

EDUKACJA ARTYSTYCZNA W ZAKRESIE SZTUK PLASTYCZNYCH [Studia drugiego stopnia, Studia stacjonarne]

Efekty uczenia się i treści programowe dla zajęć

Nazwa zajęć: **Język angielski B2+**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie umiejętności:

- czyta i rozumie teksty na wymaganym poziomie językowym, posługuje się zasobem środków językowych umożliwiającym swobodne wypowiadanie 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 za pomocą różnych źródeł i nowoczesnych technologii informacyjnych.

w zakresie kompetencji społecznych:

- rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i autonomii w rozwijaniu umiejętności i kompetencji językowej.

Treści programowe dla zajęć:

- Wiedza oraz umiejętności językowe na poziomie B2+: doskonalenie umiejętności rozumienia tekstu słuchanego i czytanego oraz wypowiadania się w formie pisemnej i ustnej z wykorzystaniem wiedzy gramatycznej, leksykalnej, gramatycznej i fonetycznej właściwej dla danego poziomu językowego.
- Wiedza językowa na bazie materiałów oryginalnych z zakresu sztuk plastycznych i kultury oraz realiów politycznych, ekonomicznych i społecznych właściwych dla angielskiego obszaru językowego.
- Wykorzystanie nabytej wiedzy leksykalnej przy użyciu różnych źródeł i nowoczesnych technologii informacyjnych do przygotowania prezentacji ustnej i pisemnej oraz do doskonalenia kompetencji językowych, a także pracy w grupie i zespołowej realizacji projektów.
- Doskonalenie i poznawanie niezbędnego słownictwa fachowego oraz rozwijanie strategii pracy z tekstem fachowym dla uzyskania umiejętności czytania fachowego piśmiennictwa w języku obcym.

Nazwa zajęć: **Język niemiecki B2+**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie umiejętności:

- posiada kompetencje komunikacyjne umożliwiające realizację wymagań w zakresie lektoratu: rozumie większość wypowiedzi dotyczących zagadnień związanych z pedagogiką i sztuką, potrafi korzystać z tekstów obcojęzycznych z obszaru pedagogiki, potrafi analizować teksty fachowe, wyszukuje i selekcjonuje informacje, opanował język w stopniu umożliwiającymmu komunikację na poziomie B2+ i potrafi przygotować prezentację ustną w oparciu o różne źródła, posiada umiejętność tworzenia opracowań pisemnych dotyczących wybranych zagadnień związanych ze swoją branżą.
- stosuje skutecznie struktury gramatyczne i leksykalne poznane na zajęciach.
- potrafi wykorzystać nabytą wiedzę leksykalną przy użyciu różnych źródeł i nowoczesnych technologii informacyjnych do przygotowania prezentacji ustnej i pisemnej oraz do samodoskonalenia zawodowego.
- pracuje kreatywnie w zespole, obiektywnie ocenia wkład pracy własnej i innych w zrealizowanych wspólnie projektach, znajduje kompromis, dochodzi do wspólnych wniosków.

w zakresie kompetencji społecznych:

- rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i autonomii w rozwijaniu umiejętności i kompetencji językowej.

Treści programowe dla zajęć:

- Wiedza oraz umiejętności językowe na poziomie B2+: doskonalenie umiejętności rozumienia tekstu słuchanego i czytanego oraz wypowiadania się w formie pisemnej i ustnej z wykorzystaniem wiedzy gramatycznej, leksykalnej, gramatycznej i fonetycznej właściwej dla danego poziomu językowego.

- Organizacje i instytucje edukacyjne i artystyczne (krajowe i w niemieckim obszarze językowym), ich cele (wychowawcze,
- opiekuńcze, edukacyjne, kulturalne, terapeutyczne) oraz ich funkcjonowanie.
- Wiedza językowa na bazie materiałów oryginalnych z zakresu sztuk plastycznych i kultury oraz realiów politycznych, ekonomicznych i społecznych właściwych dla niemieckiego obszaru językowego.
- Wykorzystanie nabytej wiedzy leksykalnej przy użyciu różnych źródeł i nowoczesnych technologii informacyjnych do przygotowania prezentacji ustnej i pisemnej oraz do doskonalenia kompetencji językowych, a także pracy w grupie i zespołowej realizacji projektów.
- Doskonalenie i poznawanie niezbędnego słownictwa fachowego oraz rozwijanie strategii pracy z tekstem fachowym dla uzyskania umiejętności czytania fachowego piśmiennictwa w języku obcym.

Nazwa zajęć: Ochrona praw autorskich i własności przemysłowej

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka: w zakresie wiedzy:

- zna podstawy historii prawa autorskiego oraz kluczowe zagadnienia prawa autorskiego
- zna pojęcie "trzech filarów" niezetelności naukowej
- zna konsekwencje naruszania praw autorskich (plagiat).
- zna podstawy prawa własności przemysłowej, ze szczególnym uwzględnieniem wzorów przemysłowych, wzorów towarowych i użytkowych.

w zakresie umiejętności:

- potrafi rozpoznać właściwe i niewłaściwe sposoby cytowania
- potrafi prawidłowo wykonać parafrazę tekstu naukowego
- potrafi wskazać, na czym polega naruszenie praw autorskich w sztukach wizualnych oraz w pisemnej pracy dyplomowej
- wykorzystać znajomość podstawowych pojęć z zakresu prawa autorskiego i prawa własności przemysłowej podczas przygotowania własnych prac

w zakresie kompetencji społecznych:

- potrafi w sposób krytyczny i kompetentny odnieść się do oceny własnej twórczości, mając na uwadze przestrzeganie norm wskazanych przez prawo autorskie i prawo własności przemysłowej
- wykazuje się refleksją i wrażliwością na kwestie prawne i etyczne, korzystając z cudzej twórczości naukowej i artystycznej

Treści programowe dla zajęć:

- Podstawy prawa autorskiego: pojęcie utworu, ochrona treści utworu naukowego w świetle Ustawy o prawie autorskim. Naruszenia praw autorskich majątkowych i osobistych.
- Prezentacja pojęć: cytata, parafraza, streszczenie, zapożyczenie, autoplgiat. Analiza konkretnych przykładów. Definicja rzetelności naukowej oraz "trzech filarów" niezetelności naukowej: plagiatu, fałszerstwa i fabrykacji oraz ich rodzaje. Konsekwencje naruszeń.
- Naruszenie praw autorskich w sztukach wizualnych - analiza przypadków. Pojęcie wzoru użytkowego i jego ochrona.
- Ograniczenia prawa ochronnego na wzór użytkowy; naruszenie prawa ochronnego na wzór użytkowy.
- Zakres i ograniczenia prawa ochronnego na znak towarowy; unieważnienie i wygaśnięcie prawa ochronnego na znak towarowy.
- Pojęcie wzoru przemysłowego: przesłanki zdolności rejestrowej wzoru przemysłowego; treść prawa z rejestracji wzoru przemysłowego; ograniczenia prawa z rejestracji wzoru przemysłowego; naruszenia prawa z rejestracji wzoru przemysłowego.

Nazwa zajęć: Kultura współczesna

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- definiuje i objaśnia podstawowe pojęcia opisujące współczesną kulturę.
- rozpoznaje zjawiska i przemiany charakterystyczne dla współczesnej kultury.

w zakresie umiejętności:

- potrafi korzystać z literatury przedmiotu.
- w zakresie kompetencji społecznych:
- krytycznie interpretuje zjawiska i przemiany charakterystyczne dla współczesnej kultury.

Treści programowe dla zajęć:

- Wartości. Hierarchia wartości, podział. Aksjologia i antropologia kultury. Postmodernizm i kryzys wartości. Analiza pojęć. Symbol. Mit, alegoria, metonimia, metafora, Symbole dawniej i dziś. Kultura symboliczna. Analiza pojęć.

- Kultura ludowa, masowa, pop kultura. Obieg wysoki/niski kultury. Kanon. Macdonaldyzacja, homogenizacja, standaryzacja, komercjalizacja. Analiza zjawisk kulturowych.
- Propaganda. Historia i aktualne przykłady. Rodzaje. Analiza zjawisk kulturowych. Reklama. Historia, typy, ocena. Analiza zjawiska kulturowego.
- Nowe media, mass media, social media. Analiza zjawiska kulturowego. Subkultury i kontrkultury młodzieżowe. Analiza zjawisk kulturowych.
- Wzór kulturowy, kompetencje kulturowe, dyfuzja kultur, akulturacja, szok kulturowy. Analiza pojęć.
- Kultura europejska i jej specyfika. Wpływ chrześcijaństwa i filozofii greckiej. Rys historyczny i stan obecny. Analiza pojęć.

Nazwa zajęć: **Rysunek eksperymentalny**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:
w zakresie wiedzy:

- sprawnie realizuje się w zakresie praktyki artystycznej w powiązaniu z wiedzą przedmiotu.

w zakresie umiejętności:

- stosuje tradycyjne i współczesne techniki odpowiednio dobrane do zadań programowych.
- projektuje, tworzy i realizuje własne koncepcje artystyczne w oparciu o doświadczenie rysunkowe. Wprowadza elementy eksperymentu teorii i doświadczenia artystycznego. Realizuje nową jakość warsztatu twórczego.
- projektuje i rozwija eksperymentalne cykle rysunkowe w przestrzeni architektonicznej, na niekonwencjonalnych podobrazach jako formy kinetyczne również w zapisie cyfrowym.

Treści programowe dla zajęć:

- Aktywacja rysunku klasycznego i jego wielomedialnego rozumienia. Pojęcie rysunku doświadczonego, eksperymentalnego, zakres funkcjonowanie. Linia, rytm, ekspresja w przestrzeni rzeczywistej natury jak i elementów krajobrazu, architektury
- /pajęczyna, druty telefoniczne i ich ideowe przeniesienia w architekturę wnętrz . Szkielety konstrukcji rzeźbiarskich przykładem rysunku w przestrzeni zamkniętej z różnych punktów obserwacji.
- Pojęcie rysunku doświadczonego, eksperymentalnego, zakres, funkcjonowanie.
- Linia, rytm, ekspresja w przestrzeni rzeczywistej natury jak i elementów krajobrazu, architektury /pajęczyna, druty telefoniczne i ich ideowe przeniesienia w architekturę wnętrz. Szkielety konstrukcji rzeźbiarskich przykładem rysunku w przestrzeni zamkniętej z różnych punktów obserwacji.
- Układy naturalnych śladów rysunkowych na niekonwencjonalnych podobrazach jak pleksi, płótno, przetrawiane płytygraficzne, drewno, szyby, rysunki na tekturach foliowane transparentnie oraz inne obszary Rysunku eksperymentalnego wynikające z propozycji studenta .
- Rysunek cyfrowy jako samodzielna forma wypowiedzi lub narzędzie realizacyjne dla innych obszarów rysunkowych. Ważniejsze realizacje archiwizowane w odrębnych folderach.

Nazwa zajęć: **Malarstwo w przestrzeni publicznej**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:
w zakresie wiedzy:

- charakteryzuje, wymienia główne rodzaje technik do zastosowań w realizacjach malarstwa w przestrzeni publicznej i znaczących reprezentantów tego rodzaju sztuki na świecie.
- posiada wiedzę na temat społecznych, humanistycznych i edukacyjnych aspektów twórczości i umie ją zastosować we własnych działaniach twórczych w zakresie malarstwa w przestrzeni publicznej.

w zakresie umiejętności:

- samodzielnie projektuje i tworzy własne realizacje plastyczne w oparciu o techniki malarstwa wielkoformatowego z wykorzystaniem wiedzy, intuicji i wyobraźni.
- potrafi umiejętnie wykorzystać różnorodne koncepcje stylistyczne do realizacji własnych idei artystycznych w oparciu o technologie malarstwa wielkoformatowego i malarstwa w przestrzeni publicznej.
- potrafi podejmować zadania zawodowe i współtworzyć projekty integrujące malarstwo i przestrzeń publiczną.

Treści programowe dla zajęć:

Podstawy współczesnych technik malarstwa wielkoformatowego: klasyfikacja technik, mediów i narzędzi. Realizm i abstrakcja w malarstwie wielkoformatowym na podstawie współczesnych realizacji graffiti.

Moc koloru. Malarska przestrzeń kolorystyczna w projektowaniu przestrzeni publicznej. Mural i znaczenie. Siła przekazu malarstwa wielkoformatowego (mural, billboard, graffiti). Struktura i geometria w malarstwie w przestrzeni publicznej.

Humanistyczne, społeczne i edukacyjne aspekty malarstwa cyfrowego: tradycja kontra nowoczesne

technologie.

Nazwa zajęć: Artystyczna grafika stosowana

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- Umiejszcawia swoje działania twórcze w zakresie Grafiki w kontekście historycznym, orientuje się w literaturze przedmiotu i różnorodnych wzorcach kreacji artystycznej.

w zakresie umiejętności:

- Wskazuje wzorce teoretycznych podstaw swojej działalności artystycznej a podejmowanych przez siebie praktycznychrealizacji.
- 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.

w zakresie kompetencji społecznych:

- 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.
- Stworzenie na podstawie własnych doświadczeń i posiadanej wiedzy z zakresu grafiki warsztatowej szkiców, projektów dookreślonego konceptu: kreacji artystycznej - własny program twórczy.
- Zapoznanie z zakresem Pracowni projektu dyplomowego i Dodatkowej pracowni artystycznej. Realizacja matryc lub nośników obrazu w wybranych technikach graficznych.
- Realizacja druku, przygotowanie do ekspozycji powstałych prac graficznych. Wykonanie dokumentacji i zaprezentowanie zrealizowanych prac.

Nazwa zajęć: Typografia w grafice użytkowej

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka: w zakresie

wiedzy:

- 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 praktycznychrealizacji.

w zakresie umiejętności:

- 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 z wykorzystaniem typografii.
- Stworzenie na podstawie własnych doświadczeń i posiadanej wiedzy z zakresu projektowania graficznego szkiców, projektów do określonego konceptu:
- Tekst w projekcie reklamowym, barwa jako stały element komunikacji wizualnej.
- Ilustracji książkowej i grafiki prasowej; Litera jako element obrazu.
- Grafiki projektowej, plakatu.
- Zapoznanie z zakresami Pracowni Projektu Dyplomowego/ Projektowanie Graficzne i Pracowni artystycznej wspomagającej. Realizacja warsztatowa projektu w wybranych technikach projektowania graficznego.
- Analiza własnych dokonań twórczych i odniesienie ich do poziomu dokonań artystycznych przeszłości i teraźniejszości.

Nazwa zajęć: Rzeźba w architekturze

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- wskazuje relacje zachodzące pomiędzy rzeźbą a elementami otoczenia na podstawie wybranych stylów architektonicznych.

w zakresie umiejętności:

- rozwija umiejętności odwzorowania przestrzeni oraz projektowania przestrzennego na płaszczyźnie.
- wykorzystuje wiedzę i technologiczne umiejętności warsztatowe z obszaru rzeźby do realizowania projektów rzeźbiarsko-architektonicznych.
- podejmuje inwencję w samodzielnym poszukiwaniu rozwiązań twórczych.
- zdobywa umiejętność projektowania i realizowania form rzeźbiarskich: płaskorzeźby, detalu architektonicznego do przestrzeni architektonicznej - zewnętrznej lub wnętrza.

Treści programowe dla zajęć:

- Analiza relacji zachodzących pomiędzy rzeźbą a elementami otoczenia
- Budowanie rzeźby w kontekście otoczenia (np. krajobraz urbanistyczny, lub zielone tereny rekreacyjne) lub zgodne z kontekstem historycznym
- Płaskorzeźba wybranego motywu architektoniczno-plenerowego na podstawie własnych zdjęć i rysunków. Projekt płaskorzeźby (w skali) do określonego wnętrza architektonicznego inspirowany światem form organicznych lub geometrycznych (kompozycja może wykorzystywać multiplikację wybranej formy). Uzyskanie iluzji przestrzeni w oparciu o kompilację środków wyrazu rysunkowych, malarskich, graficznych i rzeźbiarskich. Realizacja formy wymodelowanej w gliniew trwałym materiale w wybranej technologii: odlewu gipsowego patynowanego lub ceramicznej - odcisk lub odlew z masy lejnej, szklawiony.
- Rozwiązania twórcze w obszarze rzeźby w architekturze

Nazwa zajęć: Kreacja wokół sylwetki

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- zna style artystyczne i specjalistyczne pojęcia oraz wzorce związane z zagadnieniami formy i funkcji ubioru jako obiektu o charakterze użytkowym stanowiącym ważny element kultury.

w zakresie umiejętności:

- potrafi kreować poszczególne elementy ubioru w kontekście całości będącej znakiem czasu i miejsca wskazując ich funkcję i znaczenie w kulturze.
- wskazuje różne techniki i technologie projektowania i prototypowania obiektów użytkowych. Świadomie i celowo dobiera środki plastyczne w procesie realizacji formy.
- zna możliwości zastosowania eksperymentalnych technologii z obszaru kreacji artystycznej wokół sylwetki, w celu realizacji własnych koncepcji projektowych.
- posiada umiejętności warsztatowe umożliwiające realizację koncepcji artystycznych i ich prezentacji w ramach realizowanego przedmiotu.

Treści programowe dla zajęć:

- Ubiór jako element kreacji artystycznej na sylwetce, jego rola i znaczenie w kulturze. Zasady projektowania obiektu artystycznego o konkretnej funkcji i przeznaczeniu.
- Sposoby wizualizacji projektów z uwzględnieniem struktury i materii formy. Dekonstrukcja jako metoda poszukiwania nowej formy.

Nazwa zajęć: Tkanina użytkowa

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- wykazuje znajomość podstaw projektowania na poziomie pozwalającym realizować indywidualne pomysły w zakresie tkaniny użytkowej, wskazuje różnorodne wzorce będące podstawą kreacji artystycznej.

w zakresie umiejętności:

- rozwija swoje umiejętności warsztatowe, świadomie i celowo dobiera środki plastyczne w procesie projektowania i realizacji tkaniny użytkowej.
- realizuje własne koncepcje artystyczne, potrafi zaprezentować swoje dokonania w formie wizualizacji graficznej lub prototypu tkaniny użytkowej w sposób oryginalny, zgodnie z określoną ideą.
- potrafi przygotować krótki tekst na temat współczesnych trendów, roli i praktycznego wykorzystania tkanin w kreacji artystycznej oraz życiu codziennym.

Treści programowe dla zajęć:

- Właściwości użytkowe tkanin, różnorodność wykorzystania surowców i technik, współczesne trendy. Zasady tworzenia tkaniny – projekt własnego raportu opartego na indywidualnych inspiracjach studenta. Realizacja raportu w wybranej technice, umiejętne opanowanie warsztatu.
- Prezentacja wizualna zrealizowanych form projektowych.

Nazwa zajęć: Nowe media

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- posiada wiedzę z zakresu historii nowych mediów i zna ich miejsce we współczesnej kulturze.
- zna wybrane prace z dorobku artystów posługujących się nowymi mediami i umie samodzielnie śledzić najnowsze dokonania w tym zakresie.

w zakresie umiejętności:

- pracuje w wybranych programach do obróbki i montażu obrazu video, tworzeni animacji i obróbki dźwięku.
- zna etapy pracy nad projektem multimedialnym. Potrafi przedstawić, omówić koncepcję i wykonać niezbędną dokumentację. Potrafi łączyć technologię 3D z innymi technikami sztuki w zakresie swoich prac projektowych.
- wykorzystuje nowe media do dokumentacji, promocji i popularyzacji sztuki.

w zakresie kompetencji społecznych:

- dokonuje krytycznej analizy prac własnych oraz innych twórców, stosuje zagadnienia prawa autorskiego i prawpokrewnych.

Treści programowe dla zajęć:

- Historia nowych mediów w kontekście historii sztuki.
- Język nowych mediów: od obrazu ruchomego do poszerzonej rzeczywistości. Obraz ruchomy jako forma wypowiedzi artystycznej.
- Prezentacja najnowszych dokonań w dziedzinie nowych mediów.
- Indywidualne zadania artystyczne w ramach pracowni Nowych mediów mające na celu zapoznanie z niektórymi programami multimedialnymi wykorzystywanymi w twórczości video i wskazanie możliwych sposobów ich użycia. Analiza i korekta wykonanych prac.
- Wykorzystanie nowych mediów do promocji i popularyzacji sztuki. Dokumentacja filmowa projektów artystycznych. Metodologia konstruowania projektów multimedialnych. Przygotowanie indywidualnego projektu zaliczeniowego z wykorzystaniem obrazu ruchomego. Opracowanie koncepcji i dokumentacji.
- Dyskusje i projekcje, analiza krytyczna form sztuki.

Nazwa zajęć: Fotografia kreatywna

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- posiada wiedzę z zakresu historii fotografii i zna ich miejsce we współczesnej kulturze.
- zna wybrane prace z dorobku artystów fotografów i umie samodzielnie śledzić najnowsze dokonania w tym zakresie.

w zakresie umiejętności:

- wskazuje wzorce kreacji swoich działań twórczych.
- tworzy koncepcje artystyczne w zakresie fotografii kreatywnej i potrafi je zrealizować. Świadomie dobiera i celowo stosuje środki wyrazu plastycznego.
- rozwija swoje umiejętności warsztatowe w zakresie fotografii kreatywnej.
- Treści programowe dla zajęć:
- Współczesna sztuka fotografii, łączenie inspiracji z osobistym doświadczeniem w tworzeniu własnej koncepcji – twórczaobserwacja rzeczywistości.
- Fotografia studyjna, kreatywne ujęcie wybranej tematyki. Światło w fotografii produktowej i modowej.
- Teatr codzienności w reportażach fotograficznych.

Nazwa zajęć: Podstawy dydaktyki

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- Zna i rozumie: dydaktykę, jako subdyscyplinę pedagogiki oraz charakteryzuje jej zmienność i zadania
- główne nurty myślenia o edukacji i szkole i umiejętnie weryfikuje modele współczesnej szkoły
- cele kształcenia i treści tych celów; podmioty stanowienia celów; wybrane koncepcje formułujące cele kształcenia; charakteryzuje treści kształcenia, kryteria oraz zasady ich doboru i układu; wykorzystuje wiedzę o treściach kształceniado konstruowania procesu dydaktycznego
- istotę procesu kształcenia, w tym: metody nauczania i doboru skutecznych środków dydaktycznych, zasady organizujące przebieg procesów nauczania – uczenia się do jego projektowania, style poznawcze i strategie uczenia się uczniów

w zakresie umiejętności:

- potrafi: samodzielnie projektować zajęcia dydaktyczne: umiejętnie formułuje i dobiera cele kształcenia,

- wskazuje poprawnie klasyfikuje metody nauczania i uczenia się, treści, formy pracy, środki dydaktyczne
- wskazać rezultaty procesu kształcenia, w tym dokonać poprawnej oceny osiągnięć szkolnych ucznia w procesie kształcenia
- uwzględnić w systemie dydaktyczno-wychowawczym różnice indywidualne między uczniami i stosować strategie dydaktyczne sprzyjające optymalnemu rozwojowi ucznia,

w zakresie kompetencji społecznych:

- Jest gotów podejmować efektywnie, samodzielne i zespołowe działania na rzecz kształtowania własnej, dojrzałej, odpowiedzialnej tożsamości zawodowej, zgodnie z zasadami etyki. zawodowej.

Treści programowe dla zajęć:

- Geneza i rozwój dydaktyki. Dydaktyka jako nauka – przedmiot i zadania. Podstawowe pojęcia dydaktyki – uczenie się, nauczanie, kształcenie, samokształcenie, proces kształcenia, system edukacji.
- Proces kształcenia ogólnego. Zasady dydaktyczne (wg K. Kruszewskiego) dotyczące materiału nauczania, motywacji, pracy ucznia, zharmonizowania systemów pedagogicznych, stosunków społecznych w klasie, czynności nauczyciela, warunków zewnętrznych.
- Wartości i cele kształcenia ogólnego – pojęcie wartości, klasyfikacje wartości, rola wartości w kształceniu; Celowy charakter edukacji, cele kształcenia, operacjonalizacja celów, sposoby formułowania celów. Związek wartości z celami kształcenia.
- Metody kształcenia (podające, problemowe, aktywizujące, ćwiczeniowe, zajęć praktycznych, eksponujące). Funkcje metod kształcenia. Kryteria doboru metod kształcenia.
- Formy organizacyjne kształcenia. Rola środków dydaktycznych w kształceniu klasyfikacja środków dydaktycznych, media edukacyjne).
- Współczesny model procesu kształcenia ogólnego a modele lekcji. Wady i zalety lekcji, struktura lekcji; typy lekcji. Zajęcia poza lekcyjne.
- Planowanie pracy dydaktycznej – założenia projektowania dydaktycznego. Organizacja pracy w klasie, kierowania pracą, style poznawcze a strategie uczenia się ucznia.
- Indywidualizacja kształcenia na gruncie projektowania dydaktycznego. Style poznawcze i strategie uczenia się uczniów. Projektowanie lekcji z uwzględnieniem potrzeb edukacyjnych ucznia zdolnego i „trudnego”.
- Ewaluacja procesu kształcenia – ocenianie wyników procesu kształcenia. Ocena – czym jest? Rodzaje, funkcje i rola oceniania, ocenianie sumujące i kształtujące. Przedmiotowy, wewnątrzszkolny, zewnętrzny szkolny system oceniania. Osiągnięcia szkolne uczniów i ich pomiar.
- Nauczyciel - umiejętności, kompetencje, osobowość nauczyciela; możliwości oddziaływań edukacyjnych i wychowawczych. Nauczyciel, edukator, mentor, tutor, coach.

Nazwa zajęć: **Wybrane zagadnienia sztuki współczesnej**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- rozumie zasady funkcjonowania instytucji kultury.

w zakresie umiejętności:

- posiada orientację w aktualnych zjawiskach i wydarzeniach z zakresu sztuki współczesnej.
- analizuje działalność najważniejszych polskich instytucji upowszechniających sztukę współczesną.
- analizuje działalność najważniejszych zagranicznych instytucji upowszechniających sztukę współczesną.

w zakresie kompetencji społecznych:

- potrafi wyszukiwać informacje dotyczące aktualnych wydarzeń artystycznych.

Treści programowe dla zajęć:

- Przedstawienie działalności i krytyczna analiza najważniejszych polskich galerii sztuki współczesnej.
- Przedstawienie działalności i krytyczna analiza najważniejszych polskich muzeów, centrów i targów sztuki współczesnej. Przedstawienie działalności i krytyczna analiza najważniejszych zagranicznych galerii sztuki współczesnej.
- Przedstawienie działalności i krytyczna analiza najważniejszych zagranicznych muzeów, centrów i targów sztuki współczesnej.
- Aktualne rankingi zagranicznych artystów współczesnych. Aktualne rankingi polskich artystów współczesnych.
- Aktualne wystawy i wydarzenia związane ze sztuką współczesną.

Nazwa zajęć: Sztuka w przestrzeni społecznej

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- ma rozeznanie w możliwościach funkcjonowania absolwenta kierunku w lokalnej przestrzeni społecznej z uwzględnieniem profilu jego aktywności zawodowej poprzez kontakt z firmami i instytucjami działającymi w tym obszarze.

w zakresie umiejętności:

- zna specyfikę działania różnego rodzaju firm i instytucji funkcjonujących w lokalnej przestrzeni społecznej, zatrudniających absolwentów kierunku przedstawioną przez interesariuszy zewnętrznych działających w obszarze aktywności zawodowej właściwym dla absolwentów kierunku.
- ma rozeznanie w zakresie różnorodności firm i instytucji funkcjonujących w lokalnej przestrzeni społecznej, zatrudniających specjalistów z obszaru kształcenia absolwenta kierunku.

w zakresie kompetencji społecznych:

- wykazuje się refleksją na temat społecznych i etycznych aspektów swojej przyszłej aktywności zawodowej, zwraca uwagę na rolę komunikacji w przestrzeni społecznej i znaczenie umiejętności współpracy.

Treści programowe dla zajęć:

- Poznanie funkcjonowania firm, instytucji i stowarzyszeń funkcjonujących w lokalnej przestrzeni społecznej, mogących stanowić miejsce zatrudnienia dla absolwentów kierunku.
- Struktura organizacyjna firm, instytucji, stowarzyszeń, stanowiska pracownicze, zakres działalności, strategia działania.
- Omówienie zadań zawodowych i form współdziałania w ramach zespołów w instytucjach, stowarzyszeniach i firmach związanych z wybranym obszarem aktywności zawodowej / edukacyjnej, wykorzystujących wiedzę, umiejętności i kompetencje absolwentów kierunku - miejsce absolwenta kierunku w strukturze firm, instytucji, stowarzyszeń.
- Projektowanie zadań zawodowych/edukacyjnych wynikających ze specyfiki działania danej firmy, instytucji, stowarzyszenia, wykorzystujących wiedzę, umiejętności i kompetencje absolwentów kierunku

Nazwa zajęć: Metodologia badań dzieła sztuki

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- zna specyfikę metodologiczną badań nad sztuką.
- ma wiedzę z zakresu klasycznych i najnowszych metod interpretacji sztuki.

w zakresie umiejętności:

- samodzielnie analizuje dzieła sztuki, ze szczególnym uwzględnieniem struktury wizualnej.
- potrafi pisać teksty analityczne, jak również przygotowuje ustne wystąpienia analizujące strukturę wizualną obrazów.

w zakresie kompetencji społecznych:

- samodzielnie pozyskuje informacje z różnych źródeł

Treści programowe dla zajęć:

- Klasyczne metody interpretacji dzieła – ikonologia – i ich krytyka. Psychologia percepcji w odniesieniu do analizy dzieła sztuki.
- Hermeneutyka historyczno-artystyczna O. Batschmanna. Estetyka recepcji (W. Kemp).
- Semiotyka widzenia (M. Bal).
- Teoria historycznego wyjaśniania obrazów M. Baxandalla. Samodzielne analizy wybranych obrazów.

Nazwa zajęć: Projekty artystyczno-edukacyjne

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- nazywa, definiuje i opisuje elementy tworzące projekt twórczy, ilustruje nimi sformułowania i rozwiązania zagadnień związanych z tworzeniem własnych idei projektowych.
- umiejscawia i wyjaśnia związki pomiędzy sztuką, kulturą, nauką i edukacją w kontekście działań artystyczno-projektowych.

w zakresie umiejętności:

- 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 artystyczno-edukacyjnych.
- projektuje akcje artystyczne dla projektów twórczych oraz wykazuje kreatywność i zaangażowanie w

kształtowaniu indywidualnych i zespołowych akcjach służących reklamie i promocji projektów artystyczno-edukacyjnych.

w zakresie kompetencji społecznych:

- proponuje wspólne zadania w ramach projektów twórczych kształtujących zespołowe lub indywidualne działania artystyczno-edukacyjne.

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.
- Twórczość jako synteza doświadczenia, wyobraźni i przewidywania- kształtowanie indywidualnej wypowiedzi autorskiej. Projekt twórczy jako uniwersalny środek komunikacji międzyludzkiej – kształtowanie zespołowej i indywidualnej wypowiedzi autorskiej.
- Społeczne aspekty twórczości – społeczny kontekst działań plastycznych.
- Działanie warsztatowe w ramach artystycznej wypowiedzi projektowej – kształtowanie zespołowej wypowiedzi autorskiej. Promocja i reklama projektu twórczego – indywidualne i zespołowe akcje artystyczno-edukacyjne.

Nazwa zajęć: **Rysunek (Pracownia Projektu Dyplomowego)**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- swobodnie porusza się w obszarach pogłębionej wiedzy dotyczącej przedmiotu.
- łączy wiedzę i praktykę w zakresie dotyczącym obszarów sztuki, nauki i edukacji w sposób niezbędny do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień w wypowiedziach artystycznych.

w zakresie umiejętności:

- potrafi zastosować wiedzę i umiejętności praktyczne do wyrażania osobistych koncepcji artystycznych świadomie dobierając środki wyrazu plastycznego.
- projektuje i konsekwentnie realizuje kolekcję prac dyplomowych w wybranej technice rysunkowej.
- podejmuje wysiłek związany z badawczym charakterem problematyki dyplomu. Wербalizuje problematykę projektów badawczo – artystycznych.
- potrafi w właściwy sposób zaaranżować swoje prezentacje artystyczne i wystąpienia publiczne na podstawie krytycznej oceny własnych działań artystycznych.

w zakresie kompetencji społecznych:

- wykorzystuje różne ujęcia teoretyczne, postawy metodologiczne i źródła w przygotowaniu pracy teoretycznej. Samodzielnie dociera do informacji, pogłębiając i uaktualniając je, integruje zdobytą wiedzę.
- jest gotów do podejmowania głębokiej refleksji, krytycznej samooceny oraz publicznej prezentacji własnych dokonań artystycznych w obszarze rysunku.
- przestrzega zasad prawa autorskiego oraz zarządzania zasobami własności intelektualnej w swoich działaniach artystycznych i naukowych.

Treści programowe dla zajęć:

- Rysunek programowy - kreacja artystyczna. Program mieści się w szerokim obszarze klasycznych jak i współczesnych nośników treści rysunkowych. Wynika wyłącznie z propozycji studenta zarówno temat jak i forma realizacyjna
- Zakres tematyczny pracy pisemnej, jej obszar oparty o szeroką wiedzę przedmiotu – rysunku. Formułowanie tematów artystycznych i części naukowej. Porządkowanie literatury, wydawnictw, czasopism, opracowań źródłowych z internetu odpowiednio do obranego tematu dysertacji teoretycznej jak i realizacji rysunkowych. Publiczna obrona Pracy Dyplomowej. Rysunek prasowy i ilustracji książkowej obejmuje opracowania rysunkowe będące wizualizacją prasową i książkową. Zakres z wyboru studenta.
- Rysunek projektowy. Program rysunku koncepcyjnego, ideowego dotyczący między innymi takich obszarów jak projektowanie w zakresie sztuki pięknych i sztuk projektowych oraz inne obszary zaproponowane przez studenta Rysunek przestrzeni/eksperymentalny - zapis rysunkowy form dla i w przestrzeni. Dla przestrzeni-koncepcje wizualizacji elementów informacji, detalu architektonicznego, form kinetyki przestrzeni w powiązaniu np. z rzeźbą i obiektami
- Rysunek cyfrowy jako samodzielna forma wypowiedzi lub narzędzie realizacyjne dla innych obszarów rysunkowych dyplomu.

Nazwa zajęć: Malarstwo (Pracownia Projektu Dyplomowego)

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- posiada specjalistyczną wiedzę z zakresu technik i technologii malarskich umożliwiającą realizację złożonych i skomplikowanych zagadnień artystycznych, samodzielnie powiększa tę wiedzę.

w zakresie umiejętności:

- potrafi zastosować wiedzę i umiejętności praktyczne do wyrażania osobistych koncepcji artystycznych świadomie dobierając środki wyrazu plastycznego.
- tworzy i analizuje własne realizacje malarskie w kontekście zmieniającej się rzeczywistości uwrażliwiającej się na humanistyczny, społeczny i edukacyjny aspekt sztuki.
- 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.

w zakresie kompetencji społecznych:

- wykorzystuje różne ujęcia teoretyczne, postawy metodologiczne i źródła w przygotowaniu pracy teoretycznej. Samodzielnie dociera do informacji, pogłębiając i uaktualniając je, integruje zdobytą wiedzę.
- jest gotów do podejmowania głębokiej refleksji, krytycznej samooceny oraz publicznej prezentacji własnych dokonań artystycznych w obszarze malarstwa.
- 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: Grafika (Pracownia Projektu Dyplomowego)

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- Posiada pogłębiony zakres wiedzy dotyczącej Grafiki warsztatowej/ Grafiki cyfrowej/ oraz typografii, samodzielnie powiększa tę wiedzę oraz orientuje się w literaturze przedmiotu.
- Łączy wiedzę w zakresie dotyczącym obszarów sztuki, nauki i edukacji w sposób niezbędny do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień we własnej wypowiedzi graficznej.

w zakresie umiejętności:

- 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.
- Analizuje własne realizacje graficzne w kontekście zmieniającej się rzeczywistości. Wykorzystuje wiedzę o percepcji przekazów wizualnych i otoczeniu wizualnym.
- Świadomie buduje przestrzeń iluzyjną na płaszczyźnie kompozycji graficznej, dokonując wyboru celów

- indywidualnejaktywności twórczej.
- 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 oraz kulturowego sztuk plastycznych w obszarze grafiki, samodzielnie przygotowuje teksty naukowe, wykorzystując język naukowy właściwy naukom o sztuce.

w zakresie kompetencji społecznych:

- Wykorzystuje różne ujęcia teoretyczne, postawy metodologiczne i źródła w przygotowaniu pracy teoretycznej. Samodzielnie dociera do informacji, pogłębiając i uaktualniając je; integruje zdobytą wiedzę.
- Jest gotów do podejmowania głębokiej refleksji, krytycznej samooceny oraz publicznej prezentacji własnych dokonań artystycznych w obszarze grafiki.
- W swoich działaniach artystycznych i naukowych przestrzega zasad prawa autorskiego oraz zarządzania zasobami własności intelektualnej.

Treści programowe dla zajęć:

- Treści programowe reprezentują bloki materiału do wyboru - 5 tematów w zakresie twórczości artystycznej z obszaru sztuk plastycznych, z których wybrane będą realizowane:
- Kreacja formalno-techniczna w grafice. Wykorzystanie indywidualnego źródła inspiracji w procesie kształtowania materii. Program zakłada szeroki obszar zarówno klasycznych, jak i współczesnych nośników treści graficznych. (Temat do wyboru). 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. Uzasadnione koncepcyjnie łączenie typografii z obrazem graficznym jako zindywidualizowanie własnej wizji artystycznej w publikacjach wydawniczych. (Temat do wyboru).
- Na podstawie własnych doświadczeń i posiadanej wiedzy z zakresu grafiki warsztatowej czy projektowej, stworzenie szkiców, projektów i realizacji graficznej do określonego konceptu twórczego. (Temat do wyboru).
- Grafika projektowa. Program grafiki koncepcyjnej, ideowo dotyczący obszaru sztuk projektowych oraz obszarów wynikających z zainteresowań studenta. Przewiduje się działania koncepcyjne, które mogą być jedynie graficznym spełnieniem wizji. Może dotyczyć projektowych form użytkowych czy elementów wzorniczych. Zakres ten ma prowadzić do rozwinięcia umiejętności kompleksowego systemu projektowego, w szczególności do przejrzystego zapisu graficznego myśli twórczej. Realizacja pracy w wybranych technikach graficznych lub projektowych. (Temat do wyboru).
- Eksperyment graficzny w przestrzeni. Graficzny zapis form dla przestrzeni i w przestrzeni. Koncepcja graficznych elementów przekazu wizualnego, pod postacią: trójwymiarowych obiektów graficznych, instalacji, aplikacji na formach kinetycznych np. na ubiorze. (Temat do wyboru).
- Elementy warsztatu naukowego: źródła informacji naukowej, przedmiot badań, cele badawcze, problemy, hipotezy, aparat naukowy. Wskazanie obszaru badań i podstawowych problemów badawczych w oparciu o sformułowanie tematu pracy pisemnej w obszarze grafiki, zgodnej z zainteresowaniami studenta.

Nazwa zajęć: Projektowanie graficzne (Pracownia Projektu Dyplomowego)

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- 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.

w zakresie umiejętności:

- 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.

w zakresie kompetencji społecznych:

- wykorzystuje różne ujęcia teoretyczne, postawy metodologiczne i źródła w przygotowaniu pracy teoretycznej. Samodzielnie dociera do informacji, pogłębiając i uaktualniając je, integruje zdobytą wiedzę.
- jest gotów do podejmowania głębokiej refleksji, krytycznej samooceny oraz publicznej prezentacji własnych dokonań artystycznych w obszarze projektowania graficznego.
- 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. Grafika reklamowa - identyfikacja wizualna marek, projektowanie materiałów reklamowych.
- 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: Rzeźba (Pracownia Projektu Dyplomowego)

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- swobodnie porusza się w obszarach pogłębionej wiedzy dotyczącej przedmiotu.
- łączy wiedzę i praktykę w zakresie dotyczącym obszarów sztuki, nauki i edukacji w sposób niezbędny do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień w wypowiedziach artystycznych

w zakresie umiejętności:

- świadomie anektuje przestrzeń rzeźbiarską dokonując wyboru celów indywidualnej aktywności twórczej.
- projektuje i konsekwentnie realizuje kolekcję prac dyplomowych w wybranej technice rzeźbiarskiej, ceramice lub aranżując działanie przestrzenne z elementami sztuki akcji.
- podejmuje wysiłek związany z badawczym charakterem problematyki dyplomu. Werbalizuje problematykę projektów badawczo – artystycznych.
- potrafi we właściwy sposób zaaranżować swoje prezentacje artystyczne i wystąpienia publiczne na podstawie krytycznej oceny własnych działań artystycznych.

w zakresie kompetencji społecznych:

- wykorzystuje różne ujęcia teoretyczne, postawy metodologiczne i źródła w przygotowaniu pracy teoretycznej. Samodzielnie dociera do informacji, pogłębiając i uaktualniając je, integruje zdobytą wiedzę.
- jest gotów do podejmowania głębokiej refleksji, krytycznej samooceny oraz publicznej prezentacji własnych dokonań artystycznych w obszarze rzeźby.
- przestrzega zasad prawa autorskiego oraz zarządzania zasobami własności intelektualnej w swoich działaniach artystycznych i naukowych.

Treści programowe dla zajęć:

- Rzeźba - kreacja artystyczna: szeroki obszar klasycznych jak i współczesnych nośników treści dotyczących elementów formy rzeźbiarskiej/ceramiki lub działania przestrzennego z elementami sztuki akcji. Temat jak i forma realizacyjna wynika wyłącznie z propozycji studenta.

- Świadomość doboru środków wyrazu plastycznego do wyrażania własnej koncepcji artystycznej.
- Opracowanie wystawiennicze kolekcji artystycznej i edytorska strona pracy pisemnej – typografia, ilustracje, układ itd. Obszar badawczy: interakcja między sztuką a przestrzenią rzeczywistą (społeczną, kulturową, historyczną, urbanistycznąitd.).
- Zakres tematyczny pracy pisemnej, jej obszar oparty o szeroką wiedzę przedmiotu z zakresu rzeźby/ceramiki/działania przestrzennego z elementami sztuki akcji. Formułowanie tematów artystycznych, dobór narzędzi badawczych, bibliografii(literatury, wydawnictw, czasopism, opracowań źródłowych z internetu, odpowiednich do obranego tematu dysertacji teoretycznej jak i realizacji rzeźbiarskich).
- Prezentacja wyników badań w postaci wystawy, działania przestrzennego lub reorganizacji wybranego miejsca w przestrzenipublicznej.

Nazwa zajęć: Intermedia (Pracownia Projektu Dyplomowego)

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- posiada specjalistyczną wiedzę z zakresu sztuk plastycznych umożliwiającą rozwiązywanie złożonych zagadnień artystycznych. Posiada pogłębioną wiedzę filozoficzno-humanistyczną, którą samodzielnie poszerza.

w zakresie umiejętności:

- projektuje cykle artystyczne, integrując wiedzę z różnych dziedzin aktywności artystycznej. Świadomie dokonuje wyboru celów aktywności twórczej z obszaru intermediiów.
- 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 koncepcjiartystycznych.
- podejmuje się krytycznej analizy swojej pracy artystycznej i postawy twórczej. Na podstawie zdobytych informacji tworzykrótki tekst na temat wybranych zagadnień artystycznych z zakresu intermediiów.
- w oparciu o pogłębioną wiedzę artystyczno-humanistyczną i szeroką znajomość kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w obszarze intermediiów, samodzielnie przygotowuje teksty naukowe, wykorzystując język naukowy właściwy naukom o sztuce.

w zakresie kompetencji społecznych:

- wykorzystuje różne ujęcia teoretyczne, postawy metodologiczne i źródła w przygotowaniu pracy teoretycznej. Samodzielnie dociera do informacji, pogłębiając i uaktualniając je, integruje zdobytą wiedzę.
- jest gotów do podejmowania głębokiej refleksji, krytycznej samooceny oraz publicznej prezentacji własnych dokonań artystycznych w zakresie multimediów i intermediiów.
- 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 dlaopodjętego tematu.
- Realizacja cyklu prac przy wykorzystaniu wiedzy teoretycznej i specjalistycznej związanej z intermediami.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 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: Fotografia (Pracownia Projektu Dyplomowego)

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- posiada specjalistyczną wiedzę z zakresu sztuk plastycznych umożliwiającą rozwiązywanie złożonych zagadnień artystycznych. Posiada pogłębioną wiedzę filozoficzno-humanistyczną, którą samodzielnie poszerza.

w zakresie umiejętności:

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

w zakresie kompetencji społecznych:

- wykorzystuje różne ujęcia teoretyczne, postawy metodologiczne i źródła w przygotowaniu pracy teoretycznej. Samodzielnie dociera do informacji, pogłębiając i uaktualniając je, integruje zdobytą wiedzę.
- jest gotów do podejmowania głębokiej refleksji, krytycznej samooceny oraz publicznej prezentacji własnych dokonań artystycznych w zakresie fotografii.
- przestrzega zasad prawa autorskiego oraz zarządzania zasobami własności intelektualnej w swoich działaniach artystycznych i naukowych.

Treści programowe dla zajęć:

- Konceptyjne 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: Sztuki projektowe (Pracownia Projektu Dyplomowego)

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- 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.

w zakresie umiejętności:

- 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. Dokonuje samooceny swoich działań twórczych.
- 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.

w zakresie kompetencji społecznych:

- wykorzystuje różne ujęcia teoretyczne, postawy metodologiczne i źródła w przygotowaniu pracy teoretycznej. Samodzielnie dociera do informacji, pogłębiając i uaktualniając je, integruje zdobytą wiedzę.
- jest gotów do podejmowania głębokiej refleksji, krytycznej samooceny oraz publicznej prezentacji własnych dokonań artystycznych w obszarze sztuk projektowych.
- przestrzega zasad prawa autorskiego oraz zarządzania zasobami własności intelektualnej w swoich działaniach artystycznych i naukowych.

Treści programowe dla zajęć:

- Ubiór jako element kreacji artystycznej na sylwetce, jego rola i znaczenie w kulturze. Zasady projektowania obiektu artystycznego o konkretnej funkcji i przeznaczeniu.
- Sposoby wizualizacji projektów z uwzględnieniem struktury i materii formy.
- Proces projektowania i realizacji spójnej ideowo kolekcji obiektów artystycznych o charakterze użytkowym.
- 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.
- 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.

Nazwa zajęć: Tkanina artystyczna (Pracownia Projektu Dyplomowego)

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- 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.

w zakresie umiejętności:

- posiada rozwiniętą wyobraźnię oraz osobowość artystyczną umożliwiającą tworzenie projektów artystycznych, tkaninunikatowych lub użytkowych.
- przygotowuje wizualizację projektu oraz analizę, interpretację i prezentację szeroko rozumianej kreacji artystycznej
- w zakresie własnej kolekcji dyplomowej. Tworzy publiczną prezentację swoich działań artystycznych w kontekście nowych zjawisk artystycznych.
- w oryginalny sposób projektuje i realizuje własne koncepcje plastyczne w technikach tkackich. Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych, technicznych i technologicznych.
- 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.

w zakresie kompetencji społecznych:

- wykorzystuje różne ujęcia teoretyczne, postawy metodologiczne i źródła w przygotowaniu pracy teoretycznej. Samodzielnie dociera do informacji, pogłębiając i uaktualniając je, integruje zdobytą wiedzę.
- jest gotów do podejmowania głębokiej refleksji, krytycznej samooceny oraz publicznej prezentacji własnych dokonań artystycznych w obszarze tkaniny artystycznej.
- 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 zagadnień 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 wykorzystaniemultimediów 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 motywacjiw aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym.
- Wprowadzenie tkaniny do życiowej przestrzeni człowieka, tworzenie interakcji w przestrzeni pracowni. Prezentacja kolekcjidyplomowej.
- Plan pracy, bibliografia, źródła, badania i analizy wybranych problemów badawczych. Samodzielna praca nad opracowaniem wybranego tematu i przygotowaniem pracy magisterskiej w konsultacji z promotorem.
- 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.

Nazwa zajęć: Rysunek (Pracownia artystyczna wspomagająca)

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- swobodnie porusza się w zakresie praktyki artystycznej w powiązaniu z wiedzą przedmiotu.

w zakresie umiejętności:

- projektuje, tworzy i realizuje własne koncepcje artystyczne w oparciu o doświadczenie i wyobraźnię.
- wykorzystuje warsztat artystyczny i odpowiednie narzędzia w realizacji rysunkowej.
- podejmuje działania artystyczne, organizuje pracę zespołową, współpracuje z instytucjami kultury i sztuki.

w zakresie kompetencji społecznych:

- łączy zadania z działaniami uzupełniającymi i wzbogacającymi ostateczną prezentację Pracowni Projektu Dyplomowego.

Treści programowe dla zajęć:

- Rysunek programowy - kreacja artystyczna. Program mieści się w szerokim obszarze klasycznych jak i współczesnych nośników treści rysunkowych. Wynika wyłącznie z propozycji studenta zarówno tematyka jak i forma realizacyjna. Zakreswyboru obszaru programowego nie jest obowiązkowy, a może stanowić uzupełnienie dyplomu. Kolekcja prac w uzasadnionych przypadkach włączona do kolekcji dyplomowej.
- Rysunek prasowy i ilustracji książkowej. Program obejmuje opracowania rysunkowe będące wizualizacją prasową iksiążkową. Zakres z wyboru studenta.
- Rysunek projektowy. Program rysunku koncepcyjnego, ideowego dotyczący między innymi takich obszarów jak projektowanie wspomagające sztuki piękne i sztuki projektowe oraz inne obszary zaproponowane przez studenta.
- Rysunek przestrzeni - podstawowy zapis rysunkowy form dla i w przestrzeni. Dla przestrzeni-koncepcje wizualizowanych elementów informacji, detalu architektonicznego, form kinetyki przestrzeni w powiązaniu np. z rzeźbą, czy projektowaniem ubioru.
- Rysunek cyfrowy jako samodzielna forma wypowiedzi lub narzędzie realizacyjne dla innych obszarów dyplomu.

Nazwa zajęć: Malarstwo (Pracownia artystyczna wspomagająca)

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- posiada specjalistyczną wiedzę w zakresie malarstwa oraz formułuje złożone problemy malarskie, dostrzega związki pomiędzy sztuką dziedzinami współczesnego życia. Wskazuje wzorce będąc podstawą kreacji malarskiej.

w zakresie umiejętności:

- na podstawie własnych doświadczeń tworzy samodzielne koncepcje artystyczne w zakresie malarstwa.

- analizuje własne realizacje malarskie pod względem umiejętności warsztatowych, świadomie dobiera środki wyrazoplastycznego.
- potrafi odpowiednio wykorzystać wzorce artystyczne z zakresu malarstwa do prowadzenia warsztatów i uczestniczenia w akcjach artystyczno-edukacyjnych. Podejmuje współpracę z różnymi instytucjami.

w zakresie kompetencji społecznych:

- publicznie prezentuje swoje dokonania artystyczne. Zdobytą wiedzę i umiejętności wykorzystuje do indywidualnej lub zespołowej pracy.

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: **Grafika (Pracownia artystyczna wspomagająca)**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- posiada zakres wiedzy dotyczącej Grafiki warsztatowej/ Grafiki cyfrowej oraz typografii, orientuje się w literaturze przedmiotu; dostrzega związki między dziedzinami współczesnego życia a sztuką.

w zakresie umiejętności:

- 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 doświadczenia poziomie licencjatu. Wskazuje wzorce będące podstawą kreacji artystycznej.
- Stosuje tradycyjne i współczesne techniki graficzne, inicjuje akcje artystyczno-edukacyjne oraz prowadzi warsztaty.

w zakresie kompetencji społecznych:

- Prezentuje wystawienniczą kolekcję prac graficznych; inicjuje współpracę i podejmuje działania artystyczne.

Treści programowe dla zajęć:

- Treści programowe reprezentują bloki materiału do wyboru - 5 tematów w zakresie twórczości artystycznej z obszaru sztuk plastycznych, z których wybrane będą realizowane:
- 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. (Temat do wyboru).
- Grafika prasowa, ilustracja książkowa i unikatowy druk okolicznościowy. Program obejmuje opracowanie unikatowych druków graficznych, będących wizualizacją prasową, komentarzem śródtekstowym, autorską ilustracją książkową, prasowaczy komiksową oraz plakatem. (Temat do wyboru).
- Wiedza i umiejętności łączenia typografii z obrazem graficznym prowadzą do tworzenia i realizacji własnych koncepcji artystycznych, mających zastosowanie w publikacjach wydawniczych lub innych mediach.
- 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. (Temat do wyboru).
- Realizacja pracy w wybranych technikach graficznych lub projektowych.
- Studium graficzne ze szczegółowym programem indywidualnym treści i formy realizacji, z określeniem narzędzi i zakresem ich stosowania. Prócz klasycznie pojętego rysunku graficznego-studijnego w tradycyjnej technologii, możliwa jest realizacja grafiki 3D. (Temat do wyboru).
- Projekt graficzny w oparciu o współdziałanie zespołowe. Stworzenie projektów artystycznych na podstawie własnych doświadczeń i posiadanej wiedzy z zakresu grafiki warsztatowej lub projektowej. (Temat do wyboru).

Nazwa zajęć: Projektowanie graficzne (Pracownia artystyczna wspomagająca)

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka: w zakresie wiedzy:

- wykazuje znajomość zagadnień z zakresu informacji wizualnej na poziomie pozwalającym realizować indywidualne projekty twórcze.

w zakresie umiejętności:

- 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

w zakresie kompetencji społecznych:

- 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 na sobie – 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: Rzeźba (Pracownia artystyczna wspomagająca)

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka: w zakresie wiedzy:

- swobodnie porusza się w obszarach pogłębionej wiedzy dotyczącej przedmiotu.

w zakresie umiejętności:

- konstruuje/ projektuje, procesy badawcze pozwalające na osobisty rozwój artystyczny.
- samodzielnie projektuje, tworzy i realizuje obiekty przestrzenne w wybranych technikach rzeźbiarskich, ceramicznych, oraz działań przestrzennych z elementami sztuki akcji.
- łączy wiedzę praktyczną w zakresie dotyczącym obszarów sztuki, nauki i edukacji w sposób niezbędny do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień w wypowiedziach artystycznych. Współorganizuje różne działania artystyczne.

w zakresie kompetencji społecznych:

- inicjuje współpracę w realizacji różnych przedsięwzięć artystycznych oraz projektowaniu obiektów wizualnych
- prezentuje własne osiągnięcia artystyczne i potrafi umieścić je w kontekście zjawisk artystycznych.

Treści programowe dla zajęć:

- Rzeźba - kreacja artystyczna: szeroki obszar klasycznych jak i współczesnych nośników treści dotyczących elementów formy rzeźbiarskiej/ceramik lub działania przestrzennego z elementami sztuki akcji. Temat jak i forma realizacyjna wynika wyłącznie z propozycji studenta.
- Obszar badawczy: interakcja między sztuką a przestrzenią rzeczywistą (społeczną, kulturową, historyczną, urbanistyczną itd.)
- Świadomość doboru środków wyrazu plastycznego do wyrażania własnej koncepcji artystycznej.
- Prezentacja zrealizowanych obiektów rzeźbiarskich/ ceramicznych/ działań przestrzennych z elementami sztuki akcji.

Nazwa zajęć: Intermedia (Pracownia artystyczna wspomagająca)

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- wie jakie związki łączą współczesną sztukę z kulturą i nauką, dostrzega związki między dziedzinami współczesnego życia, multimediami a sztuką. Wskazuje wzorce kreacji artystycznej.

w zakresie umiejętności:

- tworzy własne samodzielne koncepcje artystyczne w zakresie intermediów 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 intermediów.
- jest aktywnym uczestnikiem i animatorem kultury współczesnej, podejmuje współpracę z różnymi instytucjami kultury i sztuki oraz masmediami.

w zakresie kompetencji społecznych:

- potrafi we właściwy sposób zaaranżować swoje prezentacje artystyczne, podejmuje wspólne zadania intermedialne w zakresie działań i akcji artystycznych.

Treści programowe dla zajęć:

- INSTALACJA, WIDEO ART., ARTBOOK, AKCJA ARTYSTYCZNA - Przygotowanie koncepcji i realizacja pracy na wybrany temat z udziałem publiczności.
- Tworzenie happeningów, akcji interwencyjnych i społecznych oraz działań performatywnych angażujących odbiorców i poruszających istotne problemy współczesnego świata. Współpraca z instytucją kultury i sztuki oraz publicznością.
- Organizacja i koordynacja działania artystycznego innych studentów, będących uczestnikami akcji artystycznej, praca w zespole.
- Publiczna prezentacja koncepcji artystycznej z uwzględnieniem konsekwencji i spójności w realizowanych projektach. Koncepcyjne przygotowanie działań, prezentacja i dokumentacja. Organizacja współpracy w grupie artystycznej oraz ze służbami miasta. Negocjacje i podstawy prawa niezbędne do podejmowania działań w przestrzeni publicznej.

Nazwa zajęć: Fotografia (Pracownia artystyczna wspomagająca)

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- analizuje związki łączą współczesną sztukę z kulturą i nauką, dostrzega związki między dziedzinami współczesnego życia, fotografią a sztuką. Wskazuje wzorce kreacji artystycznej.

w zakresie umiejętności:

- 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 kultury i sztuki oraz masmediami.

w zakresie kompetencji społecznych:

- potrafi we właściwy sposób zaaranżować swoje prezentacje artystyczne, podejmuje wspólne zadania fotograficzne w zakresie działań warsztatowych i akcji artystycznych.

Treści programowe dla zajęć:

- ALFABET INSPIRACJI - Problemy współczesnej fotografii – cykl prac fotograficznych podejmujących zagadnienia do autorskiej interpretacji tj: RUINY / ODBICIE / CIAŁO / DOTYK / UNIVERSUM / KOSMOS / CZARAN DZIURA / WYBUCH / REPORTAZ KOMICZNY / WYKOPALISKA / SYMBIOZA / TEATR / KOLONIA /
- Tworzenie autorskiej pracy fotograficznej wykorzystującej: obraz, tekst oraz dźwięk.
- POTENCJAŁY I ZAGADKI współczesnej fotografii - cykl ćwiczeń wykonany na podstawie własnych doświadczeń i poszukiwań ekspresji artystycznej. Wartości społecznej odpowiedzialności w podejmowanych tematach jako istota kształcenia świadomego twórcy.
- NOTATNIK FOTOGRAFICZNY - Konfrontacja doświadczeń artystycznych i multimedialnych z koncepcjami wynikającymi z eksperymentalnych możliwości nowych mediów (fotografia cyfrowa wykonana różnorodnymi narzędziami).
- Organizacja i koordynacja działania artystycznego innych studentów, będących uczestnikami zespołu: grupy zadaniowej lub grupy artystycznej.
- Publiczna prezentacja koncepcji artystycznej. Prezentacja samodzielności i spójności i w realizowanych koncepcjach artystycznych.

Nazwa zajęć: Sztuki projektowe (Pracownia artystyczna wspomagająca)

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- posiada pogłębioną 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 stylów artystycznych.

w zakresie umiejętności:

- 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.
- 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, podejmuje indywidualne lub grupowe działania artystyczne w różnych przestrzeniach.

w zakresie kompetencji społecznych:

- podejmuje współpracę z różnymi instytucjami, realizuje projekty i prezentuje własne lub zespołowe dokonania artystyczne w zakresie sztuk projektowych.

Treści programowe dla zajęć:

- Obiekt najbliższego otoczenia człowieka jako element kreacji artystycznej, jego rola i znaczenie w kulturze. Metody projektowania obiektu artystycznego o konkretnej funkcji i przeznaczeniu.
- Sposoby wizualizacji projektów.
- Proces projektowania i realizacji obiektów artystycznych o charakterze użytkowym.
- Podjęcie własnych eksperymentów twórczych w procesie poszukiwania inspiracji do działań projektowych, (moodboardy, tablice inspiracji).

Nazwa zajęć: Tkanina artystyczna (Pracownia artystyczna wspomagająca)

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- zna szczegółowe zasady i pojęcia związane z tkaniną artystyczną, swobodnie porusza się w zakresie sztuki włókna (dostrzega związki pomiędzy dziedzinami współczesnego życia a sztuką).

w zakresie umiejętności:

- posiada rozwiniętą wyobraźnię oraz osobowość artystyczną umożliwiającą tworzenie projektów oraz realizację tkanin unikatowych lub użytkowych według własnych pomysłów.
- posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych, technicznych i technologicznych w obszarze tkaniny artystycznej.
- podejmuje działania artystyczne, organizuje pracę zespołową, współpracuje z instytucjami kultury, sztuki i masmediami.

w zakresie kompetencji społecznych:

- przygotowuje wystawę swoich dzieł, organizuje i prowadzi warsztaty artystyczno-edukacyjne w zakresie tkaniny artystycznej.

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 wykorzystaniemultimediów 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: Praktyka zawodowa - plener

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- 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.

w zakresie umiejętności:

- świadomie i samodzielnie dokonuje, w oparciu o posiadaną wiedzę plastyczną, wyboru celów aktywności twórczej.

- tworzy i organizuje wystawy, akcje artystyczne, wystąpienia publiczne.
- 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.

w zakresie kompetencji społecznych:

- 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.

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. Analiza, omówienie i wartościowanie zrealizowanych i prezentowanych dzieł plastycznych.

Nazwa zajęć: Emisja głosu

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- rozumie i wykorzystuje w praktyce literaturę przedmiotu, zna podstawowe zasady wybranych ćwiczeń i technik (np. improwizacja).
- rozumie wpływ procesów psychicznych i fizycznych na indywidualną jakość głosu. Wykorzystuje znajomość podstawowych ćwiczeń z zakresu dynamiki oddechu, dykcji.

w zakresie umiejętności:

- stosuje podstawowe zasady dysponowania głosem i techniką mowy podczas pracy indywidualnej i zespołowej.
- stosuje w praktyce formy aktywności wpływające na jakość wypowiedzi publicznej poprzez dykcję, prawidłową emisję, język ekspresji ciała, prawidłową postawę ciała, prozodię mowy, właściwą fonację, pracuje nad estetycznym wyrazem
- i możliwie najwyższym poziomie efektów swojej pracy.
- wykazuje twórczą postawę, być kreatywny, wprowadzać elementy improwizacji podczas ćwiczeń doskonalących wymowę, wykorzystuje metody wokalne, jak też opierające się na pracy z tekstem, wypracowuje własny sposób wyróżniania się, poprzez styl wypowiedzi.
- ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności posiada umiejętności warsztatowe w stopniu niezbędnym
- do realizacji własnych projektów dotyczących dysponowania głosem i techniką mowy. Potrafi zaprezentować ćwiczenia oddechowe, fonacyjne oraz poprawiające technikę mowy, podczas prezentacji wybranego tekstu.

w zakresie kompetencji społecznych:

- podczas pracy jest skuteczny, zna zasady stosowania krytyki wobec siebie i innych. Stosuje podstawowe zasady etyki.

Treści programowe dla zajęć:

- Podstawy budowy narządów mowy. Higiena głosu. Usprawnianie narządów mowy, praca nad wyrazistością artykulacji wypowiedzi i interpretacji. Udoskonalenie sprawności oddechowej, głosowej i dykcji.
- Kultura mowy i komunikacji. Ćwiczenia relaksacyjne. Ćwiczenia wpływające na doskonalenie obserwacji siebie, pobudzające intuicję, oparte na improwizacji. Świadome ustawianie celu, praca z treścią, zgodne z potencjałem studenta – Art. Coaching. Wypracowanie umiejętności rozluźniania obszarów ciała odpowiedzialnych za tworzenie głosu. Pomocniczo wybrane techniki aktorskie, bazujące na potencjale danego studenta, wskazujące rolę intuicji w obserwacji własnych możliwości.
- Samodzielna kontrola własnych błędów wymowy. Postawa ciała – integralna część w procesie prawidłowego oddychania i stosowania zasad prawidłowej wymowy i interpretacji.
- Wprowadzenie ćwiczeń doskonalących koncentrację podczas mówienia, oddychania i panowania nad ciałem (głównie technika F. Alexandra).
- Ćwiczenia na bazie improwizacji – aktywność artykulacyjna tworzenie skrętaaczy języka (lingwołamki, łamikrtańki) – słowne ciągi trudne - materiał ćwiczebny w nauczaniu dykcji. wykorzystywanie emocjonalności wypowiedzi, prowokowanie
- interpretacji przy użyciu głoski, samogłoski, dźwięku, rytmu, ruchu, gestu.
- Twórcze wykorzystanie ćwiczeń oddechowych. Rozszerzanie zakresu aktywności mówcy poprzez improwizację, elementy dramy. Dyskusja.
- Cel jako partner tzw. kotwiczenie sceny. Sprawne dysponowanie głosem i techniką mowy w

- praktycznych ćwiczeniach. Ćwiczenia przed kamerą i mikrofonem.
- Pokaz jako forma przygotowania do prezentacji publicznej wybranego utworu. Autoprezentacja i wizerunek sceniczny. Prezentacja wybranego utworu literackiego i utworu pisanego przez siebie (np., recenzja, artykuł), ćwiczeń artikulacyjnych w oparciu o poznane metody pracy.
- Gotowość do pracy samodzielnej i nieustającego rozwoju osobistego w tym wyzwaniu profesjonalnego mówcy i realizacją projektów w zakresie przedmiotu.

Nazwa zajęć: **Metodyka edukacji plastycznej**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- Zna: podstawę programową plastyki, cele kształcenia i treści nauczania, zagadnienia związane z programem nauczania, jego tworzeniem i modyfikacją oraz zasady projektowania procesu kształcenia i rozkładu materiału;
- Rozumie specyfikę i uwarunkowania zawodu nauczyciela plastyki: kompetencje artystyczne, merytoryczne, metodyczne i wychowawcze;
- Zna sposoby organizowania przestrzeni edukacyjnej, możliwości wykorzystania środków i pomocy dydaktycznych
- Zna konwencjonalne i niekonwencjonalne metody nauczania plastyki
- Zna funkcje i rodzaje oceny. Określa rolę diagnozy, kontroli i oceniania w pracy dydaktycznej. Zna możliwości sprawdzania wiedzy i umiejętności uczniów
- Posiada wiedzę dotyczącą organizacji pracy w klasie i grupach. Zna formy pracy specyficzne dla edukacji plastycznej oraz warsztat pracy nauczyciela plastyka
- zna cechy twórczości plastycznej w poszczególnych etapach rozwojowych dzieci; charakteryzuje zmiany doboru środków wyrazu plastycznego, ewolucję kształtów, układów kompozycyjnych, kolorystyki

w zakresie umiejętności:

- potrafi korzystać z podstawy programowej, analizuje rozkład materiału, tworzy programy
- analizuje prace plastyczne, rozpoznając i identyfikując cechy twórczości plastycznej na poszczególnych etapach rozwojowych; diagnozuje umiejętności i uzdolnienia uczniów
- poprawnie planuje i organizuje proces dydaktyczny: stosuje w praktyce cele kształcenia i treści nauczania zgodnie z podstawą programową, dobiera odpowiednie formy i metody pracy, dokonuje oceny prac
- posiada umiejętności komunikacyjne oraz umiejętność zainteresowania uczniów przedmiotem, motywowania do pracy, rozwijania ciekawości, aktywności i samodzielności poznawczej, logicznego i krytycznego myślenia,
- posiada umiejętność oceniania wytworów plastycznych oraz wiedzy i umiejętności uczniów
- posiada umiejętność współpracy ze wszystkimi uczestnikami procesu edukacyjnego: dyrektorem szkoły, rodzicami, nauczycielami, uczniami a także innymi pracownikami szkoły oraz społecznością lokalną; wykazuje się kulturą osobistą, kulturą pedagogiczną i zasadami etyki zawodowej;

w zakresie kompetencji społecznych:

- posiada postawę odpowiedzialności za preferowane, deklarowane i realizowane wartości, jest gotów do rozwijania postaw etycznych uczniów, kształtowania kompetencji komunikacyjnych i nawyków kulturalnych
- jest gotów do popularyzowania wiedzy i sztuki w środowisku szkolnym i pozaszkolnym,
- jest gotów do podejmowania współpracy oraz kształtowania umiejętności współpracy wśród uczniów

Treści programowe dla zajęć:

- Miejsce plastyki w ramowym planie nauczania na poszczególnych etapach edukacyjnych. Podstawa programowa przedmiotu plastyka, cele kształcenia i treści nauczania na poszczególnych etapach edukacyjnych, strukturę wiedzy w zakresie przedmiotu nauczania lub prowadzonych zajęć oraz kompetencje kluczowe i ich kształtowanie w ramach nauczania przedmiotu lub prowadzenia zajęć
- Twórczość plastyczna dzieci.
- Etapy rozwoju twórczości plastycznej dzieci. Cechy twórczości plastycznej. Analiza i ocena prac plastycznych. Uwarunkowania rozwoju twórczości plastycznej. Możliwości stymulowania twórczości plastycznej
- Kompetencje nauczyciela plastyki: artystyczne, merytoryczne, metodyczne i wychowawcze. Potrzeba zawodowego rozwoju, także z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnej, dostosowywanie sposobu komunikowania się do poziomu rozwoju uczniów.
- Konwencjonalne i niekonwencjonalne metody nauczania, w tym metody aktywizujące i metodę projektów, proces uczenia się przez działanie, odkrywanie lub dociekanie naukowe oraz pracę badawczą ucznia. Zasady doboru metod nauczania typowych dla edukacji plastycznej. Metody

- pobudzające twórcze myślenie.
- Organizacja pracy w klasie szkolnej i grupach, potrzeba indywidualizacji nauczania, zagadnienie nauczaniainterdiscyplinarnego, formy pracy specyficzne dla edukacji plastycznej.
- Ocenianie i jego rodzaje. Ocenianie bieżące, semestralne i roczne. Ocenianie wewnętrzne i zewnętrzne. Funkcje oceny. Narzędzia służące ocenianiu. Metody narzędzia ewaluacji. Konstruowanie narzędzi służących ocenie.
- Projektowanie zajęć lekcyjnych. Określanie celu, operacjonalizacja, taksonomia celów, dziedziny. Struktura treści i materiału nauczania przedmiotu. Struktura wiedzy przedmiotowej. Formy i metody pracy. Tok lekcji, ogniwa dydaktyczne
- Funkcje twórczości plastycznej. Rola aktywności plastycznej w rozwoju dzieci.
- Rola i zadania nauczyciela plastyki, możliwości oddziaływania na środowisko społeczne, kształtowania świadomości estetycznej. Znaczenie profesjonalizmu i potrzeby ciągłego doskonalenia zawodowego
- Promowanie twórczości plastycznej dzieci. Popularyzowanie wiedzy o sztuce.
- Współpraca nauczyciela z rodzicami, pracownikami szkoły i środowiskiem lokalnym. Umiejętności komunikacyjne nauczyciela.

Nazwa zajęć: **Praktyka pedagogiczna - przygotowanie w zakresie dydaktycznym - szkoła podstawowa Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka: w zakresie wiedzy:**

- poznaje organizację pracy szkoły podstawowej, sposoby jej funkcjonowania;
- poznaje zadania dydaktyczne realizowane w szkole, dokumentację działalności dydaktycznej;

w zakresie umiejętności:

- potrafi wyciągać wnioski z obserwacji pracy dydaktycznej nauczyciela, jego interakcji z uczniami, sposobu planowania i przeprowadzania zajęć dydaktycznych, stosowania metod i form pracy, wykorzystania pomocy dydaktycznych, a także sposobów oceniania uczniów oraz zadawania i sprawdzania pracy domowej;
- analizuje, przy pomocy opiekuna praktyk zawodowych oraz nauczycieli akademickich prowadzących zajęcia w zakresie przygotowania psychologiczno-pedagogicznego, sytuacje i zdarzenia pedagogiczne zaobserwowane lub doświadczone
- w czasie praktyk;
- nabywa umiejętność projektowania dydaktycznego i realizowania lekcji; projektuje zajęcia określając właściwe cele, dobierając odpowiednie treści nauczania, metody i środki dydaktyczne, ustala tok lekcji, opracowuje narzędzia i kryteria oceny;
- rozwija umiejętność kreowania sytuacji dydaktycznych, poszukuje twórczych rozwiązań, pobudza twórczą aktywność dzieci;
- nabywa umiejętność pracy z dziećmi o zróżnicowanych potrzebach i uzdolnieniach, dobiera właściwe metody i formy pracy;

w zakresie kompetencji społecznych:

- posiada kompetencje współpracy ze wszystkimi organizatorami i uczestnikami procesu edukacyjnego, potrafi współdziałać z opiekunem praktyk zawodowych i nauczycielami w celu poszerzania swojej wiedzy dydaktycznej oraz rozwijania umiejętności wychowawczych;
- rozwija kompetencje pracy z dziećmi, dostosowuje sposób wystawiania, rozwija wrażliwość, otwartość na potrzeby i możliwości dziecka, rozwija postawę szacunku do każdego dziecka;
- rozwija kompetencje twórcze

Treści programowe dla zajęć:

- Organizacja szkoły jako instytucji, sposób jej funkcjonowania, organizacja procesu dydaktycznego, zadania dydaktyczne szkoły i sposoby ich dokumentowania.
- Kompetencje metodyczne, merytoryczne i artystyczne nauczyciela. Ich znaczenie w efektywności nauczania. Kompetencje wychowawcze nauczyciela: umiejętność organizacji pracy w klasie szkolnej i w grupach, umiejętność
- budowania systemu wartości i postaw etycznych uczniów, kompetencje komunikacyjne nauczyciela i kultura pedagogiczna. Projektowanie zajęć dydaktycznych i prowadzenie lekcji:
- dobór treści i materiału nauczania, dostosowanie metod nauczania
- organizacja pracy w klasie szkolnej i w grupach, indywidualizacja nauczania, specyfika pracy dla danego przedmiotu,
- sposoby organizowania przestrzeni edukacyjnej (klasy), dobór środków dydaktycznych,
- rozpoznawanie uzdolnień, zainteresowań a także trudności uczniów, diagnozowanie i ocenianie w zakresie prowadzonego przedmiotu.
- Zasady i umiejętność współpracy ze wszystkimi uczestnikami procesu edukacyjnego: opiekunem

praktyk zawodowych, dyrektorem szkoły, nauczycielami, uczniami i rodzicami, ze środowiskiem lokalnym.

Nazwa zajęć: Krytyka artystyczna

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- ma wiedzę z zakresu historii krytyki artystycznej.
- rozumie metody interpretacji stosowane we współczesnej krytyce artystycznej.

w zakresie umiejętności:

- umie zastosować podczas oceny dzieł sztuki wiedzę z różnych metod współczesnej humanistyki (np. feminizm, neokolonializm).
- samodzielnie interpretuje teksty z zakresu krytyki artystycznej
- uczestniczy w bieżącym życiu artystycznym.
- samodzielnie pisze teksty krytyczne.

w zakresie kompetencji społecznych:

- samodzielnie zdobywa potrzebne informacje, wykorzystując różnorodne metody; pogłębia, uaktualnia oraz integruje zdobytą wiedzę.
- 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/ka:

w zakresie wiedzy:

- jest świadoma kontekstu historycznego i kulturowego funkcjonowania rynku sztuki dawniej i współcześnie.
- wie jak funkcjonują instytucje zajmujące się marketingiem sztuki.
- dostrzega i analizuje związki ekonomiczne między sztukami plastycznymi a rynkiem sztuki.

w zakresie umiejętności:

- 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.

w zakresie kompetencji społecznych:

- 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. Analiza funkcjonowania współczesnego rynku sztuki.
- Wskazanie odrębności zasad marketingu w handlu dziełami sztuki. Analiza terminologii związana z marketingiem sztuki.
- Analiza rynku antykwarycznego.
- Analiza na podstawie raportów aktualnego stanu rynku sztuki w Polsce i na świecie.
- Poznanie i analiza instytucji związanych z handlem dziełami sztuki i zasadami ich funkcjonowania. Przygotowanie i planowanie projektów działań związanych z handlem dziełami sztuki.

Nazwa zajęć: Projektowanie wystaw i kuratorstwo

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- zna podstawy teoretyczne w zakresie projektowania wystaw i kuratorstwa.
- zna różne koncepcje wystawiennicze.
- zna podstawy pracy kuratora wystaw.

w zakresie umiejętności:

- przygotowuje scenariusze wystaw uwzględniając aspekty społeczne i prawne.
- aranżuje i przygotowuje wystawy w oparciu o przygotowane scenariusze, współpracuje z różnymi instytucjami kultury i sztuki.

w zakresie kompetencji społecznych:

- proponuje wspólne zadania w ramach organizacji wystaw stosując zasady prawa autorskiego.

Treści programowe dla zajęć:

- Różnorodne koncepcje wystawiennicze. Zasady przygotowania scenariusza wystawy.
- Etapy pracy w aranżacji wystawy: aspekty techniczne i aranżacja przestrzeni. Podstawy pracy kuratora sztuki.
- Przygotowanie własnego scenariusza wystawy.
- Przygotowanie i aranżacja wystawy w przestrzeni WPA w oparciu o przygotowany scenariusz i ideową koncepcję wystawy.

Nazwa zajęć: **Praktyka zawodowa**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- rozpoznaje zasady funkcjonowania instytucji/ firm związanych ze sztuką w przestrzeni społecznej.
- zna różne formy współczesnej kultury artystycznej z jej instytucjami/ firmami i szerokim kontekstem społecznym.

w zakresie umiejętności:

- uczestniczy w pozaszkolnej edukacji plastycznej, pracach warsztatowych oraz projektach w przestrzeni publicznej, proponuje ich autorskie formy.
- współtworzy i uczestniczy w wystawach artystycznych, projektach twórczych.
- realizuje różnorodne działania artystyczne w wybranym obszarze aktywności zawodowej, podejmując wiodącą rolę w pracach zespołu.

w zakresie kompetencji społecznych:

- zna, rozumie i stosuje zasady prawa autorskiego.
- podejmuje wspólne zadania w realizacji projektów twórczych, artystycznych, edukacyjnych i zawodowych.

Treści programowe dla zajęć:

- Cele, program, statut, struktura i zasady działania instytucji/ firmy, w której odbywa się praktyka. Archiwalia, publikacje, katalogi wystaw, dokumentacje prac wykonanych w instytucji/ firmie.
- Wiedza w zakresie objętym działalnością instytucji/ firmy. Zasady finansowania instytucji kultury, problemy prawne, prawoautorskie.
- Funkcjonowanie instytucji/ firmy, charakter i tryb pracy, jej główne zadania.
- Działania instytucji/ firmy w zakresie propagowania i promowania kultury i sztuki współczesnej, marketingu sztuki. Prace typowe dla danej instytucji/ firmy, praca w zespole.
- Własne, twórcze projekty związane z pracami instytucji/ firmy w przestrzeni społecznej.
- Projektowanie realizacja działań marketingowych oraz propagujących i promujących kulturę i sztukę współczesną w przestrzeni społecznej.

Nazwa zajęć: **Praktyka pedagogiczna - przygotowanie w zakresie dydaktycznym - szkoła ponadpodstawowa**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- Pozna organizację i charakter pracy szkoły ponadpodstawowej, sposoby jej funkcjonowania;
- pozna zadania dydaktyczne realizowane w szkole, dokumentację działalności dydaktycznej;

w zakresie umiejętności:

- potrafi wyciągać wnioski z obserwacji pracy dydaktycznej nauczyciela w szkole ponadpodstawowej, jego interakcji
- z uczniami, sposobu planowania i przeprowadzania zajęć dydaktycznych, stosowania metod i form pracy, wykorzystania pomocy dydaktycznych, a także sposobów oceniania uczniów oraz zadawania i sprawdzania pracy domowej;
- analizuje, przy pomocy opiekuna praktyk zawodowych oraz nauczycieli akademickich prowadzących zajęcia w zakresie przygotowania psychologiczno-pedagogicznego, sytuacje i zdarzenia pedagogiczne zaobserwowane lub doświadczone
- w czasie praktyk;
- nabywa umiejętność projektowania dydaktycznego i realizowania lekcji; projektuje zajęcia określając właściwe cele, dobierając odpowiednie treści nauczania, metody i środki dydaktyczne, ustala tok lekcji, opracowuje narzędzia i kryteria oceny;
- rozwija umiejętność kreowania sytuacji dydaktycznych, poszukuje twórczych rozwiązań, pobudza twórczą aktywność dzieci;
- nabywa umiejętność pracy z dziećmi o zróżnicowanych potrzebach i uzdolnieniach, dobiera właściwe

metody i formy pracy;

w zakresie kompetencji społecznych:

- posiada kompetencje współpracy ze wszystkimi organizatorami i uczestnikami procesu edukacyjnego, potrafi współdziałać z opiekunem praktyk zawodowych i nauczycielami w celu poszerzenia swojej wiedzy dydaktycznej oraz rozwijania umiejętności wychowawczych;
- rozwija kompetencje pracy z dziećmi, dostosowuje sposób wyśławiania, rozwija wrażliwość, otwartość na potrzeby i możliwości dziecka, rozwija postawę szacunku do każdego dziecka;
- rozwija kompetencje twórcze

Treści programowe dla zajęć:

- Organizacja szkoły ponadpodstawowej jako instytucji, sposób jej funkcjonowania, organizacja procesu dydaktycznego,
- zadania dydaktyczne szkoły i sposoby ich dokumentowania.
- Kompetencje metodyczne, merytoryczne i artystyczne nauczyciela. Ich znaczenie w efektywności nauczania w szkole ponadpodstawowej.
- Kompetencje wychowawcze nauczyciela: umiejętność organizacji pracy w klasie szkolnej i w grupach, umiejętność budowania systemu wartości i postaw etycznych uczniów, kompetencje komunikacyjne nauczyciela i kultura pedagogiczna. Projektowanie zajęć dydaktycznych i prowadzenie lekcji w szkole ponadpodstawowej:
- dobór treści i materiału nauczania, dostosowanie metod nauczania, organizacja pracy w klasie szkolnej i w grupach, indywidualizacja nauczania, specyfika pracy dla danego przedmiotu, sposoby organizowania przestrzeni edukacyjnej (klasy), dobór środków dydaktycznych, rozpoznawanie uzdolnień, zainteresowań a także trudności uczniów, diagnozowanie i ocenianie w zakresie prowadzonego przedmiotu.