

Uchwała Nr 36/2025
Senatu Akademii Tarnowskiej
z dnia 27 czerwca 2025 roku
w sprawie ustalenia programu studiów
dla kierunku Grafika projektowa
– studia drugiego stopnia o profilu praktycznym
– od roku akademickiego 2025/2026

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 2024 r. poz. 1571 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.), uchwala się co następuje:

§1.

Senat Akademii Tarnowskiej ustala program studiów dla kierunku Grafika projektowa – studia drugiego stopnia o profilu praktycznym od roku akademickiego 2025/2026 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 2025 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: Dyscyplina/-y naukowa/-e, do której/-ych przyporządkowany jest kierunek studiów:	Dziedzina nauki: dziedzina sztuki Dyscyplina/y: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki Dyscyplina wiodąca: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
Przyporządkowanie efektów uczenia się do dyscyplin naukowych/artystycznych	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki - 100%
Przyporządkowanie punktów ECTS do dyscyplin naukowych/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:	Przyjęcie na pierwszy rok studiów drugiego stopnia następuje na podstawie rankingu punktowego będącego sumarycznym wynikiem oceny uzyskanej na dyplomie ukończenia studiów wyższych I stopnia 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 Uwagi: 1. Warunkiem koniecznym do podjęcia studiów jest umiejętność pracy w programach graficznych pakietu Adobe 2. Punktacja oceny uzyskanej na dyplomie ukończenia studiów I stopnia zgodna z regulacjami rekrutacyjnym Uczelni 3. Punktacja portfolio zgodna z regulacjami rekrutacyjnymi Uczelni dla kierunku Grafika projektowa. 4. Dodatkowym kryterium może być średnia ważona ocen ze studiów wyższych
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 przyjęć na studia:	24
Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa, egzamin dyplomowy, inne):	Ukończenie studiów na kierunku Grafika projektowa wymaga uzyskania określonych w programie studiów efektów uczenia się i przewidzianej liczby punktów ECTS, przygotowania przez studenta pracy dyplomowej oraz zdania egzaminu dyplomowego. Uwaga dodatkowa: W programie studiów uwzględniono także możliwość uzyskania liczby punktów ECTS w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość, nie większą niż zostało to określone w przepisach powszechnie obowiązujących.
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 świadomość interdyscyplinarnych powiązań grafiki projektowej z innymi dziedzinami sztuki, designem, komunikacją wizualną i technologiami multimedialnymi. Dysponuje umiejętnością organizacji i prowadzenia kompleksowych procesów projektowych, uwzględniających 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 multimedii. 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 realizować prace doktorskie i zdobywać dalsze stopnie naukowe w ramach prowadzonej działalności naukowo-artystycznej, zgodnie z wymogami właściwymi dla dyscypliny.
--	--

Liczba punktów ECTS	
studiów (konieczna do ukończenia studiów)	120
zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących (dla studiów stacjonarnych wynosi co najmniej połowę punktów ECTS objętych programem studiów, wliczamy praktyki zawodowe)	71,52
zajęć kształtujących umiejętności praktyczne (na studiach o profilu praktycznym powyżej 50% punktów uzyskanych w ramach studiów)	81,92
zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	5
zajęć do wyboru (fakultatywne; nie mniej niż 30% punktów uzyskanych w ramach studiów)	41 (34%)
zajęć 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 środków ekspresji plastycznej oraz możliwości warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych i projektowych	P7U_W	P7S_WG
GP2_W05	ma świadomość interdyscyplinarnych powiązań grafiki projektowej z innymi dziedzinami sztuki, designem, komunikacją wizualną i technologiami multimedialnymi	P7U_W	P7S_WG
GP2_W06	dysponuje wiedzą z obszaru komunikacji wizualnej i rozumie potrzebę 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 leżące w obszarach kultury, sztuki i designu	P7U_W	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			

GP2_U01	posiada umiejętności zaawansowanego 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	rozwijając 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 umiejętnością 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 zaawansowaną umiejętność 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 problematyką społeczno-kulturalną, wykazując zdolność formułowania własnych sądów i wyciągania 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 umiejętność 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, także o charakterze interdyscyplinarnym oraz do objęcia wiodącej roli w takich zespołach	P7U_K	P7S_KK, P7S_KO
GP2_K05	wykazuje głębokie zrozumienie i szacunek dla różnorodności kulturowej, społecznej i estetycznej, oraz posiada umiejętność uwzględniania tych różnic w ramach podejmowanych zadań	P7U_K	P7S_KO
GP2_K06	odpowiedzialnie wypełnia zobowiązanie społeczne, upowszechnia wzory właściwego postępowania, dba o etykę i podtrzymanie etosu zawodu oraz przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny w miejscu pracy i poza nim	P7U_K	P7S_KO, P7S_KR

Kod charakterystyk uniwersalnych I stopnia zgodnie z załącznikiem 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 załącznikiem do Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 6-8 (Dz. U. 2018 r., poz. 2218), Część I - Charakterystyki II stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji, ORAZ dla dziedziny sztuki: Część II - Charakterystyki II stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-7 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki (rozwiniecie zapisów zawartych w części I), ORAZ kompetencje inżynierskie: Część III - Charakterystyki II stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-7 Polskiej Ramy Kwalifikacji umożliwiających uzyskanie kompetencji inżynierskich (rozwiniecie zapisów zawartych w części I).

Załącznik nr 4 specjalizacja w zakresie
do Uchwały Nr 36/2025 Senatu Akademii Tarnowskiej z dnia 27 czerwca 2025 roku

[illegible]

Wygenerowano: 30-06-2025, 07:19:58

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-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	ĆAP	45	Egzamin	4
2	3	ĆAP	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
WIEDZA			
1	posiada wiedzę na temat wiodących realizacji z zakresu animacji, aktualnych trendów i udanych rozwiązań projektowych	GP2_W01, GP2_W07	ocena aktywności, przegląd prac
2	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
3	rozumie potrzebę poprawnego definiowania grupy odbiorców, założeń projektowych i dobrania do nich odpowiednich środków wyrazu	GP2_W06	egzamin, przegląd prac
UMIEJĘTNOŚCI			
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_U02, GP2_U01	obserwacja wykonania zadań, egzamin
5	potrafi formułować założenia projektowe, formułować koncepcję 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
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
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 (przegląd prac na prawach egzaminu) obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania) ocena aktywności (ocena aktywności na zajęciach, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań i czynności warsztatowych, frekwencja) przegląd prac (przegląd i indywidualne lub grupowe korekty) umiejętności: egzamin (przegląd prac na prawach egzaminu) obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania) ocena aktywności (ocena aktywności na zajęciach, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań i czynności warsztatowych, frekwencja) przegląd prac (przegląd i indywidualne lub grupowe korekty) kompetencje społeczne: obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania) ocena aktywności (ocena aktywności na zajęciach, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań i czynności warsztatowych, frekwencja) przegląd prac (przegląd i indywidualne lub grupowe korekty)
Warunki zaliczenia
Realizacja zadań projektowych z obszaru animacji, 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 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. Ważnym aspektem jest wskazanie skutecznych metod pracy w zespole.
Treści programowe
Semestr: 2
Forma zajęć: ćwiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)
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 środków ekspresji filmowej (np. pracy kamery, roli światła) w budowaniu komunikatu.
Semestr: 3
Forma zajęć: ćwiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)
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.

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Dokumentacja projektów				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	ĆAP	30	Egzamin	2
	2	ĆAP	30	Egzamin	2
Razem			60		4

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
WIEDZA			
1	posiada wiedzę na temat, teorii obrazu, estetyki oraz różnych koncepcji i nurtów w fotografii	GP2_W01	obserwacja wykonania zadań, egzamin
2	posiada wiedzę na temat innowacji technologicznych, nowych technik i współczesnych narzędzi do postprodukcji oraz obsługi sprzętu fotograficznego, włączając w to aparaty cyfrowe, obiektywy, oświetlenie studyjne, itp.	GP2_W02, GP2_W04	obserwacja wykonania zadań, egzamin
UMIEJĘTNOŚCI			
3	potrafi świadomie wykorzystać aparat fotograficzny do zamierzonego celu. Wykazuje biegłość w korzystaniu z programów graficznych, takich jak Adobe Photoshop, w celu edycji obrazu. Potrafi skutecznie organizować plan zdjęciowy oraz posługiwać się narzędziami fotograficznymi w celu osiągnięcia zamierzonego efektu w fotografii.	GP2_U01, GP2_U02	egzamin, wykonanie zadania, przegląd prac
4	tworzy i poszukuje inspiracji do samodzielnie realizowanych artystycznych koncepcji	GP2_U04	egzamin, wykonanie zadania, przegląd prac
5	pogłębia swoją wiedzę i świadomość plastyczną oraz fotograficzną, przez literaturę i materiały uzupełniające związana z tymi dziedzinami	GP2_U14	egzamin, wykonanie zadania, przegląd prac
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
6	posiada zdolność krytycznego myślenia i analizy swoich własnych prace oraz prac innych fotografów. Potrafi wnikliwie ocenić i interpretować obrazy, zwracając uwagę na ich kontekst, znaczenie i oddziaływanie. Jest gotowy do prezentowania koncepcji projektowych, posługując się fachowym słownictwem.	GP2_K02	obserwacja zachowań
7	posiada zdolność kreatywnego rozwiązywania problemów i podejmowanie decyzji, uwzględniając różne perspektywy i wymagania zainteresowanych stron	GP2_K03	obserwacja zachowań
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: egzamin (przegląd prac na prawach egzaminu) obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w trakcie wykonywania zadania)			

umiejętności:

- egzamin (przegląd prac na prawach egzaminu)
- przegląd prac (przegląd i indywidualne lub grupowe korekty)
- ocena wykonania zadania (ocena wykonania zadania indywidualnego lub zespołowego)

kompetencje społeczne:

- obserwacja zachowań (obserwacja zachowań indywidualnych i zespołowych pod kątem kompetencji społecznych)

Warunki zaliczenia

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

Treści programowe (opis skrócony)

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.

Treści programowe

Semestr: 1

Forma zajęć: ćwiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)

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 poznanie zaawansowanych narzędzi w programach graficznych do edycji zdjęć, w tym tworzenie profili dla aparatów fotograficznych. Wykłady i ćwiczenia 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 ćwiczenia 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. Ćwiczenia praktyczne wokół pracy z briefem – fotografia komercyjna jako narzędzie do realizacji założeń projektowych i budowania wizerunku marki.

Semestr: 2

Forma zajęć: ćwiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)

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 ćwiczenia przedstawiające zasady budowanie 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.

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Forum projektowe				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	W	15	Zaliczenie z oceną	1
	2	W	15	Zaliczenie z oceną	1
Razem			30		2

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
WIEDZA			
1	posiada wiedzę z zakresu teorii projektowania, procesów twórczych i metod projektowania którymi posługują się poszczególni twórcy	GP2_W01	rozmowa nieformalna, ocena aktywności, praca pisemna, obserwacja zachowań
2	zna aktualne zjawiska i trendy oraz kluczowe realizacje i twórców w zakresie grafiki projektowej	GP2_W02	rozmowa nieformalna, ocena aktywności, praca pisemna, obserwacja zachowań
3	ma świadomość interdyscyplinarnych połączeń grafiki projektowej z pokrewnymi dziedzinami dizajnu i sztukami wizualnymi	GP2_W05	rozmowa nieformalna, ocena aktywności, praca pisemna, obserwacja zachowań
UMIEJĘTNOŚCI			
4	potrafi samodzielnie poszukiwać inspiracji i umiejscowić własną twórczość na tle aktualnych trendów i zjawisk w grafice projektowej	GP2_U04, GP2_U14	dyskusja, rozmowa nieformalna, ocena aktywności, praca pisemna, obserwacja zachowań
5	zna i potrafi krytycznie oceniać i omawiać projekty z zakresu grafiki projektowej i pokrewnych, zna kryteria tej oceny	GP2_U05	dyskusja, rozmowa nieformalna, ocena aktywności, praca pisemna, obserwacja zachowań
6	zna specjalistyczną terminologię i branżowy język, zna różne metody prezentacji właściwe dla grafiki projektowej	GP2_U08	dyskusja, rozmowa nieformalna, ocena aktywności, praca pisemna, obserwacja zachowań
7	jest zdolny do tworzenia rozbudowanych prac pisemnych i wypowiedzi poświęconych problematyce projektowej	GP2_U09	dyskusja, rozmowa nieformalna, ocena aktywności, praca pisemna, obserwacja zachowań
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
8	posiada umiejętność oceny własnych działań projektowych w odniesieniu do aktualnych zjawisk w dizajnie, rozumie i szanuje różnorodne podejścia do projektowania także uwarunkowane kulturowo i społecznie	GP2_K02, GP2_K05	dyskusja, rozmowa nieformalna, ocena aktywności, obserwacja zachowań

9	rozumie różnorodnie stawiane założenia projektowe oraz konieczność uwzględnienia w nich perspektywy interesariuszy	GP2_K03	dyskusja, rozmowa nieformalna, ocena aktywności, obserwacja zachowań
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: obserwacja zachowań (obserwacja zachowań indywidualnych i zespołowych pod kątem kompetencji społecznych) ocena aktywności (aktywne uczestnictwo w spotkaniach i merytoryczne zaangażowanie w rozmowy z projektantami) ocena pracy pisemnej (ocena referatu z obszaru krytyki artystyczno-projektowej dot. problematyki podejmowanej w ramach spotkań przedmiotowych) rozmowa nieformalna na zajęciach (ocena rozmów nieformalnych na zajęciach)			
umiejętności: ocena dyskusji (ocena udziału w dyskusji) obserwacja zachowań (obserwacja zachowań indywidualnych i zespołowych pod kątem kompetencji społecznych) ocena aktywności (aktywne uczestnictwo w spotkaniach i merytoryczne zaangażowanie w rozmowy z projektantami) ocena pracy pisemnej (ocena referatu z obszaru krytyki artystyczno-projektowej dot. problematyki podejmowanej w ramach spotkań przedmiotowych) rozmowa nieformalna na zajęciach (ocena rozmów nieformalnych na zajęciach)			
kompetencje społeczne: ocena dyskusji (ocena udziału w dyskusji) obserwacja zachowań (obserwacja zachowań indywidualnych i zespołowych pod kątem kompetencji społecznych) ocena aktywności (aktywne uczestnictwo w spotkaniach i merytoryczne zaangażowanie w rozmowy z projektantami) rozmowa nieformalna na zajęciach (ocena rozmów nieformalnych na zajęciach)			
Warunki zaliczenia			
Ocena referatu z obszaru krytyki artystyczno-projektowej dot. problematyki podejmowanej w ramach spotkań przedmiotowych. Ocena aktywności na zajęciach. Frekwencja zgodna z regulaminem studiów AT.			
Treści programowe (opis skrócony)			
Prezentacja twórczości oraz sposobów pracy uznanych projektantów działających aktualnie na rynku projektowym. Zajęcia realizowane częściowo w formie spotkań z rozpoznawalnymi na polskiej scenie projektowej twórcami, prezentacja ich dorobku, realizacji, metod pracy projektowej. Omówienie aktualnych trendów i zjawisk w grafice projektowej.			
Treści programowe			
Semestr: 1			
Forma zajęć: wykład			
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 wyzwań w realizacji poszczególnych projektów.			
Semestr: 2			
Forma zajęć: wykład			
Kontynuacja spotkań z wybranymi, znaczącymi projektantami także z dziedzin pokrewnych – dizajnu i sztuk wizualnych (5 spotkań), omówienie metod pracy projektowej, prezentacja portfolio, prezentacja najważniejszych projektów. Umiejscowienie zaprezentowanych realizacji w aktualnych nurtach projektowych, klasyfikacja możliwych metod projektowych. Omówienie możliwości i prezentacja przykładów interdyscyplinarnych połączeń pomiędzy dziedzinami pokrewnymi grafice projektowej, mapowanie wyzwań i dalszych, prognozowanych kierunków rozwoju dziedziny.			

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Ilustracja				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	ĆAP	45	Egzamin	4
2	3	ĆAP	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
WIEDZA			
1	posiada wiedzę z zakresu trendów i tendencji w kulturze a także ważnych zjawisk społecznych	GP2_W02	egzamin, wykonanie zadania
2	ma świadomość wpływu tego, jak rozmaite dziedziny twórczości (sztuki wizualne, film, gry wideo, komiks) wpływają na pole ilustracji	GP2_W04	egzamin, wykonanie zadania
3	różnicuje treść projektowanego dzieła w zależności od grupy odbiorczej	GP2_W06	egzamin, wykonanie zadania
UMIEJĘTNOŚCI			
4	w sposób samodzielny i twórczy gromadzi materiały potrzebne do zrealizowania projektu, korzystając przy tym ze zróżnicowanych źródeł	GP2_U02	egzamin, wykonanie zadania
5	potrafi zakomunikować w medium rysunkowym wstępne koncepcje, które będzie rozwijać w toku procesu projektowego. W procesie skutecznie łączy analogowe i cyfrowe środki wyrazu, eksperymentuje z technikami własnymi.	GP2_U03, GP2_U04	egzamin, wykonanie zadania
6	w sposób profesjonalny dokumentuje wykonane prace	GP2_U07	egzamin, wykonanie zadania
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
7	wykazuje się odpowiedzialnością i samodzielnością w zakresie realizacji projektów	GP2_K01	obserwacja zachowań
8	uczestniczy w realizacji projektów zespołowych sprawując funkcję najbardziej adekwatną do jego kompetencji społecznych oraz osobowości. Potrafi komunikować się ze stronami zaangażowanymi w proces projektowy (odbiorcami, zamawiającymi, innymi członkami zespołu projektowego).	GP2_K03, GP2_K04	obserwacja zachowań
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: egzamin (przegląd prac na prawach egzaminu) ocena wykonania zadania (ocena realizowanych ćwiczeń projektowych)			

umiejętności: egzamin (przegląd prac na prawach egzaminu) ocena wykonania zadania (ocena realizowanych ćwiczeń projektowych) kompetencje społeczne: obserwacja zachowań (frekwencja na zajęciach, obserwacja zachowań indywidualnych i zespołowych pod kątem kompetencji społecznych)
Warunki zaliczenia Realizacja zadań projektowych z obszaru ilustracji, 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) Kurs rozwija zagadnienia realizowane na zajęciach z ilustracji na studiach I stopnia. Realizowane są ćwiczenia z form takich jak komiks, ilustracja prasowa, ilustracja będąca częścią systemu identyfikacji wizualnej, ilustracja do tekstu literackiego, infografika. Podczas wykonywania ćwiczeń studenci i studentki pracują w mediach analogowych i cyfrowych, a także eksperymentują z nowymi środkami wyrazu. Istotnym zagadnieniem podejmowanym podczas zajęć jest łączenie obrazu i tekstu w różnych jego formach (praca z gotowymi krojami i odręczną literą).
Treści programowe Semestr: 2 Forma zajęć: ćwiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe) Pierwszy semestr kursu jest poświęcony ilustracji jako narzędziu wizualizacji określonych treści. Studenci i studentki pracują z tekstami o różnym charakterze (beletrystyka, poezja, teksty naukowe, teksty publicystyczne), które adaptują do formy wizualnej. Zajęcia obejmują także twórczą pracę z formami typograficznymi i literniczymi oraz ćwiczenia związane z wykorzystaniem rysunku i ilustracji do prac koncepcyjnych. Podejmowanym tematem jest także komiks, zwłaszcza w jego eksperymentalnej i awangardowej Semestr: 3 Forma zajęć: ćwiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe) Program drugiego semestru zajęć otwiera przed studentami i studentkami szersze możliwości samodzielnego wyboru tematów realizowanych prac. Studenci i studentki są zachęceni do pracy z rozbudowanymi seriami obrazów oraz do korzystania z form hybrydowych (np. łączących rysunek z prostymi interakcjami lub animacją).

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Komunikacja i prezentacja				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
2	3	ĆP	30	Zaliczenie z oceną	2
	4	ĆP	30	Zaliczenie z oceną	2
Razem			60		4

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
WIEDZA			
1	potrafi wykorzystywać wiedzę o współczesnych trendach w projektowaniu materiałów promocyjnych	GP2_W02	obserwacja wykonania zadań
UMIEJĘTNOŚCI			
2	potrafi wykorzystywać specjalistyczne narzędzia i technologie stosowane w projektowaniu graficznym, do zaprojektowania własnego portfolio	GP2_U01	wykonanie zadania, ocena aktywności, wypowiedź ustna
3	potrafi przedstawić własny dorobek w atrakcyjny i skuteczny sposób, aby dobrze się zaprezentować i być konkurencyjnym na rynku pracy	GP2_U06	wykonanie zadania, ocena aktywności, wypowiedź ustna
4	potrafi dokumentować swój dorobek projektowy i artystyczny	GP2_U07	wykonanie zadania, ocena aktywności, wypowiedź ustna
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
5	potrafi zaprezentować się grupie współpracowników oraz wypowiadać się na temat własnych umiejętności i własnych koncepcji projektowych	GP2_K04	obserwacja zachowań
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania zawodowego)			
umiejętności: ocena aktywności (ocena aktywności na zajęciach) ocena wykonania zadania (ocena wykonania zadania indywidualnego lub zespołowego) ocena wypowiedzi ustnej (ocena wystąpienia podczas prezentacji multimedialnej, ocena wystąpienia podczas prezentacji projektu)			
kompetencje społeczne: obserwacja zachowań (obserwacja zachowań indywidualnych i zespołowych pod kątem kompetencji społecznych)			
Warunki zaliczenia			
Terminowa realizacja wyznaczonych zadań, dotyczących problematyki wystąpień publicznych, prezentacji projektów i omawiania koncepcji projektowych oraz prezentowania własnego dorobku. 15 minutowe wystąpienie na forum grupy z prezentacją dokumentacji swoich prac. Frekwencja - min. 75% obecności na zajęciach.			

Treści programowe (opis skrócony)
Student zdobywa wiedzę i umiejętności w zakresie wystąpień publicznych, w szczególności: sposobów prezentacji i omawiania projektów i koncepcji projektowych oraz prezentowania własnego dorobku projektowego i artystycznego
Treści programowe
Semestr: 3
Forma zajęć: ćwiczenia praktyczne
Program kształcenia obejmuje zagadnienia: • 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 ćwiczeń na forum grupy prezentują różnego rodzaju wypowiedzi - omówienia własnych projektów, przedstawienie koncepcji projektowej, krótkie prezentacje realizacji innych twórców etc.
Semestr: 4
Forma zajęć: ćwiczenia praktyczne
Kontynuacja programu kształcenia semestru pierwszego, poszerzona o zagadnienia: • zasady poprawnej i skutecznej prezentacji własnych osiągnięć projektowych i artystycznych w formie wystąpienia • sposoby radzenia sobie ze stresem i treścią • 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 ćwiczeń na forum grupy prezentują różnego rodzaju wypowiedzi - omówienia własnych projektów, prezentacje portfolio, prezentacje koncepcji pracy dyplomowej etc..

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Kultura audiowizualna				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	W	30	Zaliczenie z oceną	2
	2	W	30	Zaliczenie z oceną	2
2	3	W	30	Zaliczenie z oceną	2
Razem			90		6

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
WIEDZA			
1	ma wiedzę z zakresu rozwoju poszczególnych gatunków filmowych (noir, kino grozy, western, science fiction). Potrafi wskazać najważniejszych twórców i kamienie milowe w dziejach literatury popularnej.	GP2_W01	ocena aktywności, praca pisemna
2	jest w stanie osadzić dzieła kultury audiowizualnej na tle najnowszej historii (przede Europy, Stanów Zjednoczonych i Japonii)	GP2_W05, GP2_W11	ocena aktywności, praca pisemna
UMIEJĘTNOŚCI			
3	potrafi posługiwać się fachową terminologią dotyczącą kompozycji kadru filmowego oraz struktury fabularnej utworu, jest w stanie dostrzec związki między celem poszczególnych technik narracyjnych a środkami służącymi do ich realizacji, Potrafi osadzić własne dzieła w kontekście szerszej kultury audiowizualnej (inspiracji, interpretacje, subwersywność).	GP2_U05	ocena aktywności, praca pisemna
4	jest zdolny do tworzenia rozbudowanych prac pisemnych i wypowiedzi poświęconych problematyce projektowej	GP2_U09	ocena aktywności, praca pisemna
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
5	ma świadomość społecznego wymiaru sztuki, jej politycznego i tożsamościowego osadzenia, potrafi dokonać analizy uświadomionego i nieuświadomionego przez twórców przekazu dzieła sztuki	GP2_K02, GP2_K05	ocena aktywności, praca pisemna

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się

wiedza:

ocena aktywności (frekwencja na zajęciach, udział w dyskusji w ramach zajęć, sukcesywne omawianie poleconych dzieł kultury audiowizualnej)

ocena pracy pisemnej (ocena pracy zaliczeniowej sprawdzającej znajomość zagadnień przedstawionych na wykładach)

umiejętności:

ocena aktywności (frekwencja na zajęciach, udział w dyskusji w ramach zajęć, sukcesywne omawianie poleconych dzieł kultury audiowizualnej)

ocena pracy pisemnej (ocena pracy zaliczeniowej sprawdzającej znajomość zagadnień przedstawionych na wykładach)

kompetencje społeczne:

ocena aktywności (frekwencja na zajęciach, udział w dyskusji w ramach zajęć, sukcesywne omawianie poleconych dzieł kultury audiowizualnej)
ocena pracy pisemnej (ocena pracy zaliczeniowej sprawdzającej znajomość zagadnień 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, osadze ją na tle innych dziedzin kultury (literatura, muzyka) oraz historii najnowszej.
Treści programowe
Semestr: 1
Forma zajęć: wykład
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
6. Wątki lewicowe we współczesnej popkulturze 7. Wątki prawicowe we współczesnej popkulturze 8. Zjawisko fandomu jako immersja w światy fikcyjne 9. Konteksty gier wideo 10. Rozwój kina science-fiction
Semestr: 3
Forma zajęć: wykład
11. Przemiany kina gangsterskiego 12. Rozwój gatunku noir 13. Geneza i metamorfozy fantasy 14. Utopie i dystopie 15. Gwiezdne wojny jako wszechświat popkulturowy - studium monograficzne

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Studium Języków Obcych				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Lektorat języka angielskiego I				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	L	30	Zaliczenie z oceną	1
Razem			30		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
WIEDZA			
1	posiada wiedzę o konieczności używania oryginalnych materiałów dydaktycznych oraz obowiązywaniu prawa autorskiego podczas korzystania z cudzych prac w ramach pracy własnej	GP2_W08	wykonanie zadania, obserwacja zachowań
UMIEJĘTNOŚCI			
2	posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ (w trakcie Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz specjalistyczną terminologią	GP2_U10	wykonanie zadania, kolokwium, ocena aktywności
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
3	ma świadomość poziomu posiadanej wiedzy i zdaje sobie sprawę z konieczności ciągłego jej pogłębiania oraz krytycznego podejścia zarówno do własnej wiedzy, jak też do odbieranych treści	GP2_K02	wykonanie zadania
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: obserwacja zachowań ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych) umiejętności: ocena kolokwium (forma pisemna) ocena aktywności (obecność na zajęciach zgodna z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej) ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych) kompetencje społeczne: ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych)			
Warunki zaliczenia			
Prowadzący zajęcia, na podstawie stopnia opanowania przez studenta obowiązujących treści programowych danego przedmiotu, w oparciu o własne doświadczenie dydaktyczne, formułuje ocenę, posługując się kryteriami zgodnymi z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej. Obowiązuje następująca skala: 1) od 92% bardzo dobry - 5,0 (bdb), 2) 84%-91% dobry plus - 4,5 (+db), 3) 76%-83% dobry - 4,0 (db), 4) 68%-75% dostateczny plus - 3,5 (+dst), 5) 60%-67% dostateczny - 3,0 (dst), 6) poniżej 60% niedostateczny - 2,0 (ndst).			

Treści programowe (opis skrócony)
Podczas zajęć rozwijane są cztery sprawności językowe: słuchanie ze zrozumieniem, czytanie ze zrozumieniem, mówienie i pisanie. Słuchanie ze zrozumieniem umożliwia zapoznanie się z użyciem języka w naturalnych warunkach, ze sposobem wymowy, akcentowania, intonacji. Czytanie ze zrozumieniem przejawia się w umiejętności wyszukania konkretnych informacji, lub zrozumienie ogólnego sensu tekstu. Mówienie to umiejętność uczestniczenia w rozmowie wymagającej bezpośredniej wymiany informacji na znane uczącemu się tematy, posługiwania się ciągiem wyrażen i zdań niezbędnych, by wziąć udział lub podtrzymać rozmowę na dany temat, relacjonowania wydarzeń, opisywania ludzi, przedmiotów, miejsc, przedstawiania i uzasadniania swojej opinii. Umiejętność pisania dotyczy wyrażenia myśli, 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 leksykalne: czas wolny praca kłótnie i spory zdrowie – choroby miejsca w mieście, rewitalizacja, miejsca zamieszkania, transport Zagadnienia gramatyczne: zdania rozszczerpione, względne, imiesłowowe czasy przeszłe, teraźniejsze i przyszłe konstrukcje: was going to, was about to konstrukcja: the.....the Zagadnienia branżowe: kształty, miary kąta światło - 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

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Studium Języków Obcych				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Lektorat języka angielskiego II				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
2	3	L	30	Zaliczenie z oceną	2
Razem			30		2

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
WIEDZA			
1	posiada wiedzę o konieczności używania oryginalnych materiałów dydaktycznych oraz obowiązywaniu prawa autorskiego podczas korzystania z cudzych prac w ramach pracy własnej	GP2_W08	wykonanie zadania, obserwacja zachowań
UMIEJĘTNOŚCI			
2	posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz specjalistyczną terminologią	GP2_U10	wykonanie zadania, kolokwium, ocena aktywności
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
3	ma świadomość poziomu posiadanej wiedzy i zdaje sobie sprawę z konieczności ciągłego jej pogłębiania oraz krytycznego podejścia zarówno do własnej wiedzy, jak też do odbieranych treści	GP2_K02	wykonanie zadania
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: obserwacja zachowań ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych) umiejętności: ocena kolokwium (forma pisemna) ocena aktywności (obecność na zajęciach zgodna z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej) ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych) kompetencje społeczne: ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych)			
Warunki zaliczenia			
Prowadzący zajęcia, na podstawie stopnia opanowania przez studenta obowiązujących treści programowych danego przedmiotu, w oparciu o własne doświadczenie dydaktyczne, formułuje ocenę, posługując się kryteriami zgodnymi z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej. Obowiązuje następująca skala: 1) od 92% bardzo dobry - 5,0 (bdb), 2) 84%-91% dobry plus - 4,5 (+db), 3) 76%-83% dobry - 4,0 (db), 4) 68%-75% dostateczny plus - 3,5 (+dst), 5) 60%-67% dostateczny - 3,0 (dst), 6) poniżej 60% niedostateczny - 2,0 (ndst).			

Treści programowe (opis skrócony)
Podczas zajęć rozwijane są cztery sprawności językowe: słuchanie ze zrozumieniem, czytanie ze zrozumieniem, mówienie i pisanie. Słuchanie ze zrozumieniem umożliwia zapoznanie się z użyciem języka w naturalnych warunkach, ze sposobem wymowy, akcentowania, intonacji. Czytanie ze zrozumieniem przejawia się w umiejętności wyszukania konkretnych informacji, lub zrozumienie ogólnego sensu tekstu. Mówienie to umiejętność uczestniczenia w rozmowie wymagającej bezpośredniej wymiany informacji na znane uczącemu się tematy, posługiwania się ciągiem wyrażen i zdań niezbędnych, by wziąć udział lub podtrzymać rozmowę na dany temat, relacjonowania wydarzeń, opisywania ludzi, przedmiotów, miejsc, przedstawiania i uzasadniania swojej opinii. Umiejętność pisania dotyczy wyrażenia myśli, 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: 3
Forma zajęć: lektorat
Zagadnienia leksykalne: pogoda, krajobraz prawo i porządek sport stereotypy, etapy życia, wiek, tożsamość ubrania i moda Zagadnienia gramatyczne: sposoby wyrażania przyszłości składnia czasowników wyrażenia czasownikowe czasowniki modalne i forma ciągła Zagadnienia branżowe: szkic i rysunek, projektowanie okładek, opakowań i wnętrza, czcionka- 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 ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Studium Języków Obcych				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Lektorat języka francuskiego I				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	L	30	Zaliczenie z oceną	1
Razem			30		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
WIEDZA			
1	posiada wiedzę o konieczności używania oryginalnych materiałów dydaktycznych oraz obowiązywaniu prawa autorskiego podczas korzystania z cudzych prac w ramach pracy własnej	GP2_W08	wykonanie zadania, obserwacja zachowań
UMIEJĘTNOŚCI			
2	posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ (w trakcie) Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz specjalistyczną terminologią	GP2_U10	wykonanie zadania, kolokwium, ocena aktywności
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
3	ma świadomość poziomu posiadanej wiedzy i zdaje sobie sprawę z konieczności ciągłego jej pogłębiania oraz krytycznego podejścia zarówno do własnej wiedzy, jak też do odbieranych treści	GP2_K02	wykonanie zadania
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: obserwacja zachowań ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych) umiejętności: ocena kolokwium (forma pisemna) ocena aktywności (obecność na zajęciach zgodna z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej) ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych) kompetencje społeczne: ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych)			
Warunki zaliczenia			
Prowadzący zajęcia, na podstawie stopnia opanowania przez studenta obowiązujących treści programowych danego przedmiotu, w oparciu o własne doświadczenie dydaktyczne, formułuje ocenę, posługując się kryteriami zgodnymi z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej. Obowiązuje następująca skala: 1) od 92% bardzo dobry - 5,0 (bdb), 2) 84%-91% dobry plus - 4,5 (+db), 3) 76%-83% dobry - 4,0 (db), 4) 68%-75% dostateczny plus - 3,5 (+dst), 5) 60%-67% dostateczny - 3,0 (dst), 6) poniżej 60% niedostateczny - 2,0 (ndst).			

Treści programowe (opis skrócony)
Podczas zajęć rozwijane są cztery sprawności językowe: słuchanie ze zrozumieniem, czytanie ze zrozumieniem, mówienie i pisanie. Słuchanie ze zrozumieniem umożliwia zapoznanie się z użyciem języka w naturalnych warunkach, ze sposobem wymowy, akcentowania, intonacji. Czytanie ze zrozumieniem przejawia się w umiejętności wyszukania konkretnych informacji, lub zrozumienie ogólnego sensu tekstu. Mówienie to umiejętność uczestniczenia w rozmowie wymagającej bezpośredniej wymiany informacji na znane uczącemu się tematy, posługiwania się ciągiem wyrażen i zdań niezbędnych, by wziąć udział lub podtrzymać rozmowę na dany temat, relacjonowania wydarzeń, opisywania ludzi, przedmiotów, miejsc, przedstawiania i uzasadniania swojej opinii. Umiejętność pisania dotyczy wyrażenia myśli, 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 kąta światło - 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

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Studium Języków Obcych				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Lektorat języka francuskiego II				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
2	3	L	30	Zaliczenie z oceną	2
Razem			30		2

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
WIEDZA			
1	posiada wiedzę o konieczności używania oryginalnych materiałów dydaktycznych oraz obowiązywaniu prawa autorskiego podczas korzystania z cudzych prac w ramach pracy własnej	GP2_W08	wykonanie zadania, obserwacja zachowań
UMIEJĘTNOŚCI			
2	posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz specjalistyczną terminologią	GP2_U10	wykonanie zadania, kolokwium, ocena aktywności
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
3	ma świadomość poziomu posiadanej wiedzy i zdaje sobie sprawę z konieczności ciągłego jej pogłębiania oraz krytycznego podejścia zarówno do własnej wiedzy, jak też do odbieranych treści	GP2_K02	wykonanie zadania
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: obserwacja zachowań ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych) umiejętności: ocena kolokwium (forma pisemna) ocena aktywności (obecność na zajęciach zgodna z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej) ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych) kompetencje społeczne: ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych)			
Warunki zaliczenia			
Prowadzący zajęcia, na podstawie stopnia opanowania przez studenta obowiązujących treści programowych danego przedmiotu, w oparciu o własne doświadczenie dydaktyczne, formułuje ocenę, posługując się kryteriami zgodnymi z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej. Obowiązuje następująca skala: 1) od 92% bardzo dobry - 5,0 (bdb), 2) 84%-91% dobry plus - 4,5 (+db), 3) 76%-83% dobry - 4,0 (db), 4) 68%-75% dostateczny plus - 3,5 (+dst), 5) 60%-67% dostateczny - 3,0 (dst), 6) poniżej 60% niedostateczny - 2,0 (ndst).			

Treści programowe (opis skrócony)
Podczas zajęć rozwijane są cztery sprawności językowe: słuchanie ze zrozumieniem, czytanie ze zrozumieniem, mówienie i pisanie. Słuchanie ze zrozumieniem umożliwia zapoznanie się z użyciem języka w naturalnych warunkach, ze sposobem wymowy, akcentowania, intonacji. Czytanie ze zrozumieniem przejawia się w umiejętności wyszukania konkretnych informacji, lub zrozumienie ogólnego sensu tekstu. Mówienie to umiejętność uczestniczenia w rozmowie wymagającej bezpośredniej wymiany informacji na znane uczącemu się tematy, posługiwania się ciągiem wyrażen i zdań niezbędnych, by wziąć udział lub podtrzymać rozmowę na dany temat, relacjonowania wydarzeń, opisywania ludzi, przedmiotów, miejsc, przedstawiania i uzasadniania swojej opinii. Umiejętność pisania dotyczy wyrażenia myśli, 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: 3
Forma zajęć: lektorat
Zagadnienia gramatyczne: nominalizacja zdania przyczynowe, skutkowe, warunkowe, celowe, przyzwalające zdania względne zdania spójnikowe szyk wyrazów i jego znaczenie Zagadnienia leksykalne: przestępczość religie, różnorodność kulturowa postęp naukowy święta państwowe i religijne, zwyczaje rozrywki, czas wolny, 35-godzinny tydzień pracy edukacja, system szkolnictwa praca, formy zatrudnienia Zagadnienia branżowe: szkic i rysunek, projektowanie okładek, opakowań i wnętrz, czcionka- 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 ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Studium Języków Obcych				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Lektorat języka niemieckiego I				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	L	30	Zaliczenie z oceną	1
Razem			30		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
WIEDZA			
1	posiada wiedzę o konieczności używania oryginalnych materiałów dydaktycznych oraz obowiązywaniu prawa autorskiego podczas korzystania z cudzych prac w ramach pracy własnej	GP2_W08	wykonanie zadania, obserwacja zachowań
UMIEJĘTNOŚCI			
2	posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ (w trakcie Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz specjalistyczną terminologią	GP2_U10	wykonanie zadania, kolokwium, ocena aktywności
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
3	ma świadomość poziomu posiadanej wiedzy i zdaje sobie sprawę z konieczności ciągłego jej pogłębiania oraz krytycznego podejścia zarówno do własnej wiedzy, jak też do odbieranych treści	GP2_K02	wykonanie zadania
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: obserwacja zachowań ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych) umiejętności: ocena kolokwium (forma pisemna) ocena aktywności (obecność na zajęciach zgodna z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej) ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych) kompetencje społeczne: ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych)			
Warunki zaliczenia			
Prowadzący zajęcia, na podstawie stopnia opanowania przez studenta obowiązujących treści programowych danego przedmiotu, w oparciu o własne doświadczenie dydaktyczne, formułuje ocenę, posługując się kryteriami zgodnymi z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej. Obowiązuje następująca skala: 1) od 92% bardzo dobry - 5,0 (bdb), 2) 84%-91% dobry plus - 4,5 (+db), 3) 76%-83% dobry - 4,0 (db), 4) 68%-75% dostateczny plus - 3,5 (+dst), 5) 60%-67% dostateczny - 3,0 (dst), 6) poniżej 60% niedostateczny - 2,0 (ndst).			

Treści programowe (opis skrócony)
Podczas zajęć rozwijane są cztery sprawności językowe: słuchanie ze zrozumieniem, czytanie ze zrozumieniem, mówienie i pisanie. Słuchanie ze zrozumieniem umożliwia zapoznanie się z użyciem języka w naturalnych warunkach, ze sposobem wymowy, akcentowania, intonacji. Czytanie ze zrozumieniem przejawia się w umiejętności wyszukania konkretnych informacji, lub zrozumienie ogólnego sensu tekstu. Mówienie to umiejętność uczestniczenia w rozmowie wymagającej bezpośredniej wymiany informacji na znane uczącemu się tematy, posługiwania się ciągiem wyrażen i zdań niezbędnych, by wziąć udział lub podtrzymać rozmowę na dany temat, relacjonowania wydarzeń, opisywania ludzi, przedmiotów, miejsc, przedstawiania i uzasadniania swojej opinii. Umiejętność pisania dotyczy wyrażenia myśli, 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
Zakres gramatyczny: czasowniki: regularne, nieregularne, czasowniki modalne, czasy gramatyczne; główny podział; wyrażanie teraźniejszości, wyrażanie przeszłości, zdania przydawkowe, zdania porównawcze Zakres leksykalny: komunikacja ustna w sytuacjach życia codziennego , w miejscu pracy, media, prawa i obowiązki w pracy, sposoby płatności, podawanie danych personalnych, wypełnianie formularza, przedstawianie się i przedstawianie innej osoby. Zagadnienia branżowe: kształty, miary kąta światło - 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

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Studium Języków Obcych				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Lektorat języka niemieckiego II				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
2	3	L	30	Zaliczenie z oceną	2
Razem			30		2

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
WIEDZA			
1	posiada wiedzę o konieczności używania oryginalnych materiałów dydaktycznych oraz obowiązywaniu prawa autorskiego podczas korzystania z cudzych prac w ramach pracy własnej	GP2_W08	wykonanie zadania, obserwacja zachowań
UMIEJĘTNOŚCI			
2	posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz specjalistyczną terminologią	GP2_U10	wykonanie zadania, kolokwium, ocena aktywności
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
3	ma świadomość poziomu posiadanej wiedzy i zdaje sobie sprawę z konieczności ciągłego jej pogłębiania oraz krytycznego podejścia zarówno do własnej wiedzy, jak też do odbieranych treści	GP2_K02	wykonanie zadania
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: obserwacja zachowań ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych) umiejętności: ocena kolokwium (forma pisemna) ocena aktywności (obecność na zajęciach zgodna z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej) ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych) kompetencje społeczne: ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych)			
Warunki zaliczenia			
Prowadzący zajęcia, na podstawie stopnia opanowania przez studenta obowiązujących treści programowych danego przedmiotu, w oparciu o własne doświadczenie dydaktyczne, formułuje ocenę, posługując się kryteriami zgodnymi z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej. Obowiązuje następująca skala: 1) od 92% bardzo dobry - 5,0 (bdb), 2) 84%-91% dobry plus - 4,5 (+db), 3) 76%-83% dobry - 4,0 (db), 4) 68%-75% dostateczny plus - 3,5 (+dst), 5) 60%-67% dostateczny - 3,0 (dst), 6) poniżej 60% niedostateczny - 2,0 (ndst).			

Treści programowe (opis skrócony)
Podczas zajęć rozwijane są cztery sprawności językowe: słuchanie ze zrozumieniem, czytanie ze zrozumieniem, mówienie i pisanie. Słuchanie ze zrozumieniem umożliwia zapoznanie się z użyciem języka w naturalnych warunkach, ze sposobem wymowy, akcentowania, intonacji. Czytanie ze zrozumieniem przejawia się w umiejętności wyszukiwania konkretnych informacji, lub zrozumienie ogólnego sensu tekstu. Mówienie to umiejętność uczestniczenia w rozmowie wymagającej bezpośredniej wymiany informacji na znane uczącemu się tematy, posługiwania się ciągiem wyrażen i zdań niezbędnych, by wziąć udział lub podtrzymać rozmowę na dany temat, relacjonowania wydarzeń, opisywania ludzi, przedmiotów, miejsc, przedstawiania i uzasadniania swojej opinii. Umiejętność pisania dotyczy wyrażenia myśli, 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: 3
Forma zajęć: lektorat
Zakres gramatyczny: mowa zależna, zdania warunkowe, strona bierna Zakres leksykalny: rozmowy z klientami, rozwiązywanie konfliktów w rodzinie i w pracy, mocne i słabe strony. Zagadnienia branżowe: szkic i rysunek, projektowanie okładek, opakowań i wnętrza, czcionka- 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 ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Studium Języków Obcych				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Lektorat języka rosyjskiego I				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	L	30	Zaliczenie z oceną	1
Razem			30		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
WIEDZA			
1	posiada wiedzę o konieczności używania oryginalnych materiałów dydaktycznych oraz obowiązywaniu prawa autorskiego podczas korzystania z cudzych prac w ramach pracy własnej	GP2_W08	wykonanie zadania, obserwacja zachowań
UMIEJĘTNOŚCI			
2	posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ (w trakcie Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz specjalistyczną terminologią	GP2_U10	wykonanie zadania, kolokwium, ocena aktywności
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
3	ma świadomość poziomu posiadanej wiedzy i zdaje sobie sprawę z konieczności ciągłego jej pogłębiania oraz krytycznego podejścia zarówno do własnej wiedzy, jak też do odbieranych treści	GP2_K02	wykonanie zadania
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: obserwacja zachowań ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych) umiejętności: ocena kolokwium (forma pisemna) ocena aktywności (obecność na zajęciach zgodna z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej) ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych) kompetencje społeczne: ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych)			
Warunki zaliczenia			
Prowadzący zajęcia, na podstawie stopnia opanowania przez studenta obowiązujących treści programowych danego przedmiotu, w oparciu o własne doświadczenie dydaktyczne, formułuje ocenę, posługując się kryteriami zgodnymi z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej. Obowiązuje następująca skala: 1) od 92% bardzo dobry - 5,0 (bdb), 2) 84%-91% dobry plus - 4,5 (+db), 3) 76%-83% dobry - 4,0 (db), 4) 68%-75% dostateczny plus - 3,5 (+dst), 5) 60%-67% dostateczny - 3,0 (dst), 6) poniżej 60% niedostateczny - 2,0 (ndst).			

Treści programowe (opis skrócony)
Podczas zajęć rozwijane są cztery sprawności językowe: słuchanie ze zrozumieniem, czytanie ze zrozumieniem, mówienie i pisanie. Słuchanie ze zrozumieniem umożliwia zapoznanie się z użyciem języka w naturalnych warunkach, ze sposobem wymowy, akcentowania, intonacji. Czytanie ze zrozumieniem przejawia się w umiejętności wyszukania konkretnych informacji, lub zrozumienie ogólnego sensu tekstu. Mówienie to umiejętność uczestniczenia w rozmowie wymagającej bezpośredniej wymiany informacji na znane uczącemu się tematy, posługiwania się ciągiem wyrażen i zdań niezbędnych, by wziąć udział lub podtrzymać rozmowę na dany temat, relacjonowania wydarzeń, opisywania ludzi, przedmiotów, miejsc, przedstawiania i uzasadniania swojej opinii. Umiejętność pisania dotyczy wyrażenia myśli, 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 leksykalne: stosunki międzyludzkie wygląd zewnętrzny człowieka, charakter sport środki masowego przekazu Zagadnienia gramatyczne: zaimki dzierżawcze i osobowe liczebniki czasowniki i ich rodzaje rzeczowniki - ich rodzaje i odmiana Zagadnienia branżowe: kształty, miary kąta światło - jego cechy farby, barwy i ich rodzaje, motywy i kształty obróbka papieru – przyrządy, techniki druku ceramika i jej obróbka komputer w pracy grafika

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Studium Języków Obcych				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Lektorat języka rosyjskiego II				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
2	3	L	30	Zaliczenie z oceną	2
Razem			30		2

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
WIEDZA			
1	posiada wiedzę o konieczności używania oryginalnych materiałów dydaktycznych oraz obowiązywaniu prawa autorskiego podczas korzystania z cudzych prac w ramach pracy własnej	GP2_W08	wykonanie zadania, obserwacja zachowań
UMIEJĘTNOŚCI			
2	posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz specjalistyczną terminologią	GP2_U10	wykonanie zadania, kolokwium, ocena aktywności
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
3	ma świadomość poziomu posiadanej wiedzy i zdaje sobie sprawę z konieczności ciągłego jej pogłębiania oraz krytycznego podejścia zarówno do własnej wiedzy, jak też do odbieranych treści	GP2_K02	wykonanie zadania
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: obserwacja zachowań ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych) umiejętności: ocena kolokwium (forma pisemna) ocena aktywności (obecność na zajęciach zgodna z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej) ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych) kompetencje społeczne: ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych)			
Warunki zaliczenia			
Prowadzący zajęcia, na podstawie stopnia opanowania przez studenta obowiązujących treści programowych danego przedmiotu, w oparciu o własne doświadczenie dydaktyczne, formułuje ocenę, posługując się kryteriami zgodnymi z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej. Obowiązuje następująca skala: 1) od 92% bardzo dobry - 5,0 (bdb), 2) 84%-91% dobry plus - 4,5 (+db), 3) 76%-83% dobry - 4,0 (db), 4) 68%-75% dostateczny plus - 3,5 (+dst), 5) 60%-67% dostateczny - 3,0 (dst), 6) poniżej 60% niedostateczny - 2,0 (ndst).			

Treści programowe (opis skrócony)
Podczas zajęć rozwijane są cztery sprawności językowe: słuchanie ze zrozumieniem, czytanie ze zrozumieniem, mówienie i pisanie. Słuchanie ze zrozumieniem umożliwia zapoznanie się z użyciem języka w naturalnych warunkach, ze sposobem wymowy, akcentowania, intonacji. Czytanie ze zrozumieniem przejawia się w umiejętności wyszukania konkretnych informacji, lub zrozumienie ogólnego sensu tekstu. Mówienie to umiejętność uczestniczenia w rozmowie wymagającej bezpośredniej wymiany informacji na znane uczącemu się tematy, posługiwania się ciągiem wyrażen i zdań niezbędnych, by wziąć udział lub podtrzymać rozmowę na dany temat, relacjonowania wydarzeń, opisywania ludzi, przedmiotów, miejsc, przedstawiania i uzasadniania swojej opinii. Umiejętność pisania dotyczy wyrażenia myśli, 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: 3
Forma zajęć: lektorat
Zagadnienia leksykalne: pogoda wykształcenie, praca biznes, pieniądze podróże, pobyt w hotelu Zagadnienia gramatyczne: tryb przypuszczający i rozkazujący spójniki przymiotniki – stopniowanie Zagadnienia branżowe: szkic i rysunek, projektowanie okładek, opakowań i wnętrza, czcionka- efekty i style rodzaje sztuki i jej nurty

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Studium Języków Obcych				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Lektorat języka włoskiego I				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	L	30	Zaliczenie z oceną	1
Razem			30		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
WIEDZA			
1	posiada wiedzę o konieczności używania oryginalnych materiałów dydaktycznych oraz obowiązywaniu prawa autorskiego podczas korzystania z cudzych prac w ramach pracy własnej	GP2_W08	wykonanie zadania, obserwacja zachowań
UMIEJĘTNOŚCI			
2	posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ (w trakcie) Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz specjalistyczną terminologią	GP2_U10	kolokwium, wykonanie zadania, ocena aktywności
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
3	ma świadomość poziomu posiadanej wiedzy i zdaje sobie sprawę z konieczności ciągłego jej pogłębiania oraz krytycznego podejścia zarówno do własnej wiedzy, jak też do odbieranych treści	GP2_K02	wykonanie zadania
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: obserwacja zachowań ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych) umiejętności: ocena kolokwium (forma pisemna) ocena aktywności (obecność na zajęciach zgodna z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej) ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych) kompetencje społeczne: ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych)			
Warunki zaliczenia			
Prowadzący zajęcia, na podstawie stopnia opanowania przez studenta obowiązujących treści programowych danego przedmiotu, w oparciu o własne doświadczenie dydaktyczne, formułuje ocenę, posługując się kryteriami zgodnymi z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej. Obowiązuje następująca skala: 1) od 92% bardzo dobry - 5,0 (bdb), 2) 84%-91% dobry plus - 4,5 (+db), 3) 76%-83% dobry - 4,0 (db), 4) 68%-75% dostateczny plus - 3,5 (+dst), 5) 60%-67% dostateczny - 3,0 (dst), 6) poniżej 60% niedostateczny - 2,0 (ndst).			

Treści programowe (opis skrócony)
Podczas zajęć rozwijane są cztery sprawności językowe: słuchanie ze zrozumieniem, czytanie ze zrozumieniem, mówienie i pisanie. Słuchanie ze zrozumieniem umożliwia zapoznanie się z użyciem języka w naturalnych warunkach, ze sposobem wymowy, akcentowania, intonacji. Czytanie ze zrozumieniem przejawia się w umiejętności wyszukania konkretnych informacji, lub zrozumienie ogólnego sensu tekstu. Mówienie to umiejętność uczestniczenia w rozmowie wymagającej bezpośredniej wymiany informacji na znane uczącemu się tematy, posługiwania się ciągiem wyrażenia i zdań niezbędnych, by wziąć udział lub podtrzymać rozmowę na dany temat, relacjonowania wydarzeń, opisywania ludzi, przedmiotów, miejsc, przedstawiania i uzasadniania swojej opinii. Umiejętność pisania dotyczy wyrażenia myśli, 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: czasy przeszłe i czasowniki posiłkowe tryby congiuntivo i condizionale strona bierna czasowniki z przyimkami okresy warunkowe zgodność czasów zdania współrzędnie złożone Zagadnienia leksykalne: opis i charakterystyka postaci żywienie i kuchnia, zdrowa dieta przekazywanie informacji, komentowanie, opowiadanie faktów historycznych praca i jej poszukiwanie, dokumentacja, rozmowa kwalifikacyjna sztuka i kultura - opis, wyrażanie opinii Zagadnienia branżowe: elementarne słownictwo z zakresu sztuki oraz wybrani twórcy i artyści kształty, miary kąta światło - 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

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Studium Języków Obcych				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Lektorat języka włoskiego II				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
2	3	L	30	Zaliczenie z oceną	2
Razem			30		2

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
WIEDZA			
1	posiada wiedzę o konieczności używania oryginalnych materiałów dydaktycznych oraz obowiązywaniu prawa autorskiego podczas korzystania z cudzych prac w ramach pracy własnej	GP2_W08	wykonanie zadania, obserwacja zachowań
UMIEJĘTNOŚCI			
2	posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz specjalistyczną terminologią	GP2_U10	wykonanie zadania, kolokwium, ocena aktywności
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
3	ma świadomość poziomu posiadanej wiedzy i zdaje sobie sprawę z konieczności ciągłego jej pogłębiania oraz krytycznego podejścia zarówno do własnej wiedzy, jak też do odbieranych treści	GP2_K02	wykonanie zadania
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: obserwacja zachowań ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych) umiejętności: ocena kolokwium (forma pisemna) ocena aktywności (obecność na zajęciach zgodna z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej) ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych) kompetencje społeczne: ocena wykonania zadania (w zakresie wybranych sprawności językowych)			
Warunki zaliczenia			
Prowadzący zajęcia, na podstawie stopnia opanowania przez studenta obowiązujących treści programowych danego przedmiotu, w oparciu o własne doświadczenie dydaktyczne, formułuje ocenę, posługując się kryteriami zgodnymi z Regulaminem Studiów Akademii Tarnowskiej. Obowiązuje następująca skala: 1) od 92% bardzo dobry - 5,0 (bdb), 2) 84%-91% dobry plus - 4,5 (+db), 3) 76%-83% dobry - 4,0 (db), 4) 68%-75% dostateczny plus - 3,5 (+dst), 5) 60%-67% dostateczny - 3,0 (dst), 6) poniżej 60% niedostateczny - 2,0 (ndst).			

Treści programowe (opis skrócony)
Podczas zajęć rozwijane są cztery sprawności językowe: słuchanie ze zrozumieniem, czytanie ze zrozumieniem, mówienie i pisanie. Słuchanie ze zrozumieniem umożliwia zapoznanie się z użyciem języka w naturalnych warunkach, ze sposobem wymowy, akcentowania, intonacji. Czytanie ze zrozumieniem przejawia się w umiejętności wyszukania konkretnych informacji, lub zrozumienie ogólnego sensu tekstu. Mówienie to umiejętność uczestniczenia w rozmowie wymagającej bezpośredniej wymiany informacji na znane uczącemu się tematy, posługiwania się ciągiem wyrażen i zdań niezbędnych, by wziąć udział lub podtrzymać rozmowę na dany temat, relacjonowania wydarzeń, opisywania ludzi, przedmiotów, miejsc, przedstawiania i uzasadniania swojej opinii. Umiejętność pisania dotyczy wyrażenia myśli, 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: 3
Forma zajęć: lektorat
Zagadnienia gramatyczne: wyrażanie przeszłości i przyszłości części mowy i części zdania wyrażanie uczuć, radości, życzeń, obawy, oburzenia, żalu, zamiaru sugestie i udzielanie porady mowa zależna zdania podrzędnie złożone rozróżnianie rejestrów języka słowotwórstwo - wybrane zjawiska Zagadnienia leksykalne: media - opinie, debata zagadnienia społeczne i polityczne zakupy i usługi, produkty - charakterystyka przyroda i ochrona środowiska Włochy dzisiaj - wybrane zagadnienia studia i praca zawodowa, problemy rynku pracy Zagadnienia branżowe: wybrane zagadnienia z zakresu historii sztuki włoskiej - wybrane style, twórcy i artyści, dzieła szkic i rysunek, projektowanie okładek, opakowań i wnętrz, czcionka- 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 ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Metodyka projektowania				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	ĆP	30	Zaliczenie z oceną	2
Razem			30		2

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
WIEDZA			
1	wie jak scharakteryzować typy procesów projektowych i określić ich elementy. Posiada wiedzę na temat najpopularniejszych narzędzi i metod projektowych, które mogą być wykorzystane na poszczególnych etapach. Ma świadomość relacji pomiędzy kształtem procesu a specyfiką realizowanego zadania projektowego. Jest w stanie wskazać możliwość wykorzystania tych samych narzędzi i metod projektowych na różnych etapach procesu oraz rozumie wartości płynące z iteracji.	GP2_W08, GP2_W07	wykonanie zadania, ocena aktywności, praca pisemna, wypowiedź ustna, obserwacja zachowań
UMIEJĘTNOŚCI			
2	jest w stanie samodzielnie zaplanować i zrealizować podstawowy proces projektowy oparty na modelu double-diamond. W ramach planowania potrafi dobrać odpowiednie narzędzia projektowe, które będą ją najlepiej wspierały w realizacji zadania.	GP2_U03, GP2_U07	wykonanie zadania, ocena aktywności
3	jest zdolny do samorefleksji, posiada umiejętność krytycznego spojrzenia na swoje osiągnięcia	GP2_U13	wykonanie zadania, praca pisemna, wypowiedź ustna, obserwacja zachowań
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
4	zdaje sobie sprawę z wartości, jaką może wnieść świadoma moderacja i zarządzanie procesem. Posiada też podstawowe narzędzia z obszaru design critique, które pozwalają jej udzielać wartościowych informacji zwrotnych innym osobom uczestniczącym w projekcie.	GP2_K02, GP2_K04	wykonanie zadania, ocena aktywności, praca pisemna, obserwacja zachowań, wypowiedź ustna
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: obserwacja zachowań (frekwencja, obserwacja zachowań indywidualnych i zespołowych) ocena aktywności (ocena aktywności na warsztatach projektów) ocena pracy pisemnej (Ustny lub pisemny opis procesu projektowego) ocena wykonania zadania (prezentacja materiałów wynikowych w trakcie ostatnich zajęć) ocena wypowiedzi ustnej (Ustny lub pisemny opis procesu projektowego)			
umiejętności: obserwacja zachowań (frekwencja, obserwacja zachowań indywidualnych i zespołowych) ocena aktywności (ocena aktywności na warsztatach projektów) ocena pracy pisemnej (Ustny lub pisemny opis procesu projektowego)			

ocena wykonania zadania (prezentacja materiałów wynikowych w trakcie ostatnich zajęć) ocena wypowiedzi ustnej (Ustny lub pisemny opis procesu projektowego) kompetencje społeczne: obserwacja zachowań (frekwencja, obserwacja zachowań indywidualnych i zespołowych) ocena aktywności (ocena aktywności na warsztatach projektów) ocena pracy pisemnej (Ustny lub pisemny opis procesu projektowego) ocena wykonania zadania (prezentacja materiałów wynikowych w trakcie ostatnich zajęć) ocena wypowiedzi ustnej (Ustny lub pisemny opis procesu projektowego)
Warunki zaliczenia
Prezentacja materiałów wynikowych na ostatnich zajęciach oraz pisemny opis procesu projektowego. Frekwencja w zakresie przewidzianym w regulaminie studiów AT.
Treści programowe (opis skrócony)
Prezentacja oraz charakterystyka procesów projektowych oraz możliwych ich modyfikacji. Zajęcia realizowane w formie warsztatów praktycznych, z których każdy rozpoczyna się wstępem teoretycznym wprowadzającym w kluczowe zagadnienia i metody. Omówienie praktycznych przykładów procesów projektowych w odniesieniu do różnych typów projektów.
Treści programowe
Semestr: 1
Forma zajęć: ćwiczenia praktyczne
Prezentacja podstawowych modeli, pojęć i metodyk pracy z obszaru planowania procesu projektowego. Zapoznanie się z przykładami procesów projektowych wykorzystywanych w różnych organizacjach oraz dogłębna analiza modelu double-diamond. Przedstawienie oraz przeanalizowanie, w jaki sposób proces projektowy jest stosowany i modyfikowany w codziennej pracy projektowej. Omówienie wykorzystanych narzędzi oraz decyzji projektowych na podstawie przykładów z realnego życia. Wykorzystanie zdobytej wiedzy teoretycznej w praktyce - do planowania oraz realizacji różnych typów zadań projektowych. Grupowa praca warsztatowa w oparciu o briefy różnego rodzaju, której celem będzie przygotowanie propozycji realistycznych procesów adekwatnych do skali realizowanych projektów. Projektowy dry run z elementami Google Design Sprint, umożliwiający przetestowanie różnych narzędzi i odnalezienie się w różnych rolach (moderacja sprintu, projektowanie, szybkie prototypowanie, elementy guerilla research).

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Ochrona własności intelektualnej				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	W	15	Zaliczenie z oceną	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
WIEDZA			
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
UMIEJĘTNOŚCI			
2	posiada umiejętność posługiwania się podstawowymi pojęciami z zakresu prawa własności intelektualnej oraz potrafi efektywnie wykorzystać tę wiedzę w różnorodnych aspektach projektowania.	GP2_U03	wykonanie zadania, ocena aktywności
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
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 zachowań
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: ocena kolokwium (test jednokrotnych odpowiedzi) ocena aktywności (ocena aktywności na zajęciach) umiejętności: ocena aktywności (ocena aktywności na zajęciach) ocena wykonania zadania (ocena wykonania zadania indywidualnego lub zespołowego (analiza studium przypadku, analiza kasusów)) kompetencje społeczne: obserwacja zachowań (obserwacja zachowań 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, treść autorskich praw osobistych, treść autorskich praw majątkowych i jej ograniczenia, umowy, szczególne rodzaje utworów, prawo autorskie w Internecie, ochronę baz danych, prawa pokrewne i wizerunek.			
Treści programowe			
Semestr: 1			
Forma zajęć: wykład			

1. Pojęcie własności intelektualnej. Źródła prawa i zasady stosowania prawa europejskiego.
2. 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. Pojęcie pola eksploatacji.
6. Pojęcie 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 nadań).
10. Szczególne rodzaje utworów (programy komputerowe, dzieła audiowizualne).
11. Sui generisochrona baz danych (przedmiot ochrony, producent bazy danych, treść 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 odróżniającej).

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Plakat				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	ĆAP	45	Egzamin	4
2	3	ĆAP	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
WIEDZA			
1	zna dawne i aktualne tendencje w projektowaniu plakatu oraz najistotniejsze realizacje w tej dziedzinie	GP2_W02, GP2_W01	obserwacja wykonania zadań, przegląd prac
2	posiada zawansowaną wiedzę plastyczną dotyczącą środków ekspresji i możliwości warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych oraz potrafi włączać ją w realizowane projekty	GP2_W03, GP2_W04, GP2_W05	obserwacja wykonania zadań, przegląd prac
3	dysponuje wiedzą z zakresu procesu projektowego i specyfiki jego realizacji	GP2_W07	obserwacja wykonania zadań, przegląd prac
UMIEJĘTNOŚCI			
4	posiada pogłębione umiejętności posługiwania się programami graficznymi, potrafi samodzielnie poszukiwać źródeł inspiracji, konstruować pomysł i wizualną metaforę, eksperymentować z różnymi technikami projektowymi oraz rozwijać własny, oryginalny styl	GP2_U01, GP2_U04, GP2_U06	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
5	tworzy plakaty posługując się różnymi konwencjami stylistycznymi i plastycznymi. W podejmowanych zadaniach uwzględnia i poszerza dotychczasowe umiejętności w zakresie typografii, ilustracji, fotografii, malarstwa i rysunku, kompozycji.	GP2_U02	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
6	potrafi dokonać pogłębionej analizy i oceny projektów graficznych pod kątem estetyki, funkcjonalności i jej użyteczności.	GP2_U05	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
7	potrafi krytycznie oceniać i weryfikować swoją pracę, realizować zadania w terminie, wywiązywać się z przyjętych zobowiązań	GP2_K01, GP2_K02	ocena aktywności, przegląd prac
8	jest gotów do rozwiązywania problemów natury projektowej, uwzględniając różnorodne perspektywy i potrzeby interesariuszy, wykazując się przy tym rozumieniem oraz szacunkiem dla różnorodności kulturowej i społecznej	GP2_K05, GP2_K03	ocena aktywności, przegląd prac
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania) przegląd prac (przegląd i indywidualne lub grupowe korekty)			

umiejętności:

- egzamin (semestralny przegląd prac na prawach egzaminu)
- obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania)
- przegląd prac (przegląd i indywidualne lub grupowe korekty)

kompetencje społeczne:

- ocena aktywności (frekwencja na zajęciach, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań i czynności warsztatowych)
- przegląd prac (przegląd i indywidualne lub grupowe korekty)

Warunki zaliczenia

Realizacja zadań projektowych z obszaru plakatu, 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 w ramach przedmiotu realizuje zadania projektowe z zakresu plakatu, wymagające posługiwania się różnorodnymi środkami 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 środków - typografii, obrazu, fotografii, ilustracji.

Treści programowe

Semestr: 2

Forma zajęć: ćwiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)

Student w ramach przedmiotu realizuje ćwiczenia na zadany temat. Nacisk położony jest na budowanie koncepcji i poszukiwanie środków wyrazu adekwatnych do przekazywanych treści, czytelność komunikatu, metaforę, 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.

Semestr: 3

Forma zajęć: ćwiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)

Student pogłębia wiedzę i doświadczenia 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.

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Podstawy przedsiębiorczości i zarządzania				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	Ć	30	Zaliczenie z oceną	2
Razem			30		2

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
WIEDZA			
1	zna i rozumie podstawowe pojęcia z zakresu przedsiębiorczości i zarządzania	GP2_W09	praca pisemna
2	zna modele zarządzania i etapy zakładania działalności gospodarczej	GP2_W09	praca pisemna
UMIEJĘTNOŚCI			
3	potrafi zaplanować działalność gospodarczą	GP2_U07, GP2_U12	praca pisemna
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
4	myśli w sposób przedsiębiorczy	GP2_K03, GP2_K04	obserwacja zachowań
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: ocena pracy pisemnej (ocena projektu - ocena przygotowanego planu i ustna obrona planu) umiejętności: ocena pracy pisemnej (ocena projektu - ocena przygotowanego planu i ustna obrona planu) kompetencje społeczne: obserwacja zachowań (ocena aktywności)			
Warunki zaliczenia Prezentacja i obrona przygotowanego projektu biznesplanu. Wykazanie umiejętności prawidłowego przygotowania kluczowych elementów (analiza rynku, charakterystyka przedsiębiorstwa i przedsięwzięcia z uwzględnieniem zarządzania w podmiocie gospodarczym, projekcje finansowe). Przy weryfikacji efektów uczenia się obowiązuje skala ocen zgodna z Regulaminem Studiów Uczelni.			
Treści programowe (opis skrócony) Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z zasadami rozpoczynania i prowadzenia działalności gospodarczej na małą skalę oraz jej planowania. Podczas ćwiczeń studenci w dwuosobowych grupach wykonują plany biznesu dla zakładanego przedsięwzięcia gospodarczego. Podczas zajęć studenci zostaną zapoznani z podstawowymi pojęciami związanymi z przedsiębiorczością 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 źródłami finansowania inwestycji.			

Treści programowe	
Semestr: 1	
Forma zajęć: ćwiczenia audytoryjne	
1.	Wyjaśnienie podstawowych pojęć z zakresu przedsiębiorczości.
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 przedsięwzięcia gospodarczego - streszczenie spisu treści, idei pomysłu, przedstawienie plusów i minusów, określenie barier wejścia na rynek.
8.	Prezentowanie 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 ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Podstawy UX				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	W	15	Zaliczenie z oceną	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
WIEDZA			
1	zna nowoczesne narzędzia i metody stosowane w projektowaniu stron internetowych i aplikacji, rozumie podstawowe zasady UX w projektowaniu dla internetu (funkcjonalność, użyteczność)	GP2_W02	kolokwium, ocena aktywności
UMIEJĘTNOŚCI			
2	potrafi w skuteczny oraz przyjazny dla użytkownika sposób komunikować treści za pomocą różnorodnych form informacji wizualnej	GP2_U06	kolokwium, ocena aktywności
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
3	rozumie konieczność dostosowania projektowanych interfejsów do perspektywy użytkownika. Rozumie i zna zasady formułowania założeń projektowych, badania i przewidywania potrzeb i wygody użytkowników projektów,	GP2_K03	kolokwium, ocena aktywności
4	potrafi, z perspektywy projektanta graficznego, współpracować w zespole z UX Designerami, rozumie zadania, role członków zespołu projektowego	GP2_K04	kolokwium, ocena aktywności
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: ocena kolokwium (test zaliczeniowy sprawdzający znajomość zagadnień przedstawionych na wykładach) ocena aktywności (frekwencja na zajęciach) umiejętności: ocena kolokwium (test zaliczeniowy sprawdzający znajomość zagadnień przedstawionych na wykładach) ocena aktywności (frekwencja na zajęciach) kompetencje społeczne: ocena kolokwium (test zaliczeniowy sprawdzający znajomość zagadnień przedstawionych na wykładach) ocena aktywności (frekwencja na zajęciach)			
Warunki zaliczenia			
Test zaliczeniowy z oceną sprawdzający zdobytą wiedzę. Frekwencja w zakresie przewidzianym w regulaminie studiów AT.			
Treści programowe (opis skrócony)			
Czym jest UX, podstawowe pojęcia i najważniejsze zagadnienia. UX a UI, zasady współpracy, punkty styeczne. Potrzeby użytkownika, efektywność poruszania się po stronach internetowych i aplikacjach, funkcjonalność, czytelność i hierarchia treści, projektowanie ścieżki korzystania ze stron i aplikacji.			

Treści programowe
Semestr: 1
Forma zajęć: wykład
Rola UX Designera w zespołach projektowych. Projektowanie interakcji użytkownika. Projektowanie struktury nawigacji, hierarchii treści i konstrukcji komunikatu. Badanie potrzeb potencjalnych użytkowników, formułowanie założeń projektowych z uwzględnieniem czytelności i funkcjonalności stron i aplikacji. Rola testów i tworzenia prototypów projektów.

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Praca z tekstem				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	ĆP	30	Zaliczenie z oceną	2
2	3	ĆP	30	Zaliczenie z oceną	2
	4	ĆP	30	Zaliczenie z oceną	2
Razem			90		6

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
WIEDZA			
1	zna podstawowe zasady z zakresu publikacji właściwe dla reprezentowanej dziedziny	GP2_W10	praca pisemna
UMIEJĘTNOŚCI			
2	rozwiniął zdolności krytycznego myślenia oraz sztuki argumentacji w takich formach gatunkowych jak: recenzja, omówienie, artykuł popularnonaukowy, komentarz itp.	GP2_U05	obserwacja wykonania zadań, praca pisemna
3	potrafi zaprezentować projekt artystyczny z dbałością o etykę i estetykę słowa, a także w sposób przekonujący retorycznie i poprawny językowo. Potrafi przy tym wyrażać treści zarówno w krótkich, jak i dłuższych formach pisemnych.	GP2_U08, GP2_U09, GP2_U13, GP2_U14	obserwacja wykonania zadań, ocena aktywności, praca pisemna
4	rozwiniął umiejętności komunikacyjne oraz potrafi pracować w grupie nad wykonaniem wspólnego zadania pisemnego	GP2_U11, GP2_U12, GP2_U14	obserwacja wykonania zadań, ocena aktywności, praca pisemna
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
5	wykazując się odpowiedzialnością, dba o terminowe oddanie prac pisemnych oraz wykonanie zadań	GP2_K01	ocena aktywności, obserwacja zachowań
6	posiada umiejętność krytycznej oceny wykonanych przez siebie zadań	GP2_K02	obserwacja zachowań
7	jest przygotowany do podejmowania zadań w ramach pracy zespołowej	GP2_K04	obserwacja zachowań
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: ocena pracy pisemnej (Przygotowanie krótszych i dłuższych form wypowiedzi pisemnej, w tym form użytkowych (np. zaproszenie na wydarzenie kulturalne, artykuł popularnonaukowy, konspekt projektu, recenzja wystawy, komentarz dot. projektu artystycznego.) umiejętności: obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania zadań i pracy w trakcie realizacji) ocena aktywności (frekwencja na zajęciach, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań i czynności warsztatowych)			

ocena pracy pisemnej (Przygotowanie krótszych i dłuższych form wypowiedzi pisemnej, w tym form użytkowych (np. zaproszenie na wydarzenie kulturalne, artykuł popularnonaukowy, konspekt projektu, recenzja wystawy, komentarz dot. projektu artystycznego.) kompetencje społeczne: obserwacja zachowań (obserwacja zachowań indywidualnych i zespołowych pod kątem kompetencji społecznych) ocena aktywności (frekwencja na zajęciach, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań i czynności warsztatowych)
Warunki zaliczenia
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 społecznościowych).
Treści programowe (opis skrócony)
Chociaż kurs uwzględnia zagadnienia teoretyczne, jego nadrzędnym 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.
Treści programowe
Semestr: 2
Forma zajęć: ćwiczenia praktyczne -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 -Przegląd źródeł normatywnych -Przegląd wybranych gatunków i form wypowiedzi: konspekt wypowiedzi, teksty branżowe w mediach społecznościowych, zaproszenie. Zadania pisemne.
Semestr: 3
Forma zajęć: ćwiczenia praktyczne -Etyka i estetyka słowa -Grzeczność językowa (w tym grzeczność językowa w sytuacji zawodowej) -Sposoby cytowania -Przegląd czasopism branżowych i analiza prezentowanych w nim treści -Sposoby sporządzania przypisów i bibliografii -Przegląd wybranych gatunków wypowiedzi (m.in. recenzja, omówienie, relacja, biogram, artykuł popularnonaukowy). Zadania pisemne
Semestr: 4
Forma zajęć: ćwiczenia praktyczne -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 ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Pracownia dyplomowa: Projektowanie multimedialne				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
2	4	ĆAP	45	Zaliczenie z oceną	6
Razem			45		6

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
WIEDZA			
1	dysponuje wiedzą z obszaru teorii i historii grafiki projektowej. Orientuje się w aktualnych zjawiskach w zakresie grafiki multimedialnej, zna najważniejsze realizacje i znaczących twórców. Posiada wiedzę w zakresie współczesnych narzędzi i technik projektowania.	GP2_W01, GP2_W02	praca dyplomowa, praca pisemna, przegląd prac
2	posiada pogłębioną wiedzę z zakresu projektowania aplikacji multimedialnych i responsywnych stron internetowych. Jest zaznajomiony z normami tworzenia animacji dwu- i trójwymiarowej oraz mappingu. Wie jak stosować posiadaną wiedzę we własnych, oryginalnych projektach.	GP2_W03	praca dyplomowa, przegląd prac
3	jest świadomy interdyscyplinarnych powiązań grafiki multimedialnej z innymi dziedzinami sztuki	GP2_W05	praca dyplomowa, przegląd prac
4	dysponuje wiedzą z obszaru komunikacji wizualnej, jest zaznajomiony z podstawowymi zasadami UX i problematyką psychologii percepcji	GP2_W06	praca dyplomowa, przegląd prac
5	rozumie specyfikę i uwarunkowania procesu twórczego w obszarze grafiki multimedialnej. Wie gdzie poszukiwać inspiracji, jak budować i rozwijać powziętą koncepcję. Posiada wiedzę pozwalającą umiejscowić własny projekt w kontekście współczesnych trendów i istniejących realizacji.	GP2_W07, GP2_W11	praca dyplomowa, przegląd prac
UMIEJĘTNOŚCI			
6	potrafi tworzyć zaawansowane projekty, łącząc umiejętności i narzędzia z zakresu typografii, kompozycji, fotografii, ilustracji, grafiki bitmapowej i wektorowej w obszarze animacji, interakcji oraz webdesignu	GP2_U01	praca dyplomowa, przegląd prac
7	poszerza umiejętności pracy w specjalistycznych programach graficznych 2D i 3D	GP2_U02	praca dyplomowa, przegląd prac
8	potrafi planować i przygotowywać harmonogram i zakres pracy - od badania rynku, formułowania założeń projektowych przez szukanie rozwiązań technicznych, realizację i udoskonalanie projektu, aż do przygotowania projektu do wdrożenia	GP2_U03	praca dyplomowa, przegląd prac
9	potrafi poszukiwać inspiracji i kreatywnych rozwiązań oraz łączyć posiadane umiejętności w celu tworzenia własnego stylu	GP2_U04	praca dyplomowa, przegląd prac

10	potrafi dostosować formę i charakter projektu do komunikowanych treści i specyfiki medium, którym operuje	GP2_U06	praca dyplomowa, przegląd prac
11	potrafi przygotowywać profesjonalną dokumentację swojego projektu oraz zaprezentować go w formie opisu lub prezentacji właściwej dla charakteru projektu	GP2_U07, GP2_U08	praca dyplomowa, praca pisemna, przegląd prac
12	jest zdolny do tworzenia rozbudowanych prac pisemnych i wypowiedzi poświęconych 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
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
14	jest w stanie planować własną pracę, wywiązywać 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) przegląd prac (przegląd prac oraz indywidualne lub grupowe korekty (w związku ze specyfiką realizowanej pracy)) umiejętności: ocena pracy dyplomowej ocena pracy pisemnej (opis zadania projektowego) przegląd prac (przegląd 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 przegląd prac (przegląd 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 plastyczne 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 plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (sztuki projektowe).			
Treści programowe			
Semestr: 4			
Forma zajęć: ćwiczenia 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 multimedialnej. Student poszukuje rozwiązań problemów projektowych i technologicznych, przygotowuje prezentację i opis (autokomentarz) zrealizowanej pracy.			

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Pracownia dyplomowa: Projektowanie wydawnictw i reklamy				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
2	4	ĆAP	45	Zaliczenie z oceną	6
Razem			45		6

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
WIEDZA			
1	dysponuje wiedzą 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, przegląd prac
2	zna zasady budowania spójnej identyfikacji wizualnej marki w tym: znaczenie i rola koloru, hierarchia w typografii, zna techniczną specyfikacją elementów firmowych w druku i w środowisku cyfrowy, oraz zna zasadę budowania rozszerzonej księgi znaku i materiałów firmowych. Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu metod automatyzacji pracy przy składzie wydawnictw. Wie jak złożyć, zaprojektować i przygotować do druku wysokonakładowego wielostronicowe wydawnictwo. Jest zaznajomiony ze standardami profesjonalnego przygotowania projektu z uwzględnieniem wyboru papieru, oprawy, szycia, czy profilu. Posiada wiedzę pozwalającą przygotować projekt do wymogów budżetu uwzględniając jego kalkulację.	GP2_W03	praca dyplomowa, praca pisemna, przegląd prac
3	jest świadomy interdyscyplinarnych powiązań grafiki projektowej z innymi dziedzinami sztuki	GP2_W05	praca dyplomowa, praca pisemna, przegląd prac
4	rozumie konieczność dopasowania formy projektu do komunikowanej treści, grupy odbiorców, czy stosowanej konwencji	GP2_W06	praca dyplomowa, przegląd prac
5	rozumie specyfikę i uwarunkowania procesu twórczego w obszarze grafiki wydawniczej i reklamowej. Wie gdzie poszukiwać inspiracji, jak budować i rozwijać powziętą koncepcję. Posiada wiedzę pozwalającą umiejscowić własny projekt w kontekście współczesnych trendów i istniejących realizacji.	GP2_W07, GP2_W11	praca dyplomowa, praca pisemna, przegląd prac
UMIEJĘTNOŚCI			
6	pogłębia umiejętności posługiwania się specjalistycznymi programami graficznymi z zakresu składu tekstu, tworzenia grafiki wektorowej i pracy z fotografią	GP2_U01	praca dyplomowa, przegląd prac
7	potrafi posługiwać się różnymi konwencjami stylistycznymi. Posiada umiejętności doboru właściwych środków wyrazu wobec postawionych założeń projektowych. W ramach realizowanych zadań	GP2_U02	praca dyplomowa, przegląd prac

7	wykorzystuje różnorodną paletę języka plastycznego.	GP2_U02	praca dyplomowa, przegląd prac
8	potrafi planować i przygotowywać harmonogram i zakres pracy - od badania rynku, formułowania założeń projektowych przez szukanie rozwiązań technicznych, realizację i udoskonalanie projektu, aż do przygotowania projektu do wdrożenia	GP2_U03	praca dyplomowa, przegląd prac
9	potrafi samodzielnie poszukiwać źródeł inspiracji w oparciu o sprecyzowane założenia projektowe, krytycznie oceniać i weryfikować swoją pracę, eksperymentować z różnymi technikami projektowymi, rozwijać własny, oryginalny styl	GP2_U05, GP2_U04	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 przygotowywać 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 poświęconych 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
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
15	potrafi planować własną pracę, wywiązywać się z ustalonych terminów i zobowiązań, ustalać priorytety realizacji zadań oraz dostosowywać 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) przegląd prac (przegląd prac oraz indywidualne lub grupowe korekty (w związku ze specyfiką realizowanej pracy)) umiejętności: ocena pracy dyplomowej ocena pracy pisemnej (opis realizacji projektowej) przegląd prac (przegląd 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) przegląd prac (przegląd 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 plastyczne 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 plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (sztuki projektowe).			

Treści programowe
Semestr: 4
Forma zajęć: ćwiczenia 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 ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Praktyka zawodowa				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
2	3	PR	120	Zaliczenie z oceną	4
	4	PR	360	Zaliczenie z oceną	12
Razem			480		16

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
WIEDZA			
1	zna aktualne zjawiska i trendy w zakresie grafiki projektowej	GP2_W02	dokumentacja praktyki
2	dysponuje wiedzą z obszaru wyrażania plastycznego i technicznego (cyfrowego), pozwalającą na tworzenie własnych koncepcji projektowych	GP2_W03, GP2_W04	dokumentacja praktyki
3	ma świadomość interdyscyplinarnych połączeń grafiki projektowej z pokrewnymi dziedzinami dizajnu i sztukami wizualnymi oraz rozumie potrzebę dopasowania przekazu graficznego do zróżnicowanych grup odbiorców	GP2_W06, GP2_W05	dokumentacja praktyki
4	posiada wiedzę z zakresu teorii, procesów i metod projektowania oraz uwarunkowań kształtujących obszar komunikacji społecznej i własności intelektualnej	GP2_W08, GP2_W09, GP2_W07	dokumentacja praktyki
UMIEJĘTNOŚCI			
5	posiada umiejętności zaawansowanego korzystania z narzędzi i technologii stosowanych w projektowaniu graficznym, w tym specjalistycznego oprogramowania	GP2_U01	dokumentacja praktyki
6	potrafi skutecznie planować, projektować, dokumentować, omawiać i oceniać 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 umiejętność efektywnej komunikacji i współdziałania na polu projektowym	GP2_U11, GP2_U12	dokumentacja praktyki
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
8	efektywnie zarządza czasem, określa priorytety i terminowo realizuje zadania zgodnie z przyjętymi zobowiązaniami	GP2_K01	dokumentacja praktyki
9	jest przygotowany do współpracy z innymi osobami, w podejmowanych działaniach uwzględnia różne potrzeby interesariuszy	GP2_K03, GP2_K04	dokumentacja praktyki
10	wyraża zrozumienie i szacunek dla różnorodności kulturowej, społecznej i etycznej. Promuje właściwe wzorce postępowania, przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny w miejscu pracy.	GP2_K05, GP2_K06	dokumentacja praktyki

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się
wiedza: ocena dokumentacji praktyki (ocena realizacji zadań i rozwiązywania problemów w ramach praktyk zawodowych - kontrola praktyk, dziennika praktyk, analiza ankiety po praktykach, karta oceny praktyki, ocena sprawozdania, ocena z hospitacji.) umiejętności: ocena dokumentacji praktyki (ocena realizacji zadań 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 zadań 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 przedłożenie kompletnej dokumentacja praktyk w ciągu 7 dni od ich zakończenia.
Treści programowe (opis skrócony)
Praktyka zawodowa umożliwia studentom dogłębne zapoznanie się ze specyfiką środowiska zawodowego, doskonalenie posiadanych umiejętności oraz rozwijanie kompetencji niezbędnych na współczesnym rynku pracy. Zajęcia te stanowią unikalną okazję do praktycznego zastosowania wiedzy teoretycznej i eksplorowania różnych aspektów projektowania graficznego. Poprzez realizację rzeczywistych projektów i współpracę z klientami, studenci zdobywają cenne doświadczenie w zakresie zarządzania projektami, kreatywnego rozwiązywania problemów, a także doskonalenia umiejętności komunikacyjnych i współpracy zespołowej. Zajęcia te pełnią ważną rolę w przygotowaniu studentów do wyzwań zawodowych, pozwalając im zbliżyć się do wymagań i oczekiwań branży graficznej.
Treści programowe
Semestr: 3
Forma zajęć: praktyka zawodowa
Poznanie struktury i specyfiki wybranego zakładu pracy lub instytucji. Zaznajomienie się z funkcjonowaniem i zadaniami działu w którym odbywa się praktyka. Systematyczna i terminowa realizacja zadań projektowych wynikająca z profilu działalności zakładu pracy/instytucji oraz powierzonych prac. Rozwijanie umiejętności oraz kompetencji istotnych w środowisku zawodowym.
Semestr: 4
Forma zajęć: praktyka zawodowa
Poznanie struktury i specyfiki wybranego zakładu pracy lub instytucji. Zaznajomienie się z funkcjonowaniem i zadaniami działu w którym odbywa się praktyka. Systematyczna i terminowa realizacja zadań projektowych związanych z profilem działalności praktykodawcy, przy szczególnym uwzględnieniu realizacji zadań grupowych i pracy w zespole. Doskonalenie umiejętność projektowania różnorodnych form informacji wizualnej oraz skutecznego komunikowania treści za ich pomocą. Poszerzanie kompetencji społecznych niezbędnych w funkcjonowaniu na rynku pracy.

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Projektowanie informacji				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	ĆAP	45	Egzamin	3
Razem			45		3

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
WIEDZA			
1	zna podstawowe i złożone formaty wizualizacji danych/informacji wraz z ich zaletami i ograniczeniami, dysponuje wiedzą z obszaru komunikacji wizualnej	GP2_W03, GP2_W06	wykonanie zadania, egzamin
2	zna podstawowe mechanizmy percepcyjne związane z przyswajaniem informacji i uczeniem się, zarówno przez dzieci, jak i dorosłych	GP2_W07	wykonanie zadania, egzamin
3	posiada wiedzę i potrafi wskazać rzetelne i wiarygodne źródła informacji i danych z zakresu problemów społecznych, gospodarczych, politycznych	GP2_W11, GP2_W09	wykonanie zadania, egzamin
UMIEJĘTNOŚCI			
4	sprawnie posługuje się analogowymi i cyfrowymi technikami tworzenia obrazu	GP2_U01	egzamin, wykonanie zadania
5	potrafi łączyć ze sobą różne formaty wizualizacji danych/informacji w celu skonstruowania złożonej wypowiedzi typograficzno-wizualnej mającej postać cyfrową lub drukowaną	GP2_U02, GP2_U06	wykonanie zadania, egzamin
6	posiada umiejętności z zakresu planowania procesu projektowego, poczynwszy od wyszukiwania tematu, gromadzenia informacji po wdrożenie projektu do docelowego medium	GP2_U03	wykonanie zadania, egzamin
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
7	ma świadomość odpowiedzialności projektanta za rzetelność i wiarygodność realizacji z zakresu projektowania informacji	GP2_K01	ocena aktywności
8	w realizowanych projektach, zwłaszcza na tematy kontrowersyjne lub drażliwe, uwzględnia perspektywy różnych interesariuszy oraz wykazuje zrozumienie na polu różnorodności społeczno-kulturowej	GP2_K03, GP2_K05	ocena aktywności
9	skutecznie komunikuje się podczas realizacji zadań zespołowych, zadane projekty realizuje w sposób rzetelny, kompleksowy i terminowy	GP2_K04	ocena aktywności
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: egzamin (Semestralny przegląd prac na zasadach egzaminu.) ocena wykonania zadania (ocena realizowanych ćwiczeń projektowych)			
umiejętności:			

egzamin (Semestralny przegląd prac na zasadach egzaminu.)
ocena wykonania zadania (ocena realizowanych ćwiczeń 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: ćwiczenia 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 źródeł i zweryfikowaniu ich, następnie student przeprowadza syntezę zgromadzonych informacji i dokonuje wyboru najodpowiedniejszej formy ich wizualnego zaprezentowania.

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Projektowanie multimedialne				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	ĆAP	60	Egzamin	6
	2	ĆAP	60	Egzamin	6
Razem			120		12

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
WIEDZA			
1	orientuje się w aktualnych zjawiskach w zakresie grafiki multimedialnej, zna najważniejsze realizacje i znaczących twórców. Posiada wiedzę w zakresie współczesnych narzędzi i technik projektowania.	GP2_W02	obserwacja wykonania zadań, egzamin
2	posiada wiedzę z zakresu projektowania aplikacji multimedialnych i responsywnych stron internetowych. Jest zaznajomiony z normami tworzenia animacji dwu- i trójwymiarowej oraz mappingu. Wie jak stosować posiadaną wiedzę we własnych, oryginalnych projektach.	GP2_W03	obserwacja wykonania zadań, egzamin
3	rozumie specyfikę i uwarunkowania procesu twórczego w obszarze grafiki multimedialnej. Wie gdzie poszukiwać inspiracji, jak budować i rozwijać powziętą koncepcję. Posiada wiedzę pozwalającą umiejscowić własny projekt w kontekście współczesnych trendów i istniejących realizacji.	GP2_W05, GP2_W07, GP2_W11	obserwacja wykonania zadań, egzamin, ocena aktywności
4	dysponuje wiedzą z obszaru komunikacji wizualnej, jest zaznajomiony z podstawowymi zasadami UX i problematyką psychologii percepcji.	GP2_W06	obserwacja wykonania zadań, egzamin, ocena aktywności
UMIEJĘTNOŚCI			
5	potrafi tworzyć projekty, łącząc umiejętności i narzędzia z zakresu typografii, kompozycji, fotografii, grafiki bitmapowej i wektorowej w obszarze animacji, interakcji oraz webdesignu	GP2_U01	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
6	rozwija umiejętności pracy w programach graficznych 2D i 3D	GP2_U02	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
7	potrafi planować i przygotowywać harmonogram i zakres pracy - od badania rynku, formułowania założeń projektowych przez szukanie rozwiązań technicznych, realizację i udoskonalanie projektu, aż do przygotowania projektu do wdrożenia	GP2_U03	obserwacja wykonania zadań, egzamin, ocena aktywności, przegląd prac
8	potrafi poszukiwać inspiracji i kreatywnych rozwiązań oraz łączyć posiadane umiejętności w celu tworzenia własnego stylu	GP2_U04	obserwacja wykonania zadań, egzamin
9	potrafi pracować na zadany temat, zarówno samodzielnie jak i w roli członka zespołu projektowego, tworząc projekty skutecznie komunikujące treści i dostosowane do specyfiki medium, którym operuje (strony internetowe, czołówki i grafika telewizyjna,	GP2_U06	obserwacja wykonania zadań, egzamin

9	videoblogi, gry wideo, aplikacje, elementy kampanii reklamowych)	GP2_U06	obserwacja wykonania zadań, egzamin
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
10	potrafi planować własną pracę, wywiązywać się z ustalonych terminów i zobowiązań, ustalać priorytety realizacji zadań oraz dostosowywać się do sposobów pracy przyjętych w branży	GP2_K01, GP2_K02	obserwacja wykonania zadań, egzamin, ocena aktywności, obserwacja zachowań, 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 zadań, egzamin, obserwacja zachowań, przegląd prac
12	potrafi współpracować w zespole projektowym	GP2_K04	obserwacja wykonania zadań, egzamin, ocena aktywności, obserwacja zachowań, przegląd prac
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: egzamin (przegląd 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.) umiejętności: egzamin (przegląd 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.) przegląd prac (indywidualne lub grupowe korekty) kompetencje społeczne: egzamin (przegląd prac na prawach egzaminu.) obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania projektowego) obserwacja zachowań (obserwacja zachowań indywidualnych i zespołowych pod kątem kompetencji społecznych) ocena aktywności (frekwencja, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań.) przegląd prac (indywidualne lub grupowe korekty)			
Warunki zaliczenia			
Realizacja zadań projektowych wynikająca z treści programowych przynależnych do konkretnego semestru. Prezentacja zrealizowanych prac w ramach przeglądu 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 dostępności W3C oraz WCAG. W ramach zadań omawiane są także metody budowania założeń projektowych, badania rynku, dostosowania projektu do specyfiki medium i wymagań klienta, dostosowania treści do grupy odbiorców, podstawowe metody badań UX oraz zasady współpracy w zespołach projektowych.			
Treści programowe			
Semestr: 1			
Forma zajęć: ćwiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)			
Student realizuje projekt strony internetowej zawierającej elementy według wytycznych prowadzącej/prowadzącego. W ramach zadania poruszane są następujące problemy: budowanie założeń projektowych, research treści, tworzenie wireframe'ów, budowanie architektury informacji, projektowanie interfejsu, podstawowe zagadnienia UX, testowanie prototypu.			
Semestr: 2			
Forma zajęć: ćwiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)			
Studenti w połączonych zespołach projektowych realizują animacje na zadany temat. Student otrzymuje od prowadzącego przydzieloną rolę 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 założeń projektowych, tworzenie scenopisu, storyboardu, praca z dźwiękiem, tworzenie postaci i tła, postprodukcja.

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Projektowanie multimedialne - fakultet				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
2	3	ĆAP	60	Egzamin	8
Razem			60		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
WIEDZA			
1	posiada wiedzę w zakresie współczesnych narzędzi i technik projektowania. Orientuje się w aktualnych zjawiskach w zakresie grafiki multimedialnej, zna najważniejsze realizacje i znaczących twórców.	GP2_W02	obserwacja wykonania zadań, przegląd prac
2	posiada pogłębioną wiedzę z zakresu projektowania aplikacji multimedialnych i responsywnych stron internetowych. Jest zaznajomiony z normami tworzenia animacji dwu- i trójwymiarowej oraz mappingu. Wie jak stosować posiadaną wiedzę we własnych, oryginalnych projektach.	GP2_W03	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
3	jest świadomy interdyscyplinarnych powiązań grafiki multimedialnej z innymi dziedzinami sztuki	GP2_W05	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
4	dysponuje wiedzą z obszaru komunikacji wizualnej, jest zaznajomiony z podstawowymi zasadami UX i problematyką psychologii percepcji	GP2_W06	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
5	rozumie specyfikę i uwarunkowania procesu twórczego w obszarze grafiki multimedialnej. Wie gdzie poszukiwać inspiracji, jak budować i rozwijać powziętą koncepcję. Posiada wiedzę pozwalającą umiejscowić własny projekt w kontekście współczesnych trendów i istniejących realizacji.	GP2_W07, GP2_W11	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
UMIEJĘTNOŚCI			
6	potrafi tworzyć zaawansowane projekty, łącząc umiejętności i narzędzia z zakresu typografii, kompozycji, fotografii, grafiki bitmapowej i wektorowej w obszarze animacji, interakcji oraz webdesignu	GP2_U01	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
7	pogłębia umiejętności pracy w specjalistycznych programach graficznych 2D i 3D	GP2_U02	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
8	potrafi planować i przygotowywać harmonogram i zakres pracy - od badania rynku, formułowania założeń projektowych przez szukanie rozwiązań technicznych, realizację i udoskonalanie projektu, aż do przygotowania projektu do wdrożenia	GP2_U03	obserwacja wykonania zadań, egzamin, ocena aktywności, przegląd prac
9	potrafi poszukiwać inspiracji i kreatywnych rozwiązań oraz łączyć posiadane umiejętności w celu tworzenia własnego stylu	GP2_U04	obserwacja wykonania zadań, egzamin, ocena aktywności, przegląd prac

10	potrafi pracować na zadany temat, zarówno samodzielnie jak i w roli członka zespołu projektowego, tworząc projekty skutecznie komunikujące treści i dostosowane do specyfiki medium, którym operuje (strony internetowe, czołówki i grafika telewizyjna, videoblogi, 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
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
12	potrafi planować własną pracę, wywiązywać się z ustalonych terminów i zobowiązań, ustalać priorytety realizacji zadań oraz dostosowywać się do sposobów pracy przyjętych w branży	GP2_K01, GP2_K02	ocena aktywności, obserwacja zachowań
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 zachowań
14	jest przygotowany do podjęcia pracy w zespole projektowym	GP2_K04	ocena aktywności, obserwacja zachowań
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 zachowań
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: egzamin (przegląd prac na prawach egzaminu.) obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania projektowego) przegląd prac (indywidualne lub grupowe korekty)			
umiejętności: egzamin (przegląd 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.) przegląd prac (indywidualne lub grupowe korekty)			
kompetencje społeczne: obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania projektowego) obserwacja zachowań (obserwacja zachowań 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 przeglądu 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 dostępności W3C oraz WCAG. W ramach zadań omawiane są także metody budowania założeń projektowych, badania rynku, dostosowania projektu do specyfiki medium i wymagań klienta, dostosowania treści do grupy odbiorców, podstawowe metody badań UX oraz zasady współpracy w zespołach projektowych.			
Treści programowe			
Semestr: 3			
Forma zajęć: ćwiczenia 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. Łączenie i wykorzystywanie posiadanych umiejętności z pokrewnych dziedzin projektowania, spójność stylistyczna projektu, zastosowanie nowych rozwiązań technologicznych, prezentacja gotowego projektu.			

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki
Kierunek studiów:	Grafika projektowa
Specjalność/Specjalizacja:	
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Projektowanie wydawnictw i reklamy
Forma studiów:	stacjonarne
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z

Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	ĆAP	60	Egzamin	6
	2	ĆAP	60	Egzamin	6
Razem			120		12

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
WIEDZA			
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 zadań
2	zna zasady budowania spójnej identyfikacji wizualnej marki w tym: znaczenie i rola koloru, hierarchia w typografii, zna techniczną specyfikacją elementów firmowych w druku i w środowisku cyfrowy, oraz zna zasadę budowania rozszerzonej księgi znaku i materiałów firmowych. Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu metod automatyzacji pracy przy składzie wydawnictw. Wie jak złożyć, zaprojektować i przygotować do druku wysokonakładowego wielostronicowe wydawnictwo. Jest zaznajomiony ze standardami profesjonalnego przygotowania projektu z uwzględnieniem wyboru papieru, oprawy, szycia, czy profilu.	GP2_W03	obserwacja wykonania zadań
3	rozumie konieczność dopasowania formy projektu do komunikowanej treści, grupy odbiorców, czy stosowanej konwencji	GP2_W06	obserwacja wykonania zadań
4	rozumie specyfikę i uwarunkowania procesu twórczego w obszarze grafiki wydawniczej i reklamowej. Wie gdzie poszukiwać inspiracji, jak budować i rozwijać powziętą koncepcję. Posiada wiedzę pozwalającą umiejscowić własny projekt w kontekście współczesnych trendów i istniejących realizacji.	GP2_W07, GP2_W11	obserwacja wykonania zadań
UMIEJĘTNOŚCI			
5	rozwija umiejętności posługiwania się specjalistycznymi programami graficznymi z zakresu składu tekstu, tworzenia grafiki wektorowej i pracy z fotografią	GP2_U01	obserwacja wykonania zadań, egzamin
6	potrafi posługiwać się różnymi konwencjami stylistycznymi. Posiada umiejętności doboru właściwych środków wyrazu wobec postawionych założeń projektowych. W ramach realizowanych zadań wykorzystuje różnorodną paletę języka plastycznego.	GP2_U02	obserwacja wykonania zadań, egzamin
7	potrafi planować i przygotowywać harmonogram i zakres pracy - od badania rynku, formułowania założeń projektowych przez szukanie rozwiązań technicznych, realizację i udoskonalanie projektu, aż do	GP2_U03	obserwacja wykonania zadań, egzamin

7	przygotowania projektu do wdrożenia	GP2_U03	obserwacja wykonania zadań, egzamin
8	potrafi samodzielnie poszukiwać źródeł inspiracji w oparciu o sprecyzowane założenia projektowe, krytycznie oceniać i weryfikować swoją pracę, eksperymentować z różnymi technikami projektowymi, rozwijać własny, oryginalny styl	GP2_U04, GP2_U05	obserwacja wykonania zadań, egzamin
9	potrafi dostosować formę i charakter projektu do komunikowanych treści i specyfiki medium, którym operuje	GP2_U06	obserwacja wykonania zadań, egzamin
10	potrafi przygotowywać profesjonalną dokumentację swojego projektu	GP2_U07	obserwacja wykonania zadań, egzamin
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
11	potrafi planować własną pracę, wywiązywać się z ustalonych terminów i zobowiązań, ustalać priorytety realizacji zadań oraz dostosowywać 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 zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania i pracy w trakcie realizacji projektu) umiejętności: egzamin (przegląd na prawach egzaminu) obserwacja wykonania zadań (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 założeń projektowych, analiza grupy docelowej, specyfiki klienta oraz technicznych uwarunkowań elementów do implementacji.			
Treści programowe			
Semestr: 1			
Forma zajęć: ćwiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)			
Student w ramach przedmiotu realizuje krótkie ćwiczenia 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: **ćwiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)**

Student w ramach przedmiotu realizuje ćwiczenia obejmujące problematykę z obszaru:

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

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Projektowanie wydawnictw i reklamy - fakultet				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
2	3	ĆAP	60	Egzamin	8
Razem			60		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
WIEDZA			
1	dysponuje wiedzą 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 zadań
2	zna zasady budowania spójnej identyfikacji wizualnej marki w tym: znaczenie i rola koloru, hierarchia w typografii, zna techniczną specyfikację elementów firmowych w druku i w środowisku cyfrowy, oraz zna zasadę budowania rozszerzonej księgi znaku i materiałów firmowych. Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu metod automatyzacji pracy przy składzie wydawnictw. Wie jak złożyć, zaprojektować i przygotować do druku wysokonakładowego wielostronicowe wydawnictwo. Jest zaznajomiony ze standardami profesjonalnego przygotowania projektu z uwzględnieniem wyboru papieru, oprawy, szycia, czy profilu. Posiada wiedzę pozwalającą przygotować projekt do wymogów budżetu uwzględniając jego kalkulację.	GP2_W03	obserwacja wykonania zadań
3	jest świadomy interdyscyplinarnych powiązań grafiki projektowej z innymi dziedzinami sztuki	GP2_W05	rozmowa nieformalna, obserwacja wykonania zadań
4	rozumie konieczność dopasowania formy projektu do komunikowanej treści, grupy odbiorców, czy stosowanej konwencji	GP2_W06	rozmowa nieformalna, obserwacja wykonania zadań
5	rozumie specyfikę i uwarunkowania procesu twórczego w obszarze grafiki wydawniczej i reklamowej. Wie gdzie poszukiwać inspiracji, jak budować i rozwijać powziętą koncepcję. Posiada wiedzę pozwalającą umiejscowić własny projekt w kontekście współczesnych trendów i istniejących realizacji.	GP2_W07, GP2_W11	obserwacja wykonania zadań
UMIEJĘTNOŚCI			
6	pogłębia umiejętności posługiwania się specjalistycznymi programami graficznymi z zakresu składu tekstu, tworzenia grafiki wektorowej i pracy z fotografią	GP2_U01	obserwacja wykonania zadań, egzamin
7	potrafi posługiwać się różnymi konwencjami stylistycznymi. Posiada umiejętności doboru właściwych środków wyrazu wobec postawionych założeń projektowych. W ramach realizowanych zadań wykorzystuje różnorodną paletę środków języka plastycznego.	GP2_U02	obserwacja wykonania zadań, egzamin

8	potrafi planować i przygotowywać harmonogram i zakres pracy - od badania rynku, formułowania założeń projektowych przez szukanie rozwiązań technicznych, realizację i udoskonalanie projektu, aż do przygotowania projektu do wdrożenia	GP2_U03	rozmowa nieformalna, obserwacja wykonania zadań, egzamin
9	potrafi samodzielnie poszukiwać źródeł inspiracji w oparciu o sprecyzowane założenia projektowe, krytycznie oceniać i weryfikować swoją pracę, eksperymentować z różnymi technikami projektowymi, rozwijać własny, oryginalny styl	GP2_U04, GP2_U05	rozmowa nieformalna, obserwacja wykonania zadań, egzamin
10	potrafi dostosować formę i charakter projektu do komunikowanych treści i specyfiki medium, którym operuje	GP2_U06	obserwacja wykonania zadań, egzamin
11	potrafi przygotowywać profesjonalną dokumentację swojego projektu	GP2_U07	obserwacja wykonania zadań, 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 zadań, egzamin

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

14	potrafi planować własną pracę, wywiązywać się z ustalonych terminów i zobowiązań, ustalać priorytety realizacji zadań oraz dostosowywać się do sposobów pracy przyjętych w branży	GP2_K01, GP2_K02	obserwacja wykonania zadań, ocena aktywności
15	rozumie pojawiające się w ramach procesu projektowego problemy i potrafi je rozwiązywać, rozumie konieczność uwzględniania w realizowanym projekcie wymagań interesariuszy	GP2_K03	rozmowa nieformalna, obserwacja wykonania zadań
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 zadań (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 (przegląd na prawach egzaminu)
- obserwacja wykonania zadań (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 zadań (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, 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 założeń projektowych, analiza grupy docelowej, specyfiki klienta oraz technicznych uwarunkowań elementów do implementacji.

Treści programowe

Semestr: 3

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

Student w ramach przedmiotu realizuje jedno, wieloetapowe i wieloetapowe zadanie na zadany przez prowadzącego/prowadzącą temat.
Zadanie pogłębia wiedzę z zakresu projektowania wydawnictw i elementów budowania

marki opracowanych w semestrze 1 i 2.

Kluczowe w realizacji zadanie jest przygotowanie obszernych założeń projektowych oraz profesjonalną prezentację projektu w oparciu o dokumentację projektu i opracowanie elementów prezentacyjnych. Semestr kończy się egzaminem, będącym prezentacją projektu przed publicznością, przedstawiającą proces projektowy od idei do finalnej realizacji projektu.

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Realizacja pracy dyplomowej				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
2	4	SK	0	Zaliczenie z oceną	6
Razem			0		6

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia się			
Lp.	Student, który zaliczył zajęcia, zna i rozumie/potrafił/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia się
WIEDZA			
1	posiada wiedzę pozwalającą umiejscowić własny projekt w kontekście aktualnych trendów i istniejących realizacji, ma świadomość współzależności pomiędzy różnymi dziedzinami projektowania oraz posiada zaawansowaną wiedzę dotyczącą branżowych publikacji	GP2_W02, GP2_W05, GP2_W10	praca dyplomowa
2	wie gdzie poszukiwać inspiracji oraz w jaki sposób budować i rozwijać powziętą koncepcję	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 uwzględnia uwarunkowania dotyczące ochrony własności intelektualnej	GP2_W08	praca dyplomowa
UMIEJĘTNOŚCI			
5	potrafi tworzyć zaawansowane projekty wykorzystując nabyte umiejętności z zakresu grafiki projektowej i dostosować formę projektu do komunikowanej treści	GP2_U01, GP2_U02, GP2_U06	praca dyplomowa
6	posiada umiejętności planowania i opracowywania harmonogramu pracy - począwszy od odnajdywania inspiracji, poprzez analizę rynku, aż do sformułowania założeń koncepcyjnych, oraz dalsze kreatywne poszukiwanie rozwiązań i realizację projektu	GP2_U03, GP2_U04, GP2_U05	praca dyplomowa
7	potrafi przygotowywać profesjonalną dokumentację swojego projektu i zaprezentować go w formie właściwej dla jego charakteru	GP2_U07	praca dyplomowa
8	jest zdolny do autorefleksji twórczej, samodzielnego poszerzania wiedzy i pogłębiania nabytych umiejętności w celu rozwoju własnej osobowości	GP2_U13, GP2_U14	praca dyplomowa
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
9	jest zdyscyplinowany i odpowiedzialny, wykazuje zrozumienie wobec regulaminowych wymagań pracy dyplomowej	GP2_K01	praca dyplomowa
10	w realizowanych projektach wykazuje zrozumienie na polu różnorodności społeczno-kulturowej	GP2_K05	praca dyplomowa

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się
wiedza: ocena pracy dyplomowej (ocena części lub całości pracy dyplomowej) umiejętności: ocena pracy dyplomowej (ocena części lub całości pracy dyplomowej) kompetencje społeczne: ocena pracy dyplomowej (ocena części lub całości pracy dyplomowej)
Warunki zaliczenia
Poprawna realizacja działań projektowych założonych w planie i harmonogramie pracy dyplomowej.
Treści 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).
Treści programowe
Semestr: 4
Forma zajęć: samokształcenie
Student w ramach samokształcenia realizuje pracę z uwzględnieniem zasad procesu twórczego i metod projektowych, wykorzystując i doskonaląc umiejętności z zakresu grafiki projektowej.

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Szkolenie BHP				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	W	4	Zaliczenie	0
Razem			4		0

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
WIEDZA			
1	ma elementarną wiedzę na temat zasad bezpieczeństwa i higieny pracy oraz ochrony p-pożarowej; bezpiecznego kształtowania stanowisk pracy dydaktycznej; identyfikacji czynników uciążliwych, szkodliwych i niebezpiecznych; ma wiedzę na temat roli i znaczenia bezpieczeństwa w życiu człowieka; rozumie podstawowe pojęcia związane z bezpieczeństwem pracy; zna zasady podejmowania aktywności w celu kształtowania bezpiecznych warunków pracy		wykonanie zadania
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: ocena wykonania zadania (Udział w szkoleniu na platformie MS Teams, zapoznanie się z załączonymi materiałami, zaliczenie testu)			
Warunki zaliczenia			
Udział w szkoleniu na platformie MS Teams, zapoznanie się z załączonymi materiałami, zaliczenie testu			
Treści programowe (opis skrócony)			
Zapoznanie z podstawowymi pojęciami, przepisami i zasadami dotyczącymi zdarzeń wypadkowych, ochrony przeciwpożarowej, organizacji i ergonomii stanowisk nauki oraz występujących czynników uciążliwych, szkodliwych i niebezpiecznych.			
Treści programowe			
Semestr: 1			
Forma zajęć: wykład			
Przepisy regulujące organizację i bezpieczeństwo pracy i nauki na terenie Akademii Tarnowskiej: 1. USTAWA Prawo o szkolnictwie wyższym, w zakresie: 1) ustroju i organizacji uczelni, 2) organów kolegialnych i jednoosobowych uczelni i ich kompetencji, 3) praw, obowiązków i odpowiedzialności dyscyplinarnej studentów, 4) utrzymania porządku i bezpieczeństwa na terenie uczelni. 2. Statut i Regulamin Studiów w Akademii Tarnowskiej w Tarnowie, w zakresie: 1) praw i obowiązków studenta, 2) bezpieczeństwa podczas zajęć organizowanych na /poza terenem Uczelni, 3) bezpieczeństwa podczas przebywania na terenie Uczelni. 3. Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego w sprawie bezpieczeństwa 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) sporządzania dokumentacji powypadkowej, w tym „protokołu ustalenia okoliczności i przyczyn wypadku studenta”,
5. Zakres zaopatrzenia studentów z tytułu ubezpieczenia NW.
- Ustawa o zaopatrzeniu z tytułu wypadków lub chorób zawodowych powstałych w szczególnych okolicznościach, w zakresie:
- 1) określenie 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 zagrożeń pożarowych 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 pożarniczych 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) zasłabnięcia 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. Środki 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 ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Szkolenie biblioteczne				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	W	3	Zaliczenie	0
Razem			3		0

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
WIEDZA			
1	rozumie kontekst dylematów współczesnej cywilizacji w odniesieniu do korzystania z wiarygodnych źródeł informacji naukowej;		praca pisemna
2	dysponuje umiejętnościami korzystania z zasobów katalogu biblioteki i baz danych, właściwie dobiera źródła informacji;		praca pisemna
3	ma wiedzę na temat zasad korzystania z biblioteki uczelnianej, zna jej regulamin i przepisy wewnętrzne;		praca pisemna
UMIEJĘTNOŚCI			
4	potrafi komunikować się i poszukiwać informacji naukowej używając specjalistycznej terminologii bibliotekarskiej;		praca pisemna
5	samodzielnie planuje i realizuje działania podnoszące poziom własnej wiedzy naukowej i ukierunkowuje także innych w tym zakresie;		praca pisemna
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: ocena pracy pisemnej (zaliczenie testu on-line)			
umiejętności: ocena pracy pisemnej (zaliczenie testu on-line)			
Warunki zaliczenia			
Forma zaliczenia: zaliczenie. Warunki zaliczenia: Pozytywny wynik zaliczenia testu on-line.			
Treści programowe (opis skrócony)			
Przedstawienie studentom struktury i zasad funkcjonowania biblioteki uczelnianej. Zapoznanie z regułami korzystania z biblioteki oraz katalogu bibliotecznego.			
Treści programowe			
Semestr: 1			
Forma zajęć: wykład			
Treści wstępne i ogólne: struktura biblioteki, charakterystyka księgozbioru, polityka gromadzenia. Prezentacja poszczególnych agend bibliotecznych:			

Wypożyczalnia:

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 czytelnii głównej, podział księgozbioru według kierunków kształcenia i charakterystyka księgozbioru podręcznego.

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

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Typografia				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	ĆAP	45	Egzamin	4
2	3	ĆAP	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
WIEDZA			
1	zna dawne i aktualne trendy w projektowaniu graficznym z użyciem litery oraz rozpoznaje najistotniejsze realizacje i twórców w tej dziedzinie. Posiada wiedzę z zakresu pracy w programach dedykowanych tworzeniu fontów (Fontlab).	GP2_W01, GP2_W02	obserwacja wykonania zadań, egzamin
2	zna zasady budowania spójnego zespołu literniczego oraz specyfikę elementów konstrukcyjnych litery, rozpoznaje cechy kroju pisma i podstawowych glików. Posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji plastycznej	GP2_W03, GP2_W04	obserwacja wykonania zadań, egzamin
3	rozumie konieczność dopasowania formy znaku do komunikowanej treści, grupy odbiorców, czy stosowanej konwencji	GP2_W06	obserwacja wykonania zadań, egzamin, ocena aktywności
UMIEJĘTNOŚCI			
4	posiada pogłębione umiejętności posługiwania się programami graficznymi w celu kreacji autorskiej litery	GP2_U01	obserwacja wykonania zadań, egzamin
5	potrafi posługiwać się różnymi konwencjami stylistycznymi oraz plastycznymi środkami wyrazu w celu zbudowania autorskiej formy znaku literniczego	GP2_U02	obserwacja wykonania zadań, egzamin
6	posiada zaawansowane umiejętności i wiedzę 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 zadań, egzamin
7	potrafi samodzielnie poszukiwać źródeł inspiracji w oparciu o sprecyzowane założenia projektowe oraz eksperymentować z różnymi technikami projektowymi, rozwijać własny, oryginalny styl	GP2_U04	obserwacja wykonania zadań, egzamin
8	jest zdolny do analizy i oceny projektów na polu estetyki i funkcjonalności, rozpoznaje i stosuje profesjonalne słownictwo opisujące budowę znaku oraz cechy kroju pisma	GP2_U05	obserwacja wykonania zadań, egzamin
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
9	efektywnie zarządza czasem, realizuje zadania zgodnie z ustalonym harmonogramem	GP2_K01	obserwacja wykonania zadań, egzamin
10	potrafi krytycznie oceniać i weryfikować swoją pracę, W sposób przejrzysty i zrozumiały formułuje i uzasadnia podjęte decyzje i założenia projektowe	GP2_K02	ocena aktywności

11	w podejmowanych działaniach uwzględnia odmienne perspektywy i wymagania interesariuszy	GP2_K03	ocena aktywności
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: egzamin (przegląd prac na prawach egzaminu) obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie realizacji zadania projektowego) ocena aktywności (frekwencja na zajęciach, zaangażowanie przy realizacji projektów i podczas ćwiczeń warsztatowych)			
umiejętności: egzamin (przegląd prac na prawach egzaminu) obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie realizacji zadania projektowego)			
kompetencje społeczne: egzamin (przegląd prac na prawach egzaminu) obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie realizacji zadania projektowego) ocena aktywności (frekwencja na zajęciach, zaangażowanie przy realizacji projektów i podczas ćwiczeń warsztatowych)			
Warunki zaliczenia			
Realizacja zadań projektowych z obszaru typografii wynikających 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 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.			
Treści programowe			
Semestr: 2			
Forma zajęć: ćwiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)			
Student w ramach przedmiotu realizuje krótkie ćwiczenia na zadany temat. Ćwiczenia obejmują zadania z zakresu wiedzy o budowie i konstrukcji znaku literniczego, tworzenie spójnego zespołu literniczego, reakcji 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 ćwiczeń zostaje wzbogacona przez cykl wykładów i prezentacji.			
Semestr: 3			
Forma zajęć: ćwiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)			
Student pogłębia wiedzę i doświadczenia z 1 semestru. Realizuje jeden główny projekt obejmujący wybrane przez prowadzącego/prowadzącą zagadnienia omawiane w semestrze 1.			

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Web design				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	ĆAP	45	Egzamin	4
2	3	ĆAP	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
WIEDZA			
1	zna nowoczesne narzędzia technologiczne stosowane w projektowaniu stron, aplikacji webowych i innych produktów cyfrowych. Posiada wiedzę na temat aktualnych trendów w projektowaniu dla internetu, zna i potrafi wskazać najważniejsze udane realizacje w tym zakresie.	GP2_W01, GP2_W02	obserwacja wykonania zadań, egzamin
2	posiada głęboką wiedzę z zakresu metodyki projektowania i potrafi skutecznie zastosować ją przy tworzeniu założeń oraz harmonogramu pracy. Wykazuje się biegłą znajomością podstawowych narzędzi z obszaru UX, umiejętnie stosując je podczas definiowania koncepcji na każdym etapie procesu projektowania.	GP2_W07, GP2_W03	obserwacja wykonania zadań, egzamin
UMIEJĘTNOŚCI			
3	pogłębia i rozwija umiejętności zdobyte na studiach 1 stopnia, tworząc zaawansowane projekty z zakresu webdesignu. Potrafi projektować aplikacje, strony internetowe oraz inne formy informacji przeznaczone do publikacji w sieci, stosując nowoczesne rozwiązania technologiczne i projektowe.	GP2_U01, GP2_U02	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
4	potrafi formułować koncepcję, poszukiwać inspiracji, proponować oryginalne rozwiązania adekwatne do zadania i wskazywać środki techniczne potrzebne do jego realizacji	GP2_U04, GP2_U03, GP2_U06	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
5	posiada umiejętność krytycznej oceny projektu. Potrafi dokonać analizy i dostosować formę realizowanego zadania do funkcji, potrzeb lub charakteru przekazywanej treści, uwzględniając właściwą grupę odbiorców bądź istniejące konwencje.	GP2_U05, GP2_U13	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
6	jest obowiązkowy, efektywnie zarządza czasem i odpowiedzialnie planuje pracę w ramach przyjętych zobowiązań	GP2_K01	ocena aktywności
7	w realizowanych projektach uwzględnia perspektywy różnych interesariuszy, wykazuje zrozumienie oraz szacunek w obszarze różnorodności społecznej i kulturowej	GP2_K03, GP2_K05	ocena aktywności
8	jest przygotowany do pracy kolektywnej, potrafi realizować zadany zakres pracy oraz proponować i omawiać w zespole własne koncepcje projektowe	GP2_K04	ocena aktywności

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się
wiedza: egzamin (przegląd prac na prawach egzaminu) obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania) umiejętności: egzamin (przegląd prac na prawach egzaminu) obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania) przegląd prac (indywidualne i grupowe korekty) kompetencje społeczne: ocena aktywności (ocena aktywności na zajęciach, ocena stopnia zaangażowania przy realizacji poszczególnych zadań i czynności warsztatowych)
Warunki zaliczenia
Realizacja zadań projektowych wynikająca z treści programowych przynależnych do konkretnego semestru. Prezentacja zrealizowanych prac w ramach przeglądu semestralnego (na prawach egzaminu). Frekwencja zgodna z regulaminem studiów AT.
Treści programowe (opis skrócony)
Student w ramach przedmiotu realizuje zadania projektowe z zakresu projektowania stron internetowych i aplikacji.
Treści programowe
Semestr: 2
Forma zajęć: ćwiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe) Student w ramach przedmiotu realizuje ćwiczenia 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.
Semestr: 3
Forma zajęć: ćwiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe) Student w ramach zadanych ćwiczeń 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.

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Wybrane zagadnienia etyki				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	1	W	30	Zaliczenie z oceną	2
Razem			30		2

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
WIEDZA			
1	Student zna wybrane kanoniczne koncepcje etyczne, jak i najnowsze koncepty etyczne.	GP2_W09	dyskusja, obserwacja wykonania zadań
2	Student zna podstawy etyki zawodowej.	GP2_W09	dyskusja, obserwacja wykonania zadań
3	Student zna sposoby interpretacji tekstów kultury (np. filmów, seriali, gier komputerowych, literatury) z wykorzystaniem dyskursu etycznego	GP2_W09	dyskusja, obserwacja wykonania zadań

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się

wiedza:

ocena dyskusji (Ocena aktywności (głos w dyskusji) w ramach wykładów konwersatoryjnych.)
 obserwacja wykonania zadań (Pozytywna ocena z projektu - prezentacja mapy myśli (pod uwagę w ocenie brane są: wartość merytoryczna, walory retoryczne, poprawność językowa oraz aspekt estetyczny).
 Mapa myśli powinna być dostarczona również w wersji elektronicznej.
 Dodatkowo punktowany jest udział w dyskusji (pod uwagę brane są: wartość merytoryczna, walory retoryczne, poprawność językowa)
 obecność na zajęciach (80%)
 Ocenianie zgodnie z regulaminem studiów.)

Warunki zaliczenia

1. Przygotowanie projektu (wykonanie zadania)
2. Udział w zajęciach (min. 80% obecności)

Treści programowe (opis skrócony)

Zapoznanie studentów z podstawami etyki, szczególnie podstawami felicytologii.

Treści programowe

Semestr: 1

Forma zajęć: wykład

Przedmiotem refleksji na wykładach z zakresu etyki będzie szczęście. Namysł nad tytułową kategorią uwzględni zarówno kanoniczne koncepcje etyczne (myślicieli starożytnych, średniowiecznych oraz nowożytnych), jak i najnowsze idee, odnoszące się do współczesnych realiów (dzisiejszej kultury, również popkultury, świata wirtualnego oraz etyki pracy).

1. Czym jest szczęście? Jakie są drogi do zdobywania szczęścia? Czy szczęściu można pomóc? Odpowiedzi klasyków i idee najnowsze.

2. Szczęśliwe zakończenia – w filmach, serialach, literaturze i grach komputerowych.
3. Szczęście a media społecznościowe.
4. Szczęście – harmonia – sukces.
5. Czy jest możliwe szczęście w pracy? Balans życiowy.
6. Moje szczęście a szczęście innego.
7. Szczęście a inne wartości etyczne: sprawiedliwość, równość, pokój, caritas, dobro, wdzięczność
8. „Zachwyć się”. Szczęście a piękno i przyjemność. Szczęście a hygge. Idea „slow life”
9. Szczęście a stany przeciwne. Nihilizm w ujęciu filozoficznym.

SYLABUS ZAJĘĆ/GRUPY ZAJĘĆ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Grafiki				
Kierunek studiów:	Grafika projektowa				
Specjalność/Specjalizacja:					
Nazwa zajęć / grupy zajęć:	Znak				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WS-GP-II-25/26Z				
Rok	Semestr	Forma zajęć	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
1	2	ĆAP	45	Egzamin	4
2	3	ĆAP	45	Egzamin	4
Razem			90		8

Dane merytoryczne

Szczegółowe efekty uczenia się			
Lp.	Student, który zaliczył zajęcia, zna i rozumie/potrafił/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia się
WIEDZA			
1	zna i rozumie różnicę pomiędzy poszczególnymi odmianami znaków, posiada wiedzę na temat wiodących projektów z tego zakresu, aktualnych trendów i udanych rozwiązań projektowych	GP2_W01, GP2_W02	obserwacja wykonania zadań, egzamin
2	posiada wiedzę z zakresu metodyki projektowania, wykazuje się biegłą znajomością nowoczesnych technologii i narzędzi stosowanych w projektowaniu oraz wiedzą dotyczącą środków ekspresji plastycznej	GP2_W03, GP2_W04, GP2_W07	obserwacja wykonania zadań, egzamin
3	rozumie konieczność dopasowania formy znaku do komunikowanej treści, grupy odbiorców bądź stosowanej konwencji	GP2_W06	obserwacja wykonania zadań, egzamin
UMIEJĘTNOŚCI			
4	potrafi projektować różne rodzaje znaków. Przy ich tworzeniu korzysta zarówno z cyfrowych jak i analogowych narzędzi graficznych.	GP2_U01, GP2_U02	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
5	potrafi precyzyjnie formułować założenia projektowe, badać istniejące rozwiązania dotyczące danego problemu, poszukiwać własnych inspiracji, a także tworzyć koncepcje adekwatne wobec zadania i wskazywać środki techniczne potrzebne do jego realizacji	GP2_U03, GP2_U04, GP2_U06	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
6	potrafi dokonać analizy i dostosować formę realizowanego zadania do funkcji, potrzeb lub charakteru przekazywanej treści, uwzględniając właściwą grupę odbiorców bądź istniejące konwencje	GP2_U05	obserwacja wykonania zadań, egzamin, przegląd prac
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
7	jest obowiązkowy, efektywnie zarządza czasem i odpowiedzialnie planuje pracę w ramach przyjętych zobowiązań	GP2_K01	obserwacja wykonania zadań
8	jest przygotowany by omawiać, prezentować i krytycznie oceniać swoją pracę	GP2_K02	obserwacja wykonania zadań
9	w realizowanych projektach uwzględnia perspektywę różnych interesariuszy oraz wykazuje zrozumienie i szacunek w obszarze różnorodności społecznej i kulturowej	GP2_K03, GP2_K05	obserwacja wykonania zadań
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się			
wiedza: egzamin (semestralny przegląd prac na prawach egzaminu)			

obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w trakcie realizacji zadań) umiejętności: egzamin (semestralny przegląd prac na prawach egzaminu) obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w trakcie realizacji zadań) przegląd prac (przegląd i indywidualne lub grupowe korekty) kompetencje społeczne: obserwacja wykonania zadań (obserwacja bezpośrednia studenta w trakcie realizacji zadań)
Warunki zaliczenia
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.
Treści programowe (opis skrócony)
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.
Treści programowe
Semestr: 2
Forma zajęć: ćwiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)
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.
Semestr: 3
Forma zajęć: ćwiczenia specjalistyczne (artystyczne/projektowe)
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.