

Uchwała Nr 9/2024
Senatu Akademii Tarnowskiej
z dnia 26 kwietnia 2024 roku
w sprawie ustalenia programu studiów dla kierunku
Grafika projektowa
– studia drugiego stopnia o profilu praktycznym
od roku akademickiego 2024/2025

Na podstawie art. 28 ust. 1 pkt 11 ustawy z dnia 20 lipca 2018 roku Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (t.j. Dz.U. z 2023 r. poz. 742 z późn. zm.) § 21 ust. 2 pkt 12 Statutu Akademii Tarnowskiej w Tarnowie (przyjęty Uchwałą Nr 82/2023 Senatu Akademii Tarnowskiej z dnia 28 września 2023 r.), uchwała się co następuje:

§1.

Senat Akademii Tarnowskiej ustala program studiów dla kierunku Grafika projektowa – studia drugiego stopnia o profilu praktycznym od roku akademickiego 2024/2025 stanowiący Załączniki nr 1, nr 2, nr 3, nr 4 i nr 5 do niniejszej Uchwały.

§ 2.

Uchwała wchodzi w życie z dniem 1 października 2024 r.

Z up. Rektora Akademii Tarnowskiej

dr Małgorzata Martowicz, prof. AT
Prorektor ds. Studenckich i Dydaktyki

OPIS KIERUNKU STUDIÓW CHARAKTERYSTYKA KIERUNKU STUDIÓW I PROGRAMU STUDIÓW	
Instytut:	Wydział Sztuki
Nazwa kierunku studiów:	Grafika projektowa
Specjalność, specjalizacja w zakresie:	
Poziom studiów:	drugi
Forma studiów:	stacjonarne
Profil:	praktyczny
Czas trwania studiów (liczba semestrów):	studia stacjonarne - 4
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:	magister
Łączna liczba godzin zajęć (konieczna do ukończenia studiów):	1657
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie:	120
Dziedzina/-y naukowa/-e, do której/-ych przyporządkowany jest kierunek studiów:	Dziedzina nauki: dziedzina sztuki
Dyscyplina/-y naukowa/-e, do której/-ych przyporządkowany jest kierunek studiów:	Dyscyplina/y: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
Przyporządkowanie efektów uczenia się do dyscyplin naukowych/artystycznych	<u>Dyscyplina wiodąca: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki</u> sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki - 100%
Przyporządkowanie punktów ECTS do dyscyplin naukowo/artystycznych	dyscyplina wiodąca: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki - punkty ECTS: 120 - udział: 100%
Warunki przyjęcia na studia:	opis poniżej
1) Opis warunków, wynikających z Regulaminu rekrutacji, stawianych kandydatowi ubiegającemu się o przyjęcie na studia:	<p>Przyjęcie na pierwszy rok studiów drugiego stopnia następuje na podstawie rankingu punktowego będącego sumarycznym wynikiem oceny uzyskanej na dyplomie ukończenia studiów w pierwszym stopniu z zakresu grafiki, wzornictwa, dizajnu lub pokrewnych, mieszczących się w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki oraz oceny portfolio dotychczas zrealizowanych prac z zakresu projektowania graficznego i/lub wzornictwa</p> <p>Uwagi:</p> <ol style="list-style-type: none"> Warunkiem koniecznym do podjęcia studiów jest umiętność pracy w programach graficznych pakietu Adobe Punktacja oceny uzyskanej na dyplomie ukończenia studiów I stopnia zgodna z regulacjami rekrutacyjnymi Uczelni Punktacja portfolio zgodna z regulacjami rekrutacyjnymi Uczelni dla kierunku Grafika projektowa, tj.: 5.0 = 80 pkt, 4.5 = 60 pkt, 4.0 = 40 pkt, 3.5 = 20 pkt, 3.0 = 10 pkt, 2.0 = 0 pkt Dodatkowym kryterium może być średnia ważona ocen ze studiów w pierwszym stopniu
2) Warunki rekrutacji, z uwzględnieniem laureatów oraz finalistów olimpiad stopnia centralnego, a także laureatów konkursów międzynarodowych oraz ogólnopolskich:	Zgodne z ogólnymi warunkami rekrutacji dla kandydatów na studia magisterskie Grafika projektowa.
3) Przewidywany limit przyjęcia na studia:	24
Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa, egzamin dyplomowy, inne):	<p>Ukończenie studiów na kierunku Grafika projektowa wymaga przygotowania przez studenta pracy dyplomowej oraz zdania egzaminu dyplomowego.</p> <p>Uwaga dodatkowa: W programie studiów uwzględniono także możliwość uzyskania liczby punktów ECTS w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość, nie wiążące z tymi, które zostały określone w przepisach powszechnie obowiązujących.</p>
Kwalifikacje oraz uprawnienia zawodowe jakie uzyskuje absolwent kierunku:	Tytuł zawodowy - magister.

Absolwent kierunku w trakcie studiów zdobywa wiedzę, umiejętności i kompetencje w zakresie projektowania rozmaitych form graficznych i multimedialnych. Jest zdolny do realizowania projektów o charakterze użytkowym, biznesowym i edukacyjnym.

Posiada pogłębione umiejętności korzystania z narzędzi i technologii stosowanych w projektowaniu graficznym, dysponuje zaawansowaną wiedzą potrzebną do tworzenia i wdrażania własnych, oryginalnych koncepcji projektowych. Ma wiadomości interdyscyplinarnych powiązanych z grafiką projektową z innymi dziedzinami sztuki, designem, komunikacją wizualną i technologiami multimedialnymi. Dysponuje umiejętnościami organizacji i prowadzenia kompleksowych procesów projektowych, uwzględniając analizy problemowe, generowanie koncepcji, tworzenie prototypów i realizację projektu. Jest przygotowany do krytycznej oceny własnych działań, pracy w zespole, rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji, uwzględniając różne perspektywy i wymagania interesariuszy.

Posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy.

Absolwenci mogą być zatrudniani w studiach i biurach projektowych zajmujących się projektowaniem graficznym, agencjach reklamowych, wydawnictwach, firmach przygotowujących i prowadzących kampanie reklamowe, projektujących strony internetowe i materiały multimedialne. Mają perspektywę prowadzenia własnej działalności gospodarczej, w ramach której będą mogli realizować zlecenia z zakresu identyfikacji i komunikacji wizualnej, grafiki reklamowo-wydawniczej, projektowania stron internetowych oraz multimedialnych. Potencjalne stanowiska pracy absolwenta to: projektant graficzny, grafik kreatywny, grafik produktowy, projektant publikacji, ilustrator, animator, specjalista ds. marketingu wizualnego, brand designer, web designer, UX/UI designer.

Po ukończeniu studiów istnieje możliwość kontynuacji kształcenia na uczelniach prowadzących edukację na poziomie szkół doktorskich w dyscyplinie sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki lub realizowania prac doktorskich i zdobywania dalszych stopni naukowych w ramach prowadzonej działalności naukowo-artystycznej, zgodnie z wymogami właściwymi dla dyscypliny.

Liczba punktów ECTS	
studiów (konieczna do ukończenia studiów)	120
zajęcia prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących (dla studiów stacjonarnych wynosi co najmniej połowa punktów ECTS objętych programem studiów, wliczamy praktyki zawodowe)	71,62
zajęcia kształtujących umiejętności praktyczne (na studiach o profilu praktycznym powyżej 50% punktów uzyskanych w ramach studiów)	84,92
zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	5
zajęcia do wyboru (fakultatywne; nie mniej niż 30% punktów uzyskanych w ramach studiów)	41 (34%)
zajęcia z języka obcego	3
praktyk zawodowych	16

Efekty uczenia się dla kierunku studiów z odniesieniami do charakterystyk efektów uczenia się pierwszego i drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji

Nazwa kierunku studiów		Grafika projektowa	
Poziom kształcenia		studia drugiego stopnia	
Profil kształcenia		praktyczny	
Kod efektu dla kierunku	Efekty uczenia się dla kierunku Po ukończeniu studiów absolwent:	Odniesienie do efektów uczenia się zgodnych z Polską Ramą Kwalifikacji	
		Kod charakterystyk uniwersalnych I stopnia	Kod charakterystyk II stopnia
WIEDZA			
GP2_W01	posiada pogłębioną wiedzę z zakresu teorii i historii grafiki projektowej, obejmującą główne kierunki, nurty i szkoły oraz znajomość kluczowych postaci, twórców i projektów graficznych, które są istotne dla historii i współczesności tej dziedziny	P7U_W	P7S_WG
GP2_W02	posiada wiedzę na temat aktualnych trendów, innowacji technologicznych, nowych technik i współczesnych narzędzi stosowanych w dziedzinie grafiki projektowej	P7U_W	P7S_WG
GP2_W03	dysponuje zaawansowaną wiedzą potrzebną do tworzenia i wdrażania własnych, oryginalnych koncepcji projektowych	P7U_W	P7S_WG
GP2_W04	posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą rodzajów ekspresji plastycznej oraz możliwości warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych i projektowych	P7U_W	P7S_WG
GP2_W05	ma wiadomości interdyscyplinarnych powiązanych z grafiką projektową z innymi dziedzinami sztuki, designem, komunikacją wizualną i technologiami multimedialnymi	P7U_W	P7S_WG
GP2_W06	dysponuje wiedzą z obszaru komunikacji wizualnej i rozumie potrzeby dopasowania przekazu graficznego do zróżnicowanych grup odbiorców	P7U_W	P7S_WG
GP2_W07	zna i rozumie aspekty metodyki projektowania oraz uwarunkowania procesu twórczego w obszarze grafiki projektowej, włączając w to badanie, rozwijanie koncepcji, eksperymentowanie i udoskonalanie projektów	P7U_W	P7S_WG
GP2_W08	dysponuje wiedzą z zakresu zarządzania projektami oraz ochrony własności intelektualnej	P7U_W	P7S_WG, P7S_WK
GP2_W09	posiada wiedzę z zakresu wybranych nauk humanistycznych i społecznych. Zna i rozumie specyfikę procesów kształtujących obszar komunikacji społecznej	P7U_W	P7S_WG, P7S_WK
GP2_W10	dysponuje poszerzoną wiedzą dotyczącą publikacji z zakresu sztuk projektowych	P7U_W	P7S_WG
GP2_W11	zna, rozumie i potrafi wskazać źródła własnych inspiracji i cele w obszarach kultury, sztuki i designu	P7U_W	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			

GP2_U01	posiada umiejętność korzystania z narzędzi i technologii stosowanych w projektowaniu graficznym, w tym specjalistycznego oprogramowania do projektowania graficznego, edycji obrazu, animacji, typografii, składu tekstu, itp.	P7U_U	P7S_UW
GP2_U02	rozwija umiejętności zdobyte na studiach I stopnia, poszerza zdolności do tworzenia zaawansowanych projektów graficznych, uwzględniających zagadnienia takie jak: kompozycja, kolor, typografia i inne elementy projektowania	P7U_U	P7S_UW
GP2_U03	dysponuje umiejętnościami organizacji i prowadzenia kompleksowych procesów projektowych, uwzględniających tworzenie harmonogramów pracy, badanie problemu, generowanie koncepcji, tworzenie prototypów i ostateczną realizację projektu	P7U_U	P7S_UW
GP2_U04	jest zdolny do samodzielnego poszukiwania inspiracji, rozwijania własnego stylu i eksperymentowania z różnymi technikami projektowymi	P7U_U	P7S_UW
GP2_U05	potrafi dokonać pogłębionej analizy i oceny projektów graficznych pod kątem estetyki, funkcjonalności i jej użyteczności	P7U_U	P7S_UW
GP2_U06	posiada zaawansowane umiejętności projektowania różnorodnych form informacji wizualnej oraz skutecznego komunikowania treści za ich pomocą	P7U_U	P7S_UW
GP2_U07	posiada zaawansowane umiejętności w zakresie przygotowania dokumentacji prowadzonego procesu projektowego i uzyskanych efektów	P7U_U	P7S_UW
GP2_U08	jest zdolny do skutecznego prezentowania projektów graficznych zarówno w formie pisemnej, jak i wizualnej, przy użyciu różnorodnych technik prezentacyjnych i możliwości multimedialnych	P7U_U	P7S_UK, P7S_UW
GP2_U09	posiada umiejętność tworzenia rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych na tematy związane z wybraną specjalnością oraz problematyki społeczno-kulturalnej, wykazuje zdolność formułowania własnych sądów i wyrażania trafnych wniosków	P7U_U	P7S_UK
GP2_U10	potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz specjalistyczną terminologią	P7U_U	P7S_UK
GP2_U11	posiada umiejętności pracy w zespole projektowym, włączając w to współpracę, negocjacje, rozwiązywanie konfliktów i efektywną komunikację	P7U_U	P7S_UO
GP2_U12	umie współdziałać i integrować się z innymi osobami w ramach wspólnych przedsięwzięć społeczno-kulturalnych	P7U_U	P7S_UO
GP2_U13	jest zdolny do refleksji nad własnymi osiągnięciami, odbiorem krytycznym oraz potrzebą doskonalenia umiejętności w dziedzinie grafiki projektowej	P7U_U	P7S_UU
GP2_U14	posiada umiejętność samodzielnego planowania i poszerzania wiedzy w celu rozwoju własnej osobowości twórczej oraz pogłębienia płaszczyzny porozumienia z odbiorcą	P7U_U	P7S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
GP2_K01	jest zdyscyplinowany i odpowiedzialny, posiada zdolność efektywnego zarządzania czasem, negocjacji, ustalania priorytetów i terminowej realizacji zadań w ramach przyjętych zobowiązań oraz adaptacji do wymogów współczesnego rynku pracy	P7U_K	P7S_KO
GP2_K02	posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań projektowych i umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu kultury wizualnej	P7U_K	P7S_KK
GP2_K03	jest gotów do rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji, uwzględniając różne perspektywy i wymagania interesariuszy	P7U_K	P7S_KK

GP2_K04	jest przygotowany do współpracy z innymi osobami w ramach prac zespołowych, tak e o charakterze interdyscyplinarnym oraz do obj cia wiod cej roli w takich zespołach	P7U_K	P7S_KK, P7S_KO
GP2_K05	wykazuje gł bokie zrozumienie i szacunek dla ró norodno ci kulturowej, społecznej i estetycznej, oraz posiada umiej tno uwzgl dniania tych ró nic w ramach podejmowanych zada	P7U_K	P7S_KO
GP2_K06	odpowiedzialnie wypełnia zobowi zanie społeczne, upowszechnia wzory wła ciwego post powania, dba o etyk i podtrzymanie etosu zawodu oraz przestrzega zasad bezpiecze stwa i higieny w miejscu pracy i poza nim	P7U_K	P7S_KO, P7S_KR

Kod charakterystyk uniwersalnych I stopnia zgodnie z zał cznikiem do Ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (t.j. Dz. U. 2020, poz. 226), Uniwersalne charakterystyki poziomów I stopnia w PRK.

Kod charakterystyk II stopnia zgodnie z zał cznikiem do Rozporz dzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wy szego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia uczenia si dla kwalifikacji na poziomie 6-8 (Dz. U. 2018 r., poz. 2218), Cz I - Charakterystyki II stopnia efektów uczenia si dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji, ORAZ dla dziedziny sztuki: Cz II - Charakterystyki II stopnia efektów uczenia si dla kwalifikacji na poziomach 6-7 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki (rozwini cie zapisów zawartych w cz ci I), ORAZ kompetencje in ynierskie: Cz III - Charakterystyki II stopnia efektów uczenia si dla kwalifikacji na poziomach 6-7 Polskiej Ramy Kwalifikacji umo liwiaj cych uzyskanie kompetencji in ynierskich (rozwini cie zapisów zawartych w cz ci I).

SYLABUS ZAJĘĆ /GRUPY ZAJĘĆ**Dane ogólne:**

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki
Kierunek studiów:	Grafika projektowa
Specjalność /Specjalizacja:	
Nazwa zajęć / grupy zajęć :	Animacja
Forma studiów:	stacjonarne
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z

Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	AP	45	Egzamin	4
2	3	AP	45	Egzamin	4
Razem			90		8

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia się			
Lp.	Student, który zaliczył zajęcia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia się
1	student posiada wiedzę na temat nowoczesnych rozwiązań technologicznych i narzędzi w zakresie animacji oraz potrafi ją zastosować w tworzeniu własnych projektów	GP2_W02, GP2_W03	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
2	rozumie potrzeby poprawnego definiowania grupy odbiorców, założenia projektowych i dobrania do nich odpowiednich środków wyrazu	GP2_W06	egzamin, przegląd prac
3	posiada wiedzę na temat wiodących realizacji z zakresu animacji, aktualnych trendów i udanych rozwiązań projektowych	GP2_W07, GP2_W01	ocena aktywności, przegląd prac
4	student, tworząc różne rodzaje animacji potrafi wykorzystywać narzędzia i kompetencje oraz poszerza zdolności zdobyte na studiach 1 stopnia, łącząc w projektach elementy fotografii, ilustracji, typografii etc.	GP2_U01, GP2_U02	obserwacja wykonania zadań, egzamin
5	potrafi formułować założenia projektowe, formułować koncepcje i poszukiwać środków wizualnych adekwatnych do zadania	GP2_U03	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
6	potrafi samodzielnie szukać inspiracji i proponować oryginalne rozwiązania	GP2_U04	obserwacja wykonania zadań, egzamin, ocena aktywności
7	student posiada zaawansowane narzędzia do tworzenia animowanych form funkcjonujących jako niezależne projekty lub będących elementem kampanii reklamowych. Potrafi za pomocą animacji skutecznie komunikować założone treści.	GP2_U06	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
8	student potrafi przygotowywać plan i harmonogram pracy, rozumie konieczność uwzględniania w projektach różnych perspektyw, w zależności od tego, kto jest odbiorcą projektu. Potrafi prezentować i negocjować założenia projektowe oraz uzasadniać własne koncepcje.	GP2_K01, GP2_K03, GP2_K05	obserwacja wykonania zadań, ocena aktywności
9	posiada zdolność do krytycznej oceny i analizy. Potrafi umiejscowić i zweryfikować swoje projekty w kontekście innych, istniejących realizacji dotyczących podobnego tematu.	GP2_K02	obserwacja wykonania zadań, przegląd prac

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się

wiedza: egzamin (przebieg prac na prawach egzaminu)

<p>obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań własnych dla danego zadania) ocena aktywności (ocena aktywności na zajęciach, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań i czynności warsztatowych, frekwencja) przebieg prac (przebiegi indywidualne lub grupowe korekty)</p> <p>umiejętności:</p> <p>egzamin (przebieg prac na prawach egzaminu)</p> <p>obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań własnych dla danego zadania) ocena aktywności (ocena aktywności na zajęciach, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań i czynności warsztatowych, frekwencja) przebieg prac (przebiegi indywidualne lub grupowe korekty)</p> <p>kompetencje społeczne:</p> <p>obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań własnych dla danego zadania) ocena aktywności (ocena aktywności na zajęciach, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań i czynności warsztatowych, frekwencja) przebieg prac (przebiegi indywidualne lub grupowe korekty)</p>
<p>Warunki zaliczenia</p> <p>Realizacja zadań projektowych z obszaru animacji, wynikająca z treści programowych przynależnych do danego semestru. Prezentacja zrealizowanych prac w ramach przebiegu semestralnego (na prawach egzaminu). Frekwencja zgodna z regulaminem studiów AT.</p>
<p>Treści programowe (opis skrócony)</p> <p>Student w ramach przedmiotu realizuje zadania z zakresu tworzenia animacji. Realizowane ćwiczenia obejmują takie zagadnienia jak: animacja dwuwymiarowa i trójwymiarowa, zagadnienia techniczne dotyczące tworzenia animacji, tworzenie scenariuszy, storyboardów, scenopisów, praca z dźwiękiem, tworzenie postaci i tła, postprodukcja. W tym aspekcie jest wskazanie skutecznych metod pracy w zespole.</p>
<p>Treści programowe</p>
<p>Semestr: 2</p>
<p>Forma zajęć : wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)</p>
<p>Student w ramach przedmiotu realizuje ćwiczenia z zakresu stworzenia krótkiej animacji na zadany temat. Poruszane są takie zagadnienia jak: techniczne aspekty i aktualne narzędzia do tworzenia animacji, konieczność poprawnego zdefiniowania założeń projektowych oraz dostosowania formy komunikatu do potrzeb odbiorcy, możliwości i ograniczenia wynikające z technicznej charakterystyki docelowego kontekstu funkcjonowania pracy, tworzenie harmonogramu pracy, gromadzenie inspiracji i referencji w postaci moodboardów, wykonanie concept artów postaci, lokacji, obiektów, tworzenie scenariusza, storyboardu, scenopisu, rozumienie roli rodzajów ekspresji filmowej (np. pracy kamery, roli światła) w budowaniu komunikatu.</p>
<p>Semestr: 3</p>
<p>Forma zajęć : wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)</p>
<p>Student w ramach przedmiotu kontynuuje rozpoczętą w poprzednim semestrze realizację animacji. Poruszane są takie zagadnienia jak komunikatywność, funkcjonalność, oryginalność zastosowanych rozwiązań, oraz praca z dźwiękiem, tworzenie postaci i tła, postprodukcja. Student wykorzystuje i rozwija umiejętności zdobyte w 1 semestrze przedmiotu.</p>

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Dokumentacja projektów				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	AP	30	Egzamin	2
	2	AP	30	Egzamin	2
Razem			60		4

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	posiada wiedz na temat, teorii obrazu, estetyki oraz ró nych koncepcji i nurtów w fotografii	GP2_W01	obserwacja wykonania zada , egzamin
2	posiada wiedz na temat innowacji technologicznych, nowych technik i współczesnych narz dzi do postprodukcji oraz obsługi sprz tu fotograficznego, wł czaj c w to aparaty cyfrowe, obiektywy, o wietlenie studyjne, itp.	GP2_W02, GP2_W04	obserwacja wykonania zada , egzamin
3	potrafi wiadomie wykorzysta aparat fotograficzny do zamierzonego celu. Wykazuje biegło w korzystaniu z programów graficznych, takich jak Adobe Photoshop, w celu edycji obrazu. Potrafi skutecznie organizowa plan zdj ciowy oraz posługiwa si narz dziami fotograficznymi w celu osi gni cia zamierzonego efektu w fotografii.	GP2_U01, GP2_U02	egzamin, wykonanie zadania, przegl d prac
4	tworzy i poszukuje inspiracji do samodzielnie realizowanych artystycznych koncepcji	GP2_U04	egzamin, wykonanie zadania, przegl d prac
5	poğ bia swoj wiedz i wiadomo plastyczn oraz fotograficzn , przez literatur i materiały uzupełniaj ce zwi zana z tymi dziedzinami	GP2_U14	egzamin, wykonanie zadania, przegl d prac
6	posiada zdolno krytycznego my lenia i analizy swoich własnych prace oraz prac innych fotografów. Potrafi wnikliwie oceni i interpretowa obrazy, zwracaj c uwag na ich kontekst, znaczenie i oddziaływanie. Jest gotowy do prezentowania koncepcji projektowych, posługuj c si fachowym słownictwem.	GP2_K02	obserwacja zachowa
7	posiada zdolno kreatywnego rozwi zywania problemów i podejmowanie decyzji, uwzgl dniaj c ró ne perspektywy i wymagania zainteresowanych stron	GP2_K03	obserwacja zachowa

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si

wiedza:

egzamin (przegl d prac na prawach egzaminu)

obserwacja wykonania zada (obserwacja bezpo rednia studenta w trakcie wykonywania zadania)

umiej tno ci:

egzamin (przegl d prac na prawach egzaminu)

<p>przebieg prac (przebiegi indywidualne lub grupowe korekty)</p> <p>ocena wykonania zadania (ocena wykonania zadania indywidualnego lub zespołowego)</p> <p>kompetencje społeczne:</p> <p>obserwacja zachowa (obserwacja zachowa indywidualnych i zespołowych pod kątem kompetencji społecznych)</p>
<p>Warunki zaliczenia</p> <p>Realizacja zadań przewidzianych w treściach programowych przedmiotu. Prezentacja zrealizowanych prac w ramach przebiegu semestralnego (na prawach egzaminu). Frekwencja zgodna z regulaminem studiów AT.</p>
<p>Treści programowe (opis skrócony)</p> <p>Cyfrowe narzędzia fotograficzne jako element budowy autorskiej kreacji w projekcie. Technologie fotograficzne w reprodukcji dzieł sztuki. Udoskonalenie techniki oświetlenia i pomiaru światła sztucznego i naturalnego oraz ich wersji mieszanej. Fotografia obiektu do celów projektowych. Zagadnienia cyklu zdjęć fotografii produktowej.</p>
<p>Treści programowe</p>
<p>Semestr: 1</p>
<p>Forma zajęć : wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)</p> <p>Wykłady wprowadzające do specyfikacji pracy w studio, w tym przedstawienie kluczowych aspektów obsługi sprzętu fotograficznego na wyposażeniu Uczelni. Wprowadzenie do zagadnienia dokumentacji obiektów, w tym fotografia martwej natury, fotografia produktu, reprodukcja dzieł sztuki. Przedstawienie sylwetek najważniejszych przedstawicieli tych dziedzin, charakterystyki ich twórczości, jak i rozwój współczesnych trendów. Zapoznanie się z zaawansowanymi funkcjami cyfrowego aparatu fotograficznego dedykowanego do pracy w studio z oświetleniem stałym i błyskowym. Udoskonalenie kompetencji w posługiwaniu się profesjonalnym sprzętem fotograficznym), a także poznaniem zaawansowanych narzędzi w programach graficznych do edycji zdjęć, w tym tworzenie profili dla aparatów fotograficznych. Wykłady i wiczenia wprowadzające do zasad budowania autorskiej scenografii do dokumentacji produktu. Omówienie zasad kompozycji i kadru podczas tworzenia cyklu zdjęć dedykowanego do celów komercyjnych. Realizacja w studio fotograficznym wiczenia z kategorii fotografii produktowej, z uwzględnieniem doskonałości technicznej wykonywanego zdjęcia pod kątem poprawności pomiaru światła, ustawieniu kontrastu, profilu odwzorowania, jak i dostosowanie głębi ostrości do założeń projektowych. Wiczenia praktyczne wokół pracy z briefem – fotografia komercyjna jako narzędzie do realizacji założeń projektowych i budowania wizerunku marki.</p>
<p>Semestr: 2</p>
<p>Forma zajęć : wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)</p> <p>Wykłady wprowadzające do fotografii obiektów dedykowanych do celów projektowych. Przedstawienie charakterystyki fotografii jako key visual w kampaniach reklamowych produktu, oraz jako elementu kreacji (w plakacie, okładce płytowej, kampaniach reklamowych). Główny temat semestru jest skupiony wokół fotografii obiektu, jako elementu wspierającego autorską scenografię i oryginalną koncepcję kreacji „produktu”. Wykłady i wiczenia przedstawiają zasady budowania cyklu zdjęć dedykowanych do pokazywania charakterystycznych cech produktu (interakcji użytkownika, dedykowanych funkcji, specyfikacji materiału). Praca w studio – projekt i realizacja sesji fotograficznej opartej na autorskiej scenografii z użyciem wytworzonych lub zaaranżowanych rekwizytów. Udoskonalenie kompetencji w posługiwaniu się cyfrowym sprzętem fotograficznym oraz zaawansowanymi narzędziami do korekcyjnych w programach komputerowych podczas postprodukcji.</p>

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Forum projektowe				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	W	15	Zaliczenie z ocen	1
	2	W	15	Zaliczenie z ocen	1
Razem			30		2

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	posiada wiedz z zakresu teorii projektowania, procesów twórczych i metod projektowania którymi posługuj si poszczególni twórcy	GP2_W01	rozmowa nieformalna, ocena aktywno ci, praca pisemna, obserwacja zachowa
2	zna aktualne zjawiska i trendy oraz kluczowe realizacje i twórców w zakresie grafiki projektowej	GP2_W02	rozmowa nieformalna, ocena aktywno ci, praca pisemna, obserwacja zachowa
3	ma wiadomo interdyscyplinarnych po lce grafiki projektowej z pokrewnymi dziedzina mi dizajnu i sztukami wizualnymi	GP2_W05	rozmowa nieformalna, ocena aktywno ci, praca pisemna, obserwacja zachowa
4	potrafi samodzielnie poszukiwa inspiracji i umiejscowi własn twórczo na tle aktualnych trendów i zjawisk w grafice projektowej	GP2_U04, GP2_U14	dyskusja, rozmowa nieformalna, ocena aktywno ci, praca pisemna, obserwacja zachowa
5	zna i potrafi krytycznie ocenia i omawia projekty z zakresu grafiki projektowej i pokrewnych, zna kryteria tej oceny	GP2_U05	dyskusja, rozmowa nieformalna, ocena aktywno ci, praca pisemna, obserwacja zachowa
6	zna specjalistyczn terminologi i bran owy j zyk, zna ró ne metody prezentacji wła ciwe dla grafiki projektowej	GP2_U08	dyskusja, rozmowa nieformalna, ocena aktywno ci, praca pisemna, obserwacja zachowa
7	jest zdolny do tworzenia rozbudowanych prac pisemnych i wypowiedzi po wi conych problematyce projektowej	GP2_U09	dyskusja, rozmowa nieformalna, ocena aktywno ci, praca pisemna, obserwacja zachowa
8	posiada umiej tno oceny własnycz dzieła projektowych w odniesieniu do aktualnych zjawisk w dizajnie, rozumie i szanuje ró norodne podej cia do projektowania tak e uwarunkowane kulturowo i społecznie	GP2_K02, GP2_K05	dyskusja, rozmowa nieformalna, ocena aktywno ci, obserwacja zachowa
9	rozumie ró norodne stawiane zało enia projektowe oraz konieczno uwzgl dnienia w nich perspektywy interesariuszy	GP2_K03	dyskusja, rozmowa nieformalna, ocena aktywno ci, obserwacja

9	rozumie różnorodnie stawiane założenia projektowe oraz konieczność uwzględnienia w nich perspektywy interesariuszy	GP2_K03	zachowa
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza:			
<p>obserwacja zachowa</p> <p>ocena aktywności</p> <p>ocena pracy pisemnej (ocena referatu z obszaru krytyki artystyczno-projektowej dot. problematyki podejmowanej w ramach spotkania przedmiotowych)</p> <p>rozmowa nieformalna na zajęciach (ocena rozmów nieformalnych na zajęciach)</p>			
umiejętności:			
<p>ocena dyskusji (ocena udziału w dyskusji)</p> <p>obserwacja zachowa</p> <p>ocena aktywności</p> <p>ocena pracy pisemnej (ocena referatu z obszaru krytyki artystyczno-projektowej dot. problematyki podejmowanej w ramach spotkania przedmiotowych)</p> <p>rozmowa nieformalna na zajęciach (ocena rozmów nieformalnych na zajęciach)</p>			
kompetencje społeczne:			
<p>ocena dyskusji (ocena udziału w dyskusji)</p> <p>obserwacja zachowa</p> <p>ocena aktywności</p> <p>rozmowa nieformalna na zajęciach (ocena rozmów nieformalnych na zajęciach)</p>			
Warunki zaliczenia			
<p>Ocena referatu z obszaru krytyki artystyczno-projektowej dot. problematyki podejmowanej w ramach spotkania przedmiotowych.</p> <p>Ocena aktywności na zajęciach.</p> <p>Frekwencja zgodna z regulaminem studiów AT.</p>			
Treści programowe (opis skrócony)			
<p>Prezentacja twórczości oraz sposobów pracy uznanych projektantów działających aktualnie na rynku projektowym. Zajęcia realizowane częściowo w formie spotkania z rozpoznawalnymi na polskiej scenie projektowej twórcami, prezentacja ich dorobku, realizacji, metod pracy projektowej. Omówienie aktualnych trendów i zjawisk w grafice projektowej.</p>			
Treści programowe			
Semestr: 1			
Forma zajęć : wykład			
<p>Prezentacja najważniejszych zjawisk i trendów w grafice projektowej ostatnich 10 lat, prezentacja kluczowych dla dziedziny projektów. Omówienie ich znaczenia, specyfiki, założeń projektowych. Spotkanie i wykład z 5 wybranymi, znaczącymi projektantami. Prezentacja portfolio i omówienie metod pracy danego projektanta, z naciskiem na identyfikację problemów i wyzwania w realizacji poszczególnych projektów.</p>			
Semestr: 2			
Forma zajęć : wykład			
<p>Kontynuacja spotkania z wybranymi, znaczącymi projektantami także z dziedzin pokrewnych – dizajnu i sztuk wizualnych (5 spotkanie), omówienie metod pracy projektowej, prezentacja portfolio, prezentacja najważniejszych projektów.</p> <p>Umiejscowienie zaprezentowanych realizacji w aktualnych nurtach projektowych, klasyfikacja możliwych metod projektowych. Omówienie możliwości i prezentacja przykładów interdyscyplinarnych połączeń między dziedzinami pokrewnymi grafice projektowej, mapowanie wyzwań i dalszych, prognozowanych kierunków rozwoju dziedziny.</p>			

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Ilustracja				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	AP	45	Egzamin	4
2	3	AP	45	Egzamin	4
Razem			90		8

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	posiada wiedz za zakresu trendów i tendencji w kulturze a tak e wa nych zjawisk społecznych	GP2_W02	egzamin, wykonanie zadania
2	ma wiadomo wpływu tego, jak rozmaite dziedziny twórczo ci (sztuki wizualne, film, gry wideo, komiks) wpływaj na pole ilustracji	GP2_W04	egzamin, wykonanie zadania
3	ró nicuje tre projektowanego dzieła w zale no ci od grupy odbiorczej	GP2_W06	egzamin, wykonanie zadania
4	w sposób samodzielny i twórczy gromadzi materiały potrzebne do zrealizowania projektu, korzystaj c przy tym ze zró nicowanych ródeł	GP2_U02	egzamin, wykonanie zadania
5	potrafi zakomunikowa w medium rysunkowym wst pne koncepcje, które b dzie rozwija w toku procesu projektowego. W procesie skutecznie ł czy analogowe i cyfrowe rodki wyrazu, eksperymentuje z technikami własnymi.	GP2_U03, GP2_U04	egzamin, wykonanie zadania
6	w sposób profesjonalny dokumentuje wykonane prace	GP2_U07	egzamin, wykonanie zadania
7	wykazuje si odpowiedzialno ci i samodzielno ci w zakresie realizacji projektów	GP2_K01	obserwacja zachowa
8	uczestniczy w realizacji projektów zespołowych sprawuj c funkcj najbardziej adekwatn do jego kompetencji społecznych oraz osobowo ci. Potrafi komunikowa si ze stronami zaangażowanymi w proces projektowy (odbiorcami, zamawiaj cymi, innymi członkami zespołu projektowego).	GP2_K03, GP2_K04	obserwacja zachowa

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si

wiedza:

- egzamin (przeł d prac na prawach egzaminu)
- ocena wykonania zadania (ocena realizowanych wicze projektowych)

umiej tno ci:

- egzamin (przeł d prac na prawach egzaminu)

ocena wykonania zadania (ocena realizowanych wicze projektowych)

kompetencje społeczne:

obserwacja zachowa (frekwencja na zaj ciach, obserwacja zachowa indywidualnych i zespolowych pod k tem kompetencji społecznych)

Warunki zaliczenia

Realizacja zada projektowych z obszaru ilustracji, wynikaj ca z tre ci programowych przynale nych do danego semestru.
Prezentacja zrealizowanych prac w ramach przegli du semestralnego (na prawach egzaminu).
Frekwencja zgodna z regulaminem studiów AT.

Tre ci programowe (opis skrócony)

Kurs rozwija zagadnienia realizowane na zaj ciach z ilustracji na studiach I stopnia. Realizowane s wiczenia z form takich jak komiks, ilustracja prasowa, ilustracja b d ca cz ci systemu identyfikacji wizualnej, ilustracja do tekstu literackiego, infografika. Podczas wykonywania wicze studenci i studentki pracuj w mediach analogowych i cyfrowych, a tak e eksperymentuj z nowymi rodkami wyrazu. Istotnym zagadnieniem podejmowanym podczas zaj jest ł czenie obrazu i tekstu w ró nych jego formach (praca z gotowymi krojami i odr czn liter).

Tre ci programowe

Semestr: 2

Forma zaj : **wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)**

Pierwszy semestr kursu jest po wi cony ilustracji jako narz dziu wizualizacji okre lonych tre ci. Studenci i studentki pracuj z tekstami o ró nym charakterze (beletrystyka, poezja, t postaci.eksty naukowe, teksty publicystyczne), które adaptuj do formy wizualnej. Zaj cia obejmuj tak e twórcz prac z formami typograficznymi i litericznymi oraz wiczenia zwi zane z wykorzystaniem rysunku i ilustracji do prac koncepcyjnych. Podejmowanym tematem jest tak e komiks, zwłaszcza w jego eksperymentalnej i awangardowej

Semestr: 3

Forma zaj : **wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)**

Program drugiego semestru zaj otwiera przed studentami i studentkami szersze mo liwo ci samodzielnego wyboru tematów realizowanych prac. Studenci i studentki s zach cani do pracy z rozbudowanymi seriami obrazów oraz do korzystania z form hybrydowych (np. ł cz cych rysunek z prostymi interakcjami lub animacj).

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Komunikacja i prezentacja				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
2	3	P	30	Zaliczenie z ocen	2
	4	P	30	Zaliczenie z ocen	2
Razem			60		4

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	potrafi wykorzystywa wiedz o wspóczesnych trendach w projektowaniu materiałów promocyjnych	GP2_W02	obserwacja wykonania zada
2	potrafi wykorzystywa specjalistyczne narz dzia i technologie stosowane w projektowaniu graficznym, do zaprojektowania własnego portfolio	GP2_U01	wykonanie zadania, ocena aktywno ci, wypowied ustna
3	potrafi przedstawi własny dorobek w atrakcyjny i skuteczny sposób, aby dobrze si zaprezentowa i by konkurencyjnym na rynku pracy	GP2_U06	wykonanie zadania, ocena aktywno ci, wypowied ustna
4	potrafi dokumentowa swój dorobek projektowy i artystyczny	GP2_U07	wykonanie zadania, ocena aktywno ci, wypowied ustna
5	potrafi zaprezentowa si grupie współpracowników oraz wypowiada si na temat własnych umiej tno ci i własnych koncepcji projektowych	GP2_K04	obserwacja zachowa

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si

wiedza:
obserwacja wykonania zada (obserwacja bezpo rednia studenta w czasie wykonywania działa wła ciwych dla danego zadania zawodowego)

umiej tno ci:
ocena aktywno ci (ocena aktywno ci na zaj ciach)
ocena wykonania zadania (ocena wykonania zadania indywidualnego lub zespołowego)
ocena wypowiedzi ustnej (ocena wyst pienia podczas prezentacji multimedialnej, ocena wyst pienia podczas prezentacji projektu)

kompetencje społeczne:
obserwacja zachowa (obserwacja zachowa indywidualnych i zespołowych pod k tem kompetencji społecznych)

Warunki zaliczenia

Terminowa realizacja wyznaczonych zada , dotycz cych problematyki wyst pie publicznych, prezentacji projektów i omawiania koncepcji projektowych oraz prezentowania własnego dorobku.
15 minutowe wyst pienie na forum grupy z prezentacj dokumentacji swoich prac.
Frekwencja - min. 75% obecno ci na zaj ciach.

Tre ci programowe (opis skrócony)

Student zdobywa wiedz i umiej tno ci w zakresie wyst pie publicznych, w szczególno ci: sposobów prezentacji i omawiania projektów i koncepcji projektowych oraz prezentowania własnego dorobku projektowego i artystycznego

Treści programowe
Semestr: 3
Forma zajęć : wiczenia praktyczne
<p>Program kształcenia obejmuje zagadnienia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zasady przygotowywania prezentacji projektów i portfolio, • dostosowanie formy prezentacji do charakteru spotkania/odbiorców, przykładowe realizacje. • omówienie branżowych sposobów komunikacji z odbiorcami/klientami i budowania portfolio (Instagram, Behance, strony internetowe etc) • Porządkowanie i kategoryzowanie własnego dorobku • Studenci w ramach wiczenia na forum grupy prezentują różnego rodzaju wypowiedzi - omówienia własnych projektów, przedstawienie koncepcji projektowej, krótkie prezentacje realizacji innych twórców etc.
Semestr: 4
Forma zajęć : wiczenia praktyczne
<p>Kontynuacja programu kształcenia semestru pierwszego, poszerzona o zagadnienia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zasady poprawnej i skutecznej prezentacji własnych osiągnięć projektowych i artystycznych w formie wystąpienia • sposoby radzenia sobie ze stresem i trem • mowa ciała i właściwa prezencja • zasady przygotowywania ustnych wystąpień • zasady łączenia ustnych wystąpień z prezentacją dokumentacji/prezentacją multimedialną oraz dostosowanie formy wystąpienia do charakteru spotkania/grupy odbiorców • Studenci w ramach wiczenia na forum grupy prezentują różnego rodzaju wypowiedzi - omówienia własnych projektów, prezentacje portfolio, prezentacje koncepcji pracy dyplomowej etc..

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Kultura audiowizualna				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	W	30	Zaliczenie z ocen	2
	2	W	30	Zaliczenie z ocen	2
2	3	W	30	Zaliczenie z ocen	2
Razem			90		6

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	ma wiedz z zakresu rozwoju poszczególnych gatunków filmowych (noir, kino grozy, western, science fiction). Potrafi wskaza najwa niejszych twórców i kamienie milowe w dziejach literatury popularnej.	GP2_W01	ocena aktywno ci, praca pisemna
2	jest w stanie osadzi dzieła kultury audiowizualnej na tle najnowszej historii (przede Europy, Stanów Zjednoczonych i Japonii)	GP2_W05, GP2_W11	ocena aktywno ci, praca pisemna
3	potrafi posługiwa si fachow terminologi dotycz c kompozycji kadru filmowego oraz struktury fabularnej utworu, jest w stanie dostrzec zwi zki mi dzy celem poszczególnych technik narracyjnych a rodkami słu cymi do ich realizacji, Potrafi osadzi własne dzieła w kontek cie szerszej kultury audiowizualnej (inspiracji, interpretacje, subwersywno).	GP2_U05	ocena aktywno ci, praca pisemna
4	jest zdolny do tworzenia rozbudowanych prac pisemnych i wypowiedzi po wi conych problematyce projektowej	GP2_U09	ocena aktywno ci, praca pisemna
5	ma wiadomo społecznego wymiaru sztuki, jej politycznego i to samo ciowego osadzenia, potrafi dokona analizy u wiadomionego i nieu wiadomionego przez twórców przekazu dzieła sztuki	GP2_K02, GP2_K05	ocena aktywno ci, praca pisemna

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si

wiedza:

ocena aktywno ci (frekwencja na zaj ciach, udział w dyskusji w ramach zaj , sukcesywne omawianie poleconych dzieł kultury audiowizualnej)

ocena pracy pisemnej (ocena pracy zaliczeniowej sprawdzaj cej znajomo zagadnie przedstawionych na wykładach)

umiej tno ci:

ocena aktywno ci (frekwencja na zaj ciach, udział w dyskusji w ramach zaj , sukcesywne omawianie poleconych dzieł kultury audiowizualnej)

ocena pracy pisemnej (ocena pracy zaliczeniowej sprawdzaj cej znajomo zagadnie przedstawionych na wykładach)

kompetencje społeczne:

ocena aktywno ci (frekwencja na zaj ciach, udział w dyskusji w ramach zaj , sukcesywne omawianie poleconych dzieł kultury audiowizualnej)

ocena pracy pisemnej (ocena pracy zaliczeniowej sprawdzaj cej znajomo zagadnie przedstawionych na wykładach)

Warunki zaliczenia
Uzyskanie pozytywnej oceny pracy zaliczeniowej. Aktywność na zajęciach. Frekwencja zgodna z regulaminem studiów AT.
Treści programowe (opis skrócony)
Kurs przedstawia rozwój najważniejszych gatunków kultury audiowizualnej od końca XIX do początku XXI wieku, osadzonej na tle innych dziedzin kultury (literatura, muzyka) oraz historii najnowszej.
Treści programowe
Semestr: 1
Forma zajęć : wykład
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dracula Brama Stokera jako matryca popkultury w XX wieku 2. Rozwój westernu 3. Kultura w krajach totalitarnych: komunizm 4. Kultura w krajach totalitarnych: faszyzm 5. Wprowadzenie w film animowany
Semestr: 2
Forma zajęć : wykład
<ol style="list-style-type: none"> 6. Wzrost lewicowej współczesnej popkultury 7. Wzrost prawicowej współczesnej popkultury 8. Zjawisko fandomu jako immersja w światy fikcyjne 9. Konteksty gier wideo 10. Rozwój kina science-fiction
Semestr: 3
Forma zajęć : wykład
<ol style="list-style-type: none"> 11. Przemiany kina gangsterskiego 12. Rozwój gatunku noir 13. Geneza i metamorfozy fantastyki 14. Utopie i dystopie 15. Gwiezdne wojny jako wszechstronny fenomen popkulturowy - studium monograficzne

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Studium J zyków Obcych				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Lektorat j zyka angielskiego				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	L	30	Zaliczenie z ocen	1
2	3	L	30	Zaliczenie z ocen	2
Razem			60		3

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	posiada wiedz o konieczno ci u ywania oryginalnych materiałów dydaktycznych oraz obowi zywanu prawa autorskiego podczas korzystania z cudzych prac w ramach pracy własnej	GP2_W08	wykonanie zadania, obserwacja zachowa
2	posługuje si j zykiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia J zykowego oraz specjalistyczn terminologi	GP2_U10	wykonanie zadania, kolokwium, ocena aktywno ci
3	ma wiadomo poziomu posiadanej wiedzy i zdaje sobie spraw z konieczno ci ci głego jej pogł biania oraz krytycznego podej cia zarówno do własnej wiedzy, jak te do odbieranych tre ci	GP2_K02	wykonanie zadania
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si			
<p>wiedza:</p> <ul style="list-style-type: none"> obserwacja zachowa ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawno ci j zykowych) <p>umiej tno ci:</p> <ul style="list-style-type: none"> ocena kolokwium (forma pisemna) ocena aktywno ci (obecno na zaj ciach zgodna z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej) ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawno ci j zykowych) <p>kompetencje społeczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawno ci j zykowych) 			
Warunki zaliczenia			
Prowadz cy zaj cia, na podstawie stopnia opanowania przez studenta obowi zuj cych tre ci programowych danego przedmiotu, w oparciu o własne do wiadczenie dydaktyczne, formułuje ocen , posługuj c si kryteriami zgodnymi z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej			
Tre ci programowe (opis skrócony)			
Podczas zaj rozwijane s cztery sprawno ci j zykowe: słuchanie ze zrozumieniem, czytanie ze zrozumieniem, mówienie i pisanie. Słuchanie ze zrozumieniem umo liwia zapoznanie si z u yciem j zyka w naturalnych warunkach, ze sposobem wymowy, akcentowania, intonacji. Czytanie ze zrozumieniem przejawia si w umiej tno ci wyszukania konkretnych informacji, lub zrozumienie ogólnego sensu tekstu. Mówienie to umiej tno uczestniczenia w rozmowie wymagaj cej bezpo redniej wymiany informacji na znane ucz emu si tematy, posługiwania si ci giem wyra e i zda niezbd nych, by wzi udział lub podtrzyma rozmow na dany temat, relacjonowania wydarze , opisywania ludzi, przedmiotów, miejsc, przedstawiania i uzasadniania swojej opinii. Umiej tno pisania dotyczy wyra enia my li, opinii w sposób pisany uwzgl dniaj c reguły gramatyczno-ortograficzne, dostosowuj c j zyk i form do sytuacji. Przejawia si w redagowaniu listu, maila, notatek lub wiadomo ci wynikaj cych z dora nych potrzeb.			

Treści programowe
Semestr: 2
Forma zajęć : lektorat
<p>Zagadnienia leksykalne:</p> <p>czas wolny praca kłótnie i spory zdrowie – choroby miejsca w mieście, rewitalizacja, miejsca zamieszkania, transport</p> <p>Zagadnienia gramatyczne:</p> <p>zdania rozszczerpione, względy, imiesłowowe czasy przeszłe, teraźniejsze i przyszłe konstrukcje: was going to, was about to konstrukcja: the.....the</p> <p>Zagadnienia branżowe:</p> <p>kształty, miary kolorów wiatro - jego cechy farby, barwy i ich rodzaje, motywy i kształty obróbka papieru – przyrządy, techniki druku ceramika i jej obróbka komputer w pracy grafika, systemy bezpieczeństwa wymiany informacji w Internecie</p>
Semestr: 3
Forma zajęć : lektorat
<p>Zagadnienia leksykalne:</p> <p>pogoda, krajobraz prawo i porządek sport stereotypy, etapy życia, wiek, to samo ubrania i moda</p> <p>Zagadnienia gramatyczne:</p> <p>sposoby wyrażania przyszłości składnia czasowników wyrażenia czasownikowe czasowniki modalne i formy ciągłe</p> <p>Zagadnienia branżowe:</p> <p>szkic i rysunek, projektowanie okładek, opakowań i wnętrza, czcionki- efekty i style rodzaje sztuki i jej nurty, rzeźby i posągi aparaty fotograficzne publikacje internetowe, edycja, rodzaje kariera i dorobek artystyczny rozpoznawalność i budowanie marki, reklama</p>

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Studium J zyków Obcych
Kierunek studiów:	Grafika projektowa
Specjalno /Specjalizacja:	
Nazwa zaj / grupy zaj :	Lektorat j zyka francuskiego
Forma studiów:	stacjonarne
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z

Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	L	30	Zaliczenie z ocen	1
2	3	L	30	Zaliczenie z ocen	2
Razem			60		3

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	posiada wiedz o konieczno ci u ywania oryginalnych materiałów dydaktycznych oraz obowi zywanu prawa autorskiego podczas korzystania z cudzych prac w ramach pracy własnej	GP2_W08	wykonanie zadania, obserwacja zachowa
2	posługuje si j zykiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia J zykowego oraz specjalistyczn terminologi	GP2_U10	wykonanie zadania, kolokwium, ocena aktywno ci
3	ma wiadomo poziomu posiadanej wiedzy i zdaje sobie spraw z konieczno ci ci głego jej pogł biania oraz krytycznego podej cia zarówno do własnej wiedzy, jak te do odbieranych tre ci	GP2_K02	wykonanie zadania

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si

wiedza:

- obserwacja zachowa
- ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawno ci j zykowych)

umiej tno ci:

- ocena kolokwium (forma pisemna)
- ocena aktywno ci (obecno na zaj ciach zgodna z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej)
- ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawno ci j zykowych)

kompetencje społeczne:

- ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawno ci j zykowych)

Warunki zaliczenia

Prowadz cy zaj cia, na podstawie stopnia opanowania przez studenta obowi zuj cych tre ci programowych danego przedmiotu, w oparciu o własne do wiadzenie dydaktyczne, formuluje ocen , posługuj c si kryteriami zgodnymi z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej

Tre ci programowe (opis skrócony)

Podczas zaj rozwijane s cztery sprawno ci j zykowe: słuchanie ze zrozumieniem, czytanie ze zrozumieniem, mówienie i pisanie. Słuchanie ze zrozumieniem umo liwia zapoznanie si z u yciem j zyka w naturalnych warunkach, ze sposobem wymowy, akcentowania, intonacji. Czytanie ze zrozumieniem przejawia si w umiej tno ci wyszukania konkretnych informacji, lub zrozumienie ogólnego sensu tekstu. Mówienie to umiej tno uczestniczenia w rozmowie wymagaj cej bezpo redniej wymiany informacji na znane ucz emu si tematy, posługiwania si ci giem wyra e i zda niezbdnych, by wzi udział lub podtrzyma rozmow na dany temat, relacjonowania wydarze , opisywania ludzi, przedmiotów, miejsc, przedstawiania i uzasadniania swojej opinii. Umiej tno pisania dotyczy wyra enia my li, opinii w

sposób pisany uwzględniając reguły gramatyczno-ortograficzne, dostosowując język i formę do sytuacji. Przejawia się w redagowaniu listu, maila, notatek lub wiadomości wynikających z doraźnych potrzeb.

Treści programowe

Semestr: 2

Forma zajęć: **lektorat**

Zagadnienia gramatyczne:

panorama czasów przeszłych, teraźniejszych i przyszłych
panorama zaimków
niuanse zastosowania trybów (conditionnel / subjonctif / indicatif)
mowa zależna
strona bierna

Zagadnienia leksykalne:

podróże, zjawisko globalizacji
podział administracyjny, regiony francuskie
symbole Francji;
stosunki międzyludzkie
społeczeństwo obywatelskie, stowarzyszenia, organizacje pozarządowe

Zagadnienia branżowe:

kształty, miary kształta
wiatro - jego cechy
farby, barwy i ich rodzaje, motywy i kształty
obróbka papieru – przyrządy, techniki druku
ceramika i jej obróbka
komputer w pracy grafika, systemy bezpieczeństwa wymiany informacji w Internecie

Semestr: 3

Forma zajęć: **lektorat**

Zagadnienia gramatyczne:

nominalizacja
zdania przyczynowe, skutkowe, warunkowe, celowe, przyzwyczajeniowe
zdania względne
zdania spójnikowe
składniowy wyrazów i jego znaczenie

Zagadnienia leksykalne:

przebieg choroby
religia, różnorodność kulturowa
postępy naukowy
wieloletnia państwowa i religijna, zwyczaje
rozrywki, czas wolny, 35-godzinny tydzień pracy
edukacja, system szkolnictwa
praca, formy zatrudnienia

Zagadnienia branżowe:

szkic i rysunek, projektowanie okładek, opakowań i wnętrza, czcionki- efekty i style
rodzaje sztuki i jej nurty, rzeźby i posąg
aparaty fotograficzne
publikacje internetowe, edycja, rodzaje

kariera i dorobek artystyczny
rozpoznawalno i budowanie marki, reklama

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Studium J zyków Obcych				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Lektorat j zyka niemieckiego				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	L	30	Zaliczenie z ocen	1
2	3	L	30	Zaliczenie z ocen	2
Razem			60		3

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	posiada wiedz o konieczno ci u ywania oryginalnych materiałów dydaktycznych oraz obowi zywniu prawa autorskiego podczas korzystania z cudzych prac w ramach pracy własnej	GP2_W08	wykonanie zadania, obserwacja zachowa
2	posługuje si j zykiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia J zykowego oraz specjalistyczn terminologi	GP2_U10	wykonanie zadania, kolokwium, ocena aktywno ci
3	ma wiadomo poziomu posiadanej wiedzy i zdaje sobie spraw z konieczno ci ci głego jej pogł biania oraz krytycznego podej cia zarówno do własnej wiedzy, jak te do odbieranych tre ci	GP2_K02	wykonanie zadania
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si			
<p>wiedza:</p> <ul style="list-style-type: none"> obserwacja zachowa ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawno ci j zykowych) <p>umiej tno ci:</p> <ul style="list-style-type: none"> ocena kolokwium (forma pisemna) ocena aktywno ci (obecno na zaj ciach zgodna z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej) ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawno ci j zykowych) <p>kompetencje społeczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawno ci j zykowych) 			
Warunki zaliczenia			
Prowadz cy zaj cia, na podstawie stopnia opanowania przez studenta obowi zuj cych tre ci programowych danego przedmiotu, w oparciu o własne do wiadczenie dydaktyczne, formułuje ocen , posługuj c si kryteriami zgodnymi z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej			
Tre ci programowe (opis skrócony)			
Podczas zaj rozwijane s cztery sprawno ci j zykowe: słuchanie ze zrozumieniem, czytanie ze zrozumieniem, mówienie i pisanie. Słuchanie ze zrozumieniem umo liwia zapoznanie si z u yciem j zyka w naturalnych warunkach, ze sposobem wymowy, akcentowania, intonacji. Czytanie ze zrozumieniem przejawia si w umiej tno ci wyszukania konkretnych informacji, lub zrozumienie ogólnego sensu tekstu. Mówienie to umiej tno uczestniczenia w rozmowie wymagaj cej bezpo redniej wymiany informacji na znane ucz cem si tematy, posługiwania si ci giem wyra e i zda niezbd nych, by wzi udział lub podtrzyma rozmow na dany temat, relacjonowania wydarze , opisywania ludzi, przedmiotów, miejsc, przedstawiania i uzasadniania swojej opinii. Umiej tno pisania dotyczy wyra enia my li, opinii w sposób pisany uwzgl dniaj c reguły gramatyczno-ortograficzne, dostosowuj c j zyk i form do sytuacji. Przejawia si w redagowaniu listu, maila, notatek lub wiadomo ci wynikaj cych z dora nych potrzeb.			

Treści programowe
Semestr: 2
Forma zajęć : lektorat
<p>Zakres gramatyczny:</p> <p>czasowniki: regularne, nieregularne, czasowniki modalne</p> <p>czasy gramatyczne; główny podział; wyrażanie teraźniejszości, wyrażanie przeszłości</p> <p>zdania przydawkowe, zdania porównawcze</p> <p>Zakres leksykalny:</p> <p>komunikacja ustna w sytuacjach życia codziennego, w miejscu pracy, media, prawa i obowiązki w pracy, sposoby płatności, podawanie danych personalnych, wypełnianie formularza, przedstawianie siebie i przedstawianie innej osoby</p> <p>Zagadnienia branżowe:</p> <p>kształty, miary kolorów</p> <p>wiatło - jego cechy</p> <p>farby, barwy i ich rodzaje, motywy i kształty</p> <p>obróbka papieru – przyrządy, techniki druku</p> <p>ceramika i jej obróbka</p> <p>komputer w pracy grafika, systemy bezpieczeństwa wymiany informacji w Internecie</p>
Semestr: 3
Forma zajęć : lektorat
<p>Zakres gramatyczny:</p> <p>mowa zależna</p> <p>zdania warunkowe</p> <p>strona bierna</p> <p>Zakres leksykalny:</p> <p>rozmowy z klientami</p> <p>rozwiązywanie konfliktów w rodzinie i w pracy</p> <p>mocne i słabe strony</p> <p>Zagadnienia branżowe:</p> <p>szkic i rysunek, projektowanie okładek, opakowań i wnętrza, czcionki- efekty i style</p> <p>rodzaje sztuki i jej nurty, rzeźby i posągi</p> <p>aparaty fotograficzne</p> <p>publikacje internetowe, edycja, rodzaje</p> <p>kariera i dorobek artystyczny</p> <p>rozpoznawalność i budowanie marki, reklama</p>

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Studium J zyków Obcych				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Lektorat j zyka rosyjskiego				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	L	30	Zaliczenie z ocen	1
2	3	L	30	Zaliczenie z ocen	2
Razem			60		3

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	posiada wiedz o konieczno ci u ywania oryginalnych materiałów dydaktycznych oraz obowi zywniu prawa autorskiego podczas korzystania z cudzych prac w ramach pracy własnej	GP2_W08	wykonanie zadania, obserwacja zachowa
2	posługuje si j zykiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia J zykowego oraz specjalistyczn terminologi	GP2_U10	wykonanie zadania, kolokwium, ocena aktywno ci
3	ma wiadomo poziomu posiadanej wiedzy i zdaje sobie spraw z konieczno ci ci głego jej pogł biania oraz krytycznego podej cia zarówno do własnej wiedzy, jak te do odbieranych tre ci	GP2_K02	wykonanie zadania
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si			
<p>wiedza:</p> <ul style="list-style-type: none"> obserwacja zachowa ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawno ci j zykowych) <p>umiej tno ci:</p> <ul style="list-style-type: none"> ocena kolokwium (forma pisemna) ocena aktywno ci (obecno na zaj ciach zgodna z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej) ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawno ci j zykowych) <p>kompetencje społeczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawno ci j zykowych) 			
Warunki zaliczenia			
Prowadz cy zaj cia, na podstawie stopnia opanowania przez studenta obowi zuj cych tre ci programowych danego przedmiotu, w oparciu o własne do wiadczenie dydaktyczne, formułuje ocen , postługuj c si kryteriami zgodnymi z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej			
Tre ci programowe (opis skrócony)			
Podczas zaj rozwijane s cztery sprawno ci j zykowe: słuchanie ze zrozumieniem, czytanie ze zrozumieniem, mówienie i pisanie. Słuchanie ze zrozumieniem umo liwia zapoznanie si z u yciem j zyka w naturalnych warunkach, ze sposobem wymowy, akcentowania, intonacji. Czytanie ze zrozumieniem przejawia si w umiej tno ci wyszukania konkretnych informacji, lub zrozumienie ogólnego sensu tekstu. Mówienie to umiej tno uczestniczenia w rozmowie wymagaj cej bezpo redniej wymiany informacji na znane ucz cemu si tematy, postługiwania si ci giem wyra e i zda niezbdnych, by wzi udział lub podtrzyma rozmow na dany temat, relacjonowania wydarze , opisywania ludzi, przedmiotów, miejsc, przedstawiania i uzasadniania swojej opinii. Umiej tno pisania dotyczy wyra enia my li, opinii w sposób pisany uwzgl dniaj c reguły gramatyczno-ortograficzne, dostosowuj c j zyk i form do sytuacji. Przejawia si w redagowaniu listu, maila, notatek lub wiadomo ci wynikaj cych z dora nych potrzeb.			

Treści programowe
Semestr: 2
Forma zajęć : lektorat
<p>Zagadnienia leksykalne: stosunki międzyludzkie wygląd zewnętrzny człowieka, charakter sport rodzki masowego przekazu</p> <p>Zagadnienia gramatyczne: zaimki dzierżawcze i osobowe liczebniki czasowniki i ich rodzaje rzeczowniki - ich rodzaje i odmiana</p> <p>Zagadnienia branżowe: kształty, miary kształta wiatro - jego cechy farby, barwy i ich rodzaje, motywy i kształty obróbka papieru – przyrządy, techniki druku ceramika i jej obróbka komputer w pracy grafika</p>
Semestr: 3
Forma zajęć : lektorat
<p>Zagadnienia leksykalne: pogoda wykształcenie, praca biznes, pieniądze podróże, pobyt w hotelu</p> <p>Zagadnienia gramatyczne: tryb przypuszczający i rozkazujący spójniki przymiotniki – stopniowanie</p> <p>Zagadnienia branżowe: szkic i rysunek, projektowanie okładek, opakowań i wnętrza, czcionki- efekty i style rodzaje sztuki i jej nurty</p>

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Studium J zyków Obcych				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Lektorat j zyka włoskiego				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	L	30	Zaliczenie z ocen	1
2	3	L	30	Zaliczenie z ocen	2
Razem			60		3

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	posiada wiedz o konieczno ci u ywania oryginalnych materiałów dydaktycznych oraz obowi zywniu prawa autorskiego podczas korzystania z cudzych prac w ramach pracy własnej	GP2_W08	wykonanie zadania, obserwacja zachowa
2	posługuje si j zykiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia J zykowego oraz specjalistyczn terminologi	GP2_U10	wykonanie zadania, kolokwium, ocena aktywno ci
3	ma wiadomo poziomu posiadanej wiedzy i zdaje sobie spraw z konieczno ci ci głego jej pogł biania oraz krytycznego podej cia zarówno do własnej wiedzy, jak te do odbieranych tre ci	GP2_K02	wykonanie zadania
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si			
<p>wiedza:</p> <ul style="list-style-type: none"> obserwacja zachowa ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawno ci j zykowych) <p>umiej tno ci:</p> <ul style="list-style-type: none"> ocena kolokwium (forma pisemna) ocena aktywno ci (obecno na zaj ciach zgodna z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej) ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawno ci j zykowych) <p>kompetencje społeczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawno ci j zykowych) 			
Warunki zaliczenia			
Prowadz cy zaj cia, na podstawie stopnia opanowania przez studenta obowi zuj cych tre ci programowych danego przedmiotu, w oparciu o własne do wiadczenie dydaktyczne, formułuje ocen , posługuj c si kryteriami zgodnymi z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej			
Tre ci programowe (opis skrócony)			
Podczas zaj rozwijane s cztery sprawno ci j zykowe: słuchanie ze zrozumieniem, czytanie ze zrozumieniem, mówienie i pisanie. Słuchanie ze zrozumieniem umo liwia zapoznanie si z u yciem j zyka w naturalnych warunkach, ze sposobem wymowy, akcentowania, intonacji. Czytanie ze zrozumieniem przejawia si w umiej tno ci wyszukania konkretnych informacji, lub zrozumienie ogólnego sensu tekstu. Mówienie to umiej tno uczestniczenia w rozmowie wymagaj cej bezpo redniej wymiany informacji na znane ucz emu si tematy, posługiwania si ci giem wyra e i zda niezbd nych, by wzi udział lub podtrzyma rozmow na dany temat, relacjonowania wydarze , opisywania ludzi, przedmiotów, miejsc, przedstawiania i uzasadniania swojej opinii. Umiej tno pisania dotyczy wyra enia my li, opinii w sposób pisany uwzgl dniaj c reguły gramatyczno-ortograficzne, dostosowuj c j zyk i form do sytuacji. Przejawia si w redagowaniu listu, maila, notatek lub wiadomo ci wynikaj cych z dora nych potrzeb.			

Tre ci programowe

Semestr: 2

Forma zaj : **lektorat**

Zagadnienia gramatyczne:

czasy przeszłe i czasowniki posiłkowe
tryby congiuntivo i condizionale
strona bierna
czasowniki z przyimkami
okresy warunkowe
zgodno czasów
zdania współrz dnie zło one

Zagadnienia leksykalne:

opis i charakterystyka postaci
ywienie i kuchnia, zdrowa dieta
przekazywanie informacji, komentowanie, opowiadanie faktów historycznych
praca i jej poszukiwanie, dokumentacja, rozmowa kwalifikacyjna
sztuka i kultura - opis, wyra anie opinii

Zagadnienia bran owe:

elementarne słownictwo z zakresu sztuki oraz wybrani twórcy i arty ci
kształty, miary k ta
wiatło - jego cechy
farby, barwy i ich rodzaje, motywy i kształty
obróbka papieru – przyrz dy, techniki druku
ceramika i jej obróbka
komputer w pracy grafika, systemy bezpiecze stwa wymiany informacji w Internecie

Semestr: 3

Forma zaj : **lektorat**

Zagadnienia gramatyczne:

wyra anie przeszło ci i przyszło ci
cz ci mowy i cz ci zdania
wyra anie uczu , rado ci, ycze , obawy, oburzenia, alu, zamiaru
sugestie i udzielanie porady
mowa zale na
zdania podrz dnie zło one
rozmó nianie rejestrów j zyka
słowotwórstwo - wybrane zjawiska

Zagadnienia leksykalne:

media - opinie, debata
zagadnienia społeczne i polityczne
zakupy i usługi, produkty - charakterystyka
przyroda i ochrona rodowiska
Włochy dzisiaj - wybrane zagadnienia
studia i praca zawodowa, problemy rynku pracy

Zagadnienia bran owe:

wybrane zagadnienia z zakresu historii sztuki włoskiej - wybrane style, twórcy i artyści, dzieła
szkic i rysunek, projektowanie okładek, opakowania i wnętrza, czcionki- efekty i style
rodzaje sztuki i jej nurty, rzeźby i posągi
aparaty fotograficzne
publikacje internetowe, edycja, rodzaje
kariera i dorobek artystyczny
rozpoznawalność i budowanie marki, reklama

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Metodyka projektowania				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	P	30	Zaliczenie z ocen	2
Razem			30		2

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	wie jak scharakteryzowa typy procesów projektowych i okre li ich elementy. Posiada wiedz na temat najpopularniejszych narz dzi i metod projektowych, które mog by wykorzystane na poszczególnych etapach. Ma wiadomo relacji pomi dzy kształtem procesu a specyfik realizowanego zadania projektowego. Jest w stanie wskaza mo liwo wykorzystania tych samych narz dzi i metod projektowych na ró nych etapach procesu oraz rozumie warto ci płyn ce z iteracji.	GP2_W07, GP2_W08	wykonanie zadania, ocena aktywno ci, praca pisemna, wypowied ustna, obserwacja zachowa
2	jest w stanie samodzielnie zaplanowa i zrealizowa podstawowy proces projektowy oparty na modelu double-diamond. W ramach planowania potrafi dobra odpowiednie narz dzia projektowe, które b d j najlepiej wspierały w realizacji zadania.	GP2_U03, GP2_U07	wykonanie zadania, ocena aktywno ci
3	jest zdolny do samorefleksji, posiada umiej tno krytycznego spojrzenia na swoje osi gni cia	GP2_U13	wykonanie zadania, praca pisemna, wypowied ustna, obserwacja zachowa
4	zdaje sobie spraw z warto ci, jak mo e wnie wiadoma moderacja i zarz dzanie procesem. Posiada te podstawowe narz dzia z obszaru design critique, które pozwalaj jej udziela warto ciowych informacji zwrotnych innym osobom uczestnicz cym w projekcie.	GP2_K02, GP2_K04	wykonanie zadania, ocena aktywno ci, praca pisemna, wypowied ustna, obserwacja zachowa

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si

wiedza:

- obserwacja zachowa (frekwencja, obserwacja zachowa indywidualnych i zespołowych)
- ocena aktywno ci (ocena aktywno ci na warsztatach projektów)
- ocena pracy pisemnej (Ustny lub pisemny opis procesu projektowego)
- ocena wykonania zadania (prezentacja materiałów wynikowych w trakcie ostatnich zaj)
- ocena wypowiedzi ustnej (Ustny lub pisemny opis procesu projektowego)

umiej tno ci:

- obserwacja zachowa (frekwencja, obserwacja zachowa indywidualnych i zespołowych)
- ocena aktywno ci (ocena aktywno ci na warsztatach projektów)
- ocena pracy pisemnej (Ustny lub pisemny opis procesu projektowego)
- ocena wykonania zadania (prezentacja materiałów wynikowych w trakcie ostatnich zaj)
- ocena wypowiedzi ustnej (Ustny lub pisemny opis procesu projektowego)

kompetencje społeczne:

- obserwacja zachowa (frekwencja, obserwacja zachowa indywidualnych i zespołowych)
- ocena aktywno ci (ocena aktywno ci na warsztatach projektów)
- ocena pracy pisemnej (Ustny lub pisemny opis procesu projektowego)
- ocena wykonania zadania (prezentacja materiałów wynikowych w trakcie ostatnich zaj)
- ocena wypowiedzi ustnej (Ustny lub pisemny opis procesu projektowego)

Warunki zaliczenia

Prezentacja materiałów wynikowych na ostatnich zaj ciach oraz pisemny opis procesu projektowego.
Frekwencja w zakresie przewidzianym w regulaminie studiów AT.

Tre ci programowe (opis skrócony)

Prezentacja oraz charakterystyka procesów projektowych oraz mo liwych ich modyfikacji. Zaj cia realizowane w formie warsztatów praktycznych, z których ka dy rozpoczyna si wst pem teoretycznym wprowadzaj cym w kluczowe zagadnienia i metody. Omówienie praktycznych przykładów procesów projektowych w odniesieniu do ró nych typów projektów.

Tre ci programowe

Semestr: 1

Forma zaj : wiczenia praktyczne

Prezentacja podstawowych modeli, poj i metodyk pracy z obszaru planowania procesu projektowego. Zapoznanie si z przykładami procesów projektowych wykorzystywanych w ró nych organizacjach oraz dogł bna analiza modelu double-diamond. Przedstawienie oraz przeanalizowanie, w jaki sposób proces projektowy jest stosowany i modyfikowany w codziennej pracy projektowej. Omówienie wykorzystanych narz dzi oraz decyzji projektowych na podstawie przykładów z realnego ycia. Wykorzystanie zdobytej wiedzy teoretycznej w praktyce - do planowania oraz realizacji ró nych typów zada projektowych. Grupowa praca warsztatowa w oparciu o briefy ró nego rodzaju, której celem b dzie przygotowanie propozycji realistycznych procesów adekwatnych do skali realizowanych projektów. Projektowy dry run z elementami Google Design Sprint, umo liwiaj cy przetestowanie ró nych narz dzi i odnalezienie si w ró nych rolach (moderacja sprintu, projektowanie, szybkie prototypowanie, elementy guerilla research).

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Ochrona własności intelektualnej				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	W	15	Zaliczenie z ocen	1
Razem			15		1

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia się			
Lp.	Student, który zaliczył zajęcia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia się
1	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego. Posiada wiedzę na temat różnorodnych struktur i instytucji związanych z ochroną własności intelektualnej	GP2_W08	kolokwium, ocena aktywności
2	posiada umiejętność posługiwania się podstawowymi pojęciami z zakresu prawa własności intelektualnej oraz potrafi efektywnie wykorzystać wiedzę w różnorodnych aspektach projektowania.	GP2_U03	wykonanie zadania, ocena aktywności
3	jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy, a w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu do zwrócenia się po opinie do ekspertów	GP2_K02	obserwacja zachowa
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
<p>wiedza:</p> <ul style="list-style-type: none"> ocena kolokwium (test jednokrotnych odpowiedzi) ocena aktywności (ocena aktywności na zajęciach) <p>umiejętności:</p> <ul style="list-style-type: none"> ocena aktywności (ocena aktywności na zajęciach) ocena wykonania zadania (ocena wykonania zadania indywidualnego lub zespołowego (analiza studium przypadku, analiza kasusów)) <p>kompetencje społeczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> obserwacja zachowa (obserwacja zachowa indywidualnych i zespołowych pod kątem kompetencji społecznych) 			
Warunki zaliczenia			
Ocena pracy pisemnej lub test zaliczeniowy Ocena aktywności na zajęciach. Frekwencja zgodna z regulaminem studiów AT			
Treści programowe (opis skrócony)			
Zakres przedmiotu obejmuje pojęcie „własność intelektualna”, podstawowe zagadnienia z zakresu prawa autorskiego – przedmiot, podmiot, treści autorskich praw osobistych, treści autorskich praw majątkowych i jej ograniczenia, umowy, szczególne rodzaje utworów, prawo autorskie w Internecie, ochrona baz danych, prawa pokrewne i wizerunek.			
Treści programowe			
Semestr: 1			
Forma zajęć : wykład			
<ol style="list-style-type: none"> Pojęcie własności intelektualnej. Różnica prawa i zasady stosowania prawa europejskiego. Pojęcie „utworu” na gruncie prawa autorskiego. Kontrowersje wokół uznania danego przedmiotu za dzieło. 			

3. Podmioty prawa autorskiego. Twórca i inne osoby (wydawca, producent, pracodawca).
4. Autorskie prawa osobiste. Charakterystyka ogólna. Katalog. Prawo do autorstwa ze szczególnym uwzględnieniem problemu plagiatu.
5. Autorskie prawa majątkowe. Pojemność eksploatacji.
6. Pojemność i charakter dozwolonego użytku. Użytek osobisty.
7. Charakterystyka wybranych licencji ustawowych –prawa cytatu, prawa przedruku, tworzenia antologii.
8. Przenoszalność autorskich praw majątkowych. Umowy.
9. Podstawowe prawa pokrewne (prawa do artystycznych wykonań, prawa do fonogramów, prawa do wideogramów, prawa do nagrań).
10. Szczególne rodzaje utworów (programy komputerowe, dzieła audiowizualne).
11. Sui generisochrona baz danych (przedmiot ochrony, producent bazy danych, termin i czas ochrony).
12. Prawo autorskie w Internecie. Odpowiedzialność za naruszenie prawa autorskiego w Internecie (dostawcy zawartości sieci, dostawcy usług i użytkownika końcowego). Piractwo i transfer plików MP3.
13. Odpowiedzialność karna za naruszenia w sferze praw autorskich.
14. Znaki towarowe i udzielane na nie prawa ochronne. Przeszkody udzielenia prawa ochronnego (brak zdolności odróżnienia).

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Plakat				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	AP	45	Egzamin	4
2	3	AP	45	Egzamin	4
Razem			90		8

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	zna dawne i aktualne tendencje w projektowaniu plakatu oraz najistotniejsze realizacje w tej dziedzinie	GP2_W02, GP2_W01	obserwacja wykonania zada , przeegl d prac
2	posiada zawansowan wiedz plastyczn dotycz c rodków ekspresji i mo liwo ci warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych oraz potrafi wł cza j w realizowane projekty	GP2_W03, GP2_W04, GP2_W05	obserwacja wykonania zada , przeegl d prac
3	dysponuje wiedz z zakresu procesu projektowego i specyfiki jego realizacji	GP2_W07	obserwacja wykonania zada , przeegl d prac
4	posiada pogł bione umiej tno ci posługiwania si programami graficznymi, potrafi samodzielnie poszukiwa ródeł inspiracji, konstruowa pomysł i wizualn metafor , eksperymentowa z ró nymi technikami projektowymi oraz rozwija własny, oryginalny styl	GP2_U01, GP2_U04, GP2_U06	obserwacja wykonania zada , egzamin, przeegl d prac
5	tworzy plakaty posługuj c si ró nymi konwencjami stylistycznymi i plastycznymi. W podejmowanych zadaniach uwzgl dnia i poszerza dotychczasowe umiej tno ci w zakresie typografii, ilustracji, fotografii, malarstwa i rysunku, kompozycji.	GP2_U02	obserwacja wykonania zada , egzamin, przeegl d prac
6	potrafi dokona pogł bionej analizy i oceny projektów graficznych pod k tem estetyki, funkcjonalno ci i jej u yteczno ci.	GP2_U05	obserwacja wykonania zada , egzamin, przeegl d prac
7	potrafi krytycznie ocenia i weryfikowa swoj prac , realizowa zadania w terminie, wywi zywa si z przyj tych zobowi za	GP2_K01, GP2_K02	ocena aktywno ci, przeegl d prac
8	jest gotów do rozwi zywania problemów natury projektowej, uwzgl dniaj c ró norodne perspektywy i potrzeby interesariuszy, wykazuj c si przy tym zrozumieniem oraz szacunkiem dla ró norodno ci kulturowej i społecznej	GP2_K05, GP2_K03	ocena aktywno ci, przeegl d prac

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si

wiedza:

obserwacja wykonania zada (obserwacja bezpo rednia studenta w czasie wykonywania działa wł a ciwych dla danego zadania)
przeegl d prac (przeegl d i indywidualne lub grupowe korekty)

umiej tno ci:

egzamin (semestralny przeegl d prac na prawach egzaminu)

<p>obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania)</p> <p>przebieg prac (przebiegi indywidualne lub grupowe korekty)</p> <p>kompetencje społeczne:</p> <p>ocena aktywności (frekwencja na zajęciach, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań i czynności warsztatowych)</p> <p>przebieg prac (przebiegi indywidualne lub grupowe korekty)</p>
<p>Warunki zaliczenia</p> <p>Realizacja zadań projektowych z obszaru plakatu, wynikająca z treści programowych przynależnych do danego semestru. Prezentacja zrealizowanych prac w ramach przebiegu semestralnego (na prawach egzaminu). Frekwencja zgodna z regulaminem studiów AT.</p>
<p>Treści programowe (opis skrócony)</p> <p>Student w ramach przedmiotu realizuje zadania projektowe z zakresu plakatu, wymagające posługiwania się różnorodnymi rodzajami ekspresji i konwencjami stylistycznymi. Realizowane ćwiczenia obejmują takie zagadnienia jak plakat społeczny, reklamowy, kulturalny, animowany. Zadania wymagają od studenta eksperymentowania z różnorodnymi technikami warsztatowymi - analogowymi i cyfrowymi. Student realizuje plakaty z użyciem różnorodnych rodzajów - typografii, obrazu, fotografii, ilustracji.</p>
<p>Treści programowe</p>
<p>Semestr: 2</p>
<p>Forma zajęć : wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)</p> <p>Student w ramach przedmiotu realizuje ćwiczenia na zadany temat. Nacisk położony jest na budowanie koncepcji i poszukiwanie rodzajów wyrazu adekwatnych do przekazywanych treści, czytelno komunikatu, metafor, budowanie atrakcyjnego wizualnie i zrozumiałego komunikatu. Poruszane są takie zagadnienia jak plakat typograficzny, plakat z użyciem fotografii, plakat z użyciem ilustracji i litery odręcznej. Ćwiczenia obejmują zadania z zakresu plakatu reklamowego, kulturalnego oraz społecznego.</p>
<p>Semestr: 3</p>
<p>Forma zajęć : wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)</p> <p>Student pogłębia wiedzę i do wiadomości z 1 semestru. Realizuje projekty plakatów na zadany temat lub, w uzgodnieniu z prowadzącym, na tematy wybrane samodzielnie. Zadania koncentrują się na poszukiwaniu przez studentów własnego, oryginalnego języka plastycznego, eksperymentowania z różnorodnymi technikami graficznymi i analogowymi. Poruszane są takie zagadnienia jak plakat unikatowy lub seria plakatów, plakat jako język wypowiedzi artystycznej a plakat reklamowy.</p>

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Podstawy przedsi biorczo ci i zarz dzania				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1		30	Zaliczenie z ocen	2
Razem			30		2

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	Zna i rozumie podstawowe poj cia z zakresu przedsi biorczo ci i zarz dzania	GP2_W09	praca pisemna
2	Zna modele zarz dzania i etapy zakładania działalno ci gospodarczej	GP2_W09	praca pisemna
3	Potrafi zaplanowa działalno gospodarcz	GP2_U07, GP2_U12	praca pisemna
4	My li w sposób przedsi biorczy	GP2_K04, GP2_K03	obserwacja zachowa

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si

wiedza:

ocena pracy pisemnej (ocena projektu - ocena przygotowanego planu i ustna obrona planu)

umiej tno ci:

ocena pracy pisemnej (ocena projektu - ocena przygotowanego planu i ustna obrona planu)

kompetencje społeczne:

obserwacja zachowa (ocena aktywno ci)

Warunki zaliczenia

Prezentacja i obrona przygotowanego projektu biznesplanu. Wykazanie umiej tno ci prawidłowego przygotowania kluczowych elementów (analiza rynku, charakterystyka przedsi biorstwa i przedsi wzi cia z uwzgl dnieniem zarz dzania w podmiocie gospodarczym, projekcje finansowe)

Zasady ustalania ocen:

- Ocena niedostateczna (2,0): wystawiana jest wtedy, je li w zakresie co najmniej jednej z trzech składowych (W,U lub K) przedmiotowych efektów uczenia si student nie zrealizował zakładanych efektów.
- Ocena dostateczna (3,0): wystawiana jest wtedy, je li w zakresie ka dej z trzech składowych (W,U lub K) student zrealizuje zakładane efekty uczenia si oraz opanuje obowi zuj cy materiał przynajmniej w 51 - 60%.
- Ocena ponad dostateczna (3,5): wystawiana jest wtedy, je li w zakresie ka dej z trzech składowych (W,U lub K) student zrealizuje zakładane efekty oraz opanuje obowi zuj cy materiał przynajmniej w 61 - 70%.
- Ocena dobra (4,0): wystawiana jest wtedy, je li w zakresie ka dej z trzech składowych (W,U lub K) student zrealizuje zakładane efekty oraz opanuje obowi zuj cy materiał przynajmniej w 71 - 80%.
- Ocena ponad dobra (4,5): wystawiana jest wtedy, je li w zakresie ka dej z trzech składowych (W,U lub K) student zrealizuje zakładane efekty oraz opanuje obowi zuj cy materiał przynajmniej w 81 - 90%.
- Ocena bardzo dobra (5,0): wystawiana jest wtedy, je li w zakresie ka dej z trzech składowych (W,U lub K) student zrealizuje zakładane efekty oraz opanuje obowi zuj cy materiał przynajmniej w 91%.

Tre ci programowe (opis skrócony)

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z zasadami rozpoczynania i prowadzenia działalności gospodarczej na małą skalę oraz jej planowania. Podczas wicze studenci w dwuosobowych grupach wykonują plany biznesu dla zakładanego przedsiębiorstwa gospodarczego. Podczas zajęć studenci zostaną zapoznani z podstawowymi pojęciami związanymi z przedsiębiorstwem gospodarczym i zarządzaniem podmiotem gospodarczym. Szczegółowo zostanie omówiony proces rozpoczęcia działalności gospodarczej wraz z jej planowaniem. Studenci zapoznani zostaną także z elementami dotyczącymi oceny działalności przedsiębiorstwa oraz rodzajami finansowania inwestycji.

Tre ci programowe

Semestr: 1

Forma zajęć : **wiczenia audytoryjne**

1. Wyjaśnienie podstawowych pojęć z zakresu przedsiębiorstwa.
2. Zarządzanie jako ważny aspekt planowania i prowadzenia działalności gospodarczej. Definicje, metody zarządzania. Studium przypadku.
3. Planowanie działalności gospodarczej.
4. Potencjalne źródła finansowania rozpoczęcia działalności gospodarczej, źródła finansowania inwestycji. Przykłady.
5. Formy działalności gospodarczej.
6. Rejestracja i uruchomienie działalności gospodarczej.
7. Wprowadzenie do przygotowania projektu przedsiębiorstwa gospodarczego - streszczenie spisu treści, idei pomysłu, przedstawienie plusów i minusów, określenie barier wejścia na rynek.
8. Przedstawienie pomysłów na działalność gospodarczą przez poszczególnych studentów w grupie.
9. Omówienie zarządzania w przedsiębiorstwie w aspekcie przygotowywanych pomysłów na biznes.
10. Opracowanie części marketingowej projektu.
11. Omawianie działalności finansowej przedsiębiorstwa na podstawie przygotowanego planu,
12. Wyliczenie kosztów rozpoczęcia działalności gospodarczej. Przychody w firmie.
13. Przygotowanie prognozy finansowej.
14. Analiza SWOT.
15. Ustna obrona przygotowanego projektu biznes planu (sprawdzenie dokumentu).

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Podstawy UX				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	W	15	Zaliczenie z ocen	1
Razem			15		1

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	zna nowoczesne narz dzia i metody stosowane w projektowaniu stron internetowych i aplikacji, rozumie podstawowe zasady UX w projektowaniu dla internetu (funkcjonalno , u yteczno)	GP2_W02	kolokwium, ocena aktywno ci
2	potrafi w skuteczny oraz przyjazny dla u ytkownika sposób komunikowa tre ci za pomoc ró norodnych form informacji wizualnej	GP2_U06	kolokwium, ocena aktywno ci
3	rozumie konieczno dostosowania projektowanych interfejsów do perspektywy u ytkownika. Rozumie i zna zasady formułowania zało e projektowych, badania i przewidywania potrzeb i wygody u ytkowników projektów,	GP2_K03	kolokwium, ocena aktywno ci
4	potrafi, z perspektywy projektanta graficznego, współpracowa w zespole z UX Designerami, rozumie zadania, role członków zespołu projektowego	GP2_K04	kolokwium, ocena aktywno ci
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si			
wiedza: ocena kolokwium (test zaliczeniowy sprawdzaj cy znajomo zagadnie przedstawionych na wykładach) ocena aktywno ci (frekwencja na zaj ciach)			
umiej tno ci: ocena kolokwium (test zaliczeniowy sprawdzaj cy znajomo zagadnie przedstawionych na wykładach) ocena aktywno ci (frekwencja na zaj ciach)			
kompetencje społeczne: ocena kolokwium (test zaliczeniowy sprawdzaj cy znajomo zagadnie przedstawionych na wykładach) ocena aktywno ci (frekwencja na zaj ciach)			
Warunki zaliczenia			
Test zaliczeniowy z ocen sprawdzaj cy zdobyt wiedz . Frekwencja w zakresie przewidzianym w regulaminie studiów AT.			
Tre ci programowe (opis skrócony)			
Czym jest UX, podstawowe poj cia i najwa niejsze zagadnienia. UX a UI, zasady współpracy, punkty styeczne. Potrzeby u ytkownika, efektywno poruszania si po stronach internetowych i aplikacjach, funkcjonalno , czytelno i hierarchia tre ci, projektowanie cie ki korzystania ze stron i aplikacji.			

Tre ci programowe
Semestr: 1
Forma zaj : wykład
Rola UX Designera w zespołach projektowych. Projektowanie interakcji u ytkownika. Projektowanie struktury nawigacji, hierarchii tre ci i konstrukcji komunikatu. Badanie potrzeb potencjalnych u ytkowników, formułowanie zało e projektowych z uwzgl dnieniem czytelno ci i funkcjonalno ci stron i aplikacji. Rola testów i tworzenia prototypów projektów.

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Praca z tekstem				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	P	30	Zaliczenie z ocen	2
2	3	P	30	Zaliczenie z ocen	2
	4	P	30	Zaliczenie z ocen	2
Razem			90		6

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	zna podstawowe zasady z zakresu publikacji wla ciwe dla reprezentowanej dziedziny	GP2_W10	praca pisemna
2	rozwinięto zdolności krytycznego mylenia oraz sztuki argumentacji w takich formach gatunkowych jak: recenzja, omówienie, artykuł popularnonaukowy, komentarz itp.	GP2_U05	obserwacja wykonania zada , praca pisemna
3	potrafi zaprezentować projekt artystyczny z dbałością o etyk i estetyk słowa, a także w sposób przekonujący retorycznie i poprawny językowo. Potrafi przy tym wyrazić treść zarówno w krótkich, jak i dłuższych formach pisemnych.	GP2_U08, GP2_U09, GP2_U13, GP2_U14	obserwacja wykonania zada , ocena aktywności, praca pisemna
4	rozwinięto umiejętności komunikacyjne oraz potrafi pracować w grupie nad wykonaniem wspólnego zadania pisemnego	GP2_U11, GP2_U12, GP2_U14	obserwacja wykonania zada , ocena aktywności, praca pisemna
5	wykazujesz odpowiedzialność, dba o terminowe oddanie prac pisemnych oraz wykonanie zada	GP2_K01	ocena aktywności, obserwacja zachowa
6	posiada umiejętność krytycznej oceny wykonanych przez siebie zada	GP2_K02	obserwacja zachowa
7	jest przygotowany do podejmowania zada w ramach pracy zespołowej	GP2_K04	obserwacja zachowa

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si

<p>wiedza: ocena pracy pisemnej (Przygotowanie krótszych i dłuższych form wypowiedzi pisemnej, w tym form u tkowych (np. zaproszenie na wydarzenie kulturalne, artykuł popularnonaukowy, konspekt projektu, recenzja wystawy, komentarz dot. projektu artystycznego.)</p> <p>umiejętności: obserwacja wykonania zada (obserwacja bezpo rednia studenta w czasie wykonywania zada i pracy w trakcie realizacji) ocena aktywności (frekwencja na zaj ciach, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zada i czynności warsztatowych)</p> <p>ocena pracy pisemnej (Przygotowanie krótszych i dłuższych form wypowiedzi pisemnej, w tym form u tkowych (np. zaproszenie na wydarzenie kulturalne, artykuł popularnonaukowy, konspekt projektu, recenzja wystawy, komentarz dot. projektu artystycznego.)</p> <p>kompetencje społeczne:</p>

<p>obserwacja zachowa (obserwacja zachowa indywidualnych i zespołowych pod kątem kompetencji społecznych) ocena aktywności (frekwencja na zajęciach, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań i czynności warsztatowych)</p>
<p>Warunki zaliczenia</p> <p>Obecność na zajęciach (min. 80%); aktywność na zajęciach (np. udział w dyskusji), pozytywna ocena z terminowo wykonywanych zadań pisemnych. Przygotowanie krótszych i dłuższych form wypowiedzi pisemnej, w tym form użytkowych (np. zaproszenie na wydarzenie kulturalne, artykuł popularnonaukowy, konspekt projektu, recenzja wystawy, autokomentarz dot. projektu artystycznego, tekst branżowy w mediach społeczno-ciowych).</p>
<p>Treści programowe (opis skrócony)</p> <p>Chociaż kurs uwzględnia zagadnienia teoretyczne, jego nadrzdnym celem jest rozwój praktycznych umiejętności Studentek i Studentów z zakresu sprawnego i poprawnego językowo formułowania wypowiedzi pisemnych, zwł. związanych z wykonywaniem zawodu grafika. Kurs pozwoli uwrażliwić na konieczność wyboru stylu funkcjonalnego adekwatnego do gatunku wypowiedzi. Szczególny akcent postawiony zostanie na autokomentarz.</p>
<p>Treści programowe</p>
<p>Semestr: 2</p>
<p>Forma zajęć : wiczenia praktyczne</p> <ul style="list-style-type: none"> -Przejawy sprawności językowej -Wybrane zagadnienia z zakresu kultury języka -Poprawność językowa i stylistyczna. Kanony stylu komunikatywnego -Zróżnicowanie współczesnej polszczyzny -Kompozycja tekstu. Dzielenie tekstu na poszczególne części -Podstawowe zasady redakcji i korekty tekstu -Przebieg różel normatywnych -Przebieg wybranych gatunków i form wypowiedzi: konspekt wypowiedzi, teksty branżowe w mediach społeczno-ciowych, zaproszenie. Zadania pisemne.
<p>Semestr: 3</p>
<p>Forma zajęć : wiczenia praktyczne</p> <ul style="list-style-type: none"> -Etyka i estetyka słowa -Grzeczność językowa (w tym grzeczność językowa w sytuacji zawodowej) -Sposoby cytowania -Przebieg czasopism branżowych i analiza prezentowanych w nim treści -Sposoby sporządzania przypisów i bibliografii -Przebieg wybranych gatunków wypowiedzi (m.in. recenzja, omówienie, relacja, biogram, artykuł popularnonaukowy). Zadania pisemne
<p>Semestr: 4</p>
<p>Forma zajęć : wiczenia praktyczne</p> <ul style="list-style-type: none"> -Sztuka argumentacji -Podstawowe zasady redakcji i korekty tekstu – ciąg dalszy -Wybrane zagadnienia z zakresu kultury języka – ciąg dalszy -Autokomentarz jako forma wypowiedzi. Zadania praktyczne

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Pracownia dyplomowa: Projektowanie multimedialne				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
2	4	AP	45	Zaliczenie z ocen	6
Razem			45		6

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	dysponuje wiedz z obszaru teorii i historii grafiki projektowej. Orientuje si w aktualnych zjawiskach w zakresie grafiki multimedialnej, zna najwa niejsze realizacje i znaczc ych twórców. Posiada wiedz w zakresie współczesnych narz dzi i technik projektowania.	GP2_W01, GP2_W02	praca dyplomowa, praca pisemna, przegl d prac
2	posiada pogł bion wiedz z zakresu projektowania aplikacji multimedialnych i responsywnych stron internetowych. Jest zaznajomiony z normami tworzenia animacji dwu- i trójwymiarowej oraz mappingu. Wie jak stosowa posiadn wiedz we własnych, oryginalnych projektach.	GP2_W03	praca dyplomowa, przegl d prac
3	jest wiadomy interdyscyplinarnych powi za grafiki multimedialnej z innymi dziedzinami sztuki	GP2_W05	praca dyplomowa, przegl d prac
4	dysponuje wiedz z obszaru komunikacji wizualnej, jest zaznajomiony z podstawowymi zasadami UX i problematyk psychologii percepcji	GP2_W06	praca dyplomowa, przegl d prac
5	rozumie specyfik i uwarunkowania procesu twórczego w obszarze grafiki multimedialnej. Wie gdzie poszukiwa inspiracji, jak budowa i rozwija powzi t koncepcj . Posiada wiedz pozwalaj c umiejscowi własny projekt w kontek cie współczesnych trendów i istniej cych realizacji.	GP2_W07, GP2_W11	praca dyplomowa, przegl d prac
6	potrafi tworzy zaawansowane projekty, ł cz c umiej tno ci i narz dzia z zakresu typografii, kompozycji, fotografii, ilustracji, grafiki bitmapowej i wektorowej w obszarze animacji, interakcji oraz webdesignu	GP2_U01	praca dyplomowa, przegl d prac
7	poszerza umiej tno ci pracy w specjalistycznych programach graficznych 2D i 3D	GP2_U02	praca dyplomowa, przegl d prac
8	potrafi planowa i przygotowywa harmonogram i zakres pracy - od badania rynku, formułowania zało e projektowych przez szukanie rozwi za technicznych, realizacj i udoskonalanie projektu, a do przygotowania projektu do wdrow enia	GP2_U03	praca dyplomowa, przegl d prac
9	potrafi poszukiwa inspiracji i kreatywnych rozwi za oraz ł czy posiadane umiej tno ci w celu tworzenia własnego stylu	GP2_U04	praca dyplomowa, przegl d prac

10	potrafi dostosować formę i charakter projektu do komunikowanych treści i specyfikacji medium, którym operuje	GP2_U06	praca dyplomowa, przegląd prac
11	potrafi przygotowywać profesjonalną dokumentację swojego projektu oraz zaprezentować go w formie opisu lub prezentacji własnej dla charakteru projektu	GP2_U07, GP2_U08	praca dyplomowa, praca pisemna, przegląd prac
12	jest zdolny do tworzenia rozbudowanych prac pisemnych i wypowiedzi porównawczych problematyce projektowej. Potrafi podejmować dyskusję na temat realizowanych przez siebie projektów oraz konfrontować się z ich krytycznym odbiorem.	GP2_U09	praca dyplomowa, praca pisemna, przegląd prac
13	jest zdolny do autorefleksji. Potrafi rozwijać nabyte umiejętności i poszerzać własną wiedzę	GP2_U14, GP2_U13	praca dyplomowa, przegląd prac
14	jest w stanie planować własną pracę, wywiązuje się z ustalonych terminów i zobowiązań, potrafi ustalać priorytety realizacji zadań oraz dostosowywać się do sposobów pracy przyjętych w branży	GP2_K01, GP2_K02	praca dyplomowa, ocena aktywności, przegląd prac
15	rozumie pojawiające się w ramach procesu projektowego problemy i potrafi je rozwiązywać, rozumie konieczność uwzględniania w realizowanym projekcie wymagań interesariuszy	GP2_K03	praca dyplomowa, ocena aktywności, przegląd prac
16	potrafi współpracować w zespole projektowym	GP2_K04	ocena aktywności, przegląd prac
17	przejawia zrozumienie i szacunek wobec różnorodności społeczno-kulturowej i uwzględnia je w trakcie realizacji powierzonych mu zadań	GP2_K05	praca dyplomowa, ocena aktywności, przegląd prac

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się

wiedza:

ocena pracy dyplomowej

ocena pracy pisemnej (opis zadania projektowego)

przebieg prac (przebieg prac oraz indywidualne lub grupowe korekty (w związku ze specyfiką realizowanej pracy))

umiejętności:

ocena pracy dyplomowej

ocena pracy pisemnej (opis zadania projektowego)

przebieg prac (przebieg prac oraz indywidualne lub grupowe korekty (w związku ze specyfiką realizowanej pracy))

kompetencje społeczne:

ocena aktywności (frekwencja na zajęciach, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań i czynności warsztatowych)

ocena pracy dyplomowej

przebieg prac (przebieg prac oraz indywidualne lub grupowe korekty (w związku ze specyfiką realizowanej pracy))

Warunki zaliczenia

Realizacja pracy dyplomowej - projektu z zakresu grafiki multimedialnej wraz z autokomentarzem i dokumentacją projektu, na poziomie i w zakresie zgodnym z wymogami pracy magisterskiej w dyscyplinie sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki (sztuki projektowe). Frekwencja na zajęciach w wymiarze określonym w regulaminie studiów AT.

Treści programowe (opis skrócony)

Student w ramach przedmiotu realizuje pracę dyplomową w obszarze grafiki multimedialnej w zakresie zgodnym z wymogami pracy magisterskiej w dyscyplinie sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki (sztuki projektowe).

Treści programowe

Semestr: 4

Forma zajęć: **wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)**

Student w ramach przedmiotu, w porozumieniu z prowadzącym, określa temat pracy dyplomowej, poszukuje inspiracji oraz przeprowadza research istniejących realizacji dotyczących tego samego obszaru. Student, przy wsparciu prowadzącego, formułuje założenia projektowe oraz koncepcje i zakres pracy dyplomowej, a następnie realizuje pracę z uwzględnieniem zasad procesu twórczego i metod projektowych, wykorzystując i doskonaląc umiejętności z zakresu grafiki multimedialnej. Student poszukuje rozwiązań problemów projektowych i technologicznych, przygotowuje prezentację i opis (autokomentarz) zrealizowanej pracy.

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Pracownia dyplomowa: Projektowanie wydawnictw i reklamy				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
2	4	AP	45	Zaliczenie z ocen	6
Razem			45		6

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	dysonuje wiedz z obszaru teorii i historii grafiki projektowej. Zna dawne i aktualne trendy w projektowaniu graficznym wydawnictw oraz reklamy, rozpoznaje najistotniejsze realizacje i twórców w tej dziedzinie.	GP2_W01, GP2_W02	praca dyplomowa, praca pisemna, przegl d prac
2	zna zasady budowania spójnej identyfikacji wizualnej marki w tym: znaczenie i rola koloru, hierarchia w typografii, zna techniczn specyfikacj elementów firmowych w druku i w rodowisku cyfrowy, oraz zna zasad budowania rozszerzonej ksi gi znaku i materiałów firmowych. Posiada zaawansowan wiedz z zakresu metod automatyzacji pracy przy składzie wydawnictw. Wie jak zło y , zaprojektowa i przygotowa do druku wysokonakładowego wielostronicowe wydawnictwo. Jest zaznajomiony ze standardami profesjonalnego przygotowania projektu z uwzgl dnieniem wyboru papieru, oprawy, szycia, czy profilu. Posiada wiedz pozwalaj c przygotowa projekt do wymogów bud etu uwzgl dniaj c jego kalkulacj .	GP2_W03	praca dyplomowa, praca pisemna, przegl d prac
3	jest wiadomy interdyscyplinarnych powi za grafiki projektowej z innymi dziedzinami sztuki	GP2_W05	praca dyplomowa, praca pisemna, przegl d prac
4	rozumie konieczno dopasowania formy projektu do komunikowanej tre ci, grupy odbiorców, czy stosowanej konwencji	GP2_W06	praca dyplomowa, przegl d prac
5	rozumie specyfik i uwarunkowania procesu twórczego w obszarze grafiki wydawniczej i reklamowej. Wie gdzie poszukiwa inspiracji, jak budowa i rozwija powzi t koncepcj . Posiada wiedz pozwalaj c umiejscowi własny projekt w kontek cie współczesnych trendów i istniej cych realizacji.	GP2_W07, GP2_W11	praca dyplomowa, praca pisemna, przegl d prac
6	poğ bia umiej tno ci posługiwania si specjalistycznymi programami graficznymi z zakresu składu tekstu, tworzenia grafiki wektorowej i pracy z fotografi	GP2_U01	praca dyplomowa, przegl d prac
7	potrafi posługiwa si ró nymi konwencjami stylistycznymi. Posiada umiej tno ci doboru wła ciwych rodków wyrazu wobec postawionych zało e projektowych. W ramach realizowanych zada wykorzystuje ró norodn palet j zyka plastycznego.	GP2_U02	praca dyplomowa, przegl d prac

8	potrafi planować i przygotowuje harmonogram i zakres pracy - od badania rynku, formułowania założeń projektowych przez szukanie rozwiązań technicznych, realizację i udoskonalanie projektu, a do przygotowania projektu do wdrożenia	GP2_U03	praca dyplomowa, przegląd prac
9	potrafi samodzielnie poszukiwać źródeł inspiracji w oparciu o sprecyzowane założenia projektowe, krytycznie ocenia i weryfikować swoją pracę, eksperymentować z różnymi technikami projektowymi, rozwija własny, oryginalny styl	GP2_U04, GP2_U05	praca dyplomowa, praca pisemna, przegląd prac
10	potrafi dostosować formę i charakter projektu do komunikowanych treści i specyfiki medium, którym operuje	GP2_U06	praca dyplomowa, praca pisemna, przegląd prac
11	potrafi przygotowuje profesjonalną dokumentację swojego projektu	GP2_U07	praca dyplomowa, praca pisemna, przegląd prac
12	jest zdolny do skutecznej prezentacji zrealizowanego projektu	GP2_U08	praca dyplomowa, przegląd prac
13	jest zdolny do tworzenia rozbudowanych prac pisemnych i wypowiedzi po wybranych problematyce projektowej. Potrafi podejmować dyskusję na temat realizowanych przez siebie projektów oraz konfrontować się z ich krytycznym odbiorem.	GP2_U09	praca dyplomowa, praca pisemna, przegląd prac
14	jest zdolny do autorefleksji. Potrafi rozwijać nabyte umiejętności i poszerzać własną wiedzę.	GP2_U13, GP2_U14	praca dyplomowa, przegląd prac
15	potrafi planować własną pracę, wywiązuje się z ustalonych terminów i zobowiązań, ustala priorytety realizacji zadań oraz dostosowuje się do sposobów pracy przyjętych w branży	GP2_K01, GP2_K02	praca dyplomowa, ocena aktywności, przegląd prac
16	rozumie pojawiające się w ramach procesu projektowego problemy i potrafi je rozwiązywać, rozumie konieczność uwzględniania w realizowanym projekcie wymagań interesariuszy	GP2_K03	praca dyplomowa, praca pisemna, przegląd prac
17	przejawia zrozumienie i szacunek wobec różnorodności społeczno-kulturowej i uwzględnia je w trakcie realizacji powierzonych mu zadań	GP2_K05	praca dyplomowa, praca pisemna, przegląd prac

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się

wiedza:

- ocena pracy dyplomowej
- ocena pracy pisemnej (opis realizacji projektowej)
- przebieg prac (przebieg prac oraz indywidualne lub grupowe korekty (w związku ze specyfiką realizowanej pracy))

umiejętności:

- ocena pracy dyplomowej
- ocena pracy pisemnej (opis realizacji projektowej)
- przebieg prac (przebieg prac oraz indywidualne lub grupowe korekty (w związku ze specyfiką realizowanej pracy))

kompetencje społeczne:

- ocena aktywności (frekwencja na zajęciach, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań i czynności warsztatowych)
- ocena pracy dyplomowej
- ocena pracy pisemnej (opis realizacji projektowej)
- przebieg prac (przebieg prac oraz indywidualne lub grupowe korekty (w związku ze specyfiką realizowanej pracy))

Warunki zaliczenia

Realizacja pracy dyplomowej - projektu z zakresu grafiki wydawniczej i/lub reklamowej wraz z autokomentarzem i dokumentacją projektu, na poziomie i w zakresie zgodnym z wymogami pracy magisterskiej w dyscyplinie sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki (sztuki projektowe). Frekwencja na zajęciach w wymiarze określonym w regulaminie studiów AT.

Treści programowe (opis skrócony)

Student w ramach przedmiotu realizuje pracę dyplomową w obszarze grafiki wydawniczej i/lub reklamowej w zakresie zgodnym z wymogami pracy magisterskiej w dyscyplinie sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki (sztuki projektowe).

Treści programowe

Semestr: 4

Forma zajęć : **wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)**

Student w ramach przedmiotu, w porozumieniu z prowadzącym, określa temat pracy dyplomowej, poszukuje inspiracji oraz przeprowadza research istniejących realizacji dotyczących tego samego obszaru. Student, przy wsparciu prowadzącego, formułuje założenia projektowe oraz koncepcję i zakres pracy dyplomowej, a następnie realizuje pracę z uwzględnieniem zasad procesu twórczego i metod projektowych, wykorzystując i doskonaląc umiejętności z zakresu grafiki projektowej. Student poszukuje rozwiązań problemów projektowych i technologicznych, przygotowuje projekt do wdrożenia oraz – w zależności od charakteru pracy – przygotowuje prototyp oraz prezentację i opis (autokomentarz) zrealizowanej pracy.

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Praktyka zawodowa				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
2	3	PR	120	Zaliczenie z ocen	4
	4	PR	360	Zaliczenie z ocen	12
Razem			480		16

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	zna aktualne zjawiska i trendy w zakresie grafiki projektowej	GP2_W02	dokumentacja praktyki
2	dysponuje wiedz z obszaru wyra nia plastycznego i technicznego (cyfrowego), pozwalaj c na tworzenie własnych koncepcji projektowych	GP2_W03, GP2_W04	dokumentacja praktyki
3	ma wiadomo interdyscyplinarnych po l cze grafiki projektowej z pokrewnymi dziedzina mi dizajnu i sztukami wizualnymi oraz rozumie potrzeb dopasowania przekazu graficznego do zró nicowanych grup odbiorców	GP2_W06, GP2_W05	dokumentacja praktyki
4	posiada wiedz z zakresu teorii, procesów i metod projektowania oraz uwarunkowa ksztaltuj cych obszar komunikacji społecznej i własno ci intelektualnej	GP2_W08, GP2_W09, GP2_W07	dokumentacja praktyki
5	posiada umiej tno ci zaawansowanego korzystania z narz dzi i technologii stosowanych w projektowaniu graficznym, w tym specjalistycznego oprogramowania	GP2_U01	dokumentacja praktyki
6	potrafi skutecznie planowa , projektowa , dokumentowa , omawia i ocenia projekty z zakresu grafiki projektowej	GP2_U02, GP2_U03, GP2_U04, GP2_U05, GP2_U06, GP2_U07, GP2_U08, GP2_U14	dokumentacja praktyki
7	posiada umiej tno efektywnej komunikacji i współdziałania na polu projektowym	GP2_U11, GP2_U12	dokumentacja praktyki
8	efektywnie zarz dza czasem, okre la priorytety i terminowo realizuje zadania zgodnie z przyj tymi zobowi zaniami	GP2_K01	dokumentacja praktyki
9	jest przygotowany do współpracy z innymi osobami, w podejmowanych działaniach uwzgl dnia ró ne potrzeby interesariuszy	GP2_K03, GP2_K04	dokumentacja praktyki
10	wyra a zrozumienie i szacunek dla ró norodno ci kulturowej, społecznej i etycznej. Promuje wła ciwe wzorce post powania, przestrzega zasad bezpiecze stwa i higieny w miejscu pracy.	GP2_K05, GP2_K06	dokumentacja praktyki
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si			
wiedza:			
ocena dokumentacji praktyki (ocena realizacji zada i rozwiązywania problemów w ramach praktyk zawodowych - kontrola praktyk, dziennika praktyk,			

analiza ankiety po praktykach, karta oceny praktyki, ocena sprawozdania, ocena z hospitacji.)

umiej tno ci:

ocena dokumentacji praktyki (ocena realizacji zada i rozwiązywania problemów w ramach praktyk zawodowych - kontrola praktyk, dziennika praktyk, analiza ankiety po praktykach, karta oceny praktyki, ocena sprawozdania, ocena z hospitacji.)

kompetencje społeczne:

ocena dokumentacji praktyki (ocena realizacji zada i rozwiązywania problemów w ramach praktyk zawodowych - kontrola praktyk, dziennika praktyk, analiza ankiety po praktykach, karta oceny praktyki, ocena sprawozdania, ocena z hospitacji.)

Warunki zaliczenia

Uzyskanie pozytywnej opinii opiekuna wyznaczonego przez zakład pracy oraz przedło enie kompletnej dokumentacja praktyk w ci gu 7 dni od ich zakończenia.

Tre ci programowe (opis skrócony)

Praktyka zawodowa umo liwia studentom dogł bne zapoznanie si ze specyfik rodowiska zawodowego, doskonalenie posiadanych umiej tno ci oraz rozwijanie kompetencji niezb dnych na współczesnym rynku pracy. Zaj cia te stanowi unikaln okazj do praktycznego zastosowania wiedzy teoretycznej i eksplorowania ró nych aspektów projektowania graficznego. Poprzez realizacj rzeczywistych projektów i współprac z klientami, studenci zdobywaj cenne do wiadzenie w zakresie zarz dzania projektami, kreatywnego rozwi zywania problemów, a tak e doskonalenia umiej tno ci komunikacyjnych i współpracy zespołowej. Zaj cia te pełni wa n rol w przygotowaniu studentów do wyzwa zawodowych, pozwalaj c im zbli y si do wymaga i oczekiwa bran y graficznej.

Tre ci programowe

Semestr: 3

Forma zaj : **praktyka zawodowa**

Poznanie struktury i specyfiki wybranego zakładu pracy lub instytucji.
Zaznajomienie si z funkcjonowaniem i zadaniami działu w którym odbywa si praktyka.
Systematyczna i terminowa realizacja zada projektowych wynikaj ca z profilu działalno ci zakładu pracy/instytucji oraz powierzonych prac.
Rozwijanie umiej tno ci oraz kompetencji istotnych w rodowisku zawodowym.

Semestr: 4

Forma zaj : **praktyka zawodowa**

Poznanie struktury i specyfiki wybranego zakładu pracy lub instytucji.
Zaznajomienie si z funkcjonowaniem i zadaniami działu w którym odbywa si praktyka.
Systematyczna i terminowa realizacja zada projektowych zwi zanych z profilem działalno ci praktykodawcy, przy szczególnym uwzgl dnieniu realizacji zada grupowych i pracy w zespole.
Doskonalenie umiej tno projektowania ró norodnych form informacji wizualnej oraz skutecznego komunikowania tre ci za ich pomoc .
Poszerzanie kompetencji społecznych niezb dnych w funkcjonowaniu na rynku pracy.

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Projektowanie informacji				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	AP	45	Egzamin	3
Razem			45		3

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	zna podstawowe i zło one formaty wizualizacji danych/informacji wraz z ich zaletami i ograniczeniami, dysponuje wiedz z obszaru komunikacji wizualnej	GP2_W03, GP2_W06	wykonanie zadania, egzamin
2	zna podstawowe mechanizmy percepcyjne zwi zane z przyswajaniem informacji i uczeniem si , zarówno przez dzieci, jak i dorosłych	GP2_W07	wykonanie zadania, egzamin
3	posiada wiedz i potrafi wskaza rzetelne i wiarygodne ró dła informacji i danych z zakresu problemów społecznych, gospodarczych, politycznych	GP2_W09, GP2_W11	wykonanie zadania, egzamin
4	sprawnie postępuje si analogowymi i cyfrowymi technikami tworzenia obrazu	GP2_U01	egzamin, wykonanie zadania
5	potrafi ł czy ze sob ró ne formaty wizualizacji danych/informacji w celu skonstruowania zło onej wypowiedzi typograficzno-wizualnej maj cej posta cyfrow lub drukowan	GP2_U02, GP2_U06	wykonanie zadania, egzamin
6	posiada umiej tno ci z zakresu planowania procesu projektowego, pocz wszy od wyszukiwania tematu, gromadzenia informacji po wdro enie projektu do docelowego medium	GP2_U03	wykonanie zadania, egzamin
7	ma wiadomo odpowiedzialno ci projektanta za rzetelno i wiarygodno realizacji z zakresu projektowania informacji	GP2_K01	ocena aktywno ci
8	w realizowanych projektach, zwłaszcza na tematy kontrowersyjne lub dra liwe, uwzgl dnia perspektywy ró nych interesariuszy oraz wykazuje zrozumienie na polu ró norodno ci społeczno-kulturowej	GP2_K03, GP2_K05	ocena aktywno ci
9	skutecznie komunikuje si podczas realizacji zada zespołowych, zadane projekty realizuje w sposób rzetelny, kompleksowy i terminowy	GP2_K04	ocena aktywno ci

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si

wiedza:

- egzamin (Semestralny przegl d prac na zasadach egzaminu.)
- ocena wykonania zadania (ocena realizowanych wicze projektowych)

umiej tno ci:

- egzamin (Semestralny przegl d prac na zasadach egzaminu.)
- ocena wykonania zadania (ocena realizowanych wicze projektowych)

kompetencje społeczne:

ocena aktywności (ocena aktywności na zajęciach, frekwencja)

Warunki zaliczenia

Realizacja zadań projektowych wynikająca z treści programowych przedmiotu.
Prezentacja zrealizowanych prac w ramach przeglądu semestralnego (na prawach egzaminu).
Frekwencja zgodna z regulaminem studiów AT.

Treści programowe (opis skrócony)

Zajęcia stanowią wprowadzenie do tematu wizualizacji informacji do postaci obrazów statycznych, animowanych i interaktywnych. Obszarem zainteresowania studentów i studentek są zarówno informacje ilościowe, jak i jakościowe z samodzielnie wskazywanych dziedzin i tematów. Kurs obejmuje także etyczne uwarunkowania pracy projektantów pracujących z informacjami.

Treści programowe

Semestr: 1

Forma zajęć : wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)

W ramach zajęć studenci i studentki zostają zaznajomieni z podstawowymi terminami z zakresu wizualizacji informacji, poznają uwarunkowania socjologiczne i psychologiczne tego rodzaju komunikatów. Wykonywane podczas zajęć projekty mają charakter indywidualny lub zespołowy. Realizacja rozpoczyna się od wyboru tematu, wskazaniu ról i zweryfikowaniu ich, następnie student przeprowadza syntezę zgromadzonych informacji i dokonuje wyboru najodpowiedniejszej formy ich wizualnego zaprezentowania.

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Projektowanie multimedialne				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	AP	60	Egzamin	6
	2	AP	60	Egzamin	6
Razem			120		12

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	orientuje si w aktualnych zjawiskach w zakresie grafiki multimedialnej, zna najwa niejsze realizacje i znaczc ych twórców. Posiada wiedz w zakresie współczesnych narz dzi i technik projektowania.	GP2_W02	obserwacja wykonania zada , egzamin
2	posiada wiedz z zakresu projektowania aplikacji multimedialnych i responsywnych stron internetowych. Jest zaznajomiony z normami tworzenia animacji dwu- i trójwymiarowej oraz mappingu. Wie jak stosowa posiadana wiedz we własnych, oryginalnych projektach.	GP2_W03	obserwacja wykonania zada , egzamin
3	rozumie specyfik i uwarunkowania procesu twórczego w obszarze grafiki multimedialnej. Wie gdzie poszukiwa inspiracji, jak budowa i rozwija powzi t koncepcj . Posiada wiedz pozwalaj c umiejscowi własny projekt w kontek cie współczesnych trendów i istniej cych realizacji.	GP2_W05, GP2_W07, GP2_W11	obserwacja wykonania zada , egzamin, ocena aktywno ci
4	dysponuje wiedz z obszaru komunikacji wizualnej, jest zaznajomiony z podstawowymi zasadami UX i problematyk psychologii percepcji.	GP2_W06	obserwacja wykonania zada , egzamin, ocena aktywno ci
5	potrafi tworzy projekty, ł cz c umiej tno ci i narz dzia z zakresu typografii, kompozycji, fotografii, grafiki bitmapowej i wektorowej w obszarze animacji, interakcji oraz webdesignu	GP2_U01	obserwacja wykonania zada , egzamin, przegl d prac
6	rozwija umiej tno ci pracy w programach graficznych 2D i 3D	GP2_U02	obserwacja wykonania zada , egzamin, przegl d prac
7	potrafi planowa i przygotowywa harmonogram i zakres pracy - od badania rynku, formułowania zało e projektowych przez szukanie rozwi za technicznych, realizacj i udoskonalanie projektu, a do przygotowania projektu do wdrow enia	GP2_U03	obserwacja wykonania zada , egzamin, ocena aktywno ci, przegl d prac
8	potrafi poszukiwa inspiracji i kreatywnych rozwi za oraz ł czy posiadane umiej tno ci w celu tworzenia własnego stylu	GP2_U04	obserwacja wykonania zada , egzamin
9	potrafi pracowa na zadany temat, zarówno samodzielnie jak i w roli członka zespołu projektowego, tworzc projekty skutecznie komunikuj ce tre ci i dostosowane do specyfiki medium, którym operuje (strony internetowe, czołówki i grafika telewizyjna, videoblogi, gry wideo, aplikacje, elementy kampanii reklamowych)	GP2_U06	obserwacja wykonania zada , egzamin

10	potrafi planować własną pracę, wywiązuje się z ustalonych terminów i zobowiązań, ustala priorytety realizacji zadań oraz dostosowuje się do sposobów pracy przyjętych w branży	GP2_K01, GP2_K02	obserwacja wykonania zadania, egzamin, ocena aktywności, obserwacja zachowania, przegląd prac
11	rozumie pojawiające się w ramach procesu projektowego problemy i potrafi je rozwiązywać, rozumie konieczność uwzględniania w realizowanym projekcie wymagań interesariuszy	GP2_K03	obserwacja wykonania zadania, egzamin, obserwacja zachowania, przegląd prac
12	potrafi współpracować w zespole projektowym	GP2_K04	obserwacja wykonania zadania, egzamin, ocena aktywności, obserwacja zachowania, przegląd prac

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się

wiedza:

egzamin (przebieg prac na prawach egzaminu.)
obserwacja wykonania zadania (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania projektowego)
ocena aktywności (frekwencja, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań.)

umiejętności:

egzamin (przebieg prac na prawach egzaminu.)
obserwacja wykonania zadania (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania projektowego)
ocena aktywności (frekwencja, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań.)
przebieg prac (indywidualne lub grupowe korekty)

kompetencje społeczne:

egzamin (przebieg prac na prawach egzaminu.)
obserwacja wykonania zadania (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania projektowego)
obserwacja zachowania (obserwacja zachowania indywidualnych i zespołowych pod kątem kompetencji społecznych)
ocena aktywności (frekwencja, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań.)
przebieg prac (indywidualne lub grupowe korekty)

Warunki zaliczenia

Realizacja zadań projektowych wynikająca z treści programowych przynależnych do konkretnego semestru.
Prezentacja zrealizowanych prac w ramach przebiegu semestralnego (na prawach egzaminu).
Frekwencja zgodna z regulaminem studiów AT.

Treści programowe (opis skrócony)

Student realizuje w ramach przedmiotu zadania projektowe z obszaru grafiki multimedialnej: animacji, webdesignu, projektowania aplikacji.
Program obejmuje zagadnienia dotyczące techniki animacji dwuwymiarowej i trójwymiarowej oraz mappingu, projektowania stron internetowych zgodnie ze standardami dostępnymi W3C oraz WCAG. W ramach zadań omawiane są także metody budowania zespołów projektowych, badania rynku, dostosowania projektu do specyfiki medium i wymagań klienta, dostosowania treści do grupy odbiorców, podstawowe metody badania UX oraz zasady współpracy w zespołach projektowych.

Treści programowe

Semestr: 1

Forma zajęć : **wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)**

Student realizuje projekt strony internetowej zawierającej elementy według wytycznych prowadzącego/prowadzącego. W ramach zadania poruszane są następujące problemy: budowanie zespołów projektowych, research treści, tworzenie wireframe'ów, budowanie architektury informacji, projektowanie interfejsu, podstawowe zagadnienia UX, testowanie prototypu.

Semestr: 2

Forma zajęć : **wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)**

Studenci w podziałanych zespołach projektowych realizują animacje na zadany temat. Student otrzymuje od prowadzącego przydzielone role w zespole projektowym oraz zakres zadania do wykonania. W ramach zadania poruszane są następujące problemy: podział pracy w zespole (art direction, character design, rigging, montaż i in.), tworzenia harmonogramów pracy i zakresów obowiązków w zespole, budowania zespołów projektowych, tworzenie scenopisu, storyboardu, praca z dźwiękiem, tworzenie postaci i tła, postprodukcja.

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Projektowanie multimedialne - fakultet				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
2	3	AP	60	Egzamin	8
Razem			60		8

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	posiada wiedz w zakresie współczesnych narz dzi i technik projektowania. Orientuje si w aktualnych zjawiskach w zakresie grafiki multimedialnej, zna najwa niejsze realizacje i znac zych twórców.	GP2_W02	obserwacja wykonania zada , przegl d prac
2	posiada pogł bion wiedz z zakresu projektowania aplikacji multimedialnych i responsywnych stron internetowych. Jest zaznajomiony z normami tworzenia animacji dwu- i trójwymiarowej oraz mappingu. Wie jak stosowa posiadana wiedz we własnych, oryginalnych projektach.	GP2_W03	obserwacja wykonania zada , egzamin, przegl d prac
3	jest wiadomy interdyscyplinarnych powi za grafiki multimedialnej z innymi dziedzinami sztuki	GP2_W05	obserwacja wykonania zada , egzamin, przegl d prac
4	dysponuje wiedz z obszaru komunikacji wizualnej, jest zaznajomiony z podstawowymi zasadami UX i problematyk psychologii percepcji	GP2_W06	obserwacja wykonania zada , egzamin, przegl d prac
5	rozumie specyfik i uwarunkowania procesu twórczego w obszarze grafiki multimedialnej. Wie gdzie poszukiwa inspiracji, jak budowa i rozwija powzi t koncepcj . Posiada wiedz pozwalaj c umiejscowi własny projekt w kontek cie współczesnych trendów i istniej cych realizacji.	GP2_W07, GP2_W11	obserwacja wykonania zada , egzamin, przegl d prac
6	potrafi tworzy zaawansowane projekty, ł cz c umiej tno ci i narz dzia z zakresu typografii, kompozycji, fotografii, grafiki bitmapowej i wektorowej w obszarze animacji, interakcji oraz webdesignu	GP2_U01	obserwacja wykonania zada , egzamin, przegl d prac
7	pogł bia umiej tno ci pracy w specjalistycznych programach graficznych 2D i 3D	GP2_U02	obserwacja wykonania zada , egzamin, przegl d prac
8	potrafi planowa i przygotowywa harmonogram i zakres pracy - od badania rynku, formułowania zało e projektowych przez szukanie rozwi za technicznych, realizacj i udoskonalanie projektu, a do przygotowania projektu do wdrow enia	GP2_U03	obserwacja wykonania zada , egzamin, ocena aktywno ci, przegl d prac
9	potrafi poszukiwa inspiracji i kreatywnych rozwi za oraz ł czy posiadane umiej tno ci w celu tworzenia własnego stylu	GP2_U04	obserwacja wykonania zada , egzamin, ocena aktywno ci, przegl d prac

10	potrafi pracować na zadany temat, zarówno samodzielnie jak i w roli członka zespołu projektowego, tworzy treści i dostosowane do specyfiki medium, którym operuje (strony internetowe, czołówki i grafika telewizyjna, vlogi, gry wideo, aplikacje, elementy kampanii reklamowych)	GP2_U06	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
11	jest zdolny do autorefleksji. Potrafi rozwijać nabyte umiejętności i poszerzać własną wiedzę	GP2_U13, GP2_U14	obserwacja wykonania zadań, egzamin, ocena aktywności, przegląd prac
12	potrafi planować własną pracę, wywiązuje się z ustalonych terminów i zobowiązań, ustala priorytety realizacji zadań oraz dostosowuje się do sposobów pracy przyjętych w branży	GP2_K01, GP2_K02	ocena aktywności, obserwacja zachowa
13	rozumie pojawiające się w ramach procesu projektowego problemy i potrafi je rozwiązywać, rozumie konieczność uwzględniania w realizowanym projekcie wymagań interesariuszy	GP2_K03	obserwacja wykonania zadań, obserwacja zachowa
14	jest przygotowany do podjęcia pracy w zespole projektowym	GP2_K04	ocena aktywności, obserwacja zachowa
15	przejawia zrozumienie i szacunek wobec różnorodności społeczno-kulturowej i uwzględnia je w trakcie realizacji powierzonych mu zadań	GP2_K05	obserwacja wykonania zadań, ocena aktywności, obserwacja zachowa

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się

wiedza:

egzamin (przebieg prac na prawach egzaminu.)

obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania projektowego)

przebieg prac (indywidualne lub grupowe korekty)

umiejętności:

egzamin (przebieg prac na prawach egzaminu.)

obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania projektowego)

ocena aktywności (frekwencja, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań.)

przebieg prac (indywidualne lub grupowe korekty)

kompetencje społeczne:

obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania projektowego)

obserwacja zachowa (obserwacja zachowa indywidualnych i zespołowych pod kątem kompetencji społecznych)

ocena aktywności (frekwencja, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań.)

Warunki zaliczenia

Realizacja zadań projektowych wynikająca z treści programowych przedmiotu.

Prezentacja zrealizowanych prac w ramach przebiegu semestralnego (na prawach egzaminu).

Frekwencja zgodna z regulaminem studiów AT.

Treści programowe (opis skrócony)

Student realizuje w ramach przedmiotu zadania projektowe z obszaru grafiki multimedialnej: animacji, webdesignu, projektowania aplikacji.

Program obejmuje zagadnienia dotyczące techniki animacji dwuwymiarowej i trójwymiarowej oraz mappingu, projektowania stron internetowych zgodnie ze standardami dostępnymi WC3C oraz WCAG. W ramach zadań omawiane są także metody budowania zespołów projektowych, badania rynku, dostosowania projektu do specyfiki medium i wymagań klienta, dostosowania treści do grupy odbiorców, podstawowe metody badania UX oraz zasady współpracy w zespołach projektowych.

Treści programowe

Semestr: 3

Forma zajęć: **wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)**

Student realizuje jedno, uzgodnione z prowadzącym, zadanie z zakresu grafiki multimedialnej na wybrany przez siebie temat. W ramach zadania poruszane są następujące problemy: poszukiwania własnych zainteresowań w dziedzinie, odniesienie do innych, podobnych realizacji, formułowanie założeń projektowych i poszukiwanie oryginalnych, nowatorskich rozwiązań. Ćwiczenie i wykorzystywanie posiadanych umiejętności z pokrewnych dziedzin projektowania, spójność stylistyczna projektu, zastosowanie nowych rozwiązań technologicznych, prezentacja gotowego projektu.

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Projektowanie wydawnictw i reklamy				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	AP	60	Egzamin	6
	2	AP	60	Egzamin	6
Razem			120		12

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	zna dawne i aktualne trendy w projektowaniu graficznym wydawnictw oraz reklamy, rozpoznaje najistotniejsze realizacje i twórców w tej dziedzinie	GP2_W02, GP2_W01	obserwacja wykonania zada
2	zna zasady budowania spójnej identyfikacji wizualnej marki w tym: znaczenie i rola koloru, hierarchia w typografii, zna techniczn specyfikacj elementów firmowych w druku i w rodowisku cyfrowy, oraz zna zasad budowania rozszerzonej ksi gi znaku i materiałów firmowych. Posiada zaawansowan wiedz z zakresu metod automatyzacji pracy przy składzie wydawnictw. Wie jak zło y , zaprojektowa i przygotowa do druku wysokonakładowego wielostronicowe wydawnictwo. Jest zaznajomiony ze standardami profesjonalnego przygotowania projektu z uwzgl dnieniem wyboru papieru, oprawy, szycia, czy profilu.	GP2_W03	obserwacja wykonania zada
3	rozumie konieczno dopasowania formy projektu do komunikowanej tre ci, grupy odbiorców, czy stosowanej konwencji	GP2_W06	obserwacja wykonania zada
4	rozumie specyfik i uwarunkowania procesu twórczego w obszarze grafiki wydawniczej i reklamowej. Wie gdzie poszukiwa inspiracji, jak budowa i rozwija powzi t koncepcj . Posiada wiedz pozwalaj c umiejscowi własny projekt w kontek cie współczesnych trendów i istniej cych realizacji.	GP2_W07, GP2_W11	obserwacja wykonania zada
5	rozwija umiej tno ci posługiwania si specjalistycznymi programami graficznymi z zakresu składu tekstu, tworzenia grafiki wektorowej i pracy z fotografi	GP2_U01	obserwacja wykonania zada , egzamin
6	potrafi posługiwa si ró nymi konwencjami stylistycznymi. Posiada umiej tno ci doboru wła ciwych rodków wyrazu wobec postawionych zało e projektowych. W ramach realizowanych zada wykorzystuje ró norodn palet j zyka plastycznego.	GP2_U02	obserwacja wykonania zada , egzamin
7	potrafi planowa i przygotowywa harmonogram i zakres pracy - od badania rynku, formułowania zało e projektowych przez szukanie rozwi za technicznych, realizacj i udoskonalanie projektu, a do przygotowania projektu do wdrowienia	GP2_U03	obserwacja wykonania zada , egzamin
8	potrafi samodzielnie poszukiwa ródeł inspiracji w oparciu o sprecyzowane zało enia projektowe, krytycznie ocenia i weryfikowa swoj prac , eksperymentowa z ró nymi technikami projektowymi, rozwija własny, oryginalny styl	GP2_U04, GP2_U05	obserwacja wykonania zada , egzamin

9	potrafi dostosować formę i charakter projektu do komunikowanych treści i specyfikacji medium, którym operuje	GP2_U06	obserwacja wykonania zadania, egzamin
10	potrafi przygotowywać profesjonalną dokumentację swojego projektu	GP2_U07	obserwacja wykonania zadania, egzamin
11	potrafi planować własną pracę, wywiązuje się z ustalonych terminów i zobowiązań, ustala priorytety realizacji zadania oraz dostosowuje się do sposobów pracy przyjętych w branży	GP2_K01, GP2_K02	ocena aktywności
12	rozumie pojawiające się w ramach procesu projektowego problemy i potrafi je rozwiązywać, rozumie konieczność uwzględniania w realizowanym projekcie wymagań interesariuszy	GP2_K03	rozmowa nieformalna
13	przejawia zrozumienie i szacunek wobec różnorodności społeczno-kulturowej i uwzględnia je w trakcie realizacji powierzonych mu zadań	GP2_K05	rozmowa nieformalna

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się

wiedza:

obserwacja wykonania zadania (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania i pracy w trakcie realizacji projektu)

umiejętności:

egzamin (przebieg na prawach egzaminu)

obserwacja wykonania zadania (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania i pracy w trakcie realizacji projektu)

kompetencje społeczne:

ocena aktywności (ocena aktywności i zaangażowania na zajęciach)

rozmowa nieformalna na zajęciach (ocena rozmów nieformalnych na zajęciach)

Warunki zaliczenia

Realizacja zadań projektowych z obszaru projektowania wydawnictw i/lub reklamy, wynikająca z treści programowych przynależnych do danego semestru. Prezentacja zrealizowanych prac w ramach przeglądu semestralnego (na prawach egzaminu). Frekwencja zgodna z regulaminem studiów AT.

Treści programowe (opis skrócony)

Student realizuje zadania projektowe z obszaru typografii dziełowej, grafiki reklamowej, budowania identyfikacji marki oraz projektowania wydawnictw. Poruszane zostają zagadnienia obejmujące skład tekstu, pracę na wektorach, edycja i przygotowanie zdjęć do druku, impozycja, automatyzacja pracy, praca z mock-upem, opracowanie key-visual, budowanie strategii marki. Treści programowe wymagają od studenta zastosowanie technik analogowych, cyfrowych i fotograficznych w programach graficznych z pakietu Adobe (Illustrator, Indesign, Photoshop, After Effect). Omówione zostaną również metody budowania zespołów projektowych, analiza grupy docelowej, specyfikacji klienta oraz technicznych warunków elementów do implementacji.

Treści programowe

Semestr: 1

Forma zajęć: **wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)**

Student w ramach przedmiotu realizuje krótkie wiczenia obejmujące problematykę z obszaru:

- budowy identyfikacji marki (w tym zagadnienia związane z budową i konstrukcją znaku graficznego, logotypu firmowego, zestawu piktogramów, elementów wayfindingu),
- projektowania elementów promocyjnych marki (reklama outdoorowa/reklama w internecie, kampania społeczna, ambient, projekt gadżetu firmowego),
- projektowania plakatu reklamowego lub społecznego – (promocja marki lub idei, moduł w plakacie, budowanie cyklu plakatów, plakat a afisz, plakat animowany)

Semestr: 2

Forma zajęć: **wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)**

Student w ramach przedmiotu realizuje wiczenia obejmujące problematykę z obszaru:

- wydawnictw wielostronicowych (czasopismo, raport roczny, wydawnictwo naukowe, seria książek),
- budowy hierarchii w typografii,
- infografiki (obrazowanie danych)

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Projektowanie wydawnictw i reklamy - fakultet				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
2	3	AP	60	Egzamin	8
Razem			60		8

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	dysponuje wiedz z obszaru teorii i historii grafiki projektowej. Zna dawne i aktualne trendy w projektowaniu graficznym wydawnictw oraz reklamy, rozpoznaje najistotniejsze realizacje i twórców w tej dziedzinie.	GP2_W01, GP2_W02	rozmowa nieformalna, obserwacja wykonania zada
2	zna zasady budowania spójnej identyfikacji wizualnej marki w tym: znaczenie i rola koloru, hierarchia w typografii, zna techniczn specyfikacj elementów firmowych w druku i w rodowisku cyfrowy, oraz zna zasad budowania rozszerzonej ksi gi znaku i materiałów firmowych. Posiada zaawansowan wiedz z zakresu metod automatyzacji pracy przy składzie wydawnictw. Wie jak zło y , zaprojektowa i przygotowa do druku wysokonakładowego wielostronicowe wydawnictwo. Jest zaznajomiony ze standardami profesjonalnego przygotowania projektu z uwzgl dnieniem wyboru papieru, oprawy, szycia, czy profilu. Posiada wiedz pozwalaj c przygotowa projekt do wymogów bud etu uwzgl dniaj c jego kalkulacj .	GP2_W03	obserwacja wykonania zada
3	jest wiadomy interdyscyplinarnych powi za grafiki projektowej z innymi dziedzinami sztuki	GP2_W05	rozmowa nieformalna, obserwacja wykonania zada
4	rozumie konieczno dopasowania formy projektu do komunikowanej tre ci, grupy odbiorców, czy stosowanej konwencji	GP2_W06	rozmowa nieformalna, obserwacja wykonania zada
5	rozumie specyfik i uwarunkowania procesu twórczego w obszarze grafiki wydawniczej i reklamowej. Wie gdzie poszukiwa inspiracji, jak budowa i rozwija powzi t koncepcj . Posiada wiedz pozwalaj c umiejscowi własny projekt w kontek cie współczesnych trendów i istniej cych realizacji.	GP2_W07, GP2_W11	obserwacja wykonania zada
6	potrafi umiej tno ci posługiwania si specjalistycznymi programami graficznymi z zakresu składu tekstu, tworzenia grafiki wektorowej i pracy z fotografi	GP2_U01	obserwacja wykonania zada , egzamin
7	potrafi posługiwa si ró nymi konwencjami stylistycznymi. Posiada umiej tno ci doboru wła ciwych rodków wyrazu wobec postawionych zało e projektowych. W ramach realizowanych zada wykorzystuje ró norodn palet rodków j zyka plastycznego.	GP2_U02	obserwacja wykonania zada , egzamin
8	potrafi planowa i przygotowywa harmonogram i zakres pracy - od badania rynku, formułowania zało e projektowych przez szukanie rozwi za technicznych, realizacj i udoskonalanie projektu, a do	GP2_U03	rozmowa nieformalna, obserwacja wykonania zada , egzamin

8	przygotowania projektu do wdrożenia	GP2_U03	rozmowa nieformalna, obserwacja wykonania zadania, egzamin
9	potrafi samodzielnie poszukiwać źródeł inspiracji w oparciu o sprecyzowane założenia projektowe, krytycznie ocenia i weryfikować swoją pracę, eksperymentować z różnymi technikami projektowymi, rozwija własny, oryginalny styl	GP2_U04, GP2_U05	rozmowa nieformalna, obserwacja wykonania zadania, egzamin
10	potrafi dostosować formę i charakter projektu do komunikowanych treści i specyfiki medium, którym operuje	GP2_U06	obserwacja wykonania zadania, egzamin
11	potrafi przygotowywać profesjonalną dokumentację swojego projektu	GP2_U07	obserwacja wykonania zadania, egzamin
12	jest zdolny do skutecznej prezentacji zrealizowanego projektu	GP2_U08	egzamin
13	jest zdolny do autorefleksji, potrafi rozwijać nabyte umiejętności i poszerzać własną wiedzę	GP2_U13, GP2_U14	obserwacja wykonania zadania, egzamin
14	potrafi planować własną pracę, wywiązuje się z ustalonych terminów i zobowiązań, ustala priorytety realizacji zadania oraz dostosowuje się do sposobów pracy przyjętych w branży	GP2_K01, GP2_K02	obserwacja wykonania zadania, ocena aktywności
15	rozumie pojawiające się w ramach procesu projektowego problemy i potrafi je rozwiązywać, rozumie konieczność uwzględnienia w realizowanym projekcie wymagań interesariuszy	GP2_K03	rozmowa nieformalna, obserwacja wykonania zadania
16	przejawia zrozumienie i szacunek wobec różnorodności społeczno-kulturowej i uwzględnia je w trakcie realizacji powierzonych mu zadań	GP2_K05	rozmowa nieformalna

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się

wiedza:

obserwacja wykonania zadania (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania i pracy w trakcie realizacji projektu)

rozmowa nieformalna na zajęciach (ocena rozmów nieformalnych na zajęciach)

umiejętności:

egzamin (przebieg na prawach egzaminu)

obserwacja wykonania zadania (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania i pracy w trakcie realizacji projektu)

rozmowa nieformalna na zajęciach (ocena rozmów nieformalnych na zajęciach)

kompetencje społeczne:

obserwacja wykonania zadania (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania i pracy w trakcie realizacji projektu)

ocena aktywności (ocena aktywności i zaangażowania na zajęciach)

rozmowa nieformalna na zajęciach (ocena rozmów nieformalnych na zajęciach)

Warunki zaliczenia

Realizacja zadań z obszaru projektowania wydawnictw i/lub reklamy, wynikająca z treści programowych przynależnych do danego semestru.

Prezentacja zrealizowanych prac w ramach przeglądu semestralnego (na prawach egzaminu).

Frekwencja zgodna z regulaminem studiów AT.

Treści programowe (opis skrócony)

Student realizuje zadania projektowe z obszaru typografii dziełowej, grafiki reklamowej, budowania identyfikacji marki oraz projektowania wydawnictw. Poruszane zostają zagadnienia obejmujące skład tekstu, pracę na wektorach, edycję i przygotowanie zdjęć do druku, impozycja, automatyzacja pracy, praca z mock-upem, opracowanie key-visual, budowanie strategii marki.

Treści programowe wymagają od studenta zastosowanie technik analogowych, cyfrowych i fotograficznych w programach graficznych z pakietu Adobe (Illustrator, Indesign, Photoshop, After Effect). Omówione zostaną również metody budowania założeń projektowych, analiza grupy docelowej, specyfiki klienta oraz technicznych warunków elementów do implementacji.

Treści programowe

Semestr: 3

Forma zajęć: **wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)**

Student w ramach przedmiotu realizuje jedno, wieloetapowe i wieloetapowe zadanie na zadany przez prowadzącego/prowadzących temat.

Zadanie pogłębia wiedzę z zakresu projektowania wydawnictw i elementów budowania marki opracowanych w semestrze 1 i 2.

Kluczowe w realizacji zadania jest przygotowanie obszernych założeń projektowych oraz profesjonalnej prezentacji

projektu w oparciu o dokumentację projektu i opracowanie elementów prezentacyjnych. Semestr kończy się egzaminem, będącym prezentacją projektu przed publicznością, przedstawiając proces projektowy od idei do finalnej realizacji projektu.

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Realizacja pracy dyplomowej				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
2	4	SK	0	Zaliczenie z ocen	6
Razem			0		6

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	posiada wiedz pozwalaj c umiejscowi własny projekt w kontek cie aktualnych trendów i istniej cych realizacji, ma wiadomo współzale no ci pomi dzy ró nymi dziedzinami projektowania oraz posiada zaawansowan wiedz dotycz c bran owych publikacji	GP2_W02, GP2_W05, GP2_W10	praca dyplomowa
2	wie gdzie poszukiwa inspiracji oraz w jaki sposób budowa i rozwija powzi t koncepcj	GP2_W03, GP2_W04, GP2_W11	praca dyplomowa
3	zna, rozumie, stosuje metody projektowe i zasady procesu twórczego w zakresie grafiki projektowej	GP2_W06, GP2_W07	praca dyplomowa
4	w ramach podejmowanych działań uwzgl dnia uwarunkowania dotycz ce ochrony własno ci intelektualnej	GP2_W08	praca dyplomowa
5	potrafi tworzy zaawansowane projekty wykorzystuj c nabyte umiej tno ci z zakresu grafiki projektowej i dostosowa form projektu do komunikowanej tre ci	GP2_U01, GP2_U02, GP2_U06	praca dyplomowa
6	posiada umiej tno ci planowania i opracowywania harmonogramu pracy - pocz wszy od odnajdywania inspiracji, poprzez analiz rynku, a do sformułowania zało e koncepcyjnych, oraz dalsze kreatywne poszukiwanie rozwi za i realizacj projektu	GP2_U03, GP2_U04, GP2_U05	praca dyplomowa
7	potrafi przygotowywa profesjonaln dokumentacj swojego projektu i zaprezentowa go w formie wła ciwej dla jego charakteru	GP2_U07	praca dyplomowa
8	jest zdolny do autorefleksji twórczej, samodzielnego poszerzania wiedzy i pogł biania nabytych umiej tno ci w celu rozwoju własnej osobowo ci	GP2_U13, GP2_U14	praca dyplomowa
9	jest zdyscyplinowany i odpowiedzialny, wykazuje zrozumienie wobec regulaminowych wymaga pracy dyplomowej	GP2_K01	praca dyplomowa
10	w realizowanych projektach wykazuje zrozumienie na polu ró norodno ci społeczno-kulturowej	GP2_K05	praca dyplomowa
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si			
wiedza:			
ocena pracy dyplomowej (ocena cz ci lub cało ci pracy dyplomowej)			

umiej tno ci:

ocena pracy dyplomowej (ocena cz ci lub cao ci pracy dyplomowej)

kompetencje społeczne:

ocena pracy dyplomowej (ocena cz ci lub cao ci pracy dyplomowej)

Warunki zaliczenia

Poprawna realizacja działań projektowych założonych w planie i harmonogramie pracy dyplomowej.

Tre ci programowe (opis skrócony)

Student w ramach samokształcenia realizuje pracę dyplomową w obszarze grafiki projektowej w zakresie zgodnym z wymogami pracy magisterskiej w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (sztuki projektowe).

Tre ci programowe

Semestr: 4

Forma zaję : **samokształcenie**

Student w ramach samokształcenia realizuje pracę z uwzgl dnieniem zasad procesu twórczego i metod projektowych, wykorzystując i doskonaląc umiejętności z zakresu grafiki projektowej.

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Szkolenie BHP				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	W	4	Zaliczenie	0
Razem			4		0

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	ma elementarn wiedz na temat zasad bezpiecze stwa i higieny pracy oraz ochrony p-po arowej; bezpiecznego kształtowania stanowisk pracy dydaktycznej; identyfikacji czynników uci liwych, szkodliwych i niebezpiecznych; ma wiedz na temat roli i znaczenia bezpiecze stwa w yciu człowieka; rozumie podstawowe poj cia zwi zane z bezpiecze stwem pracy; zna zasady podejmowania aktywno ci w celu kształtowania bezpiecznych warunków pracy		wykonanie zadania
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si			
wiedza: ocena wykonania zadania (Udział w szkoleniu na platformie MS Teams, zapoznanie si z zał czonymi materiałami, zaliczenie testu)			
Warunki zaliczenia			
Udział w szkoleniu na platformie MS Teams, zapoznanie si z zał czonymi materiałami, zaliczenie testu			
Tre ci programowe (opis skrócony)			
Zapoznanie z podstawowymi poj ciami, przepisami i zasadami dotycz cymi zdarze wypadkowych, ochrony przeciwpo arowej, organizacji i ergonomii stanowisk nauki oraz wyst puj cych czynników uci liwych, szkodliwych i niebezpiecznych.			
Tre ci programowe			
Semestr: 1			
Forma zaj : wykład			
Przepisy reguluj ce organizacj i bezpiecze stwo pracy i nauki na terenie Akademii Tarnowskiej: 1. USTAWA Prawo o szkolnictwie wy szym, w zakresie: 1) ustroju i organizacji uczelni, 2) organów kolegialnych i jednoosobowych uczelni i ich kompetencji, 3) praw, obowi zków i odpowiedzialno ci dyscyplinarnej studentów, 4) utrzymania porz dku i bezpiecze stwa na terenie uczelni. 2. Statut i Regulamin Studiów w Akademii Tarnowskiej w Tarnowie, w zakresie: 1) praw i obowi zków studenta, 2) bezpiecze stwa podczas zaj organizowanych na /poza terenem Uczelni, 3) bezpiecze stwa podczas przebywania na terenie Uczelni. 3. Rozporz dzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wy szego w sprawie bezpiecze stwa i higieny pracy w uczelniach, w zakresie:			

- 1) ogólnych przepisów dotyczących bezpieczeństwa na terenie uczelni,
 - 2) bezpieczeństwa pracy i nauki w laboratoriach i pracowniach specjalistycznych,
 - 3) bezpieczeństwa w domach studenckich,
 - 4) bezpieczeństwa na terenie uczelni.
4. Instrukcja postępowania w sprawie ustalania okoliczności i przyczyn wypadków studentów w Akademii Tarnowskiej w Tarnowie, w zakresie:
- 1) zdefiniowania wypadku studenta,
 - 2) trybu zgłaszania wypadku i ustalania okoliczności zdarzenia wypadkowego,
 - 3) sporządzenia dokumentacji powypadkowej, w tym „protokołu ustalenia okoliczności i przyczyn wypadku studenta”,
5. Zakres zaopatrzenia studentów z tytułu ubezpieczenia NNW.
- Ustawa o zaopatrzeniu z tytułu wypadków lub chorób zawodowych powstałych w szczególnych okolicznościach, w zakresie:
- 1) określenia okoliczności wypadku uzasadniającego przyznanie świadczeń z tytułu wypadku w szczególnych okolicznościach,
 - 2) świadczenia z tytułu wypadku w szczególnych okolicznościach, grupa uczniów i studentów.
6. Zarządzenia w sprawie regulaminów porządkowych w pracowniach i laboratoriach.

Profilaktyka i ochrona przeciwpożarowa na terenie Akademii Tarnowskiej:

1. Ustawa o ochronie przeciwpożarowej oraz aktów wykonawczych, w zakresie:

- 1) ogólnych zasad bezpieczeństwa pożarowego,
- 2) charakterystycznych przyczyn pożarów,
- 3) profilaktyki przeciwpożarowej.

2. Ochrona przeciwpożarowa oraz zasady postępowania w przypadku pożaru lub innego zagrożenia na terenie uczelni według zasad określonych w instrukcjach bezpieczeństwa pożarowego, w zakresie:

- 1) identyfikacji zagrożenia pożarowego występujących na terenie Uczelni,
- 2) rozmieszczenia i użytkowania podręcznego sprzętu gaśniczego,
- 3) dróg i kierunków ewakuacji, zasad przemieszczania się podczas ewakuacji,
- 4) rozmieszczenia na terenie Uczelni miejsc zbiórki podczas ewakuacji,
- 5) zasad i sposobów komunikowania o ewakuacji na terenie Akademii Tarnowskiej,
- 6) dróg poręcznych na terenie Uczelni.
- 7) udzielanie pomocy osobom niepełnosprawnym podczas ewakuacji.

Organizacja punktów pierwszej pomocy i zasad udzielania pomocy przedlekarskiej

1. Zasady udzielania pomocy przedlekarskiej, w przypadkach:

- 1) zapaści i utraty przytomności,
- 2) złamania kończyny,
- 3) zranienia, w tym krwotoku,
- 4) zatrucia,
- 5) oparzenia.

2. Wyposażenie apteczki pierwszej pomocy.

- 1) lokalizacja punktów pierwszej pomocy na terenie Uczelni,
- 2) wyposażenie apteczek i toreb sanitarnych,
- 3) Zasady wzywania pomocy medycznej na teren Uczelni.

Czynniki szkodliwe, niebezpieczne i uciążliwe dla zdrowia

- 1) Definiowanie czynników uciążliwych, szkodliwych, niebezpiecznych.
- 2) Grupy czynników: fizyczne, biologiczne, chemiczne, psychologiczne.
- 3) Obliczanie ryzyka zawodowego, w tym zagrożenia czynnikami biologicznymi.

Identyfikacja czynników i szacowanie ryzyka na stanowiskach dydaktycznych [pracy]

Identyfikacja czynników szkodliwych niebezpiecznych i uciążliwych dla zdrowia występujących w procesie dydaktycznym:

- 1) w pracowniach i laboratoriach,
- 2) podczas zajęć wychowania fizycznego,
- 3) związanych z pracą na stanowiskach wyposażonych w monitory ekranowe,
- 4) podczas odbywania praktyk zawodowych,
- 5) szacowanie ryzyka.

MODUŁ ROZSZERZAJĄCY DLA KIERUNKU GRAFIKA PROJEKTOWA

1. Organizacja zajęć w pracowniach i laboratoriach.
2. Rodzki ochrony zbiorowej i indywidualnej.
3. Identyfikacja procesów pracy.

/akty prawne dotyczące:

a) ogólnych przepisów bezpieczeństwa i higieny pracy na stanowiskach administracyjnych.

Identyfikacja czynników szkodliwych, niebezpiecznych i uciążliwych dla zdrowia występujących w procesie dydaktycznym oraz zasady zabezpieczania się przed nimi. Zasady stosowania środków ochrony indywidualnej.

Rozszerzenie problematyki związanej z bezpieczeństwem podczas odbywania praktyk zawodowych – identyfikacja czynników uciążliwych, szkodliwych i niebezpiecznych. Organizacja stanowisk pracy, w tym pracy biurowej. Podstawowe zasady tworzenia stanowisk pracy biurowej z uwagi na pomieszczenia, wyposażenia w sprzęt elektroniczny.

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Szkolenie biblioteczne				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	W	3	Zaliczenie	0
Razem			3		0

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	rozumie kontekst dylematów współczesnej cywilizacji w odniesieniu do korzystania z wiarygodnych ródeł informacji naukowej;		praca pisemna
2	dysponuje umiej tno ciami korzystania z zasobów katalogu biblioteki i baz danych, wła ciwie dobiera ródlą informacji;		praca pisemna
3	ma wiedze na temat zasad korzystania z biblioteki uczelnianej, zna jej regulamin i przepisy wewn trzne;		praca pisemna
4	potrafi komunikowa si i poszukiwa informacji naukowej u ywaj c specjalistycznej terminologii bibliotekarskiej;		praca pisemna
5	samodzielnie planuje i realizuje działania podnosz ce poziom własnej wiedzy naukowej i ukierunkowuje tak e innych w tym zakresie;		praca pisemna

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si

wiedza: ocena pracy pisemnej (zaliczenie testu on-line)
umiej tno ci: ocena pracy pisemnej (zaliczenie testu on-line)

Warunki zaliczenia

Forma zaliczenia: zaliczenie.
Warunki zaliczenia: Pozytywny wynik zaliczenia testu on-line.

Tre ci programowe (opis skrócony)

Przedstawienie studentom struktury i zasad funkcjonowania biblioteki uczelnianej. Zapoznanie z regułami korzystania z biblioteki oraz katalogu bibliotecznego.

Tre ci programowe

Semestr: 1

Forma zaj : **wykład**

Tre ci wst pne i ogólne: struktura biblioteki, charakterystyka ksi gozbioru, polityka gromadzenia. Prezentacja poszczególnych agend bibliotecznych:

Wypo yczalnia:

prezentacja najważniejszych punktów regulaminu dotyczących możliwości korzystania z usług wypożyczalni, zapisy do wypożyczalni, aktualizacja konta czytelnika.

Wypożyczalnia Międzybiblioteczna:

zasady korzystania z wypożyczalni międzybibliotecznej. Wyszczególnienie osób uprawnionych do korzystania z tej agendy.

Czytelnia Komputerowa:

zasady korzystania ze stanowisk komputerowych. Możliwość korzystania ze zbiorów medialnych należących do biblioteki.

Czytelnia Czasopism:

zasady korzystania.

Czytelnia Główna:

Prezentacja regulaminu czytelnicy głównej, podział księgozbioru według kierunków kształcenia i charakterystyka księgozbioru podręcznego.

Obsługa systemu bibliotecznego, opcje wyszukiwania, podgląd konta czytelnika, omówienie poszczególnych komunikatów, oznaczenie opisu katalogowego, analiza oznaczeń z uwzględnieniem dostępności poszczególnych zbiorów. Prezentacja elektronicznych baz danych udostępnianych w bibliotece oraz metody zdalnego dostępu do nich.

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Typografia				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	AP	45	Egzamin	4
2	3	AP	45	Egzamin	4
Razem			90		8

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	zna dawne i aktualne trendy w projektowaniu graficznym z u yciem litery oraz rozpoznaje najistotniejsze realizacje i twórców w tej dziedzinie. Posiada wiedz z zakresu pracy w programach dedykowanych tworzeniu fontów (Fontlab).	GP2_W01, GP2_W02	obserwacja wykonania zada , egzamin
2	zna zasady budowania spójnego zespołu literniczego oraz specyfik elementów konstrukcyjnych litery, rozpoznaje cechy kroju pisma i podstawowych glifów. Posiada wiedz dotycz c rodków ekspresji plastycznej	GP2_W03, GP2_W04	obserwacja wykonania zada , egzamin
3	rozumie konieczno dopasowania formy znaku do komunikowanej tre ci, grupy odbiorców, czy stosowanej konwencji	GP2_W06	obserwacja wykonania zada , egzamin, ocena aktywno ci
4	posiada pogł bione umiej tno ci posługiwania si programami graficznymi w celu kreacji autorskiej litery	GP2_U01	obserwacja wykonania zada , egzamin
5	potrafi posługiwa si ró nymi konwencjami stylistycznymi oraz plastycznymi rodkami wyrazu w celu zbudowania autorskiej formy znaku literniczego	GP2_U02	obserwacja wykonania zada , egzamin
6	posiada zaawansowane umiej tno ci i wiedz z obszaru organizacji i realizacji procesu projektowego, przygotowania do druku, produkcji oraz dokumentacji i prezentacji swojej pracy	GP2_U03, GP2_U07, GP2_U08	obserwacja wykonania zada , egzamin
7	potrafi samodzielnie poszukiwa ródeł inspiracji w oparciu o sprecyzowane zało enia projektowe oraz eksperymentowa z ró nymi technikami projektowymi, rozwija własny, oryginalny styl	GP2_U04	obserwacja wykonania zada , egzamin
8	jest zdolny do analizy i oceny projektów na polu estetyki i funkcjonalno ci, rozpoznaje i stosuje profesjonalne słownictwo opisuj ce budow znaku oraz cechy kroju pisma	GP2_U05	obserwacja wykonania zada , egzamin
9	efektywnie zarz dza czasem, realizuje zadania zgodnie z ustalonym harmonogramem	GP2_K01	obserwacja wykonania zada , egzamin
10	potrafi krytycznie ocenia i weryfikowa swoj prac , W sposób przejrzysty i zrozumiały formuluje i uzasadnia podj te decyzje i zało enia projektowe	GP2_K02	ocena aktywno ci
11	w podejmowanych działaniach uwzgl dnia odmienne perspektywy i wymagania interesariuszy	GP2_K03	ocena aktywno ci

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się
<p>wiedza:</p> <p>egzamin (przebieg prac na prawach egzaminu)</p> <p>obserwacja wykonania zadania (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie realizacji zadania projektowego)</p> <p>ocena aktywności (frekwencja na zajęciach, zaangażowanie przy realizacji projektów i podczas zajęć warsztatowych)</p> <p>umiejętności:</p> <p>egzamin (przebieg prac na prawach egzaminu)</p> <p>obserwacja wykonania zadania (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie realizacji zadania projektowego)</p> <p>kompetencje społeczne:</p> <p>egzamin (przebieg prac na prawach egzaminu)</p> <p>obserwacja wykonania zadania (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie realizacji zadania projektowego)</p> <p>ocena aktywności (frekwencja na zajęciach, zaangażowanie przy realizacji projektów i podczas zajęć warsztatowych)</p>
Warunki zaliczenia
<p>Realizacja zadań projektowych z obszaru typografii wynikających z treści programowych przynależnych do danego semestru.</p> <p>Prezentacja zrealizowanych prac w ramach przebiegu semestralnego (na prawach egzaminu).</p> <p>Frekwencja zgodna z regulaminem studiów AT.</p>
Treści programowe (opis skrócony)
<p>Student realizuje zadania projektowe z obszaru typografii i liternictwa, zarówno w kontekście zastosowania litery w obszarach projektowych, jak artystycznych jako środka ekspresji twórczej. Treści programowe wymagają od studenta zastosowanie technik analogowych, cyfrowych i fotograficznych w programach graficznych z pakietu Adobe. Poruszane zostają również podstawowe zagadnienia związane z przeniesieniem projektu analogowego litery do środowiska cyfrowego oraz zakres podstawowej wiedzy o projektowaniu krojów pism z zastosowania programu Fontlab.</p>
Treści programowe
Semestr: 2
Forma zajęć : wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)
<p>Student w ramach przedmiotu realizuje krótkie wiczenia na zadany temat. Wiczenia obejmują zadania z zakresu wiedzy o budowie i konstrukcji znaku literniczego, tworzenie spójnego zespołu literniczego, realizacji formy i treści w obszarze projektowania z użyciem litery, ekspresji znaku literniczego, litery w przestrzeni publicznej, litery trójwymiarowej/przestrzennej, litery jako elementu budowania charakteru marki, typografii webowej, charakterystyki krojów pism oraz tworzenie fontów. Wiedza zdobyta podczas zajęć zostaje wzbogacona przez cykl wykładów i prezentacji.</p>
Semestr: 3
Forma zajęć : wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)
<p>Student pogłębia wiedzę i do wiadomości z 1 semestru. Realizuje jeden główny projekt obejmujący wybrane przez prowadzącego/prowadzących zagadnienia omawiane w semestrze 1.</p>

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Web design				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	AP	45	Egzamin	4
2	3	AP	45	Egzamin	4
Razem			90		8

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	zna nowoczesne narz dzia technologiczne stosowane w projektowaniu stron, aplikacji webowych i innych produktów cyfrowych. Posiada wiedz na temat aktualnych trendów w projektowaniu dla internetu, zna i potrafi wskaza najwa niejsze udane realizacje w tym zakresie.	GP2_W01, GP2_W02	obserwacja wykonania zada , egzamin
2	posiada g ł bok wiedz z zakresu metodyki projektowania i potrafi skutecznie zastosowa j przy tworzeniu zało e oraz harmonogramu pracy. Wykazuje si biegł znajomo ci podstawowych narz dzi z obszaru UX, umiej tnie stosuj c je podczas definiowania koncepcji na ka dym etapie procesu projektowania.	GP2_W07, GP2_W03	obserwacja wykonania zada , egzamin
3	po g ł bia i rozwija umiej tno ci zdobyte na studiach 1 stopnia, tworz c zaawansowane projekty z zakresu webdesignu. Potrafi projektowa aplikacje, strony internetowe oraz inne formy informacji przeznaczone do publikacji w sieci, stosuj c nowoczesne rozwi zania technologiczne i projektowe.	GP2_U01, GP2_U02	obserwacja wykonania zada , egzamin, przegl d prac
4	potrafi formułowa koncepcj , poszukiwa inspiracji , proponowa oryginalne rozwi zania adekwatne do zadania i wskazywa rodk i techniczne potrzebne do jego realizacji	GP2_U04, GP2_U03, GP2_U06	obserwacja wykonania zada , egzamin, przegl d prac
5	posiada umiej tno krytycznej oceny projektu. Potrafi dokona analizy i dostosowa form realizowanego zadania do funkcji, potrzeb lub charakteru przekazywanej tre ci, uwzgl dniaj c wła ciw grup odbiorców b d istniej ce konwencje.	GP2_U05, GP2_U13	obserwacja wykonania zada , egzamin, przegl d prac
6	jest obowi zkowy, efektywnie zarz dza czasem i odpowiedzialnie planuje prac w ramach przyj tych zobowi za	GP2_K01	ocena aktywno ci
7	w realizowanych projektach uwzgl dnia perspektywy ró nych interesariuszy, wykazuje zrozumienie oraz szacunek w obszarze ró norodno ci społecznej i kulturowej	GP2_K03, GP2_K05	ocena aktywno ci
8	jest przygotowany do pracy kolektywnej, potrafi realizowa zadany zakres pracy oraz proponowa i omawia w zespole własne koncepcje projektowe	GP2_K04	ocena aktywno ci
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si			
wiedza:			

<p>egzamin (przebieg prac na prawach egzaminu)</p> <p>obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania)</p> <p>umiejętności:</p> <p>egzamin (przebieg prac na prawach egzaminu)</p> <p>obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania)</p> <p>przebieg prac (indywidualne i grupowe korekty)</p> <p>kompetencje społeczne:</p> <p>ocena aktywności (ocena aktywności na zajęciach, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań i czynności warsztatowych)</p>
<p>Warunki zaliczenia</p> <p>Realizacja zadań projektowych wynikająca z treści programowych przynależnych do konkretnego semestru. Prezentacja zrealizowanych prac w ramach przebiegu semestralnego (na prawach egzaminu). Frekwencja zgodna z regulaminem studiów AT.</p>
<p>Treści programowe (opis skrócony)</p> <p>Student w ramach przedmiotu realizuje zadania projektowe z zakresu projektowania stron internetowych i aplikacji.</p>
<p>Treści programowe</p> <p>Semestr: 2</p> <p>Forma zajęć : wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)</p> <p>Student w ramach przedmiotu realizuje wiczenia z zakresu projektowania aplikacji, stron internetowych, innych form produktów cyfrowych . Poruszane są takie zagadnienia jak architektura informacji, UX, responsywność , dostępność , wykonanie interaktywnej makiety i przygotowanie assetów do produkcji, przygotowanie dokumentacji projektowej, komunikacja z osobami technicznymi, zaawansowana obsługa platformy Wordpress i platform typu low-code/no-code.</p> <p>Semestr: 3</p> <p>Forma zajęć : wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)</p> <p>Student w ramach zadanych wiczeń realizuje projekt wybranej publikacji internetowej. Poruszane są takie zagadnienia jak komunikatywność , użyteczność , dostępność i ekologiczność , oryginalność (estetyczna i technologiczna) stosowanych rozwiązań , konieczność poprawnego zdefiniowania założeń projektowych, odniesienie do istniejących realizacji, konieczność dostosowania formy komunikatu do potrzeb odbiorcy. Student wykorzystuje i rozwija umiejętności zdobyte w 1 semestrze przedmiotu.</p>

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Wybrane zagadnienia etyki				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	W	30	Zaliczenie z ocen	2
Razem			30		2

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	Student zna wybrane kanoniczne koncepcje etyczne, jak i najnowsze koncepty etyczne.	GP2_W09	dyskusja, obserwacja wykonania zada
2	Student zna podstawy etyki zawodowej.	GP2_W09	dyskusja, obserwacja wykonania zada
3	Student zna sposoby interpretacji tekstów kultury (np. filmów, seriali, gier komputerowych, literatury) z wykorzystaniem dyskursu etycznego	GP2_W09	dyskusja, obserwacja wykonania zada

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si

wiedza:

ocena dyskusji (Ocena aktywno ci (głos w dyskusji) w ramach wykładów konwersatoryjnych.)
 obserwacja wykonania zada (Pozytywna ocena z projektu - prezentacja mapy my li (pod uwag w ocenie brane s : warto merytoryczna, walory retoryczne, poprawno j zykowa oraz aspekt estetyczny).
 Mapa my li powinna by dostarczona równie w wersji elektronicznej.
 Dodatkowo punktowany jest udział w dyskusji (pod uwag brane s : warto merytoryczna, walory retoryczne, poprawno j zykowa)
 obecno na zaj ciach (80%)
 Ocenianie zgodnie z regulaminem studiów.)

Warunki zaliczenia

1. Przygotowanie projektu (wykonanie zadania)
2. Udział w zaj ciach (min. 80% obecno ci)

Tre ci programowe (opis skrócony)

Zapoznanie studentów z podstawami etyki, szczególnie podstawami felicytologii.

Tre ci programowe

Semestr: 1

Forma zaj : wykład

Przedmiotem refleksji na wykładach z zakresu etyki b dzie szcz cie. Namysł nad tytułow kategori uwzgl dnia zarówno kanoniczne koncepcje etyczne (my licieli staro ytnych, redniowiecznych oraz nowo ytnych), jak i najnowsze idee, odnosz ce si do współczesnych realiów (dzisiejszej kultury, równie popkultury, wiata wirtualnego oraz etyki pracy).

1. Czym jest szcz cie? Jakie s drogi do zdobywania szcz cia? Czy szcz ciu mo na pomóc? Odpowiedzi klasyków i idee najnowsze.
2. Szcz liwe zako czenia – w filmach, serialach, literaturze i grach komputerowych.

3. Szczucie a media społecznościowe.
4. Szczucie – harmonia – sukces.
5. Czy jest możliwe szczucie w pracy? Balans życiowy.
6. Moje szczucie a szczucie innego.
7. Szczucie a inne wartości etyczne: sprawiedliwość, równość, pokój, caritas, dobro, wdziaczność
8. „Zachwy się”. Szczucie a piękno i przyjemność. Szczucie a hygge. Idea „slow life”
9. Szczucie a stany przeciwne. Nihilizm w ujęciu filozoficznym.

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Znak				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-24/25Z				
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	AP	45	Egzamin	4
2	3	AP	45	Egzamin	4
Razem			90		8

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia, zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	zna i rozumie ró nic pomi dzy poszczególnymi odmianami znaków, posiada wiedz na temat wiod cych projektów z tego zakresu, aktualnych trendów i udanych rozwi za projektowych	GP2_W01, GP2_W02	obserwacja wykonania zada , egzamin
2	posiada wiedz z zakresu metodyki projektowania, wykazuje si biegł znajomo ci nowoczesnych technologii i narz dzi stosowanych w projektowaniu oraz wiedz dotycz c rodków ekspresji plastycznej	GP2_W03, GP2_W04, GP2_W07	obserwacja wykonania zada , egzamin
3	rozumie konieczno dopasowania formy znaku do komunikowanej tre ci, grupy odbiorców b d stosowanej konwencji	GP2_W06	obserwacja wykonania zada , egzamin
4	potrafi projektowa ró ne rodzaje znaków. Przy ich tworzeniu korzysta zarówno z cyfrowych jak i analogowych narz dzi graficznych.	GP2_U01, GP2_U02	obserwacja wykonania zada , egzamin, przegl d prac
5	potrafi precyzyjnie formułowa zało enia projektowe, bada istniej ce rozwi zania dotycz ce danego problemu, poszukiwa własnych inspiracji, a tak e tworzy koncepcje adekwatne wobec zadania i wskazywa rodki techniczne potrzebne do jego realizacji	GP2_U03, GP2_U04, GP2_U06	obserwacja wykonania zada , egzamin, przegl d prac
6	potrafi dokona analizy i dostosowa form realizowanego zadania do funkcji, potrzeb lub charakteru przekazywanej tre ci, uwzgl dniaj c wła ciw grup odbiorców b d istniej ce konwencje	GP2_U05	obserwacja wykonania zada , egzamin, przegl d prac
7	jest obowi zkowy, efektywnie zarz dza czasem i odpowiedzialnie planuje prac w ramach przyj tych zobowi za	GP2_K01	obserwacja wykonania zada
8	jest przygotowany by omawia , prezentowa i krytycznie ocenia swoj prac	GP2_K02	obserwacja wykonania zada
9	w realizowanych projektach uwzgl dnia perspektywy ró nych interesariuszy oraz wykazuje zrozumienie i szacunek w obszarze ró norodno ci społecznej i kulturowej	GP2_K03, GP2_K05	obserwacja wykonania zada
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia si			
wiedza:			
egzamin (semestralny przegl d prac na prawach egzaminu)			
obserwacja wykonania zada (obserwacja bezpo rednia studenta w trakcie realizacji zada)			
umiej tno ci:			

<p>egzamin (semestralny przegląd prac na prawach egzaminu)</p> <p>obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpodległa studenta w trakcie realizacji zadań)</p> <p>przebieg prac (przebieg i indywidualne lub grupowe korekty)</p> <p>kompetencje społeczne:</p> <p>obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpodległa studenta w trakcie realizacji zadań)</p>
<p>Warunki zaliczenia</p> <p>Realizacja wszystkich zadań projektowych wynikających z treści programowych przynależnych do danego semestru. Prezentacja zrealizowanych prac w ramach przeglądu semestralnego (na prawach egzaminu). Frekwencja zgodna z regulaminem studiów AT.</p>
<p>Treści programowe (opis skrócony)</p> <p>Student w ramach przedmiotu realizuje zadania projektowe z zakresu projektowania znaku. Realizowane ćwiczenia obejmują takie zagadnienia jak litera, piktogram, infografika, sygnet, logotyp, znak jako element identyfikacji i komunikacji wizualnej.</p>
<p>Treści programowe</p>
<p>Semestr: 2</p>
<p>Forma zajęć : wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)</p>
<p>Student w ramach przedmiotu realizuje ćwiczenia z zakresu projektowania graficznego przedstawienia pojęcia, komunikatu, informacji. Poruszane są takie zagadnienia jak komunikatywność, czytelność, wizualna atrakcyjność i funkcjonalność projektowanego znaku oraz problemy związane z budowaniem systemów znaków.</p>
<p>Semestr: 3</p>
<p>Forma zajęć : wiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)</p>
<p>Student w ramach zadanych ćwiczeń realizuje projekty piktogramu, logotypu, systemu znaków. Poruszane są takie zagadnienia jak komunikatywność, funkcjonalność, oryginalność stosowanych rozwiązań, konieczność poprawnego zdefiniowania założeń projektowych oraz dostosowania formy komunikatu do potrzeb odbiorcy. Student wykorzystuje i rozwija umiejętności zdobyte w 1 semestrze przedmiotu.</p>