

## **EDUKACJA ARTYSTYCZNA W ZAKRESIE SZTUK PLASTYCZNYCH**

### **Efekty uczenia się i treści programowe zajęć:**

Nazwa zajęć: **Język angielski**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- czyta i rozumie teksty na wymaganym poziomie językowym, posługuje się zasobem środków językowych umożliwiającym swobodne wypowiedzianie się (relacjonuje, opisuje, argumentuje i uzasadnia), formułuje teksty własne w formie pisemnej i ustnej, przygotowuje prezentacje związane ze studiowanym kierunkiem w formie pisemnej i wygłasza je w formie ustnej,
- stosuje skutecznie struktury gramatyczne, leksykalne, ortograficzne i fonetyczne poznane na zajęciach,
- wykazuje się wiedzą i wykorzystuje ją w zakresie kultury i realiów angielskiego obszaru językowego, wykazuje tolerancję i zrozumienie dla specyfiki danego obszaru językowego,
- pracuje kreatywnie w zespole, obiektywnie ocenia wkład pracy własnej i innych zrealizowanych wspólnie projektach, znajduje kompromis, dochodzi do porozumienia,
- wykorzystuje zdobytą wiedzę do poszerzenia oraz utrwalenia wiadomości i umiejętności uzyskanych przy realizacji celów 01, 02 oraz 03 za pomocą różnych źródeł i nowoczesnych technologii informacyjnych,
- rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i autonomii w rozwijaniu umiejętności i kompetencji językowej,

**Treści programowe dla zajęć:**

- przyjaźń i rodzina (powiązania i relacje rodzinne, towarzyskie oraz zawodowe, uczucia, prawa i obowiązki w rodzinie, konflikty i problemy, spotkania, wychowanie dzieci),
- media i środki komunikacji (prasa, radio, telewizja, Internet, prezentacja wydarzeń bieżących w kraju i na świecie),
- sens życia (np. świat wartości, opinia publiczna, religia, święta kościelne, ideologie, ideały, propaganda, wierzenia, wartość życia, styl życia, starość, śmierć, tolerancja),
- zdrowie (troska o zdrowie i higieniczny tryb życia, ochrona zdrowia, choroby, samopoczucie, niepełnosprawni),
- czas wolny (zainteresowania, rozrywki, wypoczynek, sport, turystyka, hobby, zabawy, kino, teatr, telewizja, lektury, wakacje),
- uczucia (sympatia, przyjaźń, tolerancja, obawy, lęki, agresja, cierpienie, ból, zadowolenie, satysfakcja, poczucie sukcesu, złość, irytacja),
- żywienie (produkty spożywcze, posiłki, napoje, restauracje, przepisy kulinarne, dieta),
- podróżowanie (środki transportu, rezerwacja, zakup biletów, dworzec, lotnisko, informacja o podróży, zakwaterowanie, biuro podróży),
- edukacja (wykształcenie, plan zajęć, przedmioty, nauczyciele, wydarzenia z życia szkoły, egzaminy, konflikty, system oświaty),
- praca (praca zawodowa, zawody, zarobki, rynek pracy, bezrobocie, kwalifikacje i uprawnienia),
- dom i miejsce zamieszkania (wygląd domu, meble, wyposażenie, okolice, poszukiwanie i wynajmowanie mieszkania),
- kultura i sztuka (film, teatr, literatura, muzyka, malarstwo, architektura, sztuki plastyczne, balet, kultura masowa, media, książka, biblioteka),
- nauka, technika, postęp (rozwój techniki, odkrycia naukowe, sławne postacie, dyscypliny naukowe, informacja naukowa, komputeryzacja),
- zagrożenia współczesnego świata (alkoholizm, przemoc, terroryzm, wojny, zagrożenie środowiska naturalnego, narkotyki, AIDS, problemy demograficzne, przestępczość, kataklizmy, wypadki),
- świat przyrody (pogoda, świat roślin i zwierząt, krajobraz),
- polityka, państwo, naród, obywatel (tożsamość narodowa, ojczyzna, patriotyzm, społeczeństwo, prawa i obowiązki obywateli, partie i parlamenty, rząd, znaczący politycy, polityka regionalna i społeczna),
- gospodarka (handel, przemysł, rolnictwo, problemy ekonomiczne kraju i świata),
- zakupy i usługi (rodzaje sklepów, cechy towarów, reklamacje, ceny),
- elementy wiedzy o krajach anglojęzycznych,
- zagadnienia specjalistyczne związane z kierunkiem studiów (media, edukacja, kształcenie, biblioteki, informacja naukowa, pedagogika),

- przedimki w nazwach własnych, geograficznych, ulicach, chorobach, zaimki (osobowe, dzierżawcze, względne, zwrotne, wskazujące, pytające), przyimki (miejsca, czasu, przyczyny, sposobu),
- czasy gramatyczne (Present Simple, Present Continuous, Present Perfect, Present Perfect Continuous, Past Simple, Past Continuous, Past Perfect, Past Perfect Continuous, Future Simple, Future Continuous, Future Simple, Future in the Past, Future Perfect, Future Perfect Continuous),
- czasownik (czasowniki regularne i nieregularne, modalne do przeszłości teraźniejszości i przyszłości, złożone (phrasal verbs), imiesłowy bierny i czynny dokonany i niedoknany, forma trybu rozkazującego), słowotwórstwo związane z czasownikiem,
- rzeczowniki (rzeczowniki policzalne i niepoliczalne, forma dzierżawcza), rzeczowniki grupowe w liczbie pojedynczej i mnogiej, rzeczowniki -nazwy nauk np. accustics, statistics, słowotwórstwo w zakresie rzeczownika,
- przymiotniki (stopniowanie - stopień wyższy i najwyższy, przymiotników w zdaniu przymiotnik dzierżawczy, miejsce przymiotnika i jego kolejność w zdaniu),
- frazy opisujące i nieopisujące, pomijanie zaimka względnego,
- konstrukcje z 'wish', konstrukcje gerundialne, bezokolicznikowe,
- spójniki, although, though, nevertheless, but, however, zdania warunkowe,
- strona bierna, konstrukcja; it+passive+that clause,
- mowa zależna z użyciem wszystkich czasów,

#### Nazwa zajęć: **Kultura i sztuka współczesna**

##### **Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- zna koncepcje dotyczące współczesnej kultury i sztuki,
- opisuje współczesne życie kulturalne i charakteryzuje programy instytucji kultury,
- zna twórców sztuki współczesnej,
- analizuje dzieła sztuki współczesnej znajdując powiązania ich problematyki ze zjawiskami współczesnej kultury,
- jest aktywnym uczestnikiem współczesnego życia kulturalnego i artystycznego,
- potrafi wyszukiwać kompetentne informacje na temat współczesnej kultury i sztuki, analizować, integrować, oceniać krytycznie informacje z różnych źródeł i na ich podstawie formułować samodzielnie krytyczne sądy,
- posiada umiejętność tworzenia prac pisemnych oraz wystąpień ustnych na temat współczesnej kultury i sztuki,

##### **Treści programowe dla zajęć:**

- pojęcie kultury. Potoczne rozumienie terminu. Definicje kultury. Kultura a cywilizacja,
- typy kultury. Podmiot i przedmiot kultury. Współczesne formy kultury. Obieg wysoki i niski kultury,
- aksjologia kultury. Kultura a wartości. Wartości moralne, poznawcze, estetyczne, artystyczne. Hierarchia wartości,
- pojęcia: wzór kulturowy, zmiana kulturowa, dyfuzja, akulturacja, subkultura, kontrkultura, kultura narodowa, tradycjonalizm, patriotyzm, nacjonalizm, szowinizm, zderzenie kultur, kryzys kultury,
- rola mitu, alegorii, symbolu w kulturze. Kompetencje kulturowe,
- nowe zjawiska w kulturze współczesnej: komercjalizacja, standaryzacja, macdonaldyzacja, homogenizacja, globalizm, antyglobalizm. Nowe media,
- współczesne modele instytucji artystycznych,
- problematyka sztuki współczesnej: sztuka krytyczna, feminizm i gender, antyगतunkowizm, medykalizacja, zagłada, cenzura,
- malarstwo przełomu XX/XXI wieku,
- granice współczesności: Pop Art, Minimal Art, Minimal Art, Konceptualizm,
- monografie: artyści współcześni i ich dzieła,
- aktualne wystawy sztuki współczesnej – krytyczne omówienie,

#### Nazwa zajęć: **Współczesna krytyka artystyczna**

##### **Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- ma wiedzę z zakresu historii krytyki artystycznej,
- rozumie metody interpretacji stosowane we współczesnej krytyce artystycznej,
- umie zastosować podczas oceny dzieł sztuki wiedzę z różnych metod współczesnej humanistyki (np. feminizm, neokolonializm),
- samodzielnie interpretuje teksty z zakresu krytyki artystycznej,
- samodzielnie pisze teksty krytyczne na temat sztuki,
- uczestniczy w bieżącym życiu artystycznym,

**Treści programowe dla zajęć:**

- historia krytyki artystycznej,
- pojęcia i terminy ze sztuk plastycznych stosowane w krytyce artystycznej,
- strategie i metody interpretacji wykorzystywane we współczesnej krytyce artystycznej,
- polska krytyka artystyczna po 1945 roku,
- interpretacja współczesnych tekstów krytycznych,
- samodzielne przygotowanie tekstów krytycznych,

**Nazwa zajęć: Marketing sztuki**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- posiada poszerzoną wiedzę na temat kontekstu historycznego i kulturowego rynku sztuki i mecenatu artystycznego oraz rynku współczesnego,
- wie jak funkcjonują instytucje zajmujące się marketingiem sztuki,
- dostrzega i rozumie związki ekonomiczne między sztukami plastycznymi a rynkiem sztuki,
- planuje podstawowe działania marketingowe na rynku sztuki, pracuje w grupie, umiejętnie dzieli zadania,
- podejmuje współpracę z różnymi instytucjami zajmującymi się obiegiem sztuki, rozumie wpływ edukacji artystycznej na wzrost kompetencji kulturowych i rozwój rynku sztuki,
- samodzielnie dociera do potrzebnych informacji dotyczących rynku sztuki, wykorzystując różnorodne metody, krytycznie ocenia i analizuje zdobyte informacje,

**Treści programowe dla zajęć:**

- funkcjonowanie rynku sztuki i różnych form mecenatu artystycznego w kontekście historycznym, systemy artystyczne,
- funkcjonowanie współczesnego rynku sztuki,
- zasady marketingu w handlu dziełami sztuki,
- terminologia związana z marketingiem sztuki,
- zasady finansowania instytucji kultury i sztuki,
- rynek antykwaryczny,
- zapoznanie z konkretnymi instytucjami związanymi z handlem dziełami sztuki i zasadami ich funkcjonowania,
- przygotowanie i planowanie konkretnych działań związanych z handlem dziełami sztuki,

**Nazwa zajęć: Metodologia badań artystycznych**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- zna specyfikę metodologiczną badań nad sztuką,
- ma ugruntowaną wiedzę z zakresu klasycznych i najnowszych metod interpretacji sztuki,
- rozpoznaje i charakteryzuje związki między badaniami nad sztuką a innymi dyscyplinami humanistyki i pedagogiki,
- samodzielnie analizuje dzieła sztuki, ze szczególnym uwzględnieniem struktury wizualnej,
- potrafi pisać teksty analityczne, jak również przygotowuje ustne wystąpienia analizujące strukturę wizualną obrazów,

**Treści programowe dla zajęć:**

- mimetyczna koncepcja obrazu,
- klasyczne metody interpretacji dzieła – ikonologia – i ich krytyka,
- psychologia percepcji w odniesieniu do analizy dzieła sztuki R.Arnhaima,
- ikonika Imdala jako metoda interpretacyjna,
- hermeneutyka historycznoartystyczna O.Batschmanna,
- estetyka recepcji (W.Kemp),
- egzystencjalno-hermeneutyczna nauka o sztuce M.Brotje,
- semiologiczna historia sztuki N.Brysona,
- semiotyka widzenia (M.Bal),
- teoria historycznego wyjaśniania obrazów M.Baxandalla,
- zastosowanie metody R.Arnhaima dla analizy dzieła,

**Nazwa zajęć: Blok Kształcenia Wielomedialnego / Rysunek**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- wie jak poruszać się w obszarach wiedzy i umiejętności dotyczącej modułu,
- analizuje własne realizacje rysunkowe w kontekście zmieniającej się rzeczywistości,
- posiada orientację w zakresie stosowania różnych technik rysunkowych,

- świadomie buduje przestrzeń rysunkową, dokonując wyboru celów indywidualnej aktywności twórczej,
- organizuje proces badawczy w pracy twórczej, efektywnie wykorzystuje wiedzę, wyobraźnię i twórcze myślenie,

**Treści programowe dla zajęć:**

- rysunek przestrzeni iluzyjnej – perspektywa z jednym i z dwoma punktami zbiegu w zestawie martwych natur. Rysunek postaci ludzkiej. Architektura wnętrz,
- zapoznanie z zakresami Pracowni artystycznej dyplomowej i Pracowni artystycznej wspomagającej – Rysunek. Zakresy treści do wyboru:
  - 1) kreacji artystycznej- własny program twórczy
  - 2) ilustracji książkowej i rysunku prasowego
  - 3) rysunek projektowy
- rysunek figuralny obiektu gipsowego lub żywej postaci,

**Nazwa zajęć: Blok Kształcenia Wielomedialnego / Malarstwo**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- wskazuje na środki ekspresji malarskiej stosowane w malarstwie współczesnym,
- wymienia i charakteryzuje i stosuje podstawowe rodzaje technik stosowanych w malarstwie współczesnym,
- samodzielnie i niezależnie tworzy osobiste realizacje malarskie,
- przygotowuje i analizuje własne realizacje malarskie, uwzględniając różnorodne aspekty i doświadczenie,

**Treści programowe dla zajęć:**

- główne techniki i technologie stosowane w malarstwie współczesnym,
- środki ekspresji twórczej – zagadnienia z historii malarstwa współczesnego,
- środki ekspresji twórczej – barwa, światło, struktura, przestrzeń- studium martwej natury,
- społeczne i estetyczne aspekty malarstwa- inspiracje historią, sztuką, antropologią, filozofią, literaturą,
- estetyczne aspekty malarstwa – chaos czy porządek- inspiracje nauką współczesną,

**Nazwa zajęć: Blok Kształcenia Wielomedialnego/ Malarstwo**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- formułuje podstawowe problemy malarskie,
- identyfikuje i objaśnia modele obrazowania w kontekście sztuki i zjawisk kulturowych,
- wymienia i charakteryzuje i stosuje podstawowe rodzaje technik stosowanych w malarstwie współczesnym,
- rozwija twórczą postawę wobec otaczającego świata i problemów współczesności,
- wykorzystuje własne doświadczenia życiowe, tożsamość, ciekawość świata do proponowania i rozwijania problemów malarskich,

**Treści programowe dla zajęć:**

- wyraz artystyczny, kompozycja, analiza i synteza jako elementy formy malarskiego zapisu,
- warsztat malarski jako droga do rozwiązywania zagadnień i wyzwania inicjatyw artystycznych,
- percepcja wizualna i transformacja form jako dialog,
- interpretacja rzeczywistości jako podstawa budowania własnej wizji obrazu świata,

**Nazwa zajęć: Blok Kształcenia wielomedialnego/ Grafika**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- umiejscawia swoje działania twórcze w zakresie Grafiki w kontekście historycznym, orientuje się w literaturze przedmiotu i różnorodnych wzorcach kreacji artystycznej,
- wskazuje wzorce teoretycznych podstaw swojej działalności artystycznej a podejmowanych przez siebie praktycznych realizacji,
- analizuje swoje projekty graficzne i dobiera właściwe do ich realizacji środki wyrazu plastycznego,
- wykorzystuje zdobytą wiedzę oraz warsztat artystyczny i technologiczny dostosowując go do pracy projektowej, rozumie specyfikę tworzenia koncepcji pracy w formie projektów i matryc graficznych,
- posiada zakres umiejętności do samodzielnego przedstawienia koncepcji artystycznej w formie zapisu graficznego przy zastosowaniu wybranych technik druku graficznego,

**Treści programowe dla zajęć:**

- wykorzystanie indywidualnego źródła inspiracji do podjęcia artystycznych eksperymentów formalno – technicznych w procesie kreatywnego kształtowania idei. Kompozycja graficzna przestrzeni iluzyjnej, przedstawienie postaci ludzkiej, architektura wnętrz,
- stworzenie na podstawie własnych doświadczeń i posiadanej wiedzy z zakresu grafiki warsztatowej szkiców, projektów do określonego konceptu: Kreacji artystycznej - własny program twórczy,
- zapoznanie z zakresem Pracowni artystycznej dyplomowej Grafiki i Pracowni artystycznej pomocniczej,
- realizacja warsztatowa projektu w wybranych technikach graficznych: Grafika o tematyce figuralnej związanej z wybranym obiektem lub żywą postacią,
- analiza własnych dokonań twórczych i odniesienie ich do poziomu dokonań artystycznych przeszłości i teraźniejszości,

**Nazwa zajęć: Blok Kształcenia Wielomedialnego/ Projektowanie**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- umiejscawia swoje działania twórcze w zakresie projektowania graficznego w kontekście historycznym, orientuje się w literaturze przedmiotu i różnorodnych wzorcach kreacji artystycznej,
- wskazuje wzorce teoretycznych podstaw swojej działalności artystycznej a podejmowanych przez siebie praktycznych realizacji,
- analizuje swoje projekty graficzne i dobiera właściwe do ich realizacji środki wyrazu plastycznego,
- wykorzystuje zdobytą wiedzę oraz warsztat artystyczny i technologiczny dostosowując go do pracy projektowej, rozumie specyfikę tworzenia koncepcji pracy w formie projektów graficznych,
- posiada zakres umiejętności do samodzielnego przedstawienia koncepcji artystycznej w formie zapisu graficznego przy zastosowaniu wybranych technik projektowania graficznego,

**Treści programowe dla zajęć:**

- wykorzystanie indywidualnego źródła inspiracji do podjęcia artystycznych eksperymentów formalno – technicznych w procesie kreatywnego kształtowania idei. Kompozycja graficzna przestrzeni iluzyjnej, przedstawienie postaci ludzkiej, architektura wnętrz.
- stworzenie na podstawie własnych doświadczeń i posiadanej wiedzy z zakresu projektowania graficznego szkiców, projektów do określonego konceptu:
  - 1) kreacji artystycznej - własny program twórczy,
  - 2) ilustracji książkowej i grafiki prasowej,
  - 3) grafiki projektowej, plakatu,
- zapoznanie z zakresami Pracowni artystycznej dyplomowej Projektowanie Graficzne i Pracowni artystycznej pomocniczej,
- realizacja warsztatowa projektu w wybranych technikach projektowania graficznego,
- analiza własnych dokonań twórczych i odniesienie ich do poziomu dokonań artystycznych przeszłości i teraźniejszości,

**Nazwa zajęć: Blok Kształcenia Wielomedialnego/ Rzeźba**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- wskazuje plastyczne środki ekspresji z pokrewnych dyscyplin artystycznych niezbędnych do realizacji prac rzeźbiarskich (malarstwo, grafika, multimedia), świadomie i samodzielnie dokonując wyboru środków wyrazu plastycznego,
- umiejscawia swoje działania twórcze w szerokich kontekstach kulturowych, wykorzystując wyobraźnię, intuicję i emocje do realizacji własnych zadań artystycznych,
- wykorzystuje warsztat rzeźbiarski i odpowiednie narzędzia dostosowując je do wybranych obszarów swej działalności artystycznej,

**Treści programowe dla zajęć:**

- szereg podstawowych ćwiczeń kompozycyjnych wprowadzających w zagadnienia gatunków i zasad dotyczących rzeźbiarskich kompozycji przestrzennych,
- zadania z użyciem środków ekspresji przynależnych stylom i kierunkom w sztuce, sprawdzające i pogłębiające wiedzę z zakresu historii sztuki. Kształcące umiejętność czerpania z dziedzictwa kulturowego,

**Nazwa zajęć: Blok Kształcenia Wielomedialnego/ Rzeźba**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- potrafi zastosować wiedzę dotyczącą elementów dzieła rzeźbiarskiego/ ceramicznego do wyrażania osobistych koncepcji artystycznych,
- kreuje projekty, wykorzystując je w aktywności artystycznej,
- tworzy własne samodzielne koncepcje artystyczne w zakresie rzeźby/ ceramiki,

- potrafi zachować swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej, wykorzystując różnorodne wzorce kreacji,
- świadomie dobiera środki wyrazu plastycznego, analizując je w kontekście zmieniającej się rzeczywistości,

**Treści programowe dla zajęć:**

- projekt artystyczny małych form rzeźbiarskich/ ceramicznych o konkretnym przeznaczeniu,
- realizacja zaplanowanej formy rzeźbiarskiej/ceramicznej z uwzględnieniem indywidualnego twórczego rozwoju studenta,
- biegłość warsztatowa, organizacja pracy w zależności od wykorzystanych materiałów i technologii,
- prezentacja zrealizowanych form rzeźbiarskich/ ceramicznych,

**Nazwa zajęć: Blok Kształcenia Wielomedialnego/ Sztuki Projektowe**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- wykazuje znajomość zagadnień podstaw projektowania na poziomie pozwalającym realizować indywidualne pomysły, wskazuje różnorodne wzorce będące podstawą kreacji artystycznej,
- rozwija swoje umiejętności warsztatowe, świadomie i celowo dobiera środki plastyczne w procesie realizacji form projektowych,
- posiada umiejętności warsztatowe umożliwiające realizację koncepcji artystycznych w trakcie wykonywania zadań przedmiotu,
- potrafi zaprezentować swoje dokonania w formie wizualizacji graficznej lub prototypu obiektu plastycznego w sposób oryginalny, zgodnie z określoną ideą,

**Treści programowe dla zajęć:**

- zasady projektowania obiektu artystycznego o konkretnej funkcji i przeznaczeniu,
- projekt raportu haftu lub małej formy plastycznej obiektu o charakterze edukacyjnym opartej na indywidualnych inspiracjach studenta,
- prezentacja wizualna zrealizowanych form projektowych,

**Nazwa zajęć: Blok Kształcenia Wielomedialnego/ Tkanina Artystyczna**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- wykazuje znajomość zagadnień podstaw projektowania na poziomie pozwalającym realizować indywidualne pomysły, wskazuje różnorodne wzorce będące podstawą kreacji artystycznej,
- rozwija swoje umiejętności warsztatowe, świadomie i celowo dobiera środki plastyczne w procesie realizacji tkanin artystycznych,
- posiada umiejętności warsztatowe umożliwiające realizację koncepcji artystycznych w trakcie wykonywania zadań przedmiotu,
- potrafi zaprezentować swoje dokonania w formie wizualizacji graficznej lub prototypu obiektu plastycznego w sposób oryginalny, zgodnie z określoną ideą,

**Treści programowe dla zajęć:**

- zasady tworzenia tkaniny – projekt własnego raportu opartego na indywidualnych inspiracjach studenta,
- realizacja raportu w technice gorącego batiku, umiejętne opanowanie warsztatu,
- prezentacja wizualna zrealizowanych form projektowych,

**Nazwa zajęć: Blok Kształcenia Wielomedialnego/ Multimedia**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- wskazuje wzorce kreacji swoich działań twórczych,
- tworzy koncepcje artystyczne w zakresie multimedialnych i potrafi je zrealizować. Świadomie dobiera i celowo stosuje środki wyrazu plastycznego,
- rozwija swoje umiejętności warsztatowe w zakresie multimedialnych,

**Treści programowe dla zajęć:**

- „Alfabet Świata”, współczesna sztuka multimedialnych, łączenie inspiracji z osobistym doświadczeniem w tworzeniu własnej koncepcji – twórcza obserwacja rzeczywistości,
- „Teatrino – Teatr codzienności” w reportażach wspomaganym multimediami – emocje między dziećmi,

**Nazwa zajęć: Blok Kształcenia Wielomedialnego/ Fotografia**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- wskazuje wzorce kreacji swoich działań twórczych,

- tworzy koncepcje artystyczne w zakresie fotografii i potrafi je zrealizować. Świadomie dobiera i celowo stosuje środki wyrazu plastycznego,
- rozwija swoje umiejętności warsztatowe w zakresie fotografii,

**Treści programowe dla zajęć:**

- „Alfabet Świata”, współczesna sztuka fotografii, łączenie inspiracji z osobistym doświadczeniem w tworzeniu własnej koncepcji – twórcza obserwacja rzeczywistości.
- „Teatrino-Teatr codzienności” w reportażach fotograficznych wspomaganych multimediami - emocje między dziećmi.

**Nazwa zajęć: Projekty Twórcze**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- nazywa, definiuje i opisuje elementy tworzące projekt twórczy i ilustruje nimi sformułowania i rozwiązania zagadnień związanych z tworzeniem własnych idei projektowych,
- charakteryzuje i rozróżnia społeczne, humanistyczne i edukacyjne aspekty twórczości w kontekście artystycznych projektów twórczych,
- umiejscawia i wyjaśnia związki pomiędzy sztuką, kulturą i nauką w kontekście działań artystyczno-projektowych,
- proponuje własne rozwiązania projektowe dla przedstawienia synergii jako inspiracji do kreacji idei projektów twórczych,
- konstruuje i projektuje własne rozwiązania i pomysły samodzielnie docierając do informacji do działań w ramach projektu twórczego w oparciu o syntezę doświadczenia, wyobraźni i przewidywania,
- wykorzystuje warsztat artystyczny i odpowiednie narzędzia, dostosowując je do wybranych obszarów działalności związanej z projektowaniem i realizacją projektów artystycznych,
- jest przygotowany do negocjowania, współdziałania z innymi osobami oraz kierowania nimi w ramach prac zespołowych, a w szczególności przy projektowaniu i realizowaniu akcji artystycznych i działań warsztatowych tworzących projekt twórczy,
- proponuje i projektuje akcje promocyjne dla projektów twórczych oraz wykazuje kreatywność i zaangażowanie w kształtowaniu indywidualnych i zespołowych akcjach służących reklamie i promocji projektów twórczych,

**Treści programowe dla zajęć:**

- projekty działań artystycznych w kontekście elementów tworzących projekt twórczy (temat, środki przekazu, oddziaływania, symbolika artystyczna, profil odbiorcy),
- edukacyjny potencjał projektu twórczego- ćwiczenia w realizacji pomysłów,
- misja humanistyczna projektu twórczego,
- akcje i działania artystyczne i edukacyjne w ramach współczesnych koncepcji artystycznych działań projektowych („The Cosmopolitan Chicken Project”, Fresh Glass Project, Glass Stress i inne),
- społeczne aspekty twórczości – społeczny kontekst działań plastycznych,
- synergia jako inspiracja dla działań artystyczno-projektowych, związki z kulturą, nauką i techniką (projekty, działania, akcje artystyczne),
- twórczość jako synteza doświadczenia, wyobraźni i przewidywania- kształtowanie indywidualnej wypowiedzi autorskiej,
- projekt twórczy jako uniwersalny środek komunikacji międzyludzkiej – kształtowanie zespołowej i indywidualnej wypowiedzi autorskiej,
- działanie warsztatowe w ramach artystycznej wypowiedzi projektowej – kształtowanie zespołowej wypowiedzi autorskiej,
- promocja i reklama projektu twórczego – indywidualne i zespołowe akcje artystyczno-edukacyjne,

**Nazwa zajęć: Pracownia Projektu Dyplomowego/ Fotografia**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- projektuje cykle artystyczne, integrując wiedzę z różnych dziedzin aktywności artystycznej. Świadomie dokonuje wyboru celów aktywności twórczej z obszaru fotografii artystycznej,
- posiada specjalistyczną wiedzę z zakresu sztuk plastycznych umożliwiającą rozwiązywanie złożonych zagadnień artystycznych. Posiada pogłębioną wiedzę filozoficzno-humanistyczną, którą samodzielnie poszerza,
- projektuje, tworzy i realizuje przejrzystą prezentację dyplomową, tworzy publiczną prezentację swoich działań artystycznych w kontekście nowych zjawisk artystycznych,
- rozwija swoje umiejętności warsztatowe zwiększając ustawicznie zdolności tworzenia i wyrażania własnych koncepcji artystycznych,

- podejmuje się krytycznej analizy swojej pracy artystycznej i postawy twórczej. Na podstawie zdobytych informacji tworzy krótki tekst na temat wybranych zagadnień artystycznych z zakresu fotografii,
- w oparciu o pogłębioną wiedzę artystyczno-humanistyczną i szeroką znajomość kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w obszarze fotografii, samodzielnie przygotowuje teksty naukowe, wykorzystując język naukowy właściwy naukom o sztuce,
- wykorzystuje różne ujęcia teoretyczne, postawy metodologiczne i źródła w przygotowaniu pracy teoretycznej. Samodzielnie dociera do informacji, pogłębiając i uaktualniając je, integruje zdobytą wiedzę,
- przestrzega zasad prawa autorskiego oraz zarządzania zasobami własności intelektualnej w swoich działaniach artystycznych i naukowych,

**Treści programowe dla zajęć:**

- koncepcyjne i twórcze projektowanie prac dyplomowych na wybrany temat. Uzupełnianie wiedzy i praktyki właściwej dla podjętego tematu,
- realizacja cyklu prac przy wykorzystaniu wiedzy teoretycznej i specjalistycznej związanej z fotografią artystyczną,
- krytyczna analiza pracy na poszczególnych etapach jej tworzenia, która odnosi się do korekt promotora,
- prezentacja kolekcji dyplomowej. Nawiązanie i utrzymanie kontaktu zewnętrznego z niezbędnymi instytucjami i mediami,
- elementy warsztatu naukowego: źródła informacji naukowej, przedmiot badań, cele badawcze, problemy, hipotezy, aparat naukowy. W oparciu o nie sformułowanie tematu pracy pisemnej w obszarze fotografii, zgodnej z zainteresowaniami studenta; wskazanie obszaru badań i podstawowych problemów badawczych,
- plan pracy, bibliografia, źródła, badania i analizy wybranych problemów badawczych. Samodzielna praca nad opracowaniem wybranego tematu i przygotowaniem pracy magisterskiej w konsultacji z promotorem,

**Nazwa zajęć: Pracownia Projektu Dyplomowego/ Grafika**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- posiada pogłębiony zakres wiedzy dotyczącej Grafiki warsztatowej/Grafiki cyfrowej/ oraz typografii, samodzielnie powiększa tę wiedzę oraz orientuje się w literaturze przedmiotu,
- analizuje własne realizacje graficzne w kontekście zmieniającej się rzeczywistości. Wykorzystuje wiedzę o percepcji przekazów wizualnych i otoczeniu wizualnym,
- posiada umiejętność wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej. Twórczo posługuje się przyrządami, narzędziami i eksperymentalnymi technologiami mogącymi wchodzić w obszar graficznej kreacji artystycznej, samodzielnie rozwija swoje umiejętności warsztatowe,
- świadomie buduje przestrzeń iluzijną na płaszczyźnie kompozycji graficznej, dokonując wyboru celów indywidualnej aktywności twórczej,
- łączy wiedzę w zakresie dotyczącym obszarów sztuki, nauki i edukacji w sposób niezbędny do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień w wypowiedzi graficznej,
- organizuje proces badawczy w pracy twórczej, efektywnie wykorzystuje wiedzę, wyobraźnię i twórcze myślenie. Podejmuje się krytycznej analizy swojej pracy twórczej na podstawie zdobytych z literatury przedmiotu informacji,
- projektuje, tworzy i realizuje przejrzyste koncepcje artystyczne w oparciu o wiedzę, doświadczenie i wyobraźnię. Tworzy publiczną prezentację swoich działań artystycznych w kontekście nowych zjawisk artystycznych,
- w oparciu o pogłębioną wiedzę artystyczno-humanistyczną i szeroką znajomość kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w obszarze grafiki, samodzielnie przygotowuje teksty naukowe, wykorzystując język naukowy właściwy naukom o sztuce,
- wykorzystuje różne ujęcia teoretyczne, postawy metodologiczne i źródła w przygotowaniu pracy teoretycznej. Samodzielnie dociera do informacji, pogłębiając i uaktualniając je, integruje zdobytą wiedzę,
- przestrzega zasad prawa autorskiego oraz zarządzania zasobami własności intelektualnej w swoich działaniach artystycznych i naukowych,

**Treści programowe dla zajęć:**

- eksperyment formalno-techniczny w grafice. Wykorzystanie indywidualnego źródła inspiracji w procesie kreatywnego kształtowania materii. Program zakłada szeroki obszar zarówno klasycznych, jak i współczesnych nośników treści graficznych,



- grafika prasowa, ilustracja książkowa i unikatowy druk okolicznościowy,
- program obejmuje opracowanie unikatowych druków graficznych, będących wizualizacją prasową, komentarzem śródtokstowym, autorską ilustracją książkową, prasową czy komiksową oraz plakatem Wiedza i umiejętności łączenia typografii z obrazem graficznym prowadzą do tworzenia i realizacji własnych koncepcji artystycznych, mających zastosowanie w publikacjach wydawniczych,
- stworzenie na podstawie własnych doświadczeń i posiadanej wiedzy z zakresu grafiki warsztatowej i projektowej szkiców, projektów do określonego konceptu twórczego,
- grafika projektowa. Program grafiki koncepcyjnej, ideowo dotyczący obszaru sztuk projektowych oraz obszarów wynikających z zainteresowań studenta. Przewiduje się działania kreatywne, które mogą być jedynie graficznym spełnieniem wizji. Może dotyczyć koncepcji projektowych form użytkowych czy elementów wzorniczych. Zakres ten ma prowadzić do rozwinięcia umiejętności strukturalnego systemu projektowego, w szczególności do przejrzystego zapisu graficznego myśli twórczej. Realizacja pracy w wybranych technikach graficznych i projektowych,
- grafika przestrzeni. Graficzny zapis form dla przestrzeni i w przestrzeni. Koncepcja graficznych elementów informacji wizualnej, takich jak: detal architektoniczny, formy kinetyki przestrzeni np. ubioru. Grafika przestrzeni prowadzi do dokumentowania form przestrzeni otwartej i zamkniętej, to aranżacja elementów wystawienniczych małoformatowych i o większych gabarytach. Zapis graficzny koncepcji zmian w przestrzeni i jego poglądowy zapis w formie klasycznego druku graficznego, czy zapisu cyfrowego. Poprzez takie formy programowe student korzysta z wiedzy i umiejętności zdobytych w szerokim kształceniu teoretycznym jak i z doświadczeń pracowni kierunkowych,
- elementy warsztatu naukowego: źródła informacji naukowej, przedmiot badań, cele badawcze, problemy, hipotezy, aparat naukowy. W oparciu o nie sformułowanie tematu pracy pisemnej w obszarze fotografii, zgodnej z zainteresowaniami studenta; wskazanie obszaru badań i podstawowych problemów badawczych,
- plan pracy, bibliografia, źródła, badania i analizy wybranych problemów badawczych. Samodzielna praca nad opracowaniem wybranego tematu i przygotowaniem pracy magisterskiej w konsultacji z promotorem,

#### Nazwa zajęć: **Pracownia Projektu Dyplomowego/ Malarstwo**

#### **Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- potrafi zastosować wiedzę i umiejętności praktyczne do wyrażania osobistych koncepcji artystycznych świadomie dobierając środki wyrazu plastycznego,
- posiada specjalistyczną wiedzę z zakresu technik i technologii malarskich umożliwiającą realizację złożonych i skomplikowanych zagadnień artystycznych, samodzielnie powiększa tę wiedzę,
- tworzy i analizuje własne realizacje malarskie w kontekście zmieniającej się rzeczywistości uwrażliwiającej się na humanistyczny, społeczny i edukacyjny aspekt sztuki. Tworzy cykl dyplomowy samodzielnie decydując o jego realizacji,
- potrafi odpowiednio wykorzystać wzorce artystyczne i naukowe do wzbogacenia własnych realizacji malarskich,
- potrafi znajdować synergetyczne związki pomiędzy malarstwem a innymi dziedzinami nauki i sztuki,
- potrafi krytycznie analizować swoją postawę twórczą w kontekście społecznym i artystycznym. Na bazie literatury tworzy krótkie teksty krytyczne w odniesieniu do własnej twórczości,
- posiada umiejętności do realizacji publicznych prezentacji swoich dokonań artystycznych,
- w oparciu o pogłębioną wiedzę artystyczno-humanistyczną i szeroką znajomość kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w obszarze malarstwa, samodzielnie przygotowuje teksty naukowe, wykorzystując język naukowy właściwy naukom o sztuce,
- wykorzystuje różne ujęcia teoretyczne, postawy metodologiczne i źródła w przygotowaniu pracy teoretycznej. Samodzielnie dociera do informacji, pogłębiając i uaktualniając je, integruje zdobytą wiedzę,
- przestrzega zasad prawa autorskiego oraz zarządzania zasobami własności intelektualnej w swoich działaniach artystycznych i naukowych,

#### **Treści programowe dla zajęć:**

- środki wyrazu artystycznego i plastycznego- zagadnienia z historii malarstwa i teorii malarstwa współczesnego,
- współczesne technologie w malarstwie – zarys wiedzy teoretycznej i praktycznej,
- związki sztuki i nauki – teoretyczne i praktyczne realizacje w sztuce i w malarstwie,

- problemy budowy obrazu w kontekście jego oryginalności w opisywaniu rzeczywistości,
- klasyczne i nowoczesne wzorce w malarstwie,
- edukacyjne znaczenie malarstwa,
- humanistyczny aspekt sztuki – malarstwo z misją humanistyczną i społeczną,
- cykl malarski –dobór tematu i środków artystycznych w realizacji malarskiej,
- zasady poprawnej ekspozycji i prezentacji dzieła malarskiego,
- elementy warsztatu naukowego: źródła informacji naukowej, przedmiot badań, cele badawcze, problemy, hipotezy, aparat naukowy. W oparciu o nie sformułowanie tematu pracy pisemnej w obszarze fotografii, zgodnej z zainteresowaniami studenta; wskazanie obszaru badań i podstawowych problemów badawczych,
- plan pracy, bibliografia, źródła, badania i analizy wybranych problemów badawczych. Samodzielna praca nad opracowaniem wybranego tematu i przygotowaniem pracy magisterskiej w konsultacji z promotorem,

**Nazwa zajęć: Pracownia Projektu Dyplomowego/ Malarstwo**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- identyfikuje i objaśnia modele obrazowania w szerokim kontekście sztuki i zjawisk kulturowych, historycznych i społeczno-ekonomicznych, posiada pogłębioną wiedzę artystyczno-humanistyczną, którą wykorzystuje w realizacjach własnych prac malarskich. Samodzielnie zdobywa i pogłębia tę wiedzę,
- wybiera oryginalny język warsztatu malarskiego właściwy dla jego osobowości twórczej i koncepcji artystycznej. Rozwija swoje umiejętności warsztatowe,
- realizuje dyplom - kolekcję prac malarskich tworząc cykle, szkice, notatki, etc. Wykorzystuje różne wzorce artystyczne,
- zdobytą wiedzę z różnych źródeł wykorzystuje do budowania indywidualnego warsztatu artystycznego, podejmuje się napisania tekstu naukowego w odniesieniu do własnej twórczości,
- prezentuje problemy malarskie i swoje dokonania artystyczne w przystępnej formie na różnych nośnikach informacji przy zachowaniu krytycznej oceny zjawisk, wykazując adekwatną samoocenę,
- w oparciu o pogłębioną wiedzę artystyczno-humanistyczną i szeroką znajomość kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w obszarze malarstwa, samodzielnie przygotowuje teksty naukowe, wykorzystując język naukowy właściwy naukom o sztuce,
- wykorzystuje różne ujęcia teoretyczne, postawy metodologiczne i źródła w przygotowaniu pracy teoretycznej. Samodzielnie dociera do informacji, pogłębiając i uaktualniając je, integruje zdobytą wiedzę,
- przestrzega zasad prawa autorskiego oraz zarządzania zasobami własności intelektualnej w swoich działaniach artystycznych i naukowych,

**Treści programowe dla zajęć:**

- wyraz artystyczny, kompozycja, analiza i synteza jako elementy formy malarskiego zapisu,
- warsztat malarski jako droga do rozwiązywania zagadnień i wyzwalania inicjatyw artystycznych,
- problem formy i treści,
- obraz jako potrzeba i fakt artystyczny,
- interpretacja rzeczywistości jako podstawa budowania własnej wizji obrazu świata,
- własne tematy kolekcji malarskich zaproponowane przez studentów w indywidualnych interpretacjach,
- elementy warsztatu naukowego: źródła informacji naukowej, przedmiot badań, cele badawcze, problemy, hipotezy, aparat naukowy. W oparciu o nie sformułowanie tematu pracy pisemnej w obszarze malarstwa, zgodnej z zainteresowaniami studenta; wskazanie obszaru badań i podstawowych problemów badawczych,
- plan pracy, bibliografia, źródła, badania i analizy wybranych problemów badawczych. Samodzielna praca nad opracowaniem wybranego tematu i przygotowaniem pracy magisterskiej w konsultacji z promotorem,

**Nazwa zajęć: Pracownia Projektu Dyplomowego/ Multimedia**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- projektuje cykle artystyczne, integrując wiedzę z różnych dziedzin aktywności artystycznej. Świadomie dokonuje wyboru celów aktywności twórczej z obszaru multimediów,

- posiada specjalistyczną wiedzę z zakresu sztuk plastycznych umożliwiającą rozwiązywanie złożonych zagadnień artystycznych. Posiada pogłębioną wiedzę filozoficzno-humanistyczną, którą samodzielnie poszerza,
- projektuje, tworzy i realizuje przejrzystą prezentację dyplomową, tworzy publiczną prezentację swoich działań artystycznych w kontekście nowych zjawisk artystycznych,
- rozwija swoje umiejętności warsztatowe zwiększając ustawicznie zdolności tworzenia i wyrażania własnych koncepcji artystycznych,
- podejmuje się krytycznej analizy swojej pracy artystycznej i postawy twórczej. Na podstawie zdobytych informacji tworzy krótki tekst na temat wybranych zagadnień artystycznych z zakresu multimediów,
- w oparciu o pogłębioną wiedzę artystyczno-humanistyczną i szeroką znajomość kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w obszarze multimediów, samodzielnie przygotowuje teksty naukowe, wykorzystując język naukowy właściwy naukom o sztuce,
- wykorzystuje różne ujęcia teoretyczne, postawy metodologiczne i źródła w przygotowaniu pracy teoretycznej. Samodzielnie dociera do informacji, pogłębiając i uaktualniając je, integruje zdobytą wiedzę,
- przestrzega zasad prawa autorskiego oraz zarządzania zasobami własności intelektualnej w swoich działaniach artystycznych i naukowych,

#### **Treści programowe dla zajęć:**

- koncepcyjne i twórcze projektowanie prac dyplomowych na wybrany temat. Uzupełnianie wiedzy i praktyki właściwej dla podjętego tematu,
- realizacja cyklu prac przy wykorzystaniu wiedzy teoretycznej i specjalistycznej związanej z multimediami,
- krytyczna analiza pracy na poszczególnych etapach jej tworzenia, która odnosi się do korekt promotora,
- prezentacja kolekcji dyplomowej. Nawiązanie i utrzymanie kontaktu zewnętrznego z potrzebnymi instytucjami i mediami,
- elementy warsztatu naukowego: źródła informacji naukowej, przedmiot badań, cele badawcze, problemy, hipotezy, aparat naukowy. W oparciu o nie sformułowanie tematu pracy pisemnej w obszarze multimediów, zgodnej z zainteresowaniami studenta; wskazanie obszaru badań i podstawowych problemów badawczych,
- plan pracy, bibliografia, źródła, badania i analizy wybranych problemów badawczych. Samodzielna praca nad opracowaniem wybranego tematu i przygotowaniem pracy magisterskiej w konsultacji z promotorem,

#### **Nazwa zajęć: Pracownia Projektu Dyplomowego/ Projektowanie**

#### **Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- wykazuje znajomość zagadnień z zakresu projektowania graficznego na bardzo dobrym poziomie pozwalającym na opisywanie i interpretowanie zjawisk otaczającego nas świata, za pomocą wybranego warsztatu plastycznego,
- posiada wiedzę na temat komunikacji i identyfikacji wizualnej, potrafi umiejscowić własne działania projektowe w kontekście kulturowym i społecznym,
- wykorzystuje zdobytą wiedzę teoretyczną w praktycznym działaniu – umie tworzyć zaawansowane projekty i realizować własne koncepcje artystyczne w cyklu dyplomowym,
- posługuje się różnorodnymi, właściwymi dla danego projektu graficznego materiałami i narzędziami (w tym komputerem),
- umie czytelnie artykułować skojarzenia, znaczenia i symbole. Projektuje i realizuje własne założenia koncepcyjne przy wykorzystaniu różnych wzorców kreatywnych,
- potrafi uzupełniać nabytą wiedzę (wykorzystuje dostępne źródła informacji, w tym źródła elektroniczne) oraz doskonalić umiejętności w zakresie przedmiotu. Tworzy własny tekst dostosowany do poruszanych zagadnień artystycznych,
- wykazuje twórczą postawę w życiu zawodowym i społecznym, publicznie prezentuje własne działania artystyczne,
- w oparciu o pogłębioną wiedzę artystyczno-humanistyczną i szeroką znajomość kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w obszarze projektowania graficznego, samodzielnie przygotowuje teksty naukowe, wykorzystując język naukowy właściwy naukom o sztuce,
- wykorzystuje różne ujęcia teoretyczne, postawy metodologiczne i źródła w przygotowaniu pracy teoretycznej. Samodzielnie dociera do informacji, pogłębiając i uaktualniając je, integruje zdobytą wiedzę,

- przestrzega zasad prawa autorskiego oraz zarządzania zasobami własności intelektualnej w swoich działaniach artystycznych i naukowych,

**Treści programowe dla zajęć:**

- komunikacja wizualna (okładka, obwoluta, opakowanie, afisz, plakat, itp.) – omówienie problemów,
- tekst w projekcie, barwa jako stały element komunikacji wizualnej, ilustracja w tekście, zasady dobrego layoutu,
- obrazy w projektach graficznych i ich obróbka (pre press), typografia, proofing, druk. Doskonalenie warsztatu projektanta,
- słowo i obraz w komunikatach plastycznych jako elementy kształtujące nasze otoczenie – kolekcja plakatów na wybrany temat,
- grafika edytorska – projektowanie książek autorskich (książek dla dzieci), ilustracja książkowa,
- system identyfikacji wizualnej – projektowanie systemu dla wybranych firm,
- słowo i obraz w komunikatach plastycznych jako elementy kształtujące nasze otoczenie – w przedmiotach codziennego użytku,
- elementy warsztatu naukowego: źródła informacji naukowej, przedmiot badań, cele badawcze, problemy, hipotezy, aparat naukowy. W oparciu o nie sformułowanie tematu pracy pisemnej w obszarze projektowania graficznego, zgodnej z zainteresowaniami studenta; wskazanie obszaru badań i podstawowych problemów badawczych,
- plan pracy, bibliografia, źródła, badania i analizy wybranych problemów badawczych. Samodzielna praca nad opracowaniem wybranego tematu i przygotowaniem pracy magisterskiej w konsultacji z promotorem,

**Nazwa zajęć: Pracownia Projektu Dyplomowego/ Rysunek**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- swobodnie porusza się w obszarach pogłębionej wiedzy dotyczącej przedmiotu, samodzielnie powiększa tę wiedzę,
- analizuje własne realizacje rysunkowe w kontekście zmieniającej się rzeczywistości. Wykorzystuje wiedzę o percepcji przekazów wizualnych i otoczeniu wizualnym człowieka,
- posiada umiejętność wykorzystania wzorców leżących u podstaw działań artystycznych, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi. Twórczo posługuje się przyrządami optycznymi i eksperymentalnymi technologiami z obszaru sztuki ciągle rozwijając swój warsztat,
- świadomie buduje przestrzeń iluzyjną na płaszczyźnie obrazu rysunkowego dokonując wyboru celów indywidualnej aktywności twórczej,
- łączy wiedzę praktyczną w zakresie dotyczącym obszarów sztuki, nauki i edukacji w sposób niezbędny do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień w wypowiedziach rysunkowych,
- organizuje proces badawczy w pracy twórczej, słownie i wizualnie je zapisuje, podejmuje się krytycznej analizy swojej pracy twórczej na podstawie zdobytych z literatury przedmiotu informacji,
- projektuje, tworzy i realizuje przejrzystą prezentację dyplomową, tworzy publiczną prezentację swoich działań artystycznych w kontekście nowych zjawisk artystycznych,
- w oparciu o pogłębioną wiedzę artystyczno-humanistyczną i szeroką znajomość kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w obszarze rysunku, samodzielnie przygotowuje teksty naukowe, wykorzystując język naukowy właściwy naukom o sztuce,
- wykorzystuje różne ujęcia teoretyczne, postawy metodologiczne i źródła w przygotowaniu pracy teoretycznej. Samodzielnie dociera do informacji, pogłębiając i uaktualniając je, integruje zdobytą wiedzę,
- przestrzega zasad prawa autorskiego oraz zarządzania zasobami własności intelektualnej w swoich działaniach artystycznych i naukowych,

**Treści programowe dla zajęć:**

- rysunek programowy - kreacja artystyczna. Program indywidualny dyplomanta mieści się w szerokim obszarze klasycznych jak i współczesnych nośnikach form rysunkowych,
- rysunek prasowy i ilustracji książkowej. Program opracowań rysunkowych będących wizualizacją prasową. W zakresie tym mieści się również współczesna forma komiksu oraz ilustracja książkowa, stawiająca na pierwszym miejscu wymagania eksperymentalnej formy rysunkowej śródtekstowej jak i książek autorskich. Wiedza i umiejętności prowadzą do tworzenia i realizacji własnych koncepcji artystycznych mających zastosowanie w publikacjach prasowych i wydawniczych. Realizacja od form klasycznego zapisu do możliwości współczesnego zapisu cyfrowego,
- rysunek projektowy. Program rysunku koncepcyjnego, ideowego dotycząca między innymi takich zakresów jak projektowanie w dyscyplinie sztuk pięknych i sztuk projektowych oraz innych zaproponowanych przez studenta. Ma to być forma, która nie będzie obciążona żadnymi normami realizacyjnymi, a stanie się jedynie rysunkowym spełnieniem wizji. Zakres ten rozumie się szeroko

- i może dotyczyć koncepcji projektowych form użytkowych, pewnych elementów wzornictwa, wizji autorskich często z pogranicza surrealistycznego. Zakres ten ma prowadzić do rozwinięcia umiejętności strukturalnego systemu projektowego, a przede wszystkim do jasnego i przejrzystego zapisu rysunkowego myśli twórczej. Finalnie realizacja projektowa może dotyczyć opracowania cyfrowego, rysunek przestrzeni. Podstawowego zapisu rysunkowego form dla i w przestrzeni. Dla przestrzeni to koncepcje wizualizowanych elementów informacji wizualnej, detalu architektonicznego, form kinetyki przestrzeni. W przestrzeni rysunek prowadzący do dokumentowania form przestrzeni otwartej i zamkniętej, aranżacja elementów wystawienniczych małowformatowych i o większych gabarytach. Zapis rysunkowy koncepcji zmian w przestrzeni i jego poglądowy zapis w formie klasycznego zapisu rysunkowego czy też w formie zapisu cyfrowego. Powyższy zakres treści programowych ściśle wiąże się z rysunkiem projektowym i jest jego uszczegółowieniem,
- zapis wizualny rysunkowy i słowny programu pracy dyplomowej jak i ich sumującej formy,
  - koncepcja i realizacja formy wystawienniczej dyplomu oraz publicznej prezentacji, podjęcie działań artystycznych,
  - elementy warsztatu naukowego: źródła informacji naukowej, przedmiot badań, cele badawcze, problemy, hipotezy, aparat naukowy. W oparciu o nie sformułowanie tematu pracy pisemnej w obszarze rysunku, zgodnej z zainteresowaniami studenta; wskazanie obszaru badań i podstawowych problemów badawczych,
  - plan pracy, bibliografia, źródła, badania i analizy wybranych problemów badawczych. Samodzielna praca nad opracowaniem wybranego tematu i przygotowaniem pracy magisterskiej w konsultacji z promotorem,

**Nazwa zajęć: Pracownia Projektu Dyplomowego/ Rzeźba**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- posiada specjalistyczną wiedzę w zakresie rzeźby umożliwiającą rozwiązywanie złożonych zagadnień artystycznych, samodzielnie powiększa wiedzę z zakresu przedmiotu,
- rozumie jak osiągnąć swobodną i niezależną wypowiedź artystyczną wykorzystując poznane wzorce,
- świadomie dokonuje wyboru celów aktywności twórczej,
- wykorzystuje własne doświadczenie życiowe, tożsamość, ciekawość świata do proponowania i rozwijania problemów artystycznych,
- projektuje cykl dyplomowy w zakresie rzeźby integrując wiedzę z różnych dziedzin aktywności artystycznej. Przygotowuje krótki tekst na temat powstałej kolekcji dyplomowej,
- potrafi we właściwy sposób zaaranżować swoje prezentacje artystyczne i wystąpienia publiczne odpowiednio je prezentując,
- w oparciu o pogłębioną wiedzę artystyczno-humanistyczną i szeroką znajomość kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w obszarze rzeźby, samodzielnie przygotowuje teksty naukowe, wykorzystując język naukowy właściwy naukom o sztuce,
- wykorzystuje różne ujęcia teoretyczne, postawy metodologiczne i źródła w przygotowaniu pracy teoretycznej. Samodzielnie dociera do informacji, pogłębiając i uaktualniając je, integruje zdobytą wiedzę,
- przestrzega zasad prawa autorskiego oraz zarządzania zasobami własności intelektualnej w swoich działaniach artystycznych i naukowych,

**Treści programowe dla zajęć:**

- na podstawie wiedzy, umiejętności i doświadczeń zdobytych w toku studiów licencjackich w pracowni rzeźby i w pracowniach pokrewnych, zogniskowanie uwagi studenta na pole jego indywidualnego twórczego rozwoju i pomoc w konsekwentnym i komunikatywnym opracowaniu kolekcji dyplomowej na poziomie magisterskim,
- pogłębianie biegłości warsztatowej w zakresie rzeźby,
- przygotowanie do właściwego zaprezentowania dyplomu na poziomie magisterskim,
- elementy warsztatu naukowego: źródła informacji naukowej, przedmiot badań, cele badawcze, problemy, hipotezy, aparat naukowy. W oparciu o nie sformułowanie tematu pracy pisemnej w obszarze rzeźby, zgodnej z zainteresowaniami studenta; wskazanie obszaru badań i podstawowych problemów badawczych,
- Plan pracy, bibliografia, źródła, badania i analizy wybranych problemów badawczych. Samodzielna praca nad opracowaniem wybranego tematu i przygotowaniem pracy magisterskiej w konsultacji z promotorem,

**Nazwa zajęć: Pracownia Projektu Dyplomowego/ Rzeźba**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- poszerza i stosuje wiedzę dotyczącą elementów dzieła rzeźbiarskiego/ ceramicznego do wyrażania osobistych koncepcji artystycznych, potrafi umiejscowić własne działania twórcze z zakresu rzeźby/ ceramiki w kontekście historycznym i kulturowym,
- rozumie jak osiągnąć swobodną i niezależną wypowiedź artystyczną wykorzystując poznane wzorce,
- świadomie dokonuje wyboru celów aktywności twórczej, poprzez dostosowanie odpowiednich materiałów, narzędzi i technologii do własnych koncepcji artystycznych,
- projektuje cykl dyplomowy integrując wiedzę i umiejętności z szerokiego zakresu rzeźby/ ceramiki,
- tworzy własne samodzielne koncepcje artystyczne, rozwija swoje umiejętności warsztatowe,
- zbiera i analizuje informacje na temat wybranych zagadnień z zakresu rzeźby/ ceramiki. Przygotowuje krótkie teksty naukowe na temat realizacji artystycznej,
- potrafi we właściwy sposób zaaranżować swoje prezentacje artystyczne i wystąpienia publiczne na podstawie krytycznej ceny własnych działań artystycznych,
- w oparciu o pogłębioną wiedzę artystyczno-humanistyczną i szeroką znajomość kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w obszarze rzeźby, samodzielnie przygotowuje teksty naukowe, wykorzystując język naukowy właściwy naukom o sztuce,
- wykorzystuje różne ujęcia teoretyczne, postawy metodologiczne i źródła w przygotowaniu pracy teoretycznej. Samodzielnie dociera do informacji, pogłębiając i uaktualniając je, integruje zdobytą wiedzę,
- przestrzega zasad prawa autorskiego oraz zarządzania zasobami własności intelektualnej w swoich działaniach artystycznych i naukowych,

#### **Treści programowe dla zajęć:**

- na podstawie wiedzy, umiejętności i doświadczeń zdobytych w toku studiów licencjackich w pracowni rzeźby i w pracowniach pokrewnych, zogniskowanie uwagi studenta na pole jego indywidualnego twórczego rozwoju i pomoc w konsekwentnym opracowaniu kolekcji dyplomowej na poziomie magisterskim,
- biegłość warsztatowa, organizacja pracy w zależności od wykorzystanych materiałów i technologii,
- pisemna analiza powstałej kolekcji dyplomowej z zakresu rzeźby/ceramiki,
- prezentacja zrealizowanych form rzeźbiarskich/ ceramicznych, wystąpienia publiczne oraz wystawy i projekty artystyczne,
- na podstawie wiedzy, umiejętności i doświadczeń zdobytych w toku studiów licencjackich w pracowni rzeźby i w pracowniach pokrewnych, zogniskowanie uwagi studenta na pole jego indywidualnego twórczego rozwoju i pomoc w konsekwentnym opracowaniu kolekcji dyplomowej na poziomie magisterskim,
- elementy warsztatu naukowego: źródła informacji naukowej, przedmiot badań, cele badawcze, problemy, hipotezy, aparat naukowy. W oparciu o nie sformułowanie tematu pracy pisemnej w obszarze rzeźby, zgodnej z zainteresowaniami studenta; wskazanie obszaru badań i podstawowych problemów badawczych,
- plan pracy, bibliografia, źródła, badania i analizy wybranych problemów badawczych. Samodzielna praca nad opracowaniem wybranego tematu i przygotowaniem pracy magisterskiej w konsultacji z promotorem,

#### **Nazwa zajęć: Pracownia Projektu Dyplomowego/ Sztuki Projektowe**

#### **Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- posiada pogłębioną wiedzę na temat historii sztuki i wzorców będących podstawą kreacji artystycznej, samodzielnie uzupełnia tę wiedzę,
- posiada określoną wiedzę w zakresie sztuk plastycznych z ukierunkowaniem na określony zakres sztuk projektowych związanych z kreacją w ubiorze na poziomie pozwalającym realizować indywidualne projekty twórcze. Potrafi umiejscowić własne działania artystyczne w odniesieniu do historii i kultury,
- wykorzystuje zdobytą wiedzę teoretyczną w praktycznym działaniu – umie tworzyć, konstruować i realizować własne koncepcje plastyczne o zamierzonej ekspresji i określonej funkcji,
- wskazuje związki między funkcją przedmiotu przeznaczonego dla konkretnego odbiorcy a zaprojektowaną formą plastyczną,
- potrafi wykonać za pomocą rysunku i metod graficznych szczegółowy zapis koncepcji projektowej i dostosować go do możliwości technologicznych realizacji, tworzy cykl dyplomowy,
- wykorzystuje dostępne metody plastyczne i technologiczne do stworzenia wizualizacji i prototypów spójnej ideowo kolekcji przedmiotów, obiektów, ubiorów będących formą kreacji artystycznej,
- potrafi zaprezentować publicznie swoje dokonania projektowe w formie prezentacji, wizualizacji graficznej oraz prototypu obiektu plastycznego w sposób oryginalny, zgodnie z określoną ideą,

- potrafi prototypować i dokumentować wybrane projekty, przygotowuje krótki tekst na temat wybranych zagadnień,
- w oparciu o pogłębioną wiedzę artystyczno-humanistyczną i szeroką znajomość kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w obszarze sztuk projektowych, samodzielnie przygotowuje teksty naukowe, wykorzystując język naukowy właściwy naukom o sztuce,
- wykorzystuje różne ujęcia teoretyczne, postawy metodologiczne i źródła w przygotowaniu pracy teoretycznej. Samodzielnie dociera do informacji, pogłębiając i uaktualniając je, integruje zdobytą wiedzę,
- przestrzega zasad prawa autorskiego oraz zarządzania zasobami własności intelektualnej w swoich działaniach artystycznych i naukowych,

**Treści programowe dla zajęć:**

- analiza mody wybranego okresu historycznego z wyznaczeniem wybranego asortymentu,
- podjęcie własnych eksperymentów twórczych w procesie poszukiwania inspiracji do działań projektowych, (moodboardy, tablice inspiracji),
- rola dress code'u w określeniu potrzeb kreowania wizerunku określonych grup odbiorców. Opracowanie rysunkowo-graficznej formy kolekcji ubiorów o określonej funkcji,
- przygotowanie rysunków modelowych i konstrukcyjnych kolekcji będącej osobistą i spójną stylistycznie wypowiedzią artystyczną,
- zastosowanie poznanych zasad konstruowania formy przestrzennej ubiorów o określonej ekspresji plastycznej i funkcji,
- podjęcie własnych eksperymentów twórczych z preparowaniem materii tekstylnej podczas prototypowania obiektów artystyczno- wzorniczych uzewnętrzniających estetykę i osobowość autora,
- opracowanie prototypów modeli projektowanych elementów realizacji,
- przygotowanie wizualnej prezentacji prototypów kolekcji wraz z formą jej publicznej prezentacji,
- elementy warsztatu naukowego: źródła informacji naukowej, przedmiot badań, cele badawcze, problemy, hipotezy, aparat naukowy. W oparciu o nie sformułowanie tematu pracy pisemnej w obszarze sztuk projektowych, zgodnej z zainteresowaniami studenta; wskazanie obszaru badań i podstawowych problemów badawczych,
- plan pracy, bibliografia, źródła, badania i analizy wybranych problemów badawczych. Samodzielna praca nad opracowaniem wybranego tematu i przygotowaniem pracy magisterskiej w konsultacji z promotorem,

**Nazwa zajęć: Pracownia Projektu Dyplomowego/ Tkanina Artystyczna**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- swobodnie porusza się w obszarach poszerzonej wiedzy, terminologii i pojęć z zakresu przedmiotu,
- dostrzega i analizuje związki pomiędzy sztuką włókna, tkaniną artystyczną a innymi dziedzinami współczesnej twórczości w odniesieniu do własnej twórczości oraz działań artystycznych wybranych artystów,
- poszerza swoją wiedzę i umiejętności z zakresu przedmiotu. Na podstawie literatury zdobywa informacje, formułuje własne zainteresowania oraz poszukuje nowych inspiracji i możliwości realizacji własnych projektów w obszarze wybranego zagadnienia, problemu artystycznego,
- posiada rozwiniętą wyobraźnię oraz osobowość artystyczną umożliwiającą tworzenie projektów artystycznych tkanin unikatowych lub użytkowych,
- w oryginalny sposób realizuje własne koncepcje plastyczne w technikach tkackich. Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych, technicznych i technologicznych,
- przygotowuje wizualizację projektu oraz analizę, interpretację i prezentację szeroko rozumianej kreacji artystycznej w zakresie własnej realizacji kolekcji dyplomowej,
- posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących wybranych zagadnień i problemów badawczych,
- w oparciu o pogłębioną wiedzę artystyczno-humanistyczną i szeroką znajomość kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w obszarze tkaniny artystycznej i sztuki włókna, samodzielnie przygotowuje teksty naukowe, wykorzystując język naukowy właściwy naukom o sztuce,
- wykorzystuje różne ujęcia teoretyczne, postawy metodologiczne i źródła w przygotowaniu pracy teoretycznej. Samodzielnie dociera do informacji, pogłębiając i uaktualniając je, integruje zdobytą wiedzę,
- przestrzega zasad prawa autorskiego oraz zarządzania zasobami własności intelektualnej w swoich działaniach artystycznych i naukowych,

**Treści programowe dla zajęć:**

- przedstawienie problematyki działań w szeroko pojętej dyscyplinie sztuki włókna, desygnowanie i omówienie zagadnienia dyplomowego. Wskazanie źródeł informacji,
- wzajemne relacje pomiędzy tkaniną artystyczną a innymi dziedzinami sztuki, analiza wybranych dzieł artystycznych. Dobór zadań w zależności od posiadanej wiedzy i wcześniej nabytych doświadczeń praktycznych,
- indywidualne projektowanie tkanin lub obiektów tkackich na podstawie wybranych problemów artystycznych, zagadnień i inspiracji. Relacje pomiędzy teoretycznym a praktycznym aspektem rozumienia projektu,
- realizacja projektu w zależności od posiadanej przez studenta wiedzy i nabytych doświadczeń. Możliwość wykorzystanie multimediów oraz innowacyjnych technik, tworzenie prac eksperymentalnych,
- dobór techniki i odpowiedniej technologii do wybranych projektów, dobór materiałów i narzędzi. Samodzielność w podejmowaniu decyzji,
- tworzenie logicznej, spójnej kolekcji dyplomowej wraz z opisem programowym. Uzasadnianie własnych twórczych motywacji w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym,
- wprowadzenie tkaniny do życiowej przestrzeni człowieka, tworzenie interakcji w przestrzeni pracowni. Prezentacja kolekcji dyplomowej,
- elementy warsztatu naukowego: źródła informacji naukowej, przedmiot badań, cele badawcze, problemy, hipotezy, aparat naukowy. W oparciu o nie sformułowanie tematu pracy pisemnej w obszarze tkaniny artystycznej i sztuki włókna, zgodnej z zainteresowaniami studenta; wskazanie obszaru badań i podstawowych problemów badawczych,
- plan pracy, bibliografia, źródła, badania i analizy wybranych problemów badawczych. Samodzielna praca nad opracowaniem wybranego tematu i przygotowaniem pracy magisterskiej w konsultacji z promotorem,

**Nazwa zajęć: Pracownia Artystyczna- wspomagająca/ Fotografia**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- wie, jakie związki łączą współczesną sztukę z kulturą i nauką, dostrzega związki między dziedzinami współczesnego życia, fotografią a sztuką. Wskazuje wzorce kreacji artystycznej,
- tworzy własne samodzielne koncepcje artystyczne w zakresie fotografii i potrafi je zrealizować. Współpracuje z innymi osobami przy działaniach artystycznych, właściwie organizując pracę zespołową,
- samodzielnie decyduje o projektach i realizacji swoich prac artystycznych w obszarze fotografii,
- jest aktywnym uczestnikiem i animatorem kultury współczesnej, podejmuje współpracę z różnymi instytucjami i kulturą, sztuki i masmediami,
- potrafi we właściwy sposób zaaranżować swoje prezentacje artystyczne, podejmuje wspólne zadania fotograficzne w zakresie działań warsztatowych i akcji artystycznych,

**Treści programowe dla zajęć:**

- tworzenie autorskiej pracy fotograficznej wykorzystującej: obraz, tekst oraz dźwięk,
- organizacja i koordynacja działania artystycznego innych studentów, będących uczestnikami tworzonej animacji, praca w zespole,
- publiczna prezentacja koncepcji artystycznej, prezentacja asertywności w realizowanych koncepcjach artystycznych,

**Nazwa zajęć: Pracownia Artystyczna - wspomagająca/ Grafika**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- posiada zakres wiedzy dotyczącej Grafiki warsztatowej/Grafiki cyfrowej oraz typografii, orientuje się w literaturze przedmiotu, dostrzega związki między dziedzinami współczesnego życia a sztuką,
- twórczo posługuje się przyrządami, narzędziami i eksperymentalnymi technologiami mogącymi wchodzić w obszar graficznej kreacji artystycznej,
- projektuje, tworzy i realizuje własne koncepcje artystyczne z obszaru grafiki w oparciu o wiedzę i doświadczenie na poziomie licencjatu. Wskazuje wzorce będące podstawą kreacji artystycznej,
- stosuje tradycyjne i współczesne techniki graficzne, inicjuje akcje artystyczno-edukacyjne oraz prowadzi warsztaty,
- umiejętnie tworzy cykle graficzne, prezentuje wystawienniczą kolekcję prac, kieruje zespołem ludzi, pracuje w grupie,



### **Treści programowe dla zajęć:**

- eksperyment formalno-techniczny w grafice. Wykorzystanie indywidualnego źródła inspiracji w procesie kreatywnego kształtowania materii. Program zakłada szeroki obszar zarówno klasycznych, jak i współczesnych nośników treści graficznych,
- grafika prasowa, ilustracja książkowa i unikatowy druk okolicznościowy,
- program obejmuje opracowanie unikatowych druków graficznych, będących wizualizacją prasową, komentarzem śródtekstowym, autorską ilustracją książkową, prasową czy komiksową oraz plakatem. Wiedza i umiejętności łączenia typografii z obrazem graficznym prowadzą do tworzenia i realizacji własnych koncepcji artystycznych, mających zastosowanie w publikacjach wydawniczych,
- stworzenie na podstawie własnych doświadczeń i posiadanej wiedzy z zakresu grafiki warsztatowej i projektowej szkiców, projektów do określonego konceptu twórczego,
- grafika projektowa. Program grafiki koncepcyjnej, ideowo dotyczący obszaru sztuk projektowych oraz obszarów wynikających z zainteresowań studenta. Przewiduje się działania kreacyjne, które mogą być jedynie graficznym spełnieniem wizji. Może dotyczyć koncepcji projektowych form użytkowych czy elementów wzorniczych. Zakres ten ma prowadzić do rozwinięcia umiejętności strukturalnego systemu projektowego, w szczególności do przejrzystego zapisu graficznego myśli twórczej,
- realizacja pracy w wybranych technikach graficznych i projektowych,
- studium graficzne ze szczegółowym programem indywidualnym treści i formy realizacji, z określeniem narzędzi i zakresem ich stosowania. Prócz klasycznie pojętego rysunku graficznego-studiowego w tradycyjnej technologii, możliwa jest realizacja grafiki 3D,
- projekt graficzny w oparciu o współdziałanie zespołowe. Stworzenie na podstawie własnych doświadczeń i posiadanej wiedzy z zakresu grafiki warsztatowej i projektowej projektów artystycznych,

### **Nazwa zajęć: Pracownia Artystyczna - Wspomagająca/ Malarstwo**

#### **Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- posiada specjalistyczną wiedzę w zakresie malarstwa oraz formułuje złożone problemy malarskie, dostrzega związki pomiędzy sztuką dziedzinami współczesnego życia,
- na podstawie własnych doświadczeń tworzy samodzielne koncepcje artystyczne w zakresie malarstwa. Wskazuje wzorce będąc podstawą kreacji malarskiej,
- analizuje własne realizacje malarskie pod względem umiejętności warsztatowych, świadomie dobiera środki wyrazu plastycznego,
- potrafi odpowiednio wykorzystać wzorce artystyczne z zakresu malarstwa do prowadzenia warsztatów i uczestniczenia w akcjach artystyczno-edukacyjnych. Podejmuje współpracę z różnymi instytucjami,
- posiada umiejętności do realizacji publicznych prezentacji swoich dokonań artystycznych. Zdobyta wiedzę i umiejętności wykorzystuje do pracy w grupie, kieruje i zarządza zespołem,

#### **Treści programowe dla zajęć:**

- współczesne technologie w malarstwie – zarys wiedzy teoretycznej i praktycznej,
- problemy budowy obrazu w kontekście jego oryginalności w opisywaniu rzeczywistości,
- klasyczne i nowoczesne wzorce w malarstwie,
- edukacyjne znaczenie malarstwa,
- humanistyczny aspekt sztuki – malarstwo z misją humanistyczną i społeczną,
- zasady poprawnej ekspozycji i prezentacji dzieła malarskiego,
- projekt artystyczny w oparciu o współdziałanie zespołowe. Stworzenie na podstawie własnych doświadczeń i posiadanej wiedzy z zakresu malarstwa projektów artystycznych,

### **Nazwa zajęć: Pracownia Projektu Dyplomowego/ Malarstwo**

#### **Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- formułuje złożone problemy malarskie, do rozwiązania, których łączy wiedzę z różnych dziedzin współczesnego życia oraz nauki i sztuki,
- wybiera oryginalny język warsztatu malarskiego właściwy dla jego osobowości twórczej i koncepcji artystycznej,
- tworzy własne koncepcje artystyczne w rozwijaniu złożonych problemów malarskich. Wskazuje wzorce kreacji artystycznej w zakresie malarstwa,
- prezentuje problemy malarskie i swoje dokonania artystyczne, potrafi współpracować z innymi osobami przy realizacji wspólnych działań artystycznych w zakresie malarstwa i kierować nimi,

- współpracuje z instytucjami kultury i sztuki, jest aktywnym twórcą akcji artystyczno-edukacyjnych w zakresie malarstwa,

**Treści programowe dla zajęć:**

- wyraz artystyczny, kompozycja, analiza i synteza jako elementy formy malarskiego zapisu.
- warsztat malarski jako droga do rozwiązywania zagadnień i wyzwania inicjatyw artystycznych, praca w zespole.
- interpretacja rzeczywistości jako podstawa budowania własnej wizji obrazu świata.
- wolne tematy do interpretacji malarskich: „myśli”, „rzeczy”, „słowa”, „mity”, „archetypy”, „znaki”, „drogi”, „fakty”, „terytoria”. Praca zespołowa.
- własne tematy kolekcji malarskich zaproponowane przez studentów w indywidualnych interpretacjach.
- projekt artystyczny w oparciu o współdziałanie zespołowe. Stworzenie na podstawie własnych doświadczeń i posiadanej wiedzy z zakresu malarstwa i projektów artystycznych.

**Nazwa zajęć: Pracownia Artystyczna - wspomagająca/ Multimedia**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- wie, jakie związki łączą współczesną sztukę z kulturą i nauką, dostrzega związki między dziedzinami współczesnego życia, multimediami a sztuką. Wskazuje wzorce kreacji artystycznej,
- tworzy własne samodzielne koncepcje artystyczne w zakresie multimedii i potrafi je zrealizować. Współpracuje z innymi osobami przy działaniach artystycznych, właściwie organizując pracę zespołową,
- samodzielnie decyduje o projektach i realizacji swoich prac artystycznych w obszarze multimedii,
- jest aktywnym uczestnikiem i animatorem kultury współczesnej, podejmuje współpracę z różnymi instytucjami i kultury, sztuki i masmediami,
- potrafi we właściwy sposób zaaranżować swoje prezentacje artystyczne, podejmuje wspólne zadania multimedialne w zakresie działań i akcji artystycznych,

**Treści programowe dla zajęć:**

- tworzenie autorskiej prace multimedialnej wykorzystującej: film, fotografie, dźwięk, tekst,
- organizacja i koordynacja działania artystycznego innych studentów, będących uczestnikami tworzonej animacji, praca w zespole,
- publiczna prezentacja koncepcji artystycznej, prezentacja asertywności w realizowanych koncepcjach artystycznych,

**Nazwa zajęć: Pracownia Artystyczna - Wspomagająca/ Projektowanie Graficzne**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- wykazuje znajomość zagadnień z zakresu informacji wizualnej na poziomie pozwalającym realizować indywidualne projekty twórcze,
- potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę z zakresu informacji wizualnej do projektowania plakatów, plansz, afiszy, port folio, obiektów graficznych itp.
- tworzy własne koncepcje w zakresie projektowania graficznego i analizuje różne proponowane rozwiązania, zdobytą wiedzę wykorzystuje w indywidualnych i zespołowych działaniach artystycznych,
- potrafi doskonalić umiejętności w zakresie przedmiotu, prowadzi warsztaty edukacyjno-artystyczne,
- wykazuje twórczą postawę w życiu zawodowym i społecznym, podejmuje współpracę z różnymi instytucjami kultury i sztuki,

**Treści programowe dla zajęć:**

- komunikacja poprzez obraz (okładka, obwoluta, plakat, portfolio itp.) – omówienie problemu,
- obrazy w projektach graficznych i ich obróbka (pre press), typografia, proofing, druk. Doskonalenie warsztatu projektanta,
- system własnej informacji wizualnej – logo, wizytówka, papier firmowy,
- portfolio istotą autopromocji. „Papierowe portfolio”. Wybór oprawy,
- inne ścieżki autopromocji – próby unikatowych rozwiązań wizualnych. Warsztaty artystyczne, praca w grupie,
- plakat i reklama siebie – projektowanie i realizacja,
- słowo i obraz w komunikatach plastycznych – obiekty graficzne,
- projekt artystyczny w oparciu o współdziałanie zespołowe. Stworzenie na podstawie własnych doświadczeń i posiadanej wiedzy z zakresu projektowania graficznego projektów artystycznych,

**Nazwa zajęć: Pracownia Artystyczna - Wspomagająca/ Rysunek**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- swobodnie porusza się w zakresie praktyki artystycznej w powiązaniu z nauką o sztuce, dostrzega związki między dziedzinami współczesnego życia a sztuką,
- projektuje, tworzy i realizuje własne koncepcje artystyczne w oparciu o wiedzę i doświadczenie na poziomie licencjatu. Wskazuje wzorce będące podstawą kreacji artystycznej,
- stosuje szeroki warsztat artystyczny i odpowiednie narzędzia w realizacjach rysunkowych,
- stosuje tradycyjne i współczesne techniki rysunkowe, inicjuje akcje artystyczno-edukacyjne oraz prowadzi warsztaty,
- umiejętnie tworzy cykle rysunkowe, prezentuje wystawienniczą kolekcję prac, kieruje zespołem ludzi, pracuje w grupie,

**Treści programowe dla zajęć:**

- rysunek programowy-kreacja artystyczna – propozycja indywidualna studenta zapisana słownie jak i wizualnie projektami rysunkowymi,
- rysunek prasowy, ilustracja książkowa. Program obejmuje opracowania rysunkowe będące wizualizacją prasową lub książkową. Relacje między treścią i formą rysunkową. Książka autorska lub komiks,
- rysunek projektowy. Program rysunku koncepcyjnego, ideowego dotyczący między innymi takich zakresów jak projektowanie wspomagające sztuki piękne /pracownię dyplomową/ i sztuki projektowe /pracownię dyplomową/ oraz inne niezależne zakresy projektowe zaproponowane przez studenta. Zapis rysunkowy myśli twórczej,
- studium rysunkowe ze szczegółowym programem indywidualnym treści i formy realizacji, z określeniem narzędzi i zakresem ich stosowania. Prócz klasycznego rysunku studyjnego możliwy jest rysunek nowych mediów np. 3D,
- projekt artystyczny w oparciu o współdziałanie zespołowe. Stworzenie na podstawie własnych doświadczeń i posiadanej wiedzy z zakresu rysunku projektów artystycznych,

**Nazwa zajęć: Pracownia Artystyczna – wspomagająca/ Rzeźba**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- posiada poszerzoną wiedzę, posługuje się odpowiednią terminologią oraz rozwija i poszerza swoje zainteresowania w dziedzinie rzeźby,
- wprawnie posługuje się środkami ekspresji, świadomie posługuje się środkami wyrazu plastycznego w układach przestrzennych,
- samodzielnie projektuje, tworzy i realizuje własne koncepcje rzeźbiarskie w oparciu o wiedzę, doświadczenie i wyobraźnię,
- świadomie wykorzystuje warsztat rzeźbiarski i odpowiednie narzędzia do realizacji warsztatów artystyczno-edukacyjnych, nawiązuje współpracę z różnymi jednostkami kultury i sztuki,
- potrafi skutecznie wykorzystywać wyobraźnię, intuicję i emocje do prezentacji swoich dzieł oraz współdziałania w zespole,

**Treści programowe dla zajęć:**

- zadania z użyciem środków ekspresji przynależnych stylom i kierunkom w sztuce, pogłębiające wiedzę z zakresu historii sztuki. Kształcące umiejętność czerpania z dziedzictwa kulturowego,
- zadanie z obszaru sztuki użytkowej inspirujące do wprawnego posługiwania się bryłą w relacjach przestrzeni wewnętrznej jak i zewnętrznej, w odniesieniu do skali człowieka, z twórczym użyciem materii rzeźbiarskiej również niekonwencjonalnej, np. pochodzącej z recyklingu. Organizacja warsztatów artystyczno-edukacyjnych z zakresu przedmiotu,
- zadania problemowe- odpowiedź na hasło- pojęcie abstrakcyjne (z obszaru etyki, filozofii itp.) pozwalające na szersze uaktywnienie twórczej osobowości studenta, przygotowujące do wykreowania kolekcji rzeźbiarskiej,
- projekt artystyczny w oparciu o współdziałanie zespołowe. Stworzenie na podstawie własnych doświadczeń i posiadanej wiedzy z zakresu rzeźby projektów artystycznych,

**Nazwa zajęć: Pracownia Artystyczna - wspomagająca/ Rzeźba**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- potrafi zastosować wiedzę dotyczącą elementów dzieła rzeźbiarskiego/ ceramicznego do wyrażania osobistych koncepcji artystycznych. Wskazuje wzorce kreacji artystycznej,
- kreuje projekty, wykorzystując je w aktywności artystycznej, tworzy własne samodzielne koncepcje artystyczne w zakresie rzeźby/ ceramiki,
- potrafi zachować swobodę wypowiedzi artystycznej, wykorzystując umiejętności warsztatowe z zakresu rzeźby/ ceramiki,
- potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę w indywidualnej i zespołowej działalności artystycznej z zakresu rzeźby/ceramiki, kieruje zespołem,

- jest pomysłodawcą, twórcą i organizatorem akcji artystycznych z zakresu rzeźby/ceramiki, wystaw zbiorowych i indywidualnych,

**Treści programowe dla zajęć:**

- projekt artystyczny przestrzennych form rzeźbiarskich/ ceramicznych na podstawie indywidualnych zainteresowań studenta,
- realizacja zaplanowanej formy rzeźbiarskiej/ceramicznej z uwzględnieniem indywidualnego twórczego rozwoju studenta,
- biegłość warsztatowa, organizacja pracy w zależności od wykorzystanych materiałów i technologii. Praca w zespole,
- prezentacja zrealizowanych form rzeźbiarskich/ ceramicznych, wystąpienia publiczne oraz wystawy i projekty artystyczne,

**Nazwa zajęć: Pracownia Artystyczna - wspomagająca/ Sztuki Projektowe**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- swobodnie porusza się w zakresie projektowania form artystycznych w powiązaniu z nauką o sztuce, dostrzega związki między dziedzinami współczesnego życia, projektowaniem a sztuką,
- wykorzystuje zdobytą wiedzę teoretyczną w praktycznym działaniu – umie tworzyć, konstruować i realizować własne koncepcje plastyczne o zamierzonej ekspresji i określonej funkcji. Wskazuje wzorce kreacji artystycznej,
- podejmuje współpracę z różnymi instytucjami kultury i sztuki oraz masmediami,
- wykorzystuje dostępne metody plastyczne i technologiczne do realizacji warsztatów, pracuje w grupie,
- podejmuje działania artystyczno-edukacyjne w różnych przestrzeniach, potrafi zaprezentować publicznie swoje dzieła,

**Treści programowe dla zajęć:**

- analiza formalna asortymentu wybranego obiektu wzorniczego i jego ewaluacji na przestrzeni wieku,
- podjęcie własnych eksperymentów twórczych w zakresie świadomie wybranych procesów poszukiwania inspiracji do działań projektowych,
- zastosowanie wybranych metod konstruowania i modelowania ubiorów lub obiektów najbliższego otoczenia człowieka o określonej ekspresji plastycznej i funkcji,
- znaczenie mody jako komunikatu. Wybrane metody aprobaty lub kontestacji rzeczywistości z uwzględnieniem kreacji w tkaninie i ubiorze,
- zastosowanie wybranych metod konstruowania i modelowania ubiorów lub obiektów najbliższego otoczenia człowieka o określonej ekspresji plastycznej i funkcji,
- Podjęcie własnych eksperymentów twórczych w zakresie procesów projektowych i prototypowania obiektów artystyczno- użytkowych,
- dokumentacja artystyczna procesu twórczego, działań projektowych i realizacji,
- przygotowanie prototypów kolekcji wraz z formą jej publicznej prezentacji będącej świadomą wypowiedzią artystyczną. Działania warsztatowe, praca w grupie,

**Nazwa zajęć: Pracownia Artystyczna – wspomagająca/ Tkanina Artystyczna**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- swobodnie porusza się w zakresie sztuki i kultury współczesnej, dostrzega związki pomiędzy dziedzinami współczesnego życia a sztuką,
- posiada rozwiniętą wyobraźnię oraz osobowość artystyczną umożliwiającą tworzenie projektów oraz realizację tkanin unikatowych lub użytkowych według własnych pomysłów. Wskazuje wzorce kreacji artystycznej w zakresie tkaniny artystycznej,
- posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych, technicznych i technologicznych w obszarze tkaniny artystycznej,
- przygotowuje wystawę swoich dzieł, organizuje i prowadzi warsztaty artystyczno-edukacyjne w zakresie tkaniny artystycznej,
- podejmuje działania artystyczne, organizuje pracę zespołową, współpracuje z instytucjami kultury, sztuki i masmediami,

**Treści programowe dla zajęć:**

- przedstawienie problematyki działań w szeroko pojętej dyscyplinie sztuki włókna, desygnowanie i omówienie zagadnienia. Wskazanie źródeł informacji,

- indywidualne projektowanie tkanin lub obiektów tkackich na podstawie wybranych problemów artystycznych, zagadnień i inspiracji. Relacje pomiędzy teoretycznym a praktycznym aspektem rozumienia projektu,
- realizacja projektu w zależności od posiadanej przez studenta wiedzy i nabytych doświadczeń. Możliwość wykorzystanie multimediów oraz innowacyjnych technik, tworzenie prac eksperymentalnych,
- dobór techniki i odpowiedniej technologii do wybranych projektów, dobór materiałów i narzędzi. Samodzielność w podejmowaniu decyzji,
- wprowadzenie tkaniny do życiowej przestrzeni człowieka, tworzenie interakcji w przestrzeni pracowni podczas różnych akcji i warsztatów artystycznych,
- projekt twórczy w zakresie tkaniny artystycznej, współpraca z różnymi instytucjami oraz analiza pracy w zespole,

**Nazwa zajęć: Praktyki zawodowe – plener**

**Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student:**

- zna i rozumie zasady i specjalistyczne pojęcia z zakresu sztuk plastycznych umożliwiające aktywność twórczą oraz związki między współczesnym życiem a sztuką i wskazuje wzorce będące podstawą kreacji twórczej,
- świadomie i samodzielnie dokonuje, w oparciu o posiadaną wiedzę plastyczną, wyboru celów aktywności twórczej,
- tworzy i organizuje wystawy, akcje artystyczne, prezentuje swoje prace artystyczne na wystawach, rzeczowo je omawiając, uwzględniając wypowiedzi ustne jak i pisemne, zachowując przy tym zasady prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej,
- rozwija swoje umiejętności warsztatowe podczas kreacji artystycznej; świadomie dobiera środki wyrazu plastycznego, zachowując swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej,
- analizuje własne dzieło artystyczne poprzez otaczającą go rzeczywistość i kontekst czasu,
- interpretuje ćwiczenia wykorzystując różnorodne wzorce kreacji artystycznej, własne wyobrażenie, doświadczenia i spostrzeżenia,

**Treści programowe dla zajęć:**

- studium wybranego problemu artystycznego: szkice, obraz i projekty w wybranej technice plastycznej,
- forma i treść w realizacjach artystycznych, dobór środków wyrazu plastycznego do określonej tematyki,
- przygotowanie prezentacji swoich prac artystycznych, aranżacja wystawy, prezentacja dzieł,
- przygotowanie wystąpienia ustnego lub pisemnego tekstu krytycznego do katalogu, omówienie prezentowanych prac.