtCsb7I>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	zadania, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Fotografia V, VI

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: V, VI

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	45	32	22
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	30		43
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

doskonalenie umiejętności pracy z aparatem fotograficznym, jak i umiejętności budowania kompozycji, organizowania planu zdjęciowego oraz doboru spójnych ustawień parametrów technicznych zapisu obrazu fotograficznego w różnych obszarach wizualnych. Doskonalenie umiejętności korzystania z wybranych programów komputerowych. Optymalizowanie wykorzystania fotografii w kreowaniu obrazu w grafice. Rozwijanie umiejętności pracy indywidualnej i w zespole, doskonalenie kompetencji społecznych nabytych w poprzednich semestrach m.in. prezentacji własnych prac, podejmowania dyskusji na ich temat oraz udzielania konstruktywnej informacji zwrotnej. Proces dydaktyczny poza opanowaniem umiejętności warsztatowych ma za zadanie pobudzać ciekawość, wyobraźnię oraz pogłębiać wrażliwość plastyczną, a także wzmocnić umiejętność obserwacji i doboru kompozycji i kreacji obrazu fotograficznego.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną i uporządkowaną wiedzę w zakresie teorii fotografii i wie jak wykorzystać ją do analizowania treści obrazu fotograficznego jak i w celu planowania sesji zdjęciowej.	K_W01, K_W02
W02	Ma zaawansowaną i uporządkowaną wiedzę na temat teorii fotografii i technik wykorzystywanych w fotografii oraz innych pokrewnych dziedzin użytecznych do stworzenia własnego dzieła fotograficznego. Wie jak wykorzystać tę wiedzę w praktyce oraz do własnego rozwoju naukowego i artystycznego.	K_W03, K_W07
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi obsługiwać aparat fotograficzny i sprzęt wymagany do stworzenia autorskiej fotografii.	K_U06

U02	Posługuje się procesami fotograficznymi w tworzeniu utworu wizualnego.	K_U02, K_U03, K_U06
U03	Potrafi wykonać autorski i oryginalny zestaw fotografii w oparciu o umiejętności w zakresie fotografii wykazując przy tym samodzielne, krytyczne myślenie.	K_U06, K_U08
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów w sposób konstruktywny formułować własne opinie oraz odnosić się z szacunkiem do opinii i poglądów innych osób.	K_K03
K02	Jest gotów do współpracy ze specjalistami innych dziedzin np. wydawcami, autorami gier komputerowych itp.	K_K04

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Poszukiwanie tematu i autorskiej formy wypowiedzi fotograficznej z uwzględnieniem wybranego obszaru wizualnego, ze szczególnym zwróceniem uwagi na techniczne aspekty budowania obrazu, stylistykę i obróbkę graficzną.
2.	Przygotowanie autorskiej prezentacji prac fotograficznych podparte literaturą przedmiotu z omówieniem pracy.
3.	Potrafi zaprezentować własne projekty i osiągnięcia bezpośrednio jak i w przestrzeni publicznej.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- ćwiczenia – przygotowanie pracy zaliczeniowej (fotografii)
- ćwiczenia – udzielanie informacji zwrotnej innym autorom prac

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie pracy zaliczeniowej (fotografii)

LITERATURA PODSTAWOWA (wybrane rozdziały):

1. Scott Kelby, Kadr (nie)doskonały. Poznaj sekrety mistrza kompozycji i fotografii, przełamując schematy, Wydawnictwo Helion, 2025
2. Ann Marks, Niania, która zmieniła historię fotografii, Wydawnictwo Znak Literanova, 2023
3. Lech Lechowicz, Historia fotografii część 1/1839 - 1939, Wydawnictwo Biblioteki Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej, 2012
4. Susan Sontag, O fotografii, Wydawnictwo Karakter, 2017

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Stanisław Ignacy Witkiewicz, Przeciw nicości. Fotografie Stanisława Ignacego Witkiewicza, Wydawnictwo Literackie, 1986

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	aktywność na zajęciach, korekta prac, praca zaliczeniowa - fotografia
Umiejętności	aktywność na zajęciach, korekta prac, praca zaliczeniowa - fotografia
Kompetencje	aktywność na zajęciach, korekta prac

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Multimedia i techniki cyfrowe III

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: V

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	45	24	16
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			4
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	30		51
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Rozwinięcie obszaru wiedzy dotyczącej programu Adobe Premiere. Rozwinięcie obszaru wiedzy dotyczącej montażu obrazu i dźwięku. Przygotowanie studenta do samodzielnie wykonanego projektu w programie Adobe Premiere.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną wiedzę, dotyczącą programu Adobe Premiere, współpraca z programem After Effects.	K_W01, K_W02
W02	Posiada zaawansowaną wiedzę, dotyczącą efektów wizualnych i dźwiękowych w programie Adobe Premiere.	K_W01, K_W02, K_W05
W03	Ma zaawansowaną i uporządkowaną wiedzę, dotyczącą z zakresu montażu filmowego.	K_W02, K_W04,
W zakresie umiejętności		
U01	Posługuje się narzędziami w programach ; After Effects i Adobe Premiere	K_U02, K_U05
U02	Potrafi dobrać odpowiednie środki plastyczne oraz efekty do realizowanego projektu.	K_U07, K_U08
U03	Potrafi stworzyć zaawansowane zadanie montażowe uwzględniając ścieżkę dźwiękową- realizacja czołówki filmowej.	K_U04,
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do samodzielnego podejmowania decyzji i rozwiązywania problemów zawodowych, przy czym wykazuje się inwencją twórczą i dużą kreatywnością.	K_K01, K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Przygotowanie materiałów wyjściowych w programie After Effects.
2.	Praca z narzędziem tekstowym w programie Adobe Premiere – realizacja czołówki filmowej.
3.	Praca z efektami w sferze obrazu w programie Adobe Premiere.
4.	Praca z efektami w sferze dźwięku w programie Adobe Premiere.
5.	Usuwanie zbędnych obiektów (opcja Content Aware -Fill)w programie Adobe After Effects
6.	Praca z narzędziem tekstowym w programie Adobe Premiere – realizacja czołówki filmowej.
7.	Efekty wizualne w Adobe After Effects

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda projektowa
- praca indywidualna:
- burza mózgów
- dyskusja dydaktyczna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i dodatkowymi materiałami,
- przygotowanie pracy zaliczeniowej
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja własnego projektu

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Smith Jennifer, *Adobe Creative Cloud All-in-One For Dummies*, wyd. John Wiley & Sons, 2021
2. Lida Fridsma, *Adobe After Effects. Oficjalny podręcznik. Edycja 2023*, wyd. Helion 2023.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Martin Evening, *Mistrzowska edycja zdjęć, Adobe Photoshop CS5/CS5 PL dla fotografów*, wyd. Helion 2011
2. David Dodds- *Hands on Motion Graphics with Adobe After Effects CC*, wyd. Pacts 2019
3. Chris Jackson- *After Effects for Designers Graph*, wyd. Taylor &Francisn 2018

NETOGRAFIA:

1. https://www.youtube.com/watch?v=T1YLc_Xn0yk
2. <https://www.youtube.com/watch?v=WhONU6fwo-M>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=hrSvEBv0GrE>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	projekt, zadania praca wizualna (animacja)
Umiejętności	projekt, zadania praca wizualna (animacja)
Kompetencje	projekt

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Typografia III

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: V

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	24	12
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			8
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		26
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Kompozycja typograficzna, plakat, znak

Wysztalcenie projektanta posiadającego umiejętność jasnego i precyzyjnego formułowania założeń projektowych, z wykorzystaniem wybranych technologii oraz efektywnej komunikacji na temat założeń własnej pracy. Wyposażenie studentów w zasób wiedzy z zakresu metodyki projektowania wzbogaconej o szeroki kontekst relacji zachodzących w sztukach plastycznych jak i najnowszych technologii, a także ukształtowanie twórczej postawy w zmieniających się warunkach jego przyszłej samodzielnej działalności.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną wiedzę w zakresie projektowania graficznego.	K_W01
W02	Zna w stopniu zaawansowanym trendy rozwojowe z zakresu wybranych dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych, związanych z malarstwem i grafiką.	K_W03
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi dobrać adekwatne do konkretnego problemu środki artystycznego wyrazu w grafice w skali makro.	K_U02
U02	Potrafi stworzyć pracę, w której jest ścisły związek formy i funkcji, kompozycji plastycznej.	K_U02, K_U04
U03	Dokonuje analizy zasięgu oddziaływania komunikatu wizualnego w przestrzeni miejskiej i opracowuje założenia koncepcyjne swojego projektu. Syntetyzuje analizowane zagadnienia sprowadzając je do skrótu plastycznego np. znaku czy plakatu, będącego istotą komunikatu.	K_U03, K_U04

U04	Określa formę graficzną np. znaku / plakatu i wybiera technologię realizacyjną. Przedstawia formę adekwatną do tematu.	K_U07
U05	Potrafi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w wybranych obszarach działalności plastycznej oraz właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych.	K_U04, K_U12
U06	Jest przygotowany do posługiwania się współczesnymi środkami artystycznego wyrazu. Samodzielnie decyduje o medium, z którego korzysta w swojej pracy. Realizuje własne działania artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	K_U04
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Krytycznie ocenia swoją wiedzę, jest gotów do pogłębiania swojej wiedzy i umiejętności.	K_K06
K02	Jest otwarty na krytykę prac własnego autorstwa, a także jest gotów do dyskusji i konstruktywnego udzielania informacji zwrotnej innym autorom prac.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Oddziaływanie typografii w skali makro.
2.	Współzależność typografii i obrazu.
3.	Znak graficzny, plakat informacyjny.
4.	Dobór technik realizacyjnych, swoboda w dobieraniu środków wyrazu

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład problemowy
- dyskusja dydaktyczna
- metoda projektowa
- indywidualna praca ze studentem

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- prezentacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA (wybrane rozdziały):

1. Frutiger A., *Człowiek i jego znaki*, wyd. DO i wyd. Optima, Warszawa 2003.
2. Hoeks H., Lentjes E., *Triumf typografii. Kultura, komunikacja, nowe media*, wyd. d2d 2017
3. Wasilewski M., *Plakaty*, wyd. BOSZ, 2017.
4. Kowalska A., Solarz E., Szydłowska A., *Ilustrowany elementarz polskiego dizajnu*, wyd. Wytwórnia 2017

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Folga-Januszewska D., *Fangor plakaty*, wyd. BOSZ, 2017.
2. Chwałowski R., *Typografia typowej książki*, wyd. Helion, 2001.
3. Felici J., *Kompletny Przewodnik po typografii –Zasady doskonałego składania tekstu*, wyd. Słowo/obraz teoria, 2007.
4. Willberg H. P., Forssman F., *Pierwsza pomoc w typografii*, wyd. Słowo/obraz terytoria, 2008.
5. Folga-Januszewska D., *Sztuka polskiego plakatu*, wyd. BOSZ, 2018.

NETOGRAFIA:

1. Wyszukiwanie materiałów w zależności od tematu.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	zadanie – plakat, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadanie – plakat, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Multimedia i techniki cyfrowe IV

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: VI

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	15	8	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			2
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			
Praca własna studenta	10		17
RAZEM	25		25
Punkty ECTS	1		1

CELE ZAJĘĆ:

Rozszerzenie wiedzy dotyczącej programów komputerowych. Praca na płaszczyznach różnych mediów. Rozwinięcie wiedzy dotyczącej montażu filmowego, animacji oraz efektów specjalnych.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą efektów specjalnych.	K_W05
W02	Posiada zaawansowaną wiedzę o animacji 2D.	K_W05
W03	Ma zaawansowaną wiedzę w zakresie montażu filmowego.	K_W04, K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Posługuje się w stopniu zaawansowanym narzędziami i efektami w programach graficznych.	K_U05,
U02	Świadomie dobiera odpowiednie środki plastyczne oraz efekty do realizowanego projektu.	K_U05, K_U07, K_U08
U03	Potrafi dobrać odpowiednie efekty dźwiękowe do obrazu filmowego	K_U04
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do samodzielnego podejmowania decyzji i rozwiązywania problemów zawodowych, wykazuje się inwencją twórczą i dużą kreatywnością	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Realizacja krótkiego zwiastunu filmowego – w oparciu o istniejące materiały filmowe.
2.	Realizacja krótkiej etiudy filmowej na dowolny temat- zwrócenie uwagi na efekty specjalne i montaż.
3.	Realizacja ścieżki dźwiękowej do zrealizowanej przez studenta etiudy .
4.	Rozszerzenie wiedzy z zakresu animacji komputerowej - (animacja 2D)- program After Effects.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda projektowa
- dyskusja dydaktyczna- dyskusja i udzielanie informacji zwrotnej na temat prac
- praca indywidualna
- burza mózgów
- praca indywidualna - przygotowanie pracy zaliczeniowej

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie pracy zaliczeniowej
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektu

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Joseph Labrecque, Adobe Animate 2022 for Creative Professionals, 2022
2. Adobe Flash Professional CS6/CS6 PL Oficjalny podręcznik, wyd. Helion 2013

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Anna Owczarz-Dadan, Photoshop CC PL. Szkoła efektu, Wyd. Helion 2016
2. Anna Owczarz-Dadan, Zakłęcia Photoshopa. Edycja zdjęć, Wyd. Helion 2016

NETOGRAFIA:

1. <https://design.tutsplus.com/series/beginners-guides-to-indesign-vector-4951>
2. <http://www.makeuseof.com/tag/teach-adobe-indesign-free/>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	zadania animacja, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania animacja, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Projekt twórczego rozwoju

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: VI

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczbą godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia			
Projekt	45	16	4
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			8
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	30		59
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Stymulowanie postawy przedsiębiorczej u studentów. Inspirowanie do tworzenia miejsc pracy dla siebie i innych. Rozwinięcie umiejętności samodzielnego planowania drogi kariery w celu realizacji własnych zamierzeń i pasji

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna definicję i poszczególne etapy projektu.	K_W01
W02	Rozróżnia inicjatywę od innych form działania.	K_W01
W zakresie umiejętności		
U01	Określa własne cele podmiotowe realizowane podczas projektowania własnej inicjatywy.	K_U01
U02	Projektuje własne przedsięwzięcie.	K_U10
U03	Przekuwa pasje i zainteresowania w realny projekt.	K_U10
U04	Poddaje krytyce swój projekt oraz projekty innych osób z grupy.	K_U10
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Otwarty na zmiany.	K_K03
K02	Wykazuje swój zysk podmiotowy wynikający z realizacji projektu.	K_K05
K03	Ponosi odpowiedzialność za własne przedsięwzięcie.	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Zaplanowanie własnej inicjatywy.
2.	Harmonogram działań.
3.	Charakterystyka postawy przedsiębiorczej.
4.	Określanie mocnych i słabych stron projektu.
5.	Ewaluacja zmiany.
6.	Pasje i zainteresowania a praca zawodowa.
7.	Formułowanie celu.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- burza mózgów
- praca w grupach
- metoda projektowa

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu,
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	zadania animacja, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania animacja, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Warsztat komputerowy VI

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: VI

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty	15	8	6
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			2
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			
Praca własna studenta	10		17
RAZEM	25		25
Punkty ECTS	1		1

CELE ZAJĘĆ:

Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do posługiwania się w zakresie warsztatu komputerowego, programami graficznymi do edycji rozbudowanej multimedialnej trójwymiarowej przestrzeni. Animacja postaci w 3D Max. Po ukończeniu przedmiotu student: przeprowadzić proces skiningu postaci, animuje postać z zastosowaniem klatek kluczowych, potrafi zastosować techniki animacji postaci z użyciem danych MOCAP.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma wiedzę na temat oprogramowania używanego do tworzenia animacji postaci, umożliwiające kluczowanie jak i przechwytywanie ruchu postaci.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi samodzielnie dobierać metody animacji postaci i realizuje własne koncepcje artystyczne.	K_U04, K_U05, K_U08
U02	Potrafi stosować techniki manualnej animacji postaci jak i sekwencje MOCAP.	K_U04, K_U05
U03	Potrafi samodzielnie poszukiwać nowych rozwiązań technologicznych w dziedzinie projektowania i modelowania.	K_U08
U04	Samodzielnie projektuje i realizuje sekwencje ruchu postaci.	K_U05, K_U08
U05	Potrafi samodzielnie poszukiwać informacji, poszerzać swoją wiedzę i nabywać nowe kompetencje zawodowe w zakresie kreowania przestrzeni, a także wyznaczać priorytety swojego rozwoju.	K_U13

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Krytycznie ocenia swoją wiedzę i jest gotów do jej pogłębiania oraz w razie korzystania z pomocy i porady ekspertów pokrewnych dziedzin.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Definicja animacji postaci i jej miejsce a świecie animacji filmu i gier komputerowych.
2.	Zaawansowane narzędzia animacji postaci.
3.	Podstawy fizyczne animacji systemów szkieletowych biped postaci.
4.	Animacja postaci z wykorzystaniem sekwencji ruchu MOCAP.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- metoda projektowa
- korekta indywidualna samodzielnie realizowanych projektów semestralnych

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. R. L. Derakhshani, D. Derakhshani, *Autodesk 3ds Max 2014. Oficjalny podręcznik*, wyd. Helion, 2021.
2. Zbigniew Krzysiak, *Modelowanie 3D w programie AutoCAD*, Wydawnictwa Komunikacji i Łączności 2015
3. Jacek Matulewski, *Grafika 3D czasu rzeczywistego*, PWN 2016.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Murdock K. L., *3ds Max 2012. Biblia* (ebook), wyd. Helion, 2012.
2. Maestri G., *Animacja cyfrowych postaci*, wyd. Helion, 2000.
3. „MonoGame. Podstawowe koncepcje grafiki 3D”, Damian Kaniewski, Tomasz Dziubak, Jacek Matulewski, Helion 2023
4. Joanna Pasek, *Modelowanie wnętrza w 3D*, Helion 2013.

NETOGRAFIA:

1. <https://www.youtube.com/watch?v=y8DADtCsb7I>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	zadania animacja, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania animacja, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Projekt – praca dyplomowa II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: VI

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie – wykonanie i zaprezentowanie pracy projektowej

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia			
Projekt	30	16	12
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			4
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			
Praca własna studenta	220		234
RAZEM	250		250
Punkty ECTS	10		10

CELE ZAJĘĆ:

Przygotowanie koncepcji i realizacja pracy dyplomowej. Przygotowanie studenta do dyplomu pierwszego stopnia.
--

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma wiedzę z zakresu historii projektowania graficznego, typografii, reklamy i plakatu, komunikacji wizualnej, fotografii i poligrafii, grafiki 3D, technik multimedialnych	K_W01, K_W03, K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Konsultuje kolejne etapy pracy dyplomowej z promotorem	K_U01, K_U09
U02	Dobiera odpowiednie środki warsztatowe i techniczne w celu zrealizowania dyplomowego zestawu prac	K_U02, K_U07, K_U08
U03	Tworzy własną aranżację prac graficznych	K_U08
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest przygotowany do pełnienia roli społecznej absolwenta Uczelni artystycznej	K_K01
K02	Podjmuje refleksję na temat społecznych, naukowych i Etycznych aspektów związanych z własną pracą i jej etosem	K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Podejmuje świadome decyzje dotyczące ilości i jakości artystycznej pracy. Analizuje dorobek innych twórców podejmujących podobną problematykę i odnosi się do niego, tworząc własną, świadomą wypowiedź twórczą.
2.	Kontynuuje konsultacje i poszerza wiedzę oraz umiejętności w zakresie analizy problemu pojmowanego w pracy artystycznej. Integruje nowe źródła i inspiracje w ramach rozwoju projektu, przygotowując się do ostatecznej realizacji pracy.
3.	Projektuje i realizuje prezentację pracy dyplomowej z zastosowaniem nowoczesnych technik edycji i form prezentacji. Uwzględni w prezentacji analizę formy ekspozycji dzieła dyplomowego przeprowadzoną na wcześniejszych etapach edukacji artystycznej.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- analiza indywidualnego przypadku
- metoda projektowa
- seminarium
- praca indywidualna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie się do egzaminu

LITERATURA PODSTAWOWA:

Literatura wskazana przez promotora oraz związana z zainteresowaniami i pracą badawczą prowadzoną przez studenta.

1. Sztuka współczesna – Roman Konik, Wektory, 2023
2. Polska sztuka współczesna przełomu XX i XXI wieku – Olga Kłosiewicz, 2015
3. Współczesna polska sztuka książki – opracowanie zbiorowe, Sztuka książki, 2020

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

Literatura związana z zainteresowaniami i pracą badawczą prowadzoną przez studenta.

1. *Zagubienie w interpretacji. Hans-Georg Gadamer wobec kultury i sztuki współczesnej* – Dominika Czakon, Uniwersytet Jagielloński, 2020
2. "Celebracja braku. Sztuka współczesna i gry z widzialnością", Łukasz Białkowski, Akademia Sztuki w Szczecinie, 2020

NETOGRAFIA:

Zasoby internetowe wykorzystane przez studenta w czasie pracy badawczej, lub wskazane przez promotora.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	projekt, wykonanie pracy dyplomowej, aktywność na zajęciach
Umiejętności	projekt, wykonanie pracy dyplomowej, aktywność na zajęciach
Kompetencje	projekt, aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Seminarium dyplomowe - Praca teoretyczna I, II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: V, VI

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	105	40	16
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			16
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			8
Praca własna studenta	170		235
RAZEM	275		275
Punkty ECTS	11		11

CELE ZAJĘĆ:

Nakierowanie studenta na temat pracy dyplomowej, zgodnej z indywidualnymi zainteresowaniami studenta. Sprecyzowanie tematu pracy dyplomowej. Postawienie tezy w pracy dyplomowej, opracowanie koncepcji, struktury pracy z użyciem metodologii badań naukowych w naukach o sztuce, historii sztuki, estetyce i pokrewnych dyscyplinach sztuki.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu zaawansowanym zagadnienia w zakresie historii sztuk pięknych oraz sztuk projektowych w tym grafiki, fotografii oraz multimediiów, a także wybrane zagadnienia w zakresie sztuki współczesnej, ze szczególnym uwzględnieniem obszaru pracy dyplomowej.	K_W01
W02	Ma zaawansowaną wiedzę na temat praw autorskich w kontekście tworzenia pracy dyplomowej.	K_W06
W03	Zna w stopniu zaawansowanym wybrane ważniejsze publikacje i stan badań w obszarze swojej pracy dyplomowej.	K_W03
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi podjąć dyskusję i uargumentować konspekt i tezy postawione w teoretycznej części pracy dyplomowej.	K_U10, K_U13, K_U14
U02	Potrafi zaplanować konspekt pracy, postawić problemy badawcze oraz przeprowadzić samodzielne poszukiwania źródeł.	K_U10, K_U13, K_U14
U03	Potrafi przygotować wypowiedź pisemną np. referat, krótką recenzję lub prosty tekst krytyczny, dotyczące zagadnień związanych ze sztuką.	K_U10

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do samodzielnego podejmowania decyzji, stawiania, analizowania i zgłębiania problemów badawczych oraz poszukiwania ich twórczych rozwiązań.	K_K01
K02	Jest gotów do indywidualnej pracy badawczej, poszukiwania rozwiązań stawianych problemów, a także do pracy w grupie.	K_K05
K03	Jest gotów do podjęcia pracy zawodowej z zachowaniem zasad etyki zawodowej, szczególnie poszanowania praw autorskich.	K_K07

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Opracowanie tematu pracy dyplomowej.
2.	Opracowanie tez występujących w pracy dyplomowej.
3.	Opracowanie konspektu pracy dyplomowej.
4.	Omówienie zasad pisania pracy dyplomowej.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- seminarium
- analiza indywidualnych przypadków
- praca indywidualna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie do zaliczenia i egzaminu

LITERATURA PODSTAWOWA:

Metodologia i praca dyplomowa

1. Maria Kaczmarek-Śliwińska, *Podstawy metodologii badań w naukach o sztuce i kulturze*, Difin, Warszawa 2015.
2. Piotr Płoszajski, *Metodologia badań nad kulturą*, PWN, Warszawa 2014.
3. Anna Zeidler-Janiszewska, Andrzej Gwóźdź (red.), *Badania nad kulturą wizualną. Antologia*, PWN, Warszawa 2017.
4. Anna Miotk, *Skuteczne badania marketingowe w mediach społecznościowych*, PWN, Warszawa 2016 (przydatne w badaniach wizualnych i komunikacyjnych).

Teoria sztuki i estetyka

1. Marta Smolińska, *Sztuka w epoce postmedialnej*, Wyd. Naukowe UAM, Poznań 2013.
2. Karolina Sikorska, *Sztuka – feminizm – obszary dyskusji*, Wyd. Naukowe UAM, Poznań 2018.
3. Paweł Mościcki, *Migawki z tradycji ucieczki. Studia o kulturze wizualnej*, IBL PAN, Warszawa 2015.
4. Łukasz Zaremba, *Obrazy wychodzą na ulice. Spory w polskiej kulturze wizualnej*, IBL PAN, Warszawa 2018.

Grafika i projektowanie wizualne

1. Agata Szydłowska, *Od solidarycy do TypoPolo. Typografia a tożsamość społeczno-kulturowa w Polsce po 1989 roku*, Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa 2018.
2. Aleksandra Janus, Magdalena Ziółkowska (red.), *Inne taśmy. Współczesne praktyki wizualne w Polsce*, Bęc Zmiana, Warszawa 2015.

Kultura wizualna i media

1. Iwona Kurz, Paweł Mościcki, Łukasz Zaremba (red.), *Kultura wizualna w Polsce. Fragmenty*, Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa 2017.
2. Andrzej Szpociński, *Kultura obrazu. Społeczne znaczenia ikonosfery*, PWN, Warszawa 2016.
3. Katarzyna Bojarska, *Pamięć obrazów. Studium (nie)pamięci kulturowej*, IBL PAN, Warszawa 2016.

4. Mikołaj Marcela, *Obraz kontra obraz. Popkultura, kultura wizualna i audiowizualność*, Wydawnictwo Naukowe UŚ, Katowice 2019.
5. Michał Wróblewski, *Obraz jako proces. Filozofia, kultura, komunikacja*, Wydawnictwo UMK, Toruń 2014.

NETOGRAFIA:

1. *Standard pisania prac dyplomowych*, ASP Łódź, <https://www.asp.lodz.pl/index.php/pl/component/content/category/110-dla-dyplomantow>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	praca pisemna-plan i kolejne rozdziały pracy dyplomowej, aktywność na zajęciach-udział w dyskusji
Umiejętności	praca pisemna-plan i kolejne rozdziały pracy dyplomowej, aktywność na zajęciach-udział w dyskusji
Kompetencje	aktywność na zajęciach-udział w dyskusji

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Analiza dzieła sztuki

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: V

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład	30	16	6
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ

Pogłębienie wiedzy studentów na temat pojęć, kategorii i problemów obecnych w historii fotografii, w tym przemian różnych technik fotograficznych. Poszerzenie kompetencji w zakresie samodzielnej analizy dzieła z zakresu historii fotografii, od dokumentu, poprzez reportaż do fotografii kreatywnej. Zwrócenie uwagi na związek fotografii z czasopismami, plakatem i filmem eksperymentalnym.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu teorii sztuki (estetyki filozoficznej).	K_W02
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi odróżnić oraz zanalizować formę, treść i ekspresję dzieła sztuki.	K_U05
U02	Potrafi napisać analizę wybranego dzieła sztuki oraz recenzję aktualnego wydarzenia artystycznego.	K_U05
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest otwarty na świat wartości estetycznych - analizuje, interpretuje, krytykuje sztukę oraz jest otwarty na krytykę prac własnego autorstwa.	K_K08

TREŚCI PROGRAMOWE

Lp.	Treści programowe
1	Przedmiot teorii i historii fotografii w aspekcie historii sztuki i antropologii.
2	Rodzaje definicji fotografii.
3	Dokument fotograficzny.
4	Fotografia inscenizowana.
5	Forma fotograficzna – przemiany pojęcia.

6	Teorie fotografii: V. Flussera, R. Barthesa, A. Sekuli, S. Sontag.
7	Estetyka i antyestetyka fotografii.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład, wykład konwersatoryjny, klasyczna metoda problemowa, dyskusja dydaktyczna, analiza indywidualnego przypadku, metoda projektowa, metoda warsztatowa, seminarium, burza mózgów, techniki dramowe, rozwiązywanie zadań problemowych, symulacje sytuacji, praca w grupach, praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- dyskusja dydaktyczna
- burza mózgów
- analiza wybranego dzieła sztuki
- praca indywidualna

PRACA INDYWIDUALNA STUDENTA (do wyboru: Zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; Przygotowanie prac zaliczeniowych; Przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; Przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; Inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie się do zaliczenia

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Tatariewicz W., *Dzieje sześciu pojęć*, wyd. PWN, Warszawa 2011.
2. Wölfflin H., *Podstawowe pojęcia historii sztuki, Słowo/Obraz Terytoria*, Warszawa 2006.
3. Żelazny M., *Estetyka filozoficzna*, Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2009.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Eco U., *Komunikat estetyczny, [w:] Nieobecna struktura*, Aletheia, Warszawa 2003.
2. Eco U., *Historia piękna*, wyd. Rebis, Poznań 2005.
3. Eco U., *Historia brzydoty*, wyd. Rebis, Poznań 2007.
4. Gombrich E.H., *O sztuce*, wyd. Rebis, Poznań, 2008.
5. Witkiewicz, S.I., *Nowe formy w malarstwie i wynikające stąd nieporozumienia. Szkice estetyczne*. Teatr, wyd. PIW, Warszawa 2002.
6. Zaorski-Sikora Ł., *Estetyka, [w:] Wprowadzenie do filozofii*, Wyd. WSHE w Łodzi, Łódź 2005.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	praca zaliczeniowa, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca zaliczeniowa, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Historia i teoria fotografii

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: V

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład	30	16	6
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Poszerzenie wiedzy studentów na temat pojęć, kategorii i problemów obecnych w historii fotografii, w tym przemian różnych technik fotograficznych. Poszerzenie kompetencji w zakresie samodzielnej analizy dzieła z zakresu historii fotografii, od dokumentu, poprzez reportaż do fotografii kreatywnej. Zwrócenie uwagi na związek fotografii z czasopismami, plakatem i filmem eksperymentalnym.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Posiada pogłębioną wiedzę z zakresu teorii fotografii oraz potrafi łączyć ją z wiedzą z historii fotografii i sztuki	K_W02
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi odróżnić formę i treść fotografii oraz dokonać jej analizy w zakresie krytyki sztuki	K_U05
U02	Potrafi napisać analizę wybranej fotografii oraz recenzję aktualnego wydarzenia z zakresu fotografii	K_U01
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest otwarty na świat wartości estetyczno-artystycznych - świadomie analizuje, interpretuje, krytykuje fotografię oraz jest otwarty na krytykę prac własnego autorstwa	K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Przedmiot teorii i historii fotografii w aspekcie historii sztuki i antropologii
2.	Piktorializm na świecie i w Polsce.
3.	Modernizm fotograficzny na świecie i w Polsce.
4.	Powstanie awangardy (futuryzm, konstruktywizm, surrealizm).
5.	Fotografia subiektywna na świecie i w Polsce.
6.	Teorie fotografii w Polsce i na świecie.
7.	Fotografia analogowa a cyfrowa: porównanie.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- dyskusja dydaktyczna
- burza mózgów
- analiza wybranego dzieła sztuki
- praca indywidualna z literaturą przedmiotu

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie do zaliczenia

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. W. Kemp, *Historia fotografii*, tł. M. Bryl, Kraków 2014.
2. U. Czartoryska, *Fotografia – mowa ludzka*, Gdańska 2006

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. K. Jurecki, *Historia fotografii polskiej do 1990 r.*, <https://culture.pl/pl/artukul/historia-fotografii-polskiej-do-roku-1990>, 2002.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	egzamin pisemny, aktywność na zajęciach, praca pisemna
Umiejętności	aktywność na zajęciach, praca pisemna
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Praktyki zawodowe

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: V, VI

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia			
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe	150		
Webinaria (zajęcia synchroniczne)	X	X	
E-learning (zajęcia asynchroniczne)	X	X	
Praca własna studenta			
RAZEM	150		
Punkty ECTS	5		

CELE ZAJĘĆ:

Celem praktyk jest zapoznanie się studentów z działalnością agencji reklamowych / firm działających w branży gier komputerowych / instytucji kultury/fundacji lub innych firm lub instytucji związanych z grafiką. Student gromadzi i wzbogaca własne doświadczenia zawodowe oraz ugruntowuje umiejętności komunikacyjne potrzebne do pracy w zespole. Student jest wdrażany do pracy w wybranym zawodzie (projektowanie w zakresie grafiki projektowej, wydawniczej, reklamowej, multimedialnej, projektowanie systemów identyfikacji, znaków, plakatów, billboardów, citylightów/ inne projekty na potrzeby 2D, 3D, outdoor, indoor, projektowanie grafiki 3D na potrzeby branży gier komputerowych, wizualizacji 3D na rzecz firm architektonicznych itd.). Praktyka studencka ma na celu rozwijanie umiejętności praktycznych i organizacyjnych niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna specyfikę prac projektowych, reklamowych, edukacyjnych i innych realizowanych przez instytucję, w której realizowana jest praktyka.	K_W06, K_W07
W02	Zna w stopniu zaawansowanym formy i metody pracy (praca indywidualna, w zespołach, terminowość, odpowiedzialność) w placówce, w której odbywa się praktyka.	K_W02, K_W05
W03	Zna strukturę organizacyjną instytucji, w której odbywa praktykę.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Podjmuje samodzielne działania w porozumieniu z opiekunem praktyk oraz wykonuje zadania zlecone przez opiekuna praktyk.	K_U01, K_U04, K_U11, K_U14

U02	Prowadzi dokumentację praktyki (dziennik praktyk).	K_U11, K_U13, K_U14
U03	Obserwuje wykonywanie zadań przez specjalistów w branży, uczestniczy w spotkaniach zespołu projektowego, analizuje napotkane problemy zawodowe i proponuje ich rozwiązania.	K_U11, K_U13, K_U14
U04	Potrafi w efektywny sposób wykorzystywać intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy, oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych i w działalności zawodowej.	K_U08, K_U09, K_U11
U05	Potrafi komunikować się z przełożonymi, klientami, kontrahentami oraz współpracownikami dostosowując formę komunikacji do sytuacji i rodzaju relacji służbowej.	K_U11, K_U14
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Podaje krytyce swoją wiedzę i działania oraz udziela konstruktywnej informacji zwrotnej innym osobom.	K_K03
K02	Jest gotów odpowiedzialnie i z poszanowaniem prawa, zwłaszcza prawa autorskiego, wykonywać pracę grafika.	K_K05

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Praktyki w wybranych firmach w wym. 150 godz.
2.	Praktyczne doświadczenie w projektowaniu i wdrażaniu projektów dla klienta.
3.	Praca z klientem, dostosowywanie się do jego wymagań i preferencji.
4.	Tworzenie portfolio zawodowe i rozwijanie swoich umiejętności.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- rozwiązywanie zadań problemowych
- praca indywidualna: analiza sytuacji zawodowych, opracowanie zadań do samodzielnego wykonania
- praca w zespole-udział w zadaniach zespołowych, w dyskusji, burzy mózgów

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	wykonywanie i dokumentowanie zadań w dzienniczku praktyk
Umiejętności	wykonywanie i dokumentowanie zadań w dzienniczku praktyk
Kompetencje	wykonywanie i dokumentowanie zadań w dzienniczku praktyk

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Specjalność: Grafika 3D i Game Art

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Storyboard & concept art. I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	24	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			12
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			6
Praca własna studenta	45		51
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Teoretyczne i praktyczne przygotowanie studenta do samodzielnej realizacji zadań z zakresu projektowania postaci, środowisk i obiektów przemysłowych z wykorzystaniem technik cyfrowych w kontekście preprodukcji gier, filmów i komiksów. Teoretyczne i praktyczne przygotowanie studenta do prezentowania treści fabularnych za pomocą sekwencji obrazów w formie storyboardu/komiksu w przejrzysty i atrakcyjny sposób.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma wiedzę na temat anatomii człowieka i głównych zasad projektowania postaci.	K_W02
W02	Zna w stopniu zaawansowanym zasady działania programu Photoshop i jemu pokrewnych (Clip Studio Paint, Krita, Procreate etc.). Wie, co to warstwy, tryby mieszania, maski przycinające.	K_W05
W03	Rozumie zasady wizualnego komunikowania cech postaci i atrybutów przedmiotów nieożywionych.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi zaprojektować postać w taki sposób, by była anatomicznie wiarygodna i spójna, a jej wygląd sygnalizował jej atrybuty i charakter.	K_U04, K_U05, K_U07
U02	Potrafi zaprojektować zestaw przedmiotów użytkowych tak, by ich wygląd oddawał ich przeznaczenie i zdradzał cechy właściciela.	K_U04, K_U05, K_U07
U03	Komunikuje się w sposób kulturalny i klarowny. W sposób precyzyjny określa swoje pomysły i formułuje pytania.	K_U11

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Wykazuje się zaangażowaniem i chęcią doskonalenia swoich umiejętności. Angażuje się w dyskusję.	K_K02, K_K03
K02	Ciągle szuka nowych rozwiązań i niesztampowych pomysłów, szczególnie w sferze designu.	K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Teoretyczne i praktyczne zagadnienia z projektowania postaci z uwzględnieniem kwestii anatomii i modelowania brył z użyciem światłocienia.
2.	Omówienie procesu tworzenia projektu postaci od pomysłu początkowego po realizację końcową.
3.	Kreatywność i jej aspekty. Burza mózgów jako jedno z narzędzi przy tworzeniu projektu.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramatyczne; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- metoda warsztatowa
- burza mózgów
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- realizacja prac

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie prac zaliczeniowych
- prezentacja prac i dyskusja

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Ganiak P., *Sen Czarownika: Fabularny podręcznik Concept Artu*, CDP Sp z o.o, Warszawa 2018.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Robertson S., *The Skillful Huntsman*, Design Studio Press, Los Angeles 2005.
2. Simblet S., *Anatomia dla artystów*, wyd. Arkady, Warszawa 2010.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Storyboard & concept art. II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	24	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			12
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			6
Praca własna studenta	45		51
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Teoretyczne i praktyczne przygotowanie studenta do samodzielnej realizacji zadań z zakresu projektowania postaci, środowisk i obiektów przemysłowych z wykorzystaniem technik cyfrowych w kontekście preprodukcji gier, filmów i komiksów. Teoretyczne i praktyczne przygotowanie studenta do prezentowania treści fabularnych za pomocą sekwencji obrazów w formie storyboardu/komiksu w przejrzysty i atrakcyjny sposób.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat perspektywy zbieżnej i sposobów jej przedstawiania. Zna i rozumie pojęcia takie jak linia horyzontu, punkt zbiegu.	K_W02, K_W03
W02	Zna różne rodzaje przedstawiania statycznych obrazów i ich sekwencji i wie jak wpływają one na wrażenie upływu czasu i atmosferę danej sceny.	K_W04, K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Stosuje narzędzia i funkcje programu Photoshop by uzyskać przekonującą iluzję głębi w obrazie 2D.	K_U06
U02	Stosuje perspektywę zbieżną z jednym i dwoma punktami zbiegu.	K_U04, K_U05
U03	Komponuje sekwencje obrazów przedstawiające zrozumiałą, spójną i atrakcyjną ciąg fabularny.	K_U08
U04	Samodzielnie poszerza swoją wiedzę i umiejętności obcując z dziełami sztuki, a także szukając inspiracji w dziedzinach nie związanych bezpośrednio z designem.	K_U08

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów poddać swoje prace krytycznej ocenie i podjąć dyskusję na ich temat, a także udzielić informacji zwrotnej innym autorom prac.	K_K06
K02	Jest gotów podjąć dialog z innymi studentami i czerpać z ich obserwacji i doświadczeń.	K_K02, K_K05

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Perspektywa zbieżna z jednym, dwoma i trzema punktami zbiegu.
2.	Techniki budowania iluzji przestrzeni w sztukach plastycznych.
3.	Studia pejzażu i weduty.
4.	Budowanie wrażenia ciągłości między statycznymi obrazami zaaranżowanymi w sekwencji. Zmiana wrażenia upływu czasu i nastroju.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- metoda warsztatowa
- burza mózgów
- przygotowanie prac zaliczeniowych

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie prac zaliczeniowych
- realizacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. McCloud S., *Zrozumieć komiks*, tłum. M. Błażejczyk, Kultura Gniewu, Warszawa 2015.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Thompson K., *Nieumarli: lekcje rysowania i malowania*, Arkady, Warszawa 2008.
2. Mateu-Mestre M., *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*, Design Studio Press, Los Angeles 2010.
3. Cheeseman-Meyer J., *Vanishing point*, IMPACT Books, Cincinnati, 2007.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Digital painting I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	4
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			8
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Teoretyczne i praktyczne przygotowanie studenta do samodzielnej realizacji zadań z zakresu grafiki cyfrowej z uwzględnieniem wiedzy o klasycznym rysunku i malarstwie. Program zajęć koncentruje się na nauczaniu studenta technik tworzenia i przetwarzania obrazu cyfrowego, szczególnie w kontekście tworzenia grafik na potrzeby preprodukcji gier komputerowych, filmów i ilustracji.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną wiedzę na temat wybranych zagadnień, dotyczących rysunku i malarstwa.	K_W02, K_W03
W02	Zna w stopniu zaawansowanym zasady działania programu Photoshop i pokrewnych (warstwy, tryby mieszania, maski przycinające).	K_W05
W03	Zna w stopniu zaawansowanym teorię koloru i rozumie czym są środki wyrazu i potrafi je rozróżnić.	K_W03, K_W04
W zakresie umiejętności		
U01	Posługuje się wybranymi programami i aplikacjami do obróbki obrazów np. Photoshop. Obsługuje w stopniu zaawansowanym program Photoshop i jemu pokrewne i w swojej pracy stosuje warstwy, tryby mieszania, maski przycinające.	K_U03, K_U04, K_U06
U02	Korzystając z tabletu student obsługuje wybrany przez siebie program do malarstwa cyfrowego i w oparciu o zdjęcie lub zastaną aranżację potrafi namalować studium martwej natury/portret.	K_U04

U03	Potrafi komunikować się w sposób kulturalny i klarowny oraz precyzyjnie określić swoje pomysły i sformułować pytania. Rozumie i wciela w życie uwagi, jakie otrzymuje w czasie korekt.	K_U11
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do przyjęcia krytyki względem własnych prac.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Teoretyczne i praktyczne zagadnienia z zakresu malarstwa z uwzględnieniem kompozycji i koloru.
2.	Teoretyczne i praktyczne zagadnienia z zakresu rysunku z uwzględnieniem waloru i światłocienia.
3.	Techniki realizacji obrazów cyfrowych w programie Adobe Photoshop i innych, działających na tych samych zasadach.
4.	Rysunek z wykorzystaniem linii i plamy.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- metoda warsztatowa
- burza mózgów
- praca indywidualna: przygotowanie prac zaliczeniowych

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie prac zaliczeniowych
- realizacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Edwards B., *Rysunek. Odkryj talent dzięki prawej półkuli mózgu*, tłum.: D. Rossowski, Aha Łódź 2015.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Gurney J., *Color and Light*, Andrews McMeel Publishing, Kansas City, 2010.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	zadania zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	zadania zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Digital painting II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	4
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			8
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Teoretyczne i praktyczne przygotowanie studenta do samodzielnej realizacji zadań z zakresu grafiki cyfrowej z uwzględnieniem wiedzy o klasycznym rysunku i malarstwie. Program zajęć koncentruje się na nauczaniu studenta technik tworzenia i przetwarzania obrazu cyfrowego, szczególnie w kontekście tworzenia grafik na potrzeby preprodukcji gier komputerowych, filmów i ilustracji.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat perspektywy zbieżnej i sposobów jej przedstawiania. Zna i rozumie pojęcia takie jak linia horyzontu, punkt zbiegu.	K_W03, K_W05
W02	Zna koncepcję czystej formy.	K_W03, K_W04
W zakresie umiejętności		
U01	Realizuje poprawne abstrakcyjne kompozycje plastyczne według podanych wytycznych.	K_U02
U02	Potrafi namalować z wyobraźni pracę na każdy z tematów: studium postaci, portret, martwa natura, pejzaż.	K_U01, K_U02
U03	Potrafi wykonać szybki szkic postaci, uwzględniając główne formy, ich proporcje i ruch, stosując zasadę „od ogółu do szczegółu”.	K_U02
U04	Potrafi narysować perspektywę zbieżną z jednym i dwoma punktami zbiegu.	K_U02
U05	Samodzielnie poszerza swoją wiedzę i umiejętności obcując z dziełami sztuki, szukając inspiracji i dodatkowych informacji na temat interesujących go technik.	K_U13

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Wchodzi w dialog z innymi studentami i czerpie z ich obserwacji i doświadczeń.	K_K03, K_K05

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Perspektywa zbieżna z jednym, dwoma i trzema punktami zbiegu.
2.	Techniki budowania iluzji przestrzeni w sztukach plastycznych.
3.	Szkicowanie z uwzględnieniem zasady „od ogółu do szczegółu”
4.	Tworzenie atrakcyjnych utworów plastycznych w kontekście teorii czystej formy.
5.	Studia martwej natury i modela.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- metoda warsztatowa
- burza mózgów
- przygotowanie i prezentacja prac zaliczeniowych

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie prac zaliczeniowych
- realizacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Kandyński W., *Punkt i linia a płaszczyzna*, tłum: Stanisław Fijałkowski, Oficyna, Łódź 2019.

LITERATURA PODSTAWOWA:

2. Cheeseman-Meyer J., *Vanishing point*, IMPACT Books, Cincinnati, 2007.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Projektowanie gier komputerowych I, II, III, IV

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III, IV, V, VI

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	120	64	24
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			24
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			16
Praca własna studenta	80		136
RAZEM	200		200
Punkty ECTS	8		8

CELE ZAJĘĆ:

Poznanie procesu projektowania gier. Tworzenie dokumentów projektowych: OnePager i Game Design Documentm. Czerpanie inspiracji ze znanych i niszowych gier. Kształtowanie postawy otwartej na rozwój osobisty, współpracę i samokształceniem

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu projektowania gier komputerowych, konsolowych i mobilnych oraz potrafi samodzielnie przeanalizować grę i jej zawartość.	K_W03, K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi przygotować dokumenty projektowe (one pager, game pitch i game design document), potrafi zbadać rynkowe trendy oraz przekształcić swoje pomysły w grę.	K_U03, K_U04, K_U05
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Potrafi w efektywny sposób wykorzystywać swoją intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy, oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych i w działalności zawodowej	K_K01, K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
Semestr III	
1.	Szukanie inspiracji na utworzenie projektu.
2.	Od idei do designu gry – jak przekształcić pomysł w element gry wideo.
3.	Pierwszy dokument projektowy: One Pager.
4.	Konsultacje (One Pager).
5.	Analiza gry – jak skonstruowane są gry i ich elementy składowe.
Semestr IV	
1.	Tworzenie Game Design Doc, czyli najważniejszego dokumentu projektowego gry.
2.	Efektywne prototypownie pomysłów.
3.	Tworzenie pierwszej iteracji własnego GDD..
4.	Konsultacje (GDD)
Semestr V	
1.	Art Direction w grach komputerowych.
2.	Iterowanie własnego GDD w oparciu o konsultacje.
Semestr VI	
1.	Polish, utrzymanie spójności, testy i kontrole jakości w grach komputerowych – ich rola na finalny produkt.
2.	Iterowanie własnego GDD w oparciu o konsultacje.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- praca zaliczeniowa
- analiza rynkowa
- dyskusja dydaktyczna
- case study

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie prac zaliczeniowych

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Jesse Schell, *The Art of Game Design*, wyd. Elsevier 2008.
2. Flint Dille, John Zurr, *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*, wyd. Watson-Guptill Publications 2008

LITERATURA UZUPELNIAJĄCA:

1. Raph Koster, *A Theory of Fun for Game Design*, wyd. O'Reilly Media , Inc , USA 2014.
2. Scott Rogers, *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*, wyd. John Wiley & Sons , 2014

NETOGRAFIA:

1. <https://www.polygon.com/>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Projektowanie graficzne w grach I, II, III, IV

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III, IV, V, VI

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	120	64	24
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			24
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			16
Praca własna studenta	80		136
RAZEM	200		200
Punkty ECTS	8		8

CELE ZAJĘĆ:

Poznanie procesu projektowania interfejsów graficznych w grach. Tworzenie GUI do własnej gry. Czerpanie inspiracji ze znanych i niszowych gier. Kształtowanie postawy otwartej na rozwój osobisty, współpracę i samokształcenie.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma wiedzę zaawansowaną z zakresu projektowania graficznego (GUI) w grach komputerowych, konsolowych i mobilnych.	K_W03, K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi przygotować elementy graficznego interfejsu użytkownika w programie Adobe Photoshop.	K_U06
U02	Potrafi zaprojektować i wykonać Menu główne gry.	K_U04, K_U05
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów w efektywny sposób wykorzystywać swoją intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy, oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych i w działalności zawodowej.	K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
Semestr III	
1.	Wstęp do projektowania interfejsów graficznych w grach. Omówienie znaczenia interfejsów graficznych w grach.
2.	Przegląd przykładów interfejsów graficznych w popularnych grach.
3.	Omówienie elementów, które należy wziąć pod uwagę podczas projektowania interfejsów graficznych w grach, takich jak wygląd, użyteczność i łatwość użycia.
4.	Adobe Photoshop jako narzędzie projektowania elementów interface'u w grach komputerowych.
5.	Projektowanie Menu głównego gry.
6.	Konsultacje (Menu główne).
Semestr IV	
1.	Projektowanie menu głównego
2.	Projektowanie UI
3.	Projektowanie interfejsu w trybie multiplayer
4.	Przegląd popularnych i niszowych gier z dobrymi interfejsami graficznymi Analiza elementów interfejsów graficznych tych gier i ich implementacji w grze
5.	Projektowanie Logo gry oraz Ikony gry
6.	Konsultacje (Logo i ikona)
Semestr V	
1.	Używanie narzędzi do projektowania interfejsu graficznego, takich jak Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Sketch.
2.	Projektowanie i implementacja elementów interfejsu graficznego, takich jak przyciski, suwaki, pola tekstowe i inne.
3.	Projektowanie GUI i inventory.
4.	Konsultacje.
Semestr VI	
1.	Projektowanie kompletnej gry w 2d
2.	Testowanie i optymalizacja interfejsu graficznego
3.	Omówienie sposobów, w jakie można poprawić interfejs graficzny na podstawie informacji zwrotnych od użytkowników
4.	W trakcie zajęć można wykorzystać różne technologie i narzędzia, takie jak Unity, Unreal Engine, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Sketch i inne, w zależności od preferencji uczestników i dostępnych zasobów.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- ćwiczenia
- korekty indywidualne
- praca indywidualna
- praca zaliczeniowa
- dyskusja dydaktyczna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie prac zaliczeniowych

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Jacek Ross, *Unity i C#. Praktyka programowania gier*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2020
2. Tracy Fullerton, *Projektowanie gier. Podejście zorientowane na gracza*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2023

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Rajesh Lal, *Digital Design Essentials*, wyd. Paperback, 2013
2. Anna Anthropy, Naomi Clark, *Słownik projektowania gier*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2014
3. Mary Flanagan, *Krytyczne gry. Alternatywne projektowanie*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2017
4. Ernest Adams, *Projektowanie gier. Podstawy. Wydanie II*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013
5. Will Goldstone, *Projektowanie gier w środowisku Unity 3.x*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Level Design I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Tworzenie gry 2D typu Action Adventure. Poznanie silnika gry (UE4) jako narzędzia do tworzenia poziomów. Poznanie procesu projektowania poziomów gier. Opracowanie GDD własnej gry 2D. Tworzenie konceptu i fabuły gry 2D. Tworzenie poziomu I gry (Level I) i Menu gry. Czerpanie inspiracji ze znanych i niszowych gier 2D. Kształtowanie postawy otwartej na rozwój osobisty, współpracę i samokształcenie

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną wiedzę w zakresie projektowania poziomów gier komputerowych, konsolowych i mobilnych.	K_W05
W02	Rozumie rolę tworzenia konceptu i GDD gry.	K_W03, K_W05
W03	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat tworzenia obiektów i animacji w programach Blender i Unreal Engine 5.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi zaprojektować poziom gry i GDD w oparciu o wyznaczone cele.	K_U04
U02	Potrafi zaprojektować i wykonać Menu gry.	K_U04, K_U08
U03	Potrafi stworzyć fabułę, wykreować świat 2D i stworzy grę 2D.	K_U08
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów w efektywny sposób wykorzystywać swoją intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy, oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych i w działalności zawodowej.	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Wstęp do Level Design.
2.	Przygotowanie planu poziomu gry spełniającego zadane cele – koncept, fabuła, GDD, szkice, menu.
3.	Wstęp do programu Unreal Engine 5. Tworzenie gry 2D.
4.	Iteracje planu poziomu gry w oparciu o konsultacje – Level I + Menu.
5.	Menu gry (konsultacje).
6.	Teoretyczne i praktyczne podstawy tworzenia gier, historia gier.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- prace 2D
- korekty indywidualne
- praca indywidualna
- ćwiczenia

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie prac zaliczeniowych

LITERATURA PODSTAWOWA (wybrane rozdziały):

1. Polewiak P., *Tworzyć Gry*, wyd. Insignis Media, Kraków, 2020.
2. Schreier J., *Krew Pot i Piksele. Chwalebne i niepokojące opowieści o tym jak się robi gry*, wyd. Sine Qua Non, Kraków, 2017.
3. Thorn A., *Praktyczne tworzenie gier Unity i Blender*, wyd. Helion, Gliwice, 2015.
4. Elam K., *Wprowadzenie do projektowanie przestrzennego. Zasady, procesy i projekty*, wyd. d2d, Kraków, 2021.
5. Lee J., *Unreal Engine. Nauka pisanie gier dla kreatywnych*, wyd. Helion, Gliwice, 2016.
6. Hill-Whittal R., *Indie games Podręcznik niezależnego twórcy gier*, wyd. Merlin Publishing, Warszawa, 2017.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Rogers S., *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*, wyd. John Wiley & Sons, 2014.
2. Koster R., *Theory of Fun for Game Design*, wyd. O'Reilly and Associates, 2013.
3. Schell J., *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, wyd. A K Peters/CRC Press, 2019.
4. Zuur Platten J., *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*, wyd. Lone Eagle, 2018.

NETOGRAFIA:

1. <https://www.polygon.com/>
2. <https://docs.unrealengine.com/5.0/en-US/>
3. <https://dev.epicgames.com/community/getting-started>
4. <https://docs.blender.org/manual/en/latest/index.html>
5. <https://www.youtube.com/c/lmphenzia>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Level Design II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Tworzenie gry 2D typu Action Adventure (kontynuacja z kursu: Level Design I). Poznanie silnika gry (UE4) jako narzędzia do tworzenia poziomów – kontynuacja. Poznanie procesu projektowania poziomów gier. Iteracja GDD własnej gry 2D. Iteracja konceptu i fabuły gry 2D. Tworzenie poziomu II i III gry (Level II i Level III). Opracowanie gry (Level I, Level II, Level III oraz Menu). Czerpanie inspiracji ze znanych i niszowych gier 2D. Kształtowanie postawy otwartej na rozwój osobisty, współpracę i samokształcenie.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu projektowania poziomów (leveli) gier komputerowych, konsolowych i mobilnych.	K_W03, K_W05
W02	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu silników gier i ich wpływu na projektowanie poziomów.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi zbudować poziom gry w silniku Unreal Engine 4 (whitebox).	K_U04, K_U08
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów w efektywny sposób wykorzystywać swoją intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy, oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych i w działalności zawodowej.	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Omówienie zaawansowanych możliwości silnika UE5 oraz jego roli w procesie projektowania poziomów gry 2D.
2.	Tworzenie poziomów gry (level I, level II i level III).
3.	Opracowanie kompletnej gry 2D (3 poziomy + Menu).
4.	Połączenie poziomu gry z semestru pierwszego, włączenie go do gry. Iteracje projektu.
5.	Iteracje poziomu gry w oparciu o konsultacje.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- praca – budowa gry w Unreal Engine 4
- korekty indywidualne
- praca indywidualna
- ćwiczenia

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie prac zaliczeniowych

LITERATURA PODSTAWOWA (wybrane rozdziały):

1. Polewiak P., *Tworzyć Gry*, wyd. Insignis Media, Kraków, 2020.
2. Schreier J., *Krew Pot i Piksele. Chwalebne i niepokojące opowieści o tym jak się robi gry*, wyd. Sine Qua Non, Kraków, 2017.
3. Thorn A., *Praktyczne tworzenie gier Unity i Blender*, wyd. Helion, Gliwice, 2015.
4. Elam K., *Wprowadzenie do projektowanie przestrzennego. Zasady, procesy i projekty*, wyd. d2d, Kraków, 2021.
5. Lee J., *Unreal Engine. Nauka pisania gier dla kreatywnych*, wyd. Helion, Gliwice, 2016.
6. Hill-Whittal R., *Indie games Podręcznik niezależnego twórcy gier*, wyd. Merlin Publising, Warszawa, 2017.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Rogers S., *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*, wyd. John Wiley & Sons, 2014.
2. Koster R., *Theory of Fun for Game Design*, wyd. O'Reilly and Associates, 2013.
3. Schell J., *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, wyd. A K Peters/CRC Press, 2019.
4. Zuur Platten J., *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*, wyd. Lone Eagle, 2018.

NETOGRAFIA:

1. <https://www.polygon.com/>
2. <https://docs.unrealengine.com/5.0/en-US/>
3. <https://dev.epicgames.com/community/getting-started>
4. <https://docs.blender.org/manual/en/latest/index.html>
5. <https://www.youtube.com/c/Imphenzia>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Level Design III

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: V

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Tworzenie gry 3D typu Action Adventure. Poznanie silnika gry (UE5) jako narzędzia do tworzenia poziomów – kontynuacja. Poznanie procesu projektowania poziomów gier. GDD gry 3D, gra z użyciem third person controller. Koncept, fabuła i styl gry 3D. Tworzenie menu i poziomu I gry 3D (Level I i Menu). Czerpanie inspiracji ze znanych i niszowych gier 3D. Kształtowanie postawy otwartej na rozwój osobisty, współpracę i samokształcenie

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną i poszerzoną wiedzę z zakresu projektowania poziomów (leveli) gier komputerowych, konsolowych i mobilnych.	K_W03, K_W05
W02	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu importowania assetów do UE4, tworzenia materiałów, shaderów i efektów świetlnych.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi importować pliki 3ds Max do Unreal Engine 4, tworzyć materiały i shadery i wypełniać nimi level.	K_U04
U02	Potrafi oświetlić scenę, dostosować post procesy i vfx.	K_U04, K_U08
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów w efektywny sposób wykorzystywać swoją intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy, oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych i w działalności zawodowej.	K_K01, K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Importowanie assetów do silnika UE5 (własne assety tworzone w programie Blender).
2.	Oświetlenie, post proces i vfx w UE5.
3.	Iteracje poziomu gry w oparciu o konsultacje (Level I i Menu).
4.	Tworzenie GDD, fabuły i planu gry.
5.	Tworzenie menu i poziomu gry 3D (Level I).

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- praca zaliczeniowa
- korekty indywidualne
- praca indywidualna
- ćwiczenia

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie prac zaliczeniowych

LITERATURA PODSTAWOWA (wybrane rozdziały):

1. Polewiak P., *Tworzyć Gry*, wyd. Insignis Media, Kraków, 2020.
2. Schreier J., *Krew Pot i Piksele. Chwalenie i niepokojące opowieści o tym jak się robi gry*, wyd. Sine Qua Non, Kraków, 2017.
3. Thorn A., *Praktyczne tworzenie gier Unity i Blender*, wyd. Helion, Gliwice, 2015.
4. Elam K., *Wprowadzenie do projektowania przestrzennego. Zasady, procesy i projekty*, wyd. d2d, Kraków, 2021.
5. Lee J., *Unreal Engine. Nauka pisania gier dla kreatywnych*, wyd. Helion, Gliwice, 2016.
6. Hill-Whittal R., *Indie games Podręcznik niezależnego twórcy gier*, wyd. Merlin Publishing, Warszawa, 2017

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Rogers S., *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*, wyd. John Wiley & Sons, 2014.
2. Koster R., *Theory of Fun for Game Design*, wyd. O'Reilly and Associates, 2013.
3. Schell J., *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, wyd. A K Peters/CRC Press, 2019.
4. Zuur Platten J., *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*, wyd. Lone Eagle, 2018.

NETOGRAFIA:

1. <https://www.polygon.com/>
2. <https://docs.unrealengine.com/5.0/en-US/>
3. <https://dev.epicgames.com/community/getting-started>
4. <https://docs.blender.org/manual/en/latest/index.html>
5. <https://www.youtube.com/c/lmphezenia>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Level Design IV

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: VI

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Tworzenie gry 3D typu Action Adventure – połączenie elementów (Level I, Level II, Level III, Menu). Poznanie silnika gry (UE5) jako narzędzia do tworzenia poziomów – kontynuacja. Poznanie procesu projektowania poziomów gier. Iteracja GDD gry 3D, gra z użyciem third person controller. Tworzenie poziomu 2 i 3 gry (Level II i Level III). Czerpanie inspiracji ze znanych i niszowych gier 3D. Kształtowanie postawy otwartej na rozwój osobisty, współpracę i samokształcenie.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną i poszerzoną wiedzę z zakresu projektowania poziomów gier komputerowych, konsolowych i mobilnych.	K_W03, K_W05
W02	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu tworzenia interakcji w UE5, tworzenia afektów, animacji i elementów gry 3D.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi zaimplementować podstawowe interakcje na poziomach w UE5. Potrafi tworzyć menu i elementy animowane gry 3D.	K_U04
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów w efektywny sposób wykorzystywać swoją intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy, oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych i w działalności zawodowej.	K_K01, K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Gra Action Adventure 3D – iteracja GDD i konceptu.
2.	Iteracje poziomu 1 gry (Level 1) i Menu w oparciu o konsultacje.
3.	Praca z assetami, animacjami w silniku UE5 – iteracja.
4.	Oświetlenie, post proces i vfx w UE5 – iteracja.
5.	Tworzenie poziomów gry (level I, level II i level III).
6.	Opracowanie kompletnej gry 3D (3 poziomy + Menu).
7.	Połączenie poziomu gry z semestru pierwszego, włączenie go do gry. Iteracje projektu.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- praca zaliczeniowa
- korekty indywidualne
- praca indywidualna
- ćwiczenia

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- przygotowanie prac zaliczeniowych

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Polewiak P., *Tworzyć Gry*, wyd. Insignis Media, Kraków, 2020.
2. Schreier J., *Krew Pot i Piksele. Chwalebne i niepokojące opowieści o tym jak się robi gry*, wyd. Sine Qua Non, Kraków, 2017.
3. Elam K., *Wprowadzenie do projektowanie przestrzennego. Zasady, procesy i projekty*, wyd. d2d, Kraków, 2021.
4. Hill-Whittal R., *Indie games Podręcznik niezależnego twórcy gier*, wyd. Merlin Publising, Warszawa, 2017.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Rogers S., *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*, wyd. John Wiley & Sons, 2014.
2. Koster R., *Theory of Fun for Game Design*, wyd. O'Reilly and Associates, 2013.
3. Schell J., *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, wyd. A K Peters/CRC Press, 2019.
4. Zuur Platten J., *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*, wyd. Lone Eagle, 2018.
5. Thorn A., *Praktyczne tworzenie gier Unity i Blender*, wyd. Helion, Gliwice, 2015.
6. Lee J., *Unreal Engine. Nauka pisania gier dla kreatywnych*, wyd. Helion, Gliwice, 2016.

NETOGRAFIA:

1. <https://www.polygon.com/>
2. <https://docs.unrealengine.com/5.0/en-US/>
3. <https://dev.epicgames.com/community/getting-started>
4. <https://docs.blender.org/manual/en/latest/index.html>
5. <https://www.youtube.com/c/lmphezenia>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Umiejętności	prace zaliczeniowe, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Specjalność: Komunikacja wizualna i multimedia

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Druk i produkcja poligraficzna

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	24	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			12
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			6
Praca własna studenta	45		51
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Zajęcia zapewniają studentom wiedzę teoretyczną i praktyczną na temat procesów poligraficznych, technik druku, technik introligatorskich oraz technik uszlachetniania druku. Studenci uczą się dobierać techniki produkcji poligraficznej do swoich projektów. Poznają specyfikę i ograniczenia poszczególnych technik.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu zaawansowanym różne techniki druku (Offset, sitodruk, solwent/druk cyfrowy, Indygo).	K_W05
W02	Ma zaawansowaną wiedzę o specyfice wpływu zastosowanego użytku na efekt druku.	K_W04, K_W05
W03	Posiada zaawansowaną wiedzę w zakresie oprav introligatorskich oraz sposobów składania druków i publikacji.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi przygotować specyfikację druku.	K_U04, K_U06
U02	Potrafi przygotować projekt do druku i sprawdzić go.	K_U04, K_U06
U03	Potrafi przygotować projekt pod kątem dowolnego uszlachetnienia druku oraz dowolnego sposobu oprawy.	K_U04, K_U06
U05	Potrafi ocenić błędy w druku i zdiagnozować ich przyczynę.	K_U04, K_U06, K_U11
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności, zmieniającej się technologii i twórczego myślenia w trakcie tworzenia koncepcji projektowania druku..	K_K04

K02	Krytycznie ocenia swoją wiedzę oraz jest gotów do konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób.	K_K06
-----	---	-------

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Przygotowanie specyfikacji druku do danego już istniejącego druku (analiza wydruku pod kątem tworzenia specyfikacji).
2.	Przygotowanie i sprawdzenie projektu do druku w technikach offsetowej, sitodruku i technice cyfrowej
3.	Analiza możliwości i ograniczeń danych technik
4.	Przygotowanie uszlachetnień druku

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- analiza indywidualnego przypadku
- praca indywidualna
- analiza indywidualnego przypadku

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- prezentacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA (wybrane rozdziały):

1. Kowalczyk J., Technologia drukowania, Oficyna wydawnicza Politechniki Warszawskiej, 2019
2. Gavin A., Print&Finish, Fairchild Books, 2007
3. McCue C., Profesjonalny druk. Przygotowanie materiałów, Helion, 2007

NETOGRAFIA:

1. <https://grafmag.pl/artykuly/dtp-podstawowe-zasady-przygotowania-projektu-do-druku>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	zaliczenie ustne, praca graficzna, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca graficzna, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach



KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Rysunek I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: I

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	8
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			4
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Nauka podstaw rysunku niezbędnych przyszłym grafikom. Wprowadzenie w zagadnienia formy takie jak kadrowanie i komponowanie, walor i światłocien i stosunki przestrzenne. Studenci zapoznają się z historycznymi doświadczeniami w tym zakresie.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna i rozumie zagadnienia formy takie jak kadrowanie i komponowanie, walor i światłocien i stosunki przestrzenne oraz historię doświadczeń w tym zakresie.	K_W04
W zakresie umiejętności		
U01	Posługuje się wybranymi technikami rysunkowymi (ołówki, węgiel, pastel) umie łączyć różne techniki i technologie w jednym utworze wizualnym	K_U01, K_U02
U02	Umie realizować własne utwory plastyczne przy pomocy różnych środków wyrazu. Potrafi oddać na rysunku proporcje ciała ludzkiego, światłocien, zastosować zasady perspektywy i różnych rodzajów kompozycji.	K_U01, K_U02
U03	Potrafi samodzielnie zdefiniować problem artystyczny i przedstawić go za pomocą rysunkowych środków wyrazu.	K_U01, K_U08
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów tworzyć oryginalne dzieła graficzne z zachowaniem zasad etyki i prawa autorskiego	K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Świadome użycie środków wyrazu, u podstawy których jest spontaniczna reakcja, ekspresja, kontrolowany przypadek.
2.	Przybliżenie studentom poszukiwań w obrębie rysunku w odniesieniu do programu kształcenia w dziedzinie grafiki projektowej.
3.	Odwolywanie się do osobistych doświadczeń fascynacji i wyobraźni w kształtowaniu rysunku - eksperymenty w obrębie technik i technologii. Program skoncentrowany jest na samodzielność i indywidualność studenta.
4.	Umiejętność odniesienia się do rozwiązań w sztuce współczesnej.
5.	Kształtowanie stosunków przestrzennych.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- metoda warsztatowa
- metoda projektowa
- analiza indywidualnego przypadku
- praca w grupach
- praca indywidualna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Doleżyńska-Sewerniak E., Mączyński R., *Wokół zagadnień warsztatu artysty Tom 2 Malarza rzeźbiarza architekta*, Wydawnictwo Naukowe UMK 2021.
2. Franzblau W., Gałek M., Uruszczak M., *Podstawy rysunku architektonicznego i krajobrazowego*, Atropos, Kraków 2012
3. Zawada E., *Nauka rysunku*, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa 2012
4. Vigue J., Ballestar V. B., *Rysowanie. Praktyczny podręcznik*, Arkady, Warszawa 2012

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Gombrich E., *O sztuce*, wyd. Arkady, Warszawa 2013.
2. *Dzieje sztuki polskiej*, praca zbiorowa pod redakcją Barbary Kokoskiej, WBC, Kraków 2012.
3. Strzeмиński W., *Teoria widzenia*, Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź 2016.
4. Max D., *Materiały malarskie i ich zastosowanie*, wyd. Arkady, Warszawa 2017.
5. Czapski J., *Patrząc*, wyd. Znak, Kraków 2016.
6. Kluszczyński R. J., *Od Michałowskiego do Fangora. Współczesne malarstwo polskie*, wyd. WBC, Kraków 2016.
7. Noble G., *Rysowanie klasa mistrzowska*, wyd. Arkady, Warszawa 2019.
8. Morris D., *Mowa ciała w sztuce, pozy i gesty*, wyd. Arkady, Warszawa 2022.
9. Franzblau W., Gałek M., Uruszczak M., *Podstawy rysunku architektonicznego i krajobrazowego*, wyd. Ongrys, 2019.
10. *Kurs rysunku i ilustracji : poradnik dla artystów na każdym poziomie zaawansowania*, Peter Gray, Wydaw. K.E.Liber 2021.
11. *Rysowanie dla początkujących : prosty i przejrzysty podręcznik do nauki rysunku*, Willenbrink Mark, Willenbrink Mary, Wydaw. K.E.Liber, 2022.
12. Bryant Wilder J., *Historia sztuki : fascynująca podróż w czasie i przestrzeni*, Wydaw. Helion 2020

NETOGRAFIA:

1. www.niezlasztuka.pl
2. Polish Masters of Art (Facebook, Instagram)
3. www.alexhays.com/loomis

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	prezentacja prac wykonanych w pracowni oraz indywidualnie, zadania rysunki, aktywność na zajęciach
Umiejętności	prezentacja prac wykonanych w pracowni oraz indywidualnie, zadania rysunki, aktywność na zajęciach
Kompetencje	prezentacja prac wykonanych w pracowni oraz indywidualnie, aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Rysunek II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	8
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			4
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Celem przedmiotu jest pogłębienie wiedzy i umiejętności w zakresie rysunku i malarstwa, istotne w procesie kształcenia przyszłych grafików. Przedmiot rozwija świadomość formalną poprzez analizę i praktykę zagadnień takich jak kadrowanie, komponowanie, walor, światłości oraz stosunki przestrzenne. Studenci zdobywają umiejętność świadomego operowania środkami wyrazu artystycznego, poznają historyczne doświadczenia w zakresie malarstwa i rysunku oraz uczą się ich zastosowania we współczesnym kontekście twórczym. Przedmiot kładzie nacisk na eksperyment, rozwój indywidualnego stylu oraz zdolność krytycznej analizy i prezentacji własnych prac.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna i rozumie w stopniu zaawansowanym bardziej złożone zagadnienia formy, w tym relacje koloru i faktury, rolę światła w budowaniu przestrzeni oraz współczesne sposoby interpretacji obrazu i wie jak wykorzystać tę wiedzę w pracy twórczej.	K_W01, K_W02, K_W03
W zakresie umiejętności		
U01	Umie tworzyć rozbudowane kompozycje tematyczne, w tym wieloelementowe sceny figuratywne i narracyjne, w których zachowuje poprawność perspektywy, proporcji oraz spójność koncepcyjną.	K_U01, K_U07, K_U13
U02	Potrafi interpretować rzeczywistość w sposób twórczy, stosując metaforę plastyczną, syntezę i deformację jako świadome środki ekspresji.	K_U01, K_U08

U03	Umie przygotować i przeprowadzić publiczną prezentację własnych prac, z zastosowaniem metod autopromocji oraz wykorzystaniem współczesnych narzędzi medialnych.	K_U09, K_U11
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do krytycznej refleksji nad własnymi działaniami w szerszym kontekście kulturowym i artystycznym, otwarty na dyskusję i wymianę poglądów w grupie twórczej.	K_K01, K_K02, K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Analiza i świadome stosowanie relacji barwnych, faktury i światła w budowaniu przestrzeni malarskiej.
2.	Tworzenie rozbudowanych kompozycji narracyjnych i figuratywnych z uwzględnieniem zasad perspektywy i proporcji.
3.	Eksperymenty formalne: deformacja, synteza, metafora plastyczna jako środki ekspresji i interpretacji rzeczywistości.
4.	Inspiracje sztuką współczesną i tradycją – analiza oraz praktyczne odniesienia w twórczości własnej.
5.	Przygotowanie i prezentacja cyklu prac malarskich z wykorzystaniem narzędzi autopromocji i współczesnych mediów.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- metoda warsztatowa
- metoda projektowa
- analiza indywidualnego przypadku
- praca w grupach
- praca indywidualna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Doleżyńska-Sewerniak E., Mączyński R., *Wokół zagadnień warsztatu artysty Tom 2 Malarza rzeźbiarza architekta*, Wydawnictwo Naukowe UMK 2021.
2. Franzblau W., Galek M., Uruszczak M., *Podstawy rysunku architektonicznego i krajobrazowego*, Atropos, Kraków 2012
3. Zawada E., *Nauka rysunku*, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa 2012
4. Vigue J., Ballestar V. B., *Rysowanie. Praktyczny podręcznik*, Arkady, Warszawa 2012

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Gombrich E., *O sztuce*, wyd. Arkady, Warszawa 2013.
2. *Dzieje sztuki polskiej*, praca zbiorowa pod redakcją Barbary Kokoskiej, WBC, Kraków 2012.
3. Strzeмиński W., *Teoria widzenia*, Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź 2016.
4. Max D., *Materiały malarskie i ich zastosowanie*, wyd. Arkady, Warszawa 2017.
5. Czapski J., *Patrząc*, wyd. Znak, Kraków 2016.
6. Sarah Simblet „*Anatomia dla artystów*”, Arkady, Warszawa 2001.
7. Zawada E., *Nauka rysunku: ucz się od polskich mistrzów*, wyd. Park, Bielsko-Biała 2006.
8. Noble G., *Rysowanie klasa mistrzowska*, wyd. Arkady, Warszawa 2019.
9. Morris D. *Mowa ciała w sztuce, pozy i gesty*, wyd. Arkady, Warszawa 2022.
10. Franzblau W., Galek M., Uruszczak M., *Podstawy rysunku architektonicznego i krajobrazowego*, wyd. Ongrys, 2019.
11. Jose M.Parramon, *Jak rysować postacie*, wyd. Galaktyka, Łódź 2001.
12. *Kurs rysunku i ilustracji : poradnik dla artystów na każdym poziomie zaawansowania*, Peter Gray, Wydaw. K.E.Liber 2021.

13. Rysowanie dla początkujących : prosty i przejrzysty podręcznik do nauki rysunku, Willenbrink Mark, Willenbrink Mary, Wydaw. K.E.Liber, 2022.
14. Bryant Wilder J., Historia sztuki : fascynująca podróż w czasie i przestrzeni, Wydaw. Helion 2020

NETOGRAFIA:

1. www.niezlasztuka.pl
2. Polish Masters of Art (Facebook, Instagram)
3. www.alexhays.com/loomis

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	prezentacja prac wykonanych w pracowni oraz indywidualnie, zadania rysunki, aktywność na zajęciach
Umiejętności	prezentacja prac wykonanych w pracowni oraz indywidualnie, zadania rysunki, aktywność na zajęciach
Kompetencje	prezentacja prac wykonanych w pracowni oraz indywidualnie, aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Nowoczesne technologie reprodukcji obrazu

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: II

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	45		59
RAZEM	75		75
Punkty ECTS	3		3

CELE ZAJĘĆ:

Przedmiot ma na celu zapoznanie studentów z nowoczesnymi metodami reprodukcji obrazu cyfrowego oraz analogowego, ze szczególnym uwzględnieniem technologii stosowanych w branży poligraficznej, fotograficznej i multimedialnej. Studenci poznają praktyczne aspekty reprodukcji kolorów, kalibracji urządzeń oraz zarządzania kolorem.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu zaawansowanym wybrane zasady teorii koloru i przestrzenie barwne.	K_W01
W02	Zna w stopniu zaawansowanym metody kalibracji i profilowania urządzeń obrazowych.	K_W02, K_W05
W03	Zna i rozumie proces zarządzania kolorem w obiegu cyfrowym.	K_W08
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi dobrać odpowiednią technologię reprodukcji do konkretnego zastosowania.	K_U4, K_U07
U02	Umie przeprowadzić kalibrację monitora i drukarki.	K_U04
U03	Potrafi przygotować obraz do reprodukcji w różnych technologiach.	K_U4, K_U07
U04	Umie ocenić jakość reprodukcji obrazu.	K_U4, K_U07
U05	Potrafi współpracować w zespole przy projektach reprodukcyjnych.	K_U11
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do podjęcia pracy w zakresie reprodukcji obrazu dla różnych branż z zachowaniem standardów etycznych.	K_K05

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Gamut kolorów, przekształcenia między przestrzeniami barwnymi RGB, CMYK, Lab, XYZ.
2.	Zasady digitalizacji obrazu, rozdzielczość i głębia bitowa.
3.	Posługiwanie się standardem ICC, stosowanie profili.
4.	Techniki reprodukcji obrazu, optymalne ustawienia skanowania, korekcja tonalna i kolorystyczna, wyostrzenie obrazu.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- analiza indywidualnego przypadku
- praca indywidualna
- analiza indywidualnego przypadku

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- prezentacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Drew J. T., Meyer S. A., Zarządzanie kolorem. Przewodnik dla grafików i projektantów, Wydawnictwo Arkady 2014
2. Hunt R.W.G., Pointer M.R. "Measuring Colour", Wiley 2011
3. Johnson S. "Stephen Johnson on Digital Photography", O'Reilly 2006

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Sharma A. "Zrozumieć Color Management", Ergo BTL 2006
2. Kipphan H. "Handbook of Print Media", Springer 2001
3. Fraser B., Murphy C., Bunting F. "Real World Color Management", Peachpit Press 2004

NETOGRAFIA:

1. <https://www.letrabit.pl/zarzadzanie-kolorem-w-pigulce-cz-1-wprowadzenie>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	zaliczenie ustne, praca graficzna, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca graficzna, aktywność na zajęciach
Kompetencje	aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Projektowanie systemów identyfikacji wizualnej I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Opanowanie podstaw warsztatu graficznego związanego z projektowaniem elementów identyfikacji wizualnej. Rozwijanie umiejętności praktycznego posługiwania się narzędziami (Illustrator, Photoshop, alternatywy). Wykształcenie umiejętności tworzenia prostych projektów graficznych zgodnych z założeniami wizerunkowymi. Przygotowanie do pracy nad kompletnymi projektami systemów wizualnych w kolejnych semestrach.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna zasady projektowania logo, typografii i kolorystyki w systemach identyfikacji wizualnej.	K_W04, K_W05
W02	Rozumie znaczenie spójności wizualnej i potrafi wskazać jej wpływ na wizerunek marki.	K_W05, K_W08
W03	Zna narzędzia i techniki pracy w programach graficznych stosowane do tworzenia elementów identyfikacji wizualnej.	K_W05, K_W08
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi zaprojektować proste logo z zastosowaniem zasad typografii, koloru i kompozycji.	K_U01, K_U02
U02	Umie tworzyć moodboardy oraz koncepcje wizualne wspierające proces projektowy.	K_U04

U03	Posługuje się podstawowymi narzędziami programów graficznych (wektorowych i rastrowych) do realizacji projektów identyfikacji wizualnej.	K_U04, K_U05
U04	Potrafi przygotować prezentację własnych projektów i uzasadnić przyjęte rozwiązania projektowe.	K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Potrafi pracować w grupie projektowej, dzieląc się zadaniami i wspierając innych.	K_K03
K02	Jest otwarty na krytykę i umie konstruktywnie reagować na opinie dotyczące własnych projektów.	K_K06
K03	Potrafi argumentować swoje wybory projektowe w dyskusji z prowadzącym i grupą.	K_K06, K_K07
K04	Rozumie znaczenie etyki zawodowej oraz odpowiedzialności społecznej projektanta graficznego.	K_K07

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Znak firmowy, sygnet, ligatura - wykład i prezentacja.
2.	System identyfikacji wizualnej - wykład i prezentacja.
3.	Korekty i dyskusje dot. szkiców i wstępnych projektów.
4.	Korekty i dyskusje dot. dopracowania wybranego projektu.
5.	Wydruk pracy w wybranej drukarni - przygotowanie do druku / współpraca z drukarnią / sprawdzenie jakości wydruku.
6.	Przygotowanie prezentacji prac graficznych.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- analiza indywidualnego przypadku
- dyskusja dydaktyczna
- praca w grupach
- analiza przypadku

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Frutiger A., *Człowiek i jego znaki*, wyd. d2d, 2023.
2. Zdeno Kolesár, Jacek Mrowczyk., *Historia projektowania graficznego*, Karakter, 2018
3. David Airey., *Logo Design Love, Tworzenie genialnych logotypów*. Nowa odsłona, wyd. Helion, 2015.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Mitchell M., Wightman S., *Typografia książki. Podręcznik projektanta*, wyd. d2d.pl, 2012.
2. Pohlen J., *Letter Fountain*, wyd. Taschen, 2015
3. Sudjic D., *Język rzeczy*, wyd. Karakter, 2013.
4. Shaughnessy A., *Jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy*, wyd. Karakter, 2012.

NETOGRAFIA:

1. www.behance.net
2. <https://stgu.pl/>
3. <https://www.logolounge.com/trend/2025-logo-trend-report>
4. <https://eyeondesign.aiga.org/>
5. <https://www.underconsideration.com/brandnew/>
6. <https://www.theicod.org/en>
7. www.dribbble.com

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	praca zaliczeniowa – opracowanie projektu w zakresie identyfikacji wizualnej wybranej marki lub instytucji; aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca zaliczeniowa – opracowanie projektu w zakresie identyfikacji wizualnej wybranej marki lub instytucji; aktywność na zajęciach
Kompetencje	praca zaliczeniowa – opracowanie projektu w zakresie identyfikacji wizualnej wybranej marki lub instytucji; aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Projektowanie systemów identyfikacji wizualnej II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Pogłębienie umiejętności projektowych związanych z tworzeniem spójnych systemów identyfikacji wizualnej. Rozwijanie umiejętności praktycznego posługiwania się narzędziami (Illustrator, Photoshop, alternatywy). Wykształcenie umiejętności tworzenia prostych projektów graficznych zgodnych z założeniami wizerunkowymi. Przygotowanie do pracy nad kompletnymi projektami systemów wizualnych w kolejnych semestrach.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna i rozumie wybrane zagadnienia w zakresie typografii, w tym kolorystyki w budowaniu systemu wizualnego.	K_W01
W02	Rozumie znaczenie spójności wizualnej i potrafi wskazać jej wpływ na wizerunek marki.	K_W05, K_W06
W03	Zna i rozumie wymagania techniczne dotyczące przygotowania materiałów graficznych do druku i publikacji cyfrowej.	K_W05, K_W06
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi zaprojektować proste logo z zastosowaniem zasad typografii, koloru i kompozycji.	K_U02
U02	Umie tworzyć moodboardy oraz koncepcje wizualne wspierające proces projektowy.	K_U02, K_U12

U03	Posługuje się wybranymi narzędziami programów graficznych (wektorowych i rastrowych) do realizacji projektów identyfikacji wizualnej.	K_U02, K_U12
U04	Potrafi przygotować prezentację własnych projektów i uzasadnić przyjęte rozwiązania projektowe.	K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Potrafi pracować w grupie projektowej, dzieląc się zadaniami i wspierając innych.	K_K03
K02	Jest otwarty na krytykę i umie konstruktywnie reagować na opinie dotyczące własnych projektów.	K_K06
K03	Potrafi argumentować swoje wybory projektowe w dyskusji z prowadzącym i grupą.	K_K06
K04	Rozumie znaczenie etyki zawodowej oraz odpowiedzialności społecznej projektanta graficznego.	K_K07

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Elementy systemu identyfikacji wizualnej – logo, typografia, kolorystyka, układy kompozycyjne
2.	Pogłębianie zasad tworzenia i rozwijania systemu identyfikacji – spójność, elastyczność, skalowalność.
3.	Korekty i dyskusje dot. szkiców i wstępnych projektów.
4.	Korekty i dyskusje dot. dopracowania wybranego projektu.
5.	Wydruk pracy w wybranej drukarni - przygotowanie do druku / współpraca z drukarnią / sprawdzenie jakości wydruku.
6.	Przygotowanie prezentacji prac graficznych.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- analiza indywidualnego przypadku
- dyskusja dydaktyczna
- praca w grupach
- analiza przypadku

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?):

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Frutiger A., *Człowiek i jego znaki*, wyd. d2d, 2023.
2. Zdeno Kolesár, Jacek Mrowczyk., *Historia projektowania graficznego*, Karakter, 2018
3. David Airey., *Logo Design Love, Tworzenie genialnych logotypów*. Nowa odsłona, wyd. Helion, 2015.

LITERATURA UZUPELNIAJĄCA:

1. Mitchell M., Wightman S., *Typografia książki. Podręcznik projektanta*, wyd. d2d.pl, 2012.
2. Pohlen J., *Letter Fountain*, wyd. Taschen, 2015
3. Sudjic D., *Język rzeczy*, wyd. Karakter, 2013.

NETOGRAFIA:

1. www.behance.net
2. <https://stgu.pl/>
3. <https://www.logolounge.com/trend/2025-logo-trend-report>
4. <https://eyeondesign.aiga.org/>
5. <https://www.underconsideration.com/brandnew/>
6. <https://www.theicod.org/en>
7. www.dribbble.com

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	praca zaliczeniowa – opracowanie projektu w zakresie identyfikacji wizualnej wybranej marki lub instytucji; aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca zaliczeniowa – opracowanie projektu w zakresie identyfikacji wizualnej wybranej marki lub instytucji; aktywność na zajęciach
Kompetencje	praca zaliczeniowa – opracowanie projektu w zakresie identyfikacji wizualnej wybranej marki lub instytucji; aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Projektowanie wydawnictw i mikrotypografia I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Wysztalcenie projektanta posiadającego umiejętności precyzyjnego myślenia, jasnego formułowania założeń projektowych w formie maksymalnie komunikatywnej i zgodnej z technologią. Projektowania książek. Projektowanie okładek książek. Ebooki. Niniejszy przedmiot służy zdobywaniu przez studenta umiejętności praktycznych i kompetencji społecznych, oraz realizowany jest: w warunkach właściwych dla danego zakresu działalności zawodowej, w sposób umożliwiający wykonywanie czynności praktycznych przez studentów, przez osobę posiadającą doświadczenie zawodowe zdobyte poza uczelnią;

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu historii pisma, druku, książki, technologii i terminologii poligraficznych.	K_W01, K_W02
W02	Ma zaawansowaną i poszerzoną wiedzę, dotyczącą funkcji wydawnictw w aspekcie społecznym i kulturowym. Zna różne gatunki literackie i wie jak dostosować projekt do konkretnego gatunku (np. beletrystyka, fantasy, science fiction, poezja).	K_W02, K_W04, K_W07
W03	Zna w stopniu zaawansowanym budowę książki, jej introligarię oraz edytorstwo. Ma zaawansowaną wiedzę na temat trendów rozwojowych w różnych dziedzinach sztuki i dyscyplinach artystycznych i wie jak wykorzystać tę wiedzę w pracy grafika.	K_W01, K_W02, K_W04

W04	Ma zaawansowaną wiedzę na temat wybranych zagadnień z zakresu prawa autorskiego, a także finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty danej specjalności.	K_W06
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi analizować zjawiska artystyczne w zakresie wydawniczym zarówno w ujęciu historycznym jak i współczesnym, tworząc własne kreacje graficzne.	K_U10, K_U15
U02	Potrafi dokonać analizy materiału źródłowego oraz tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażania - w szczególności: umiejętnościami do kształtowania przestrzeni i różnorodnych form plastycznych.	K_U10, K_U15
U03	Posługuje się w stopniu zaawansowanym warsztatem artystycznym w wybranych obszarach działalności plastycznej. Potrafi zastosować właściwą technikę i technologię w trakcie realizacji prac artystycznych.	K_U06, K_U07, K_U08
U04	Potrafi samodzielnie dobrać formę graficzną i technologię realizacyjną. Potrafi realizować własne działania artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	K_U06, K_U07, K_U08
U05	Potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym).	K_U11
U06	Posiada umiejętność prezentacji i autoprezentacji własnych projektów.	K_U09
U07	Potrafi samodzielnie poszukiwać wiedzy oraz zdobywa i poszerza wiedzę i umiejętności w zakresie nowoczesnych procesów i technologii.	K_U13
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do pracy artystycznej i realizowania swoich zadań, wykazując się samodzielnością w myśleniu i działaniu. potrafi zrozumieć działania innych osób w kontekście ich stanów emocjonalnych.	K_K02
K02	Wykazuje empatię wobec innych osób i odnosi się z szacunkiem do odmiennych poglądów.	K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Analiza merytoryczna i założenia projektowe. Podział publikacji książkowych. Budowa książki. Ustalenie sposobu wydania książki. Projektowanie książki. Kolumna, margines, karty tytułowe, spis treści, tekst główny: wybór kroju pisma, incipit, inicjał, interlinia, akapit, tytuł, śródtytuł, paginacja, dzielenie wyrazów i justowanie, kerning i tracking. Materiały informacyjno-pomocnicze, paginacja, errata.
2.	Okladka miękka i jej intrologatornia. Okładka z ze skrzydełkami. Obwoluta, okładka twarda. Wkład i jego budowa graficzna. Okładka typograficzna i z ilustracją.
3.	Rozkład materiału tekstowego i ilustracyjnego.
4.	Hierarchia układów typograficznych – tytuł, podtytuł, wstęp, inicjał, akapit.
5.	Ebooki, przebudowa tradycyjnej książki na ebook.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- dyskusja dydaktyczna
- analiza indywidualnego przypadku
- projekt
- metoda warsztatowa
- praca indywidualna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- przygotowanie do zajęć – praca z literaturą przedmiotu
- przygotowanie pracy zaliczeniowej
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA (wybrane rozdziały):

1. Frutiger A., Człowiek i jego znaki, wyd. d2d.pl, Warszawa 2003.
2. Forssman F., Willberg H.P., Pierwsza pomoc w typografii. Poradnik używania pisma, wyd. Helion, 2011.
3. Tschichold J., Nowa typografia, wyd. Recto Verso, Łódź 2011.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Górski J., Dosłownie- liternicze i typograficzne okładki polskich książek 1944-2019, wyd. Karakter, 2020.
2. Mitchell M., Wightman S., Typografia Książki-podręcznik projektanta, wyd. d2d, 2015.
3. Encyklopedia książki tom I i II, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, 2017.
4. Pastuszek W., Grafika wydawnicza. Vademecum projektanta, Wydawnictwo Polsko-Japońskiej Wyższej Szkoły Technik Komputerowych, 2007.
5. Chwałowski R., Typografia typowej książek”, wyd. Helion, Gliwice 2002.
6. Felici J., Kompletny Przewodnik po typografii –Zasady doskonałego składania tekstu, wyd. „Słowo i obraz” 2006.
7. Mrowczyk J., Niewielki słownik typograficzny, „Słowo i obraz” 2007
8. Dabner D., Design & layout. Sztuka projektowania, tłumaczenie M. Boguszewski, wyd. G+J Focus 2003.
9. Bringhurst R. , Elementarz stylu w typografii, wyd. d2d.pl , Kraków 2018.
10. Tyczkowski K., Lettera Magica, wyd. Polski Drukarz , Łódź 2005.
11. Ambrowe, G. Harris P., Twórcze projektowanie, wyd. PWN, Warszawa 2007.
12. Mitchell M., Wightman S., Typografia książki podręcznik projektanta, wyd. d2d.pl, Warszawa 2017.
13. Szydłowska A., Od solidarycy do typopolo. typografia a tożsamości zbiorowe w Polsce po roku 1989, wyd. Ossolineum , Wrocław 2018.
14. Krause J., Lekcje typografii. Projekty i ćwiczenia dla projektantów, wyd. Helion 2018.
15. Williams R., Jak składać tekst. Komputer nie jest maszyną do pisania, wyd. Helion 2018.
16. Wolański A., Edycja tekstów. Praktyczny poradnik: książka, prasa, www, wyd. PWN, Warszawa 2022.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	aktywność na zajęciach, korekta prac, przygotowanie pracy zaliczeniowej graficznej
Umiejętności	aktywność na zajęciach, korekta prac, przygotowanie pracy zaliczeniowej graficznej, prezentacja pracy
Kompetencje	aktywność na zajęciach, prezentacja pracy



KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Projektowanie wydawnictw i mikrotypografia II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Wysztalcenie projektanta posiadającego umiejętności precyzyjnego myślenia, jasnego formułowania założeń projektowych w formie maksymalnie komunikatywnej i zgodnej z technologią. Projektowanie serii wydawniczych, albumów Ilustracja. Niniejszy przedmiot służy zdobywaniu przez studenta umiejętności praktycznych i kompetencji społecznych, oraz realizowany jest: w warunkach właściwych dla danego zakresu działalności zawodowej, w sposób umożliwiający wykonywanie czynności praktycznych przez studentów, przez osobę posiadającą doświadczenie zawodowe zdobyte poza uczelnią;

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Posiada zaawansowaną wiedzę o specyfice projektowania serii wydawniczych.	K_W02, K_W03
W02	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat projektowania układów typograficznych.	K_W05, K_W06, K_W08
W03	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat przygotowania wydawnictw do produkcji poligraficznej i wie jak wykorzystać ją w praktyce w przygotowaniu przekazu wizualnego dla wydawcy.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi przygotować skuteczny przekaz wizualny dla wydawcy.	K_U01, K_U02, K_U03
U02	Potrafi dobrać właściwą technikę i technologię w trakcie realizacji prac wydawniczych, podejmować samodzielne decyzje, dotyczące projektowania i realizacji wydawnictw.	K_U04, K_U07

U03	Potrafi posługiwać się zarówno tradycyjnymi jak i współczesnymi środkami artystycznego wyrazu.	K_U07, K_U08
U04	Potrafi zaprezentować własne realizacje projektowe, efektywnie komunikuje się z otoczeniem i podejmuje dyskusję na temat swoich projektów i prac.	K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do efektywnego wykorzystania w pracy grafika wyobraźni, intuicji, emocjonalności, elastycznego myślenia oraz jest gotów adaptować się do nowych i zmieniających się okoliczności.	K_K02
K02	Jest gotów poddać swoje pomysły, projekty i prace konstruktywnej krytyce.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Projektowanie serii wydawniczej. Specyfika projektowania gatunków wydawniczych serii: fantazy, harlekiny, since fiction.
2.	Projektowanie typograficzne układu tekstu głównego o specjalnym charakterze. (Wydawnictwa albumowe, poezja, książka dziecięca).
3.	Przygotowanie materiałów wydawniczych do drukarni.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- analiza indywidualnego przypadku
- dyskusja dydaktyczna
- metoda warsztatowa
- metoda projektowa

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- prezentacja prac zaliczeniowych

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Górski J., Dosłownie- liternicze i typograficzne okładki polskich książek 1944-2019, wyd. Karakter, 2020.
2. Mitchell M., Wightman S., Typografia Książki-podręcznik projektanta, wyd. d2d, 2015.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Encyklopedia książki tom I i II, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, 2017.
2. Pastuszek W., Grafika wydawnicza. Vademecum projektanta, Wydawnictwo Polsko-Japońskiej Wyższej Szkoły Technik Komputerowych, 2007.
3. Felici J., Kompletny Przewodnik po typografii –Zasady doskonałego składania tekstu, wyd. „Słowo i obraz” 2006.
4. Mrowczyk J., Niewielki słownik typograficzny, „Słowo i obraz” 2007
5. Dabner D., Design & layout. Sztuka projektowania, tłumaczenie M. Boguszewski, wyd. G+J Focus 2003.
6. Tyczkowski K., Lettera Magica, wyd. Polski Drukarz , Łódź 2005.
7. Frutiger A., Człowiek i jego znaki, wyd. d2d.pl, Warszawa 2003.
8. Ambrowe, G. Harris P., Twórcze projektowanie, wyd. PWN, Warszawa 2007.
9. Mitchell M., Wightman S., Typografia książki podręcznik projektanta, wyd. d2d.pl, Warszawa 2017.
10. Szydłowska A., Od solidarycy do typopolo. typografia a tożsamości zbiorowe w Polsce po roku 1989, wyd. Ossolineum , Wrocław 2018.
11. Krause J., Lekcje typografii. Projekty i ćwiczenia dla projektantów, wyd. Helion 2018.

12. Williams R., Jak składać tekst. Komputer nie jest maszyną do pisania, wyd. Helion 2018.
13. Wolański A., Edycja tekstów. Praktyczny poradnik: książka, prasa, www, wyd. PWN, Warszawa 2022.
14. Chwałowski R., Typografia typowej książki”, wyd. Helion, Gliwice 2002.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	aktywność na zajęciach, korekta prac, przygotowanie pracy zaliczeniowej graficznej, prezentacja pracy
Umiejętności	aktywność na zajęciach, korekta prac, przygotowanie pracy zaliczeniowej graficznej, prezentacja pracy
Kompetencje	aktywność na zajęciach, prezentacja pracy

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Projektowanie wydawnictw i mikrotypografia III

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: V

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Projektowania kalendarzy komercyjnych i autorskich. Projektowanie kalendarzy jedno, dwu i trójdziałnych. Po ukończeniu kursu studenci znają technologię i budowę kalendarzy typograficznych i z ilustracją w tym o charakterze komercyjnym. Poznali projektowanie kalendarzy zeszytowych, wydzieranych, kieszonkowych. Projektowania katalogów komercyjnych i autorskich. Projektowali katalogi firmowe i produktu oraz katalogi z wystaw i autorskie w tym portfolio. Projektowanie katalogów firmowych z produktami komercyjnymi, katalogów wystaw, katalogów autora.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu zaawansowanym terminologię branżową w zakresie projektowania wydawnictw.	K_W01, K_W02
W02	Ma zaawansowaną wiedzę w technologiach graficznych i poligraficznych, zna i rozumie ich wpływ na formę plastyczną realizacji graficznych.	K_W02
W03	Zna w stopniu zaawansowanym wybrane linie rozwojowe w historii poszczególnych dyscyplin artystycznych, reprezentacyjne dzieła z ich spuścizny oraz publikacje związane z tymi zagadnieniami oraz style w sztuce oraz wybrane tradycje twórcze i odtwórcze.	K_W03
W04	Zna w stopniu zaawansowanym trendy rozwojowe z zakresu odnośnych dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych właściwe dla kierunku studiów.	K_W03, K_W07
W05	Zna w stopniu zaawansowanym pojęcia i zagadnienia z zakresu prawa autorskiego, a także posiada wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty danej specjalności	K_W06, K_W07

W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi dobrać środki adekwatne do konkretnego problemu artystycznego wyrazu oraz dba o ścisły związek formy i funkcji, kompozycje plastyczną, kreatywnie poszukuje rozwiązań w zakresie grafiki.	K_U06, K_U07
U02	Potrafi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w wybranych obszarach działalności plastycznej, posługuje się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac wydawniczych, podejmuje samodzielnie decyzje dotyczące projektowania i realizacji.	K_U06, K_U07
U03	Posługuje się współczesnymi środkami artystycznego wyrazu. Samodzielnie decyduje o medium, z którego korzysta w swojej pracy. Realizuje własne działania artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	K_U06, K_U07
U04	Potrafi pracować w zespole złożonym ze specjalistów różnych dziedzin, przyjmując w nim różne role.	K_U11
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów poddać krytyce prace własnego autorstwa oraz przyjąć konstruktywną informację zwrotną.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Rodzaje kalendarzy – analiza, prezentacja. Typograficzny układ kalendarium wraz z ilustracjami-zdjęciami oraz imionami (imieniny)...(Format, krój czcionki, technika druku, papier, oprawa, korekta.). Przygotowanie materiałów wydawniczych do drukarni. (wykłady i ćwiczenia projektowe). Rodzaje katalogów komercyjnych i autorskich – analiza, prezentacja. Typograficzny układ katalogu wraz z ilustracjami-zdjęciami (Format, krój czcionki, technika druku, papier, oprawa, korekta.). Przygotowanie materiałów wydawniczych do drukarni. (wykłady i ćwiczenia projektowe)
2.	Projektowanie małych form wydawniczych.
3.	Współzależność typografii i obrazu.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- analiza indywidualnego przypadku
- dyskusja dydaktyczna
- metoda warsztatowa
- metoda projektowa

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- prezentacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA (wybrane rozdziały:

1. Ambrowe, G. Harris P., Twórcze projektowanie, wyd. PWN, Warszawa 2007.
2. Mitchell M., Wightman S., Typografia książki podręcznik projektanta, wyd. d2d.pl, Warszawa 2017.
3. Pastuszak W., Grafika wydawnicza. Vademecum projektanta, Wydawnictwo Polsko-Japońskiej Wyższej Szkoły Technik Komputerowych, 2007.

LITERATURA UZUPELNIAJĄCA:

1. Encyklopedia książki tom I i II, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, 2017.
2. Felici J., Kompletny Przewodnik po typografii –Zasady doskonałego składania tekstu, wyd. „Słowo i obraz” 2006.
3. Mrowczyk J., Niewielki słownik typograficzny, „Słowo i obraz” 2007
4. Dabner D., Design & layout. Sztuka projektowania, tłumaczenie M. Boguszewski, wyd. G+J Focus 2003.
5. Tyczkowski K., Lettera Magica, wyd. Polski Drukarz , Łódź 2005.
6. Szydłowska A., Od solidarycy do typopolo. typografia a tożsamości zbiorowe w Polsce po roku 1989, wyd. Ossolineum , Wrocław 2018.
7. Krause J., Lekcje typografii. Projekty i ćwiczenia dla projektantów, wyd. Helion 2018.
8. Williams R., Jak składać tekst. Komputer nie jest maszyną do pisania, wyd. Helion 2018.
9. Wolański A., Edycja tekstów. Praktyczny poradnik: książka, prasa, www, wyd. PWN, Warszawa 2022.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	aktywność na zajęciach, korekta prac, przygotowanie pracy zaliczeniowej graficznej, prezentacja pracy
Umiejętności	aktywność na zajęciach, korekta prac, przygotowanie pracy zaliczeniowej graficznej, prezentacja pracy
Kompetencje	aktywność na zajęciach, prezentacja pracy

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Projektowanie wydawnictw i mikrotypografia IV

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: VI

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Wysztalcenie projektanta posiadającego umiejętności precyzyjnego myślenia, jasnego formułowania założeń projektowych w formie maksymalnie komunikatywnej i zgodnej z technologią. Projektowanie wydawnictw o charakterze naukowym- podręczników. Wydawnictw o specjalnym charakterze. Wyposażenie studentów w zasób wiedzy z zakresu metodyki projektowania wzbogaconej o szeroki kontekst relacji zachodzących w sztukach plastycznych jak i najnowszych technologii pozwoli na kształtowanie twórczej postawy w zmieniających się warunkach jego przyszłej samodzielnej działalności twórczej Niniejszy przedmiot służy zdobywaniu przez studenta umiejętności praktycznych i kompetencji społecznych, oraz realizowany jest: w warunkach właściwych dla danego zakresu działalności zawodowej, w sposób umożliwiający wykonywanie czynności praktycznych przez studentów, przez osobę posiadającą doświadczenie zawodowe zdobyte poza uczelnią.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Posiada zaawansowaną wiedzę w zakresie projektowania i stosowania stylów akapitowych i znakowych w złożonych projektach typograficznych.	K_W02
W02	Posiada wiedzę na temat dostosowania projektu typograficznego dla poszczególnych grup docelowych (wiek, projektowanie dostępności).	K_W02, K_W06
W03	Posiada zaawansowaną wiedzę w zakresie specyfiki różnych form wydawniczych.	K_W02, K_W03
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi przygotować złożony i skomplikowany projekt wydawniczy.	K_U01, K_U06, K_U07

U02	Potrafi przygotować projekt wydawniczy posługując się wiedzą o ograniczeniach danych grup docelowych (wiek, niepełnosprawności w widzeniu i rozumieniu).	K_U01, K_U03, K_U06, K_U07
U03	Potrafi zaprojektować wydawnictwa różnego typu – albumy, wydawnictwa naukowe, podręczniki, słowniki, encyklopedie.	K_U01, K_U06, K_U07
U04	Potrafi przygotować specyfikacje produkcji złożonych projektów wydawniczych.	K_U04, K_U13
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów poddać krytyce prace własnego autorstwa oraz przyjąć konstruktywną informację zwrotną.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Projektowanie gatunków wydawniczych o specjalnym charakterze, wydawnictwa naukowe, encyklopedyczne, słowniki.
2.	Projektowanie podręczników i serii podręcznika danego przedmiotu dla różnych lat. Księga stylu podręcznika.
3.	Projektowanie typograficzne układu tekstu głównego o specjalnym charakterze. (Wydawnictwa naukowe, albumowe, podręczniki, słownik, encyklopedia)
4.	Przygotowanie materiałów wydawniczych do drukarni.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda warsztatowa
- dyskusja dydaktyczna
- analiza indywidualnego przypadku
- metoda projektowa

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów
- prezentacja prac zaliczeniowych

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Dabner D., Design & layout. Sztuka projektowania, tłumaczenie M. Boguszewski, wyd. G+J Focus 2003.
2. Felici J., Kompletny Przewodnik po typografii –Zasady doskonałego składania tekstu, wyd. „Słowo i obraz” 2006.

LITERATURA UZUPELNIAJĄCA:

1. Mrowczyk J., Niewielki słownik typograficzny, „Słowo i obraz” 2007
2. Tyczkowski K., Lettera Magica, wyd. Polski Drukarz, Łódź 2005.
3. Szydłowska A., Od solidarycy do typopolo. typografia a tożsamości zbiorowe w Polsce po roku 1989, wyd. Ossolineum, Wrocław 2018.
4. Forssman F., Willberg H.P., Pierwsza pomoc w typografii. Poradnik używania pisma, wyd. Helion, 2011.
5. Krause J., Lekcje typografii. Projekty i ćwiczenia dla projektantów, wyd. Helion 2018.
6. Williams R., Jak składać tekst. Komputer nie jest maszyną do pisania, wyd. Helion 2018.
7. Wolański A., Edycja tekstów. Praktyczny poradnik: książka, prasa, www, wyd. PWN, Warszawa 2022.
8. Chwałowski R., Typografia typowej książki”, wyd. Helion, Gliwice 2002.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	aktywność na zajęciach, korekta prac, przygotowanie pracy zaliczeniowej graficznej, prezentacja pracy
Umiejętności	aktywność na zajęciach, korekta prac, przygotowanie pracy zaliczeniowej graficznej, prezentacja pracy
Kompetencje	aktywność na zajęciach, prezentacja pracy

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Projektowanie komunikacji wizualnej w Social Mediach I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: III

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Przedmiot wprowadza studentów w świat projektowania skutecznej komunikacji wizualnej w mediach społecznościowych. Zajęcia łączą teorię z praktyką, omawiając zarówno podstawy psychologii percepcji wizualnej, jak i najnowsze trendy w projektowaniu dla platform Social media. Studenci poznają specyfikę różnych platform, nauczą się tworzyć spójne systemy wizualne oraz opracowywać strategie komunikacji wizualnej dostosowane do konkretnych mediów.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna i rozumie w stopniu zaawansowanym rolę komunikacji wizualnej w social mediach	K_W02, K_W06, K_W07
W02	Zna w stopniu zaawansowanym i wie jak używać poszczególnych platform społecznościowych	K_W02, K_W06
W03	Ma zaawansowaną wiedzę na temat dostosowania komunikatu do medium	K_W02, K_W04, K_W06
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi analizować specyfikę komunikacji wizualnej w różnych platformach social media	K_U15
U02	Potrafi przygotować projekt i przeformatować go na różne platformy	K_U04, K_U07
U03	Potrafi optymalizować treści wizualne komunikatu do potrzeb konkretnych platform społecznościowych	K_U08, K_U13

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności, zmieniającej się technologii i twórczego myślenia w trakcie tworzenia koncepcji projektowania do social mediów.	K_K01, K_K02
K02	Krytycznie ocenia swoją wiedzę oraz jest gotów do konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Analizuje komunikat wizualny w social mediach.
2.	Przygotowanie projektu na potrzeby różnych platform.
3.	Przeformatowywanie komunikat wizualny biorąc pod uwagę ograniczenia poszczególnych platform.
4.	Analiza projektu i wprowadzenie zmian w celu optymalizacji działania komunikatu wizualnego na wybranych platformach
5.	Ewaluacja prac.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- analiza indywidualnego przypadku
- praca indywidualna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- wykład konwersatoryjny
- analiza indywidualnego przypadku
- praca indywidualna

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Adamczyk, M. (2023). Social Media Marketing. Strategia wizualna w praktyce. PWE.
2. Kowalski, P. (2022). Design dla social media. Od strategii do wykonania. Helion.
3. Nowak, A. (2022). Branding w erze cyfrowej. Wydawnictwo Naukowe PWN.

NETOGRAFIA:

1. Adobe Creative Cloud Tutorials: adobe.com/creativecloud/learn
2. Canva Design School: canva.com/learn
3. Google Digital Marketing Courses: skillshop.withgoogle.com

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	zaliczenie ustne, aktywność na zajęciach, praca graficzna, zadania e-learningowe, wypowiedzi na forum
Umiejętności	aktywność na zajęciach, praca graficzna, zadania e-learningowe, wypowiedzi na forum
Kompetencje	aktywność na zajęciach, wypowiedzi na forum

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Projektowanie komunikacji wizualnej w Social Mediach II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: IV

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Przedmiot pogłębia wiedzę na temat projektowania skutecznej komunikacji wizualnej w mediach społecznościowych. Studenci poznają specyfikę wyboru mediów plastycznych na potrzeby różnych platform, nauczą się rozwijać systemy komunikacji wizualnej dostosowując je do strategii komunikacji marki i konkretnych grup docelowych.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna i rozumie w stopniu zaawansowanym cele komunikacyjne marki/produktu.	K_W01
W02	Zna i rozumie specyfikę przekazu różnych mediów plastycznych i konieczność dopasowania języka wizualnego na potrzeby różnych mediów.	K_W02, K_W06
W03	Ma zaawansowaną wiedzę na temat dostosowania treści komunikatu do medium plastycznego.	K_W06, K_W08
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi tworzyć treści wizualne dostosowane do konkretnych grup docelowych.	K_U03
U02	Potrafi projektować i dostosowywać systemy identyfikacji wizualnej dla marek w mediach społecznościowych.	K_U03, K_U04, K_U06, K_U07
U03	Potrafi wykorzystywać narzędzia do projektowania graficznego i tworzenia animacji.	K_U04, K_U06
U04	Potrafi samodzielnie uzupełniać i poszerzać wiedzę w zakresie nowoczesnej komunikacji w mediach społecznościowych.	K_U13

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Wykazuje samodzielność w działaniu i rozwiązywaniu problemów zawodowych.	K_K03
K02	Jest gotów komunikować się efektywnie i budować relacje zawodowe ze współpracownikami i klientami z empatią i szacunkiem.	K_K03, K_K07

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Projektowanie komunikatu wizualnego skierowanego do różnych grup docelowych oraz na różne platformy społecznościowe
2.	Dostosowanie komunikatu wizualnego do potrzeb różnych mediów cyfrowych (multimedia) w celu zastosowania na platformach społecznościowych
3.	Wykorzystanie nowoczesnych narzędzi do projektowania na potrzeby social mediów
4.	Analiza projektów pod względem skuteczności przekazu komunikatu

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- metoda projektowa
- analiza indywidualnego przypadku
- rozwiązywanie zadań problemowych
- praca indywidualna

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie prac zaliczeniowych
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja prac
- prezentacja prac

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Chen, L. (2023). *The Psychology of Social Media Design*. MIT Press
2. Davis, M. (2024). *Visual Storytelling for Social Media*. Wiley.
3. *Instagram for Business (2024). Creator Handbook*. Meta.

NETOGRAFIA:

1. Social Media Examiner: socialmediaexaminer.com

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

Efekt uczenia się	Metoda weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza	Aktywność na zajęciach, zadania-prace graficzne, wypowiedzi na forum
Umiejętności	Aktywność na zajęciach, zadania-prace graficzne, wypowiedzi na forum
Kompetencje	Aktywność na zajęciach, wypowiedzi na forum

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Branding i komunikacja wizualna marki I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: V

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Rozwinięcie umiejętności projektowych i koncepcyjnych. Nauka wizualnego myślenia o marce. Ćwiczenie umiejętności przekładania idei na formę graficzną. Poznanie zasad budowania spójnego systemu wizualnego.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu zaawansowanym elementy systemu identyfikacji wizualnej (logo, kolor, typografia, układ, styl wizualny).	K_W01
W02	Zna i rozumie w stopniu zaawansowanym zależności między przekazem marki a formą graficzną.	K_W01, K_W06
W03	Zna w stopniu zaawansowanym narzędzia i techniki pracy w programach graficznych stosowane do tworzenia elementów identyfikacji wizualnej.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi samodzielnie zaprojektować wybrane elementy identyfikacji wizualnej.	K_U01
U02	Umie tworzyć moodboardy oraz koncepcje wizualne wspierające proces projektowy.	K_U02, K_U03
U03	Potrafi dobrać kolorystykę, typografię i kompozycję do charakteru marki.	K_U03, K_U04
U04	Potrafi zaprezentować i uzasadnić w dyskusji własne rozwiązania projektowe.	K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do stosowania samodzielnych i twórczych rozwiązań w przygotowaniu pracy projektowej.	K_K01

K02	Jest gotów do odpowiedzialnej pracy z uwzględnieniem norm etycznych, zwłaszcza w zakresie prawa autorskiego.	K_K02, K_K05
-----	--	--------------

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Omówienie zasad pracy, wybór tematu własnej mikro-marki (np. marka osobista, studio, kawiarnia, fundacja).
2.	Poszukiwanie inspiracji wizualnych, analiza marek z podobnej branży
3.	Korekty i dyskusje dot. szkiców i wstępnych projektów.
4.	Praca w programie graficznym
5.	Wydruk pracy w wybranej drukarni - przygotowanie do druku
6.	Prezentacja pracy semestralnej, omówienie i ocena

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- analiza indywidualnego przypadku
- dyskusja dydaktyczna
- praca w grupach
- analiza przypadku

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Mitchell M., Wightman S., Typografia książki. Podręcznik projektanta, wyd. d2d.pl, 2012.
2. Zdeno Kolesár, Jacek Mrowczyk., Historia projektowania graficznego, Karakter, 2018
3. David Airey., Logo Design Love, Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona, wyd. Helion, 2015.

LITERATURA UZUPELNIAJĄCA:

1. Mitchell M., Wightman S., Typografia książki. Podręcznik projektanta, wyd. d2d.pl, 2012.
2. Pohlen J., Letter Fountain, wyd. Taschen, 2015
3. Sudjic D., Język rzeczy, wyd. Karakter, 2013.
4. Shaughnessy A., Jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy, wyd. Karakter, 2012.

NETOGRAFIA:

1. www.behance.net
2. <https://stgu.pl/>
3. <https://www.logolounge.com/trend/2025-logo-trend-report>
4. <https://eyeondesign.aiga.org/>
5. <https://www.underconsideration.com/brandnew/>
6. <https://www.theicod.org/en>
7. www.dribbble.com

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	aktywność na zajęciach, praca zaliczeniowa w zakresie identyfikacji wizualnej wybranej marki lub instytucji, zadania e-learningowe, wypowiedzi na forum
Umiejętności	aktywność na zajęciach, praca zaliczeniowa w zakresie identyfikacji wizualnej wybranej marki lub instytucji, zadania e-learningowe, wypowiedzi na forum
Kompetencje	aktywność na zajęciach, zadania e-learningowe, wypowiedzi na forum

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Branding i komunikacja wizualna marki II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: VI

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Student: rozbudowuje projekt marki o kolejne elementy systemu wizualnego, uczy się projektować materiały firmowe, promocyjne i digitalowe, rozwija umiejętność spójnego myślenia w designie, ćwiczy prezentację i argumentację koncepcji.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu zaawansowanym wybrane zasady budowy systemu identyfikacji wizualnej.	K_W01
W02	Zna w stopniu zaawansowanym i rozumie wybrane pojęcia związane z komunikacją wizualną np. siatka konstrukcyjna logo, marginesy ochronne. Zna i rozumie zasady stosowania koloru i typografii.	K_W01, K_W02
W03	Zna w stopniu zaawansowanym narzędzia i techniki pracy w programach graficznych stosowane do tworzenia elementów identyfikacji wizualnej. Zna i rozumie zasady stosowania koloru i typografii.	K_W05
W zakresie umiejętności		
U01	Tworzy różne wersje logo (pozioma, pionowa, monochromatyczna).	K_U02, K_U04
U02	Projektuje zestaw materiałów użytkowych (np. wizytówka, papier firmowy, social media, gadżety).	K_U04, K_U07
U03	Potrafi dobrać kolorystykę, typografię i kompozycję do charakteru marki.	K_U04, K_U07
U04	Prezentuje i argumentuje rozwiązania przyjęte w pracy na poziomie projektu, realizacji i ewaluacji pracy.	K_U08, K_U09

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Przestrzega zasad etyki zawodowej oraz odpowiedzialności społecznej projektanta graficznego.	K_K02
K02	Jest gotów do aktywnego uczestnictwa w dyskusji, konsultacjach, korektach własnej pracy i udzielaniu informacji zwrotnej innym osobom.	K_K06

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Omówienie dotychczasowych efektów pracy, wybór marki do dalszego rozwijania, aktualizacja koncepcji i stylu wizualnego
2.	Omówienie elementów systemu: logo, kolory, typografia, układ, styl graficzny, zasady stosowania
3.	Korekty i dyskusje dot. szkiców i wstępnych projektów, praca w programie graficznym
4.	Przenoszenie zasad branding na różne media (druk, social media, strona www, reklama)
5.	Wydruk pracy w wybranej drukarni - przygotowanie do druku
6.	Prezentacja pracy semestralnej, omówienie i ocena

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykład konwersatoryjny
- analiza indywidualnego przypadku
- dyskusja dydaktyczna
- praca w grupach

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami
- przygotowanie, realizacja i ewaluacja prac

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Frutiger A., Człowiek i jego znaki, wyd. d2d, 2023.
2. Zdeno Kolesár, Jacek Mrowczyk., Historia projektowania graficznego, Karakter, 2018
3. David Airey., Logo Design Love, Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona, wyd. Helion, 2015.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Mitchell M., Wightman S., Typografia książki. Podręcznik projektanta, wyd. d2d.pl, 2012.
2. Pohlen J., Letter Fountain, wyd. Taschen, 2015
3. Sudjic D., Język rzeczy, wyd. Karakter, 2013.
4. Shaughnessy A., Jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy, wyd. Karakter, 2012.

NETOGRAFIA:

1. www.behance.net
2. <https://stgu.pl/>
3. <https://www.logolounge.com/trend/2025-logo-trend-report>
4. <https://eyeondesign.aiga.org/>
5. <https://www.underconsideration.com/brandnew/>
6. <https://www.theicod.org/en>
7. www.dribbble.com

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	aktywność na zajęciach, praca zaliczeniowa w zakresie identyfikacji wizualnej wybranej marki lub instytucji, zadania e-learningowe, wypowiedzi na forum
Umiejętności	aktywność na zajęciach, praca zaliczeniowa w zakresie identyfikacji wizualnej wybranej marki lub instytucji, zadania e-learningowe, wypowiedzi na forum
Kompetencje	aktywność na zajęciach, zadania e-learningowe, wypowiedzi na forum

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Projektowanie interfejsów UX/UI I

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: V

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Fundamenty wiedzy, metody badań, pierwsze makiety. Wprowadzenie do zasad projektowania interfejsów jako części komunikacji wizualnej. Rozpoczęcie pracy nad długoterminowym projektem interfejsu – od badań i analiz po prototyp low-fidelity. Poznanie różnic pomiędzy interfejsami stron internetowych i aplikacji (desktop vs mobile).

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Student zna w stopniu zaawansowanym wybrane pojęcia UX i UI oraz ich wzajemne zależności.	K_W01
W02	Rozumie heurystyki użyteczności (J. Nielsena i innych) i potrafi je wyjaśnić.	K_W02, K_W03
W03	Zna i rozumie różnice między interfejsami stron internetowych a aplikacji, desktopowych a mobilnych.	K_W02, K_W04
W04	Rozumie znaczenie badań rynkowych i analizy konkurencji i wie jak wykorzystać wyniki badań w procesie projektowym.	K_W06, K_W07
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi przeprowadzić proste badania użytkowników (ankieta, wywiad, obserwacja).	K_U13
U02	Umie opracować persony i scenariusze użycia.	K_U13, K_U15
U03	Tworzy mapy treści i architekturę informacji dla interfejsu.	K_U04, K_U07
U04	Potrafi zaprojektować i udokumentować makiety low-fidelity.	K_U05, K_U08,
U05	Potrafi pracować w zespole i przyjmować różne role.	K_U11

W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest otwarty na krytyczną analizę i konstruktywną dyskusję nad projektami.	K_K06
K02	Jest gotów podjąć pracę twórczą z zachowaniem odpowiedzialności społecznej artysty-grafika.	K_K02, K_K04

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	UX i UI – podstawowe pojęcia, współzależności.
2.	Heurystyki Nielsena – zasady oceny interfejsów.
3.	Różnice między interfejsami: strony www vs aplikacje, desktop (mysz + klawiatura) vs mobile (ekran dotykowy, gesty).
4.	Badania: użytkowników – ankiety, wywiady, obserwacje; rynkowe i analiza konkurencji; budowanie person i scenariuszy użycia.
5.	Architektura informacji i mapa treści.
6.	Szkice i makiety low-fidelity (papierowe, cyfrowe).
7.	Projekt semestralny – prototyp niskiej szczegółowości + dokumentacja badań i analiz.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykonanie zadanych ćwiczeń
- dyskusja dydaktyczna
- praca metodą projektową
- prezentacja pracy semestralnej

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie się z literaturą przedmiotu
- przygotowanie do dyskusji
- przygotowanie pracy semestralnej

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. UX dla biznesu. Jak projektować wartościowe firmy cyfrowe, Joel Marsh, Helion 2024

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Jenifer Tidwell, Charles Brewer, Aynne Valencia-Brooks, Projektowanie interfejsów. Sprawdzone wzorce projektowe, wydanie III, Helion 2020
2. Mościchowska Iga, Rogoś-Turek Barbara, Badania jako podstawa projektowania User Experience, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2019.
3. Ritter Marli, Winterbottom Cara, UX w projektowaniu witryn internetowych, Helion, Gliwice 2018.
4. Badura Chris, UXUI. Design Zoptymalizowany. Manual Book, Helion, Gliwice 2019.

NETOGRAFIA:

1. <https://zpe.gov.pl/a/netografia-i-bibliografia/DjsTEDjKT>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	praca zaliczeniowa, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca zaliczeniowa i prezentacja pracy, aktywność na zajęciach
Kompetencje	prezentacja pracy, aktywność na zajęciach

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje

Kierunek: Grafika

Profil: ogólnoakademicki

Stopień studiów: pierwszy

Nazwa zajęć: Projektowanie interfejsów UX/UI II

Rok naboru: 2025/2026

Język wykładowy: język polski

Semestr studiów: VI

Forma zaliczenia zajęć: zaliczenie

LICZBA PUNKTÓW ECTS I ICH ROZKŁAD Z UWZGLĘDNIENIEM POSZCZEGÓLNYCH FORM PRACY STUDENTA:

Forma zajęć / Praca własna	Liczba godzin		
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	Studia niestacjonarne wspomagane e-learningiem
Wykład			
Ćwiczenia	30	16	6
Projekt			
Seminarium			
Warsztaty			
Laboratorium			
Studenckie praktyki zawodowe			
Webinaria (zajęcia synchroniczne)			6
E-learning (zajęcia asynchroniczne)			4
Praca własna studenta	20		34
RAZEM	50		50
Punkty ECTS	2		2

CELE ZAJĘĆ:

Poszerzenie wiedzy, testowanie, dostępność, iteracja i finalizacja projektu. Pogłębienie i rozwinięcie projektu interfejsu rozpoczętego w semestrze 5. Przekładanie makiet koncepcyjnych na prototypy high-fidelity. Poznanie metod testowania użyteczności (w tym betatestowanie, heatmapy). Uwzględnienie zasad dostępności (WCAG, UX dla osób niewidomych, niedowidzących, z ograniczeniami). Wprowadzenie do haptyki i nowych technologii w projektowaniu interfejsów.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbol efektów uczenia się	Opis zamierzonych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
W zakresie wiedzy		
W01	Zna w stopniu zaawansowanym zasady projektowania interfejsów high-fidelity i design systemów (typografia, kolor, ikony).	K_W01
W02	Zna w stopniu zaawansowanym i rozumie wybrane zagadnienia w zakresie dostępności cyfrowej (WCAG) i zasady projektowania inkluzywnego.	K_W01, K_W05
W03	Zna w stopniu zaawansowanym metody testowania użyteczności (betatestowanie, heatmapy, test pięciu użytkowników).	K_W05, K_W06, K_W08
W04	Zna wybrane zagadnienia w zakresie haptyki i nowych technologii i rozumie ich znaczenie w projektowaniu interfejsów.	K_W05, K_W06, K_W07
W zakresie umiejętności		
U01	Potrafi przygotować makiety high-fidelity i interaktywne prototypy.	K_U01, K_U04, K_U07
U02	Umie prowadzić testy użyteczności i analizować ich wyniki.	K_U15
U03	Stosuje iteracyjny proces poprawy projektu na podstawie danych z badań.	K_U12, K_U15
U04	Potrafi przygotować finalny projekt interfejsu z pełną dokumentacją.	K_U01, K_U08

U05	Potrafi samodzielnie doskonalić warsztat projektowy w kontekście zmieniających się technologii.	K_U01, K_U07, K_U08
U06	Potrafi zaprezentować projekt i swoją pracę i uzasadnić przyjęte rozwiązania	K_U09
W zakresie kompetencji społecznych		
K01	Jest gotów do uwzględniania dostępności i inkluzywności jako wartości społecznych i etycznych w pracy projektanta.	K_K03, K_K04
K02	Jest gotowy do współpracy interdyscyplinarnej (z programistami, grafikami, badaczami).	K_K03, K_K07

TREŚCI PROGRAMOWE:

Lp.	Treści programowe
1.	Design systemy – typografia, kolor, ikony, elementy wizualne.
2.	Tworzenie makiet high-fidelity i prototypów interaktywnych.
3.	Dostępność interfejsów – projektowanie inkluzywne.
4.	Testy użyteczności i betatestowanie: test pięciu użytkowników; heatmapy i analiza interakcji; feedback jakościowy.
5.	Iteracyjna poprawa projektu na podstawie testów.
6.	Haptyka i doświadczenia sensoryczne w interfejsach.
7.	Prezentacja i obrona projektu – narracja projektowa.
8.	Projekt semestralny – finalny interfejs high-fidelity + raport z testów i iteracji.

METODY KSZTAŁCENIA (do wyboru: wykład; wykład konwersatoryjny; klasyczna metoda problemowa; dyskusja dydaktyczna; analiza indywidualnego przypadku; metoda projektowa; metoda warsztatowa; wykorzystanie programów komputerowych; seminarium; burza mózgów; techniki dramowe; rozwiązywanie zadań problemowych; symulacje sytuacji; praca w grupach; praca indywidualna):

- wykonywanie zadanych ćwiczeń
- udział w dyskusji
- praca metodą projektową
- prezentacja pracy
- udzielanie informacji zwrotnej autorom innych prac

PRACA WŁASNA STUDENTA (do wyboru: zapoznanie się z literaturą przedmiotu i/lub dodatkowymi materiałami; przygotowanie prac zaliczeniowych; przygotowanie, realizacja i ewaluacja projektów; wykorzystanie programów komputerowych; przygotowanie się do zaliczenia i/lub egzaminu; trening kompetencji; inne formy pracy własnej w ramach przedmiotu, jakie?)

- zapoznanie z literaturą przedmiotu
- przygotowanie do dyskusji
- przygotowanie pracy zaliczeniowej

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. UX dla biznesu. Jak projektować wartościowe firmy cyfrowe, Joel Marsh, Helion 2024
2. Cathy Pearl, Projektowanie głosowych interfejsów użytkownika. Zasady doświadczeń konwersacyjnych, Helion 2021
3. Witold Malina, Mariusz Szwoch, Podstawy projektowania interfejsów użytkownika, Helion 2021

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Jenifer Tidwell, Charles Brewer, Aynne Valencia-Brooks, Projektowanie interfejsów. Sprawdzone wzorce projektowe, wydanie III, Helion 2020
2. Mościchowska Iga, Rogoś-Turek Barbara, Badania jako podstawa projektowania User Experience, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2019.
3. Ritter Marli, Winterbottom Cara, UX w projektowaniu witryn internetowych, Helion, Gliwice 2018.
4. Badura Chris, UXUI. Design Zoptymalizowany. Manual Book, Helion, Gliwice 2019.

NETOGRAFIA:

1. <https://zpe.gov.pl/a/netografia-i-bibliografia/DjsTEDjKT>

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (do wyboru: egzamin ustny; egzamin pisemny; kolokwium; projekt; aktywność na zajęciach, praca pisemna, praca w grupie; inne – jakie?)

<i>Efekt uczenia się</i>	<i>Metoda weryfikacji efektów uczenia się</i>
Wiedza	praca zaliczeniowa, aktywność na zajęciach
Umiejętności	praca zaliczeniowa, aktywność na zajęciach, prezentacja pracy zaliczeniowej
Kompetencje	aktywność na zajęciach, prezentacja pracy zaliczeniowej

KRYTERIA OCENY:

Efekt uczenia się	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
Wiedza	0–59,99%	60–74,99%	75–79,99%	80–88,99%	89–94,99%	95–100%
Umiejętności	Nie posiada wymienionych umiejętności	W dostateczny sposób opanował wymienione umiejętności	Dość dobrze opanował wymienione umiejętności	Dobrze opanował wymienione umiejętności	W znacznym stopniu opanował wymienione umiejętności	Bardzo dobrze opanował wymienione umiejętności
Kompetencje	Nie posiada wymienionych kompetencji	W dostateczny sposób opanował wymienione kompetencje	Dość dobrze opanował wymienione kompetencje	Dobrze opanował wymienione kompetencje	W znacznym stopniu opanował wymienione kompetencje	Bardzo dobrze opanował wymienione kompetencje