

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

Efekty uczenia się i treści programowe dla zajęć

Nazwa zajęć: **Historia sztuki**

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

w zakresie wiedzy:

- zna dzieje sztuki polskiej i powszechnej od starożytności do XX wieku, rozpoznaje podstawowe linie rozwojowe w dziejach poszczególnych dyscyplin artystycznych i zna publikacje na ten temat.
- zna podstawowe style w sztuce, ich tradycje twórcze i chronologie.
- rozumie konteksty kulturowe, społeczne, religijne i polityczne sztuki na przestrzeni wieków.

w zakresie umiejętności:

- wykorzystuje w podstawowym zakresie warsztat naukowy do przygotowania prac pisemnych i wystąpień ustnych na temat dziejów sztuki i jej kontekstów.
- analizuje różnorodne dzieła sztuki i motywy artystyczne, dokonuje analizy stylistyczno – porównawczej.
- samodzielnie pozyskuje z różnych źródeł, analizuje, argumentuje i interpretuje krytycznie informacje.

w zakresie kompetencji społecznych:

- ma potrzebę ciągłego dokształcania się i samodzielnego zdobywania wiedzy z historii sztuki.
- Treści programowe dla zajęć:
- Historia sztuki starożytnego Egiptu (architektura, rzeźba, malarstwo). Analiza wybranych dzieł sztuki egipskiej, analiza stylistyczno – porównawcza.
- Historia sztuki starożytnego Wschodu (Sumer, Akad, Babilonia, Asyria). Analiza wybranych dzieł sztuki starożytnego Wschodu, analiza stylistyczno – porównawcza dzieł sztuki egipskiej, sumeryjskiej, akadyjskiej i babilońskiej.
- Historia sztuki starożytnej Grecji (architektura, rzeźba, malarstwo). Analiza wybranych dzieł sztuki greckiej, analiza stylistyczno – porównawcza dzieł różnych okresów i kultur.
- Historia sztuki starożytnego Rzymu (architektura, rzeźba, malarstwo). Analiza wybranych dzieł sztuki rzymskiej, analiza stylistyczno – porównawcza dzieł greckich i rzymskich.
- Podstawy warsztatu naukowego w opracowaniu i redagowaniu prac pisemnych i wystąpień ustnych. Sztuka wczesnochrześcijańska. Analiza wybranych dzieł sztuki .
- Sztuka czasów Justyniana. Analiza wybranych dzieł sztuki. Sztuka romańska w Europie. Analiza wybranych dzieł sztuki. Rozwój sztuki gotyckiej. Analiza wybranych dzieł sztuki.
- Zakres polskiego średniowiecza, definicje, datowanie, historia.
- Analiza wybranych dzieł polskiej sztuki średniowiecznej, problemy kontekstu, stylu, języka artystycznego.
- Tradycje antyku w architekturze i rzeźbie renesansu i baroku. Analiza elementów antycznych w w architekturze i rzeźbie renesansu i baroku.
- Architektura renesansowa we Włoszech i innych krajach europejskich. Analiza wybranych budowli. Rzeźba renesansowa we Włoszech. Analiza wybranych dzieł rzeźbiarskich.
- Polska sztuka renesansowa – jej specyfika i odrębny charakter. Analiza wybranych dzieł sztuki polskiego renesansu (architektura, rzeźba, twórcy).
- Architektura barokowa we Włoszech i innych krajach europejskich. Analiza wybranych budowli. Rzeźba barokowa we Włoszech i w Europie. Analiza wybranych dzieł.
- Polska sztuka barokowa – jej specyfika i odrębności (architektura, rzeźba). Analiza wybranych dzieł, analiza stylistyczno- porównawcza z dziełami sztuki europejskiej.
- Sztuka nowożytna w Kaliszu. Analiza architektury wybranych kościołów i ich wyposażenia wnętrz. Klasycyzm w architekturze europejskiej i polskiej. Analiza wybranych dzieł kaliskich.
- Renesans w malarstwie europejskim. Analiza wybranych dzieł sztuki. Malarstwo manierystyczne i barokowe. Analiza wybranych dzieł sztuki.
- Wiek XIX w malarstwie europejskim (romantyzm, akademizm, symbolizm, realizm). Analiza wybranych dzieł sztuki.
- Wiek XIX w architekturze (historyzm, eklektyzm, narodziny nowoczesności, zastosowanie nowych materiałów) i w rzeźbie. Analiza wybranych dzieł.
- Narodziny nowoczesnego miasta. Analiza form urbanistycznych Kalisza i jego procesów modernizacyjnych. Impresjonizm i postimpresjonizm. Analiza wybranych dzieł.
- Kubizm, droga do abstrakcji. Analiza wybranych dzieł.

- Sztuka międzywojenna- futurizm, dadaizm, konstruktywizm, surrealizm. Analiza wybranych dzieł. Powojenna sztuka światowa. Analiza wybranych dzieł.

Nazwa zajęć: Metodyka analizy dzieła sztuki i percepcji wizualnej

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

w zakresie wiedzy:

- definiuje podstawową wiedzę o percepcji wizualnej jako nauce i dyscyplinie naukowej mającej związek z innymi naukami.
- rozumie podstawowe pojęcia, terminy i zasady związane z percepcją wizualną.

w zakresie umiejętności:

- analizuje różnorodne dzieła sztuki dawnej i współczesnej.
- ujawnia relacje, jakie zachodzą między wyobraźnią (artyści, odbiorcy) a dziełem sztuki rozumianym jako zespół zróżnicowanych form o różnorodnych znaczeniach.
- rozróżnia i stosuje wiedzę o mechanizmach percepcji przekazów wizualnych i audiowizualnych w działaniach artystyczno- edukacyjnych.

w zakresie kompetencji społecznych:

- zdobywa, analizuje i krytycznie interpretuje informacje zdobywane w trakcie przygotowania do zajęć.

Treści programowe dla zajęć:

- Mimetyczna koncepcja dzieła sztuki. Perspektywa jako forma symboliczna.
- Klasyczne metody interpretacji dzieła sztuki- ikonologia. Psychologia percepcji a analiza dzieła sztuki.
- Metoda R. Arnheima dla analizy wybranych dzieł sztuki Analiza wybranych dzieł sztuki dawnej.
- Analiza wybranych dzieł sztuki współczesnej.
- Analiza wybranych prac prezentowanych na wystawach w kaliskich galeriach.

Nazwa zajęć: Zagadnienia sztuki współczesnej

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

w zakresie wiedzy:

- ma uporządkowaną wiedzę w zakresie sztuki współczesnej polskiej i powszechnej i jej uwarunkowań kulturowych, politycznych, społecznych i ekonomicznych.
- zna główne nurty i kierunki oraz czołowych artystów współczesnej sztuki polskiej i powszechnej, począwszy od II połowy XX wieku.
- wie jak funkcjonuje obieg sztuki we współczesnej kulturze.

w zakresie umiejętności:

- zna zasady analizy i interpretacji dzieł sztuki współczesnej.
- ma umiejętność wyszukiwania, analizowania, oceniania, selekcjonowania i użytkowania informacji na temat sztuki współczesnej wykorzystując różne źródła.

w zakresie kompetencji społecznych:

- rozumie potrzeby ciągłego dokształcania się i rozwoju kulturalnego.
- uczestniczy w życiu artystycznym z wykorzystaniem różnych mediów i różnych jego form, kształtując i pielęgnując własne upodobania kulturalne.

Treści programowe dla zajęć:

- Warunki rozwoju sztuki polskiej po II wojnie światowej. Sztuka a polityka – realizm socjalistyczny.
- Sztuka polska lat 50. – atmosfera zmian.
- Sztuka polska lat 60. – wielość nurtów i tendencji. Abstrakcja.
- Sztuka lat 80.
- Sztuka lat 90.
- Sztuka po roku 2000.
- Wybitni artyści współcześni polscy i światowi.
- Wokół współczesnych zagadnień artystycznych po roku 2000 (min. Biennale w Wenecji, Documenta w Kassel, Mediation Biennale w Poznaniu, Berlin Biennale, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie).
- Targi sztuki współczesnej.
- Współczesne życie artystyczne - aktualności życia artystycznego w Polsce, na świecie i w środowisku lokalnym.

Nazwa zajęć: Rysunek

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

w zakresie wiedzy:

- zdobywa i analizuje wiedzę z obszaru historii sztuki oraz historii i teorii przedmiotu. Sprawnie określa wielkości form w technikach rysunkowych, zna i stosuje podstawowe techniki kreacji rysunkowej.

w zakresie umiejętności:

- rozróżnia i posługuje się podstawowymi metodami rysunkowymi oraz środkami wyrazu rysunkowej analizy i interpretacji. Rozróżnia i stosuje zasady komponowania „rysunkowego kadru” z uwzględnieniem czynników dookreślających/determinujących porządkującą regułę.
- definiuje i stosuje zasady budowania iluzji przestrzennej (przestrzeni iluzyjnej) na płaszczyźnie rysunkowej.
- potrafi tworzyć cykle rysunkowe zbudowane wokół tematycznej, estetycznej lub innej wspólnej zasady.
- przeprowadza analizę rysunkową postaci ludzkiej - w oparciu o układy statyczne i dynamiczne w określonym
- i nieokreślonym kontekście przestrzennym - z ukierunkowaniem na podejmowany problem formalny, czy określone zagadnienie programowe.
- stosuje odpowiednie (wskazane lub indywidualnie wybrane) materiały i techniki realizacyjne.

w zakresie kompetencji społecznych:

- twórczo posługuje się przyrządami optycznymi i urządzeniami multimedialnymi na etapie analizowania, interpretacji oraz prezentacji szeroko rozumianej kreacji rysunkowej.

Treści programowe dla zajęć:

- Wiedza z zakresu historii i teorii przedmiotu. Pojęcia linii, kreski, konturu, plamy, waloru, faktury - stosowanie w praktyce rysunkowej. Założenia realizowane w poszczególnych metodach rysunkowych.
- Zasady konstruowania iluzji przestrzennej na płaszczyźnie rysunkowej:
 - Odmiany perspektywy w teorii i praktyce.
 - Zasady konstruowania i rysunkowego modelowania brył w ujęciu perspektywicznym.
 - Zasady stosowania hierarchii planów
 - Analiza proporcji, zależności perspektywicznych i relacji przestrzennych (metody pomocnicze). Problem perspektywy podejmowany w odniesieniu do różnych uwarunkowań przestrzennych
- Analiza rysunkowa postaci ludzkiej - praca z modelem (układy statyczne i dynamiczne oraz postać w ruchu, studium postaci w określonym i nieokreślonym kontekście przestrzennym) z ukierunkowaniem na podejmowany problem formalny czy określone zagadnienie programowe. Rysunki postaci na podstawie manekina, elementów małej architektury, pomników, statuetek, ubiory i jego detale, rzeźby, obrazów figuratywnych z historii malarstwa.
- Techniki rysunkowe jako jeden ze składników efektu ćwiczeń rysunkowych. Konstruowanie iluzji światła i cienia na płaszczyźnie rysunkowej.
- Przyrządy optyczne i urządzenia multimedialne w analizie zjawisk natury-wywoływanie i analizowanie sytuacji wizualnych będących wynikiem poznania pośredniego i bezpośredniego.

Nazwa zajęć: Malarstwo

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

w zakresie wiedzy:

- charakteryzuje, wymienia główne rodzaje technik i technologii malarskich i opisuje ich zastosowanie uwzględniając historyczne i współczesne uwarunkowanie, wskazuje ich mistrzowskie realizacje.
- objaśnia budowę dzieła plastycznego, rodzaje i zasady kompozycji malarskich, zna podstawy teoretyczne geometrii i perspektywy oraz systemów barwnych i sposoby ich wykorzystania w dziele malarskim.

w zakresie umiejętności:

- samodzielnie projektuje i tworzy własne realizacje malarskie w oparciu o obserwację natury z efektywnym wykorzystaniem, wiedzy, doświadczenia, intuicji wyobraźni z zastosowaniem odpowiednich technologii malarskich.
- posiada podstawową sprawność manualną i sprawność warsztatową w uprawianiu malarstwa jako dyscypliny artystycznej, odpowiednio dobiera technologię do oczekiwanego efektu wizualnego i odpowiednio prezentuje powstałe dzieła.
- zdobytą wiedzę na temat społecznych, humanistycznych i edukacyjnych aspektów twórczości potrafi zastosować we własnych działaniach twórczych w zakresie malarstwa.

Treści programowe dla zajęć:

- Główne techniki malarskie: klasyfikacja technik, mediów i narzędzi.
- Barwa i jej oddziaływanie: ekspresja barw, percepcja barw. Na podstawie studium martwej natury, studium postaci lub studium pejzażu.
- Podstawowe problemy związane z budową kompozycji obrazu: rytm, akcenty spostrzeżeniowe. Na podstawie studium martwej natury, studium postaci lub studium pejzażu.
- Pojęcie światła i cienia w malarstwie i ich zastosowanie. Na podstawie studium martwej natury lub studium postaci. Malarska interpretacja dzieła sztuki.
- Przestrzeń w malarstwie: pojęcie przestrzeni dwu i wielowymiarowej, pojęcie dynamiki- na podstawie studium martwej natury, studium postaci lub studium pejzażu.

- Dzieło malarskie jako wynik obserwacji natury i własnej kreacji.
- Humanistyczne, społeczne i edukacyjne aspekty twórczości malarskiej: historia malarstwa a współczesny kontekst.

Nazwa zajęć: Grafika warsztatowa

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

w zakresie wiedzy:

- posiada zakres wiedzy dotyczącej grafiki warsztatowej, orientuje się w literaturze przedmiotu.
- formułuje pojęcia i terminy związane z technikami graficznymi, dostrzega związki między grafiką a innymi dziedzinami sztuk plastycznych.
- posiada wiedzę potrzebną do wyrażenia technikami grafiki warsztatowej własnych koncepcji artystycznych.

w zakresie umiejętności:

- posiada umiejętności potrzebne do wyrażenia technikami grafiki warsztatowej własnych koncepcji artystycznych.
- wykorzystuje warsztat grafiki i odpowiednie narzędzia, dostosowując je do wybranych obszarów swej działalności twórczej i edukacyjnej.
- stosuje różnorodne metody współpracy w ramach upowszechniania kultury wizualnej z zakresu grafiki warsztatowej.
- potrafi samodzielnie pracować twórczo, rozwijać i doskonalić swoje umiejętności warsztatowe w zakresie grafiki warsztatowej.
- prezentuje publicznie własne dokonania twórcze, zgodnie z obowiązującymi przy tym formami zachowań.

w zakresie kompetencji społecznych:

- posiada kompetencje do wyrażenia technikami grafiki warsztatowej własnych koncepcji artystycznych.
- współdziała z innymi osobami w realizacji projektów artystycznych w odniesieniu do grafiki jako dyscypliny sztuki.
- prezentuje publicznie własne dokonania twórcze, zgodnie z obowiązującymi przy tym formami zachowań.

Treści programowe dla zajęć:

- Zastosowanie podstawowej terminologii przedmiotu do opracowania szkiców oraz projektów w technikach druku wypukłego – linoryt lub drzeworyt.
- Zastosowanie podstawowej terminologii przedmiotu do opracowania szkiców oraz projektów w technikach druku wklęsłego – suchoryt z mezzotina, akwaforta z akwatintą; techniki eksperymentalne.
- Realizacja graficznych matryc w technikach druku wypukłego, jedno i wielobarwnego – linoryt czy drzeworyt. Realizacja graficznych matryc w technikach druku wklęsłego, obrabianych mechanicznie – suchoryt, mezzotinta. Realizacja graficznych matryc w technikach druku wklęsłego, obrabianych chemicznie – akwaforta, akwatinta. Realizacja druków w technikach wypukło i wklęsłodruku.

Nazwa zajęć: Rzeźba i działania przestrzenne

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

w zakresie wiedzy:

- rozumie pojęcia i wskazuje linie rozwojowe związane z rzeźbą, operuje terminologią związaną z budową dzieła rzeźbiarskiego. Potrafi posługiwać się bogatym językiem wizualnym umożliwiającym określanie proporcji i formy rzeźbiarskiej.
- posiada wiedzę dotyczącą zależności między specyfiką formy rzeźbiarskiej a zastosowanym do jej trwałej realizacji materiałem i technologią.

w zakresie umiejętności:

- potrafi dobrać odpowiednie środki ekspresji plastycznej z innych obszarów artystycznych do realizacji prac rzeźbiarskich: malarstwo, rysunek, grafika, multimedia itp.
- pogłębia sprawność erudycyjną w kształtowaniu form przestrzennych i rozwija świadomość widzenia plastycznego projektując formy przestrzenne.
- poznaje możliwości wyrazu plastycznego podstawowego materiału rzeźbiarskiego jakim jest glina. Wykorzystuje warsztat rzeźbiarski i narzędzia do własnych realizacji artystycznych.
- nabywa umiejętność charakteryzowania obserwowanej formy przestrzennej z natury poprzez podkreślenie proporcji i skali kontrastów światłocieniowych. Podkreśla kierunki obserwowanej formy w celu nadania jej dynamiki.

w zakresie kompetencji społecznych:

- potrafi zrealizować projekt mający cechy twórcze, podejmuje próby zdefiniowania własnej stylistyki formalnej uwieńczonej samodzielną kreacją.

- nabywa umiejętność interpretacji zależności między treścią a formą w kreacji rzeźbiarskiej.

Treści programowe dla zajęć:

- Szereg podstawowych ćwiczeń kompozycyjnych wprowadzających w zagadnienia terminologii, pojęć i zasad dotyczących rzeźbiarskich kompozycji przestrzennych.
- Ćwiczenia z użyciem środków ekspresji charakterystycznych dla stylów i kierunków w sztuce.
- Zadania mające na celu poznanie środków ekspresji i rozwiązań warsztatowych, w zakresie rzeźbiarskich działań przestrzennych. Poznanie rodzajów kompozycji, sposobów dynamizowania sylwet rzeźb w obrocie wokół własnej osi. Zadania uświadamiające zależności pomiędzy projektowaną formą a materiałem i technologią realizacyjną.
- Rzeźbiarskie zadania projektowe, ze zwróceniem szczególnej uwagi na osobowość i wrażliwość artystyczną studenta/teki.

Nazwa zajęć: **Wstęp do technologii cyfrowych**

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

w zakresie wiedzy:

- zna możliwości cyfrowych technologii, potrafi z nich korzystać w codziennej pracy.
- zna prawo autorskie obowiązujące w sieci i umie korzystać z dostępnych źródeł.

w zakresie umiejętności:

- zna i stosuje nowe technologie cyfrowe w sztuce, komunikacji medialnej i autopromocji. Potrafi je omówić, bierze w nich udział.
- potrafi tworzyć prezentacje swoich prac, graficzne interpretacje wyników badań w oparciu o możliwości poznanych technologii cyfrowych.

w zakresie kompetencji społecznych:

- potrafi wskazać podstawowe błędy i zagrożenia w zakresie wykorzystania technologii cyfrowych w sztuce i edukacji, i wie jak ich unikać.
- doksztalca się w wybranym zakresie, umie korzystać z cyfrowych źródeł wiedzy.

Treści programowe dla zajęć:

- Możliwości wykorzystania technik cyfrowych w edukacji, pracy artystycznej i naukowej. Zasoby cyfrowe i prawa do ich wykorzystywania.
- Przykłady zastosowania mediów cyfrowych w zakresie sztuki, edukacji oraz komunikacji medialnej i autopromocji. Analiza wybranych przykładów.
- Podstawowe błędy popełniane przy korzystaniu z technologii cyfrowych i zagrożenia z nich płynące. Zasady tworzenia projektów cyfrowych oraz prezentacji multimedialnych.
- Sposoby wizualizacji danych oraz korzystanie z cyfrowych zasobów wiedzy. Wirtualne projekty artystyczne. Omówienie wybranych, ogólnodostępnych programów cyfrowych.
- Tworzenie prezentacji artystycznej w oparciu o program Power Point. Uczestnictwo w wirtualnym projekcie artystycznym. Analiza prac studentów, konsultacje, omówienie.

Nazwa zajęć: **Struktury wizualne**

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

w zakresie wiedzy:

- rozumie podstawowe pojęcia z zakresu teorii sztuki, struktur wizualnych, percepcji wzrokowej w kontekście sztuk plastycznych.
- zna określony zakres problematyki związanej ze strukturami wizualnymi: podstawy kompozycji, geometrii, perspektywy, systemy barwne. Wykorzystuje zdobytą wiedzę w wielu obszarach twórczości plastycznej.

w zakresie umiejętności:

- w przemyślany sposób posługuje się językiem wyrazu plastycznego w projektowaniu form unikatowych.
- posługuje się podstawowymi narzędziami stosowanymi w tworzeniu obiektów strukturalnych, w zależności
- od zastosowanych rozwiązań materiałowych. Wykorzystując wyobraźnię, emocje oraz intuicję realizuje własne koncepcje artystyczne.
- tworzy dzieła plastyczne zbudowane wokół wskazanego tematu. Realizuje projekty w oparciu o autorski koncept lub problem określany przez prowadzącego zajęcia.
- zbiera, analizuje i interpretuje otrzymane informacje w formie wypowiedzi pisemnej.

w zakresie kompetencji społecznych:

- organizuje indywidualny bądź zespołowy warsztat pracy, posiada umiejętność ingerencji plastycznej w otwartej lub ograniczonej przestrzeni. Angażuje się w życie społeczne, prowadzi warsztaty.
- zdobywa informacje na temat zagadnień przedmiotowych i poddaje je krytycznej ocenie, szanując wypowiedzi innych.

Treści programowe dla zajęć:

- Zasady pojęciowe struktury dzieła sztuki, zakres problematyki, wizualizm w odniesieniu do sztuki plastycznej. Podstawowy warsztat naukowy na wybrany temat z zakresu teorii sztuki, struktur wizualnych i percepcji wzrokowych.
- Zakres komunikacji wizualnej, czynniki rozwoju i wzajemne relacje. Struktura, funkcja i kategorie komunikatów wizualnych. Teoria widzenia, barwa, kontrast, światło i cień - analiza kompozycji płaszczyznowych i półprzestrzennych.
- Kształt i kompozycja jako podstawa tworzenia kodów wizualnych. Morfologia, struktura i kontekst jako składowe obiektu wizualnego.
- Właściwości znaków graficznych i ich zastosowanie w sztuce wizualnej, teoria liternictwa, zasada budowy litery jako znaku graficznego.
- Iluzje optyczne i obrazy wieloznaczne, zrozumienie mechanizmów percepcji.
- Perspektywa jako język wypowiedzi w sztukach wizualnych, głębia widzenia, struktura przestrzeni. Podstawy perspektywy. Postrzeganie zjawisk wizualnych - struktura materii i zastosowanie w szerokim spektrum kreacji artystycznej.
- Przygotowanie i realizowanie własnych projektów twórczych przy wykorzystaniu różnych technik i narzędzi warsztatowych. Praca indywidualna i grupowa.

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
- zna i rozumie: 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 kształcenia do konstruowania procesu dydaktycznego
- zna i rozumie: 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, potrafi wskazać rezultaty procesu kształcenia, w tym dokonać poprawnej oceny osiągnięć szkolnych ucznia w procesie kształcenia
- potrafi 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 pozalekcyjne.
- 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: Język angielski A2

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

w zakresie wiedzy:

- zna i rozumie podstawowe struktury gramatyczne oraz formy językowe; kulturę kraju danego obszaru językowego oraz wybraną literaturę związaną z kierunkiem studiów.

w zakresie umiejętności:

- potrafi wykorzystywać pogłębione umiejętności leksykalne, gramatyczne, fonetyczne i socjokulturowe w komunikowaniu się w języku obcym; posługiwać się sprawnościami w zakresie rozumienia ze słuchu, mówienia, czytania i pisanía wynikające z kształcenia na poziomie A2.
- analizuje problematykę kulturową angielskiego obszaru językowego głównie poprzez realizowanie treści zawartych w ćwiczeniach językowych (czytanie, słuchanie itp.) dl poziomu A2.
- samodzielnie zdobywa wiedzę i rozwija swoje profesjonalne umiejętności, korzystając z różnych źródeł w języku obcym.

w zakresie kompetencji społecznych:

- jest gotów do autorefleksji nad posiadanymi kwalifikacjami, podejmowania kształcenia i pracy w celu rozwoju umiejętności językowych. Wykorzystuje współczesne metod komunikowania się.

Treści programowe dla zajęć:

- Wiedza językowa oraz umiejętności językowe na poziomie A2; ćwiczenie umiejętności rozumienia tekstu słuchanego i czytanego oraz wypowiedzania się w formie pisemnej i ustnej z wykorzystaniem wiedzy gramatycznej, leksykalnej, gramatycznej i fonetycznej właściwej dla wyżej wymienionego poziomu językowego.
- Wiedza z zakresu kultury i realiów politycznych, ekonomicznych i społecznych właściwych dla angielskiego obszaru językowego, nauczanie tolerancji i zrozumienia dla specyfiki danego obszaru językowego; ćwiczenie umiejętności samodzielnego zdobywania wiedzy językowej i kulturowej oraz jej pogłębiania poprzez korzystanie ze źródeł w nauczonym języku obcym; ćwiczenie umiejętności pozyskiwania materiałów językowych związanych z kierunkiem studiów.
- Umiejętności wykorzystywania zdobytej wiedzy do poszerzenia oraz utrwalenia wiadomości; uświadamianie potrzeby doksztalczenia się z wykorzystaniem źródeł w języku obcym w celu podnoszenia własnych kwalifikacji językowych.

Nazwa zajęć: Język niemiecki A2

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

w zakresie wiedzy:

- zna i rozumie podstawowe struktury gramatyczne oraz formy językowe; kulturę kraju danego obszaru językowego oraz wybraną literaturę związaną z kierunkiem studiów.

w zakresie umiejętności:

- potrafi wykorzystywać pogłębione umiejętności leksykalne, gramatyczne, fonetyczne i socjokulturowe w komunikowaniu się w języku obcym; posługiwać się sprawnościami w zakresie rozumienia ze słuchu, mówienia, czytania i pisanía wynikające z kształcenia na poziomie A2.
- analizuje problematykę kulturową niemieckiego obszaru językowego głównie poprzez realizowanie treści zawartych w ćwiczeniach językowych (czytanie, słuchanie itp.) dl poziomu A2.
- samodzielnie zdobywa wiedzę i rozwija swoje profesjonalne umiejętności, korzystając z różnych źródeł w języku obcym.

w zakresie kompetencji społecznych:

- jest gotów do autorefleksji nad posiadanymi kwalifikacjami, podejmowania kształcenia i pracy w celu rozwoju umiejętności językowych. Wykorzystuje współczesne metod komunikowania się.

Treści programowe dla zajęć:

- Wiedza językowa oraz umiejętności językowe na poziomie A2; ćwiczenie umiejętności rozumienia tekstu słuchanego i czytanego oraz wypowiedzania się w formie pisemnej i ustnej z wykorzystaniem wiedzy gramatycznej, leksykalnej, gramatycznej i fonetycznej właściwej dla wyżej wymienionego poziomu językowego.
- Wiedza z zakresu kultury i realiów politycznych, ekonomicznych i społecznych właściwych dla niemieckiego obszaru językowego, nauczanie tolerancji i zrozumienia dla specyfiki danego obszaru językowego; ćwiczenie umiejętności samodzielnego zdobywania wiedzy językowej i kulturowej oraz jej pogłębiania poprzez korzystanie ze źródeł w nauczonym języku obcym; ćwiczenie umiejętności pozyskiwania materiałów językowych związanych z kierunkiem studiów.
- Umiejętności wykorzystywania zdobytej wiedzy do poszerzenia oraz utrwalenia wiadomości; uświadamianie potrzeby doksztalczenia się z wykorzystaniem źródeł w języku obcym w celu

podnoszenia własnych kwalifikacji językowych.

Nazwa zajęć: Graficzne programy komputerowe

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

w zakresie wiedzy:

- zna możliwości programu Adobe Photoshop, potrafi wskazać jego zastosowanie w wybranych dziedzinach sztuki.
- zna prawo autorskie, prawo cytatu oraz inne aspekty prawne i etyczne mające zastosowanie w komputerowej obróbce graficznej.
- posiada wiedzę w zakresie tworzenia i publikacji graficznych prac cyfrowych, ich kompozycji oraz doboru typografii.

w zakresie umiejętności:

- potrafi tworzyć prace z wykorzystaniem poznanych programów graficznych i różnych technik pracy.
- obsługuje programy, potrafi personalizować środowisko pracy i dostosowywać technikę do swoich potrzeb.
- posługuje się równymi technikami pracy z graficznym programem komputerowym, poszukuje własnych środków wyrazu.

Treści programowe dla zajęć:

- Program Adobe Photoshop - omówienie oraz przykłady zastosowania w sztuce. Przegląd najciekawszych realizacji z wykorzystaniem programu.
- Korzystanie z prawa cytatu, aspekty etyczne i prawne w zakresie wykorzystania graficznych programów komputerowych. Zasady kompozycji oraz doboru typografii w grafice cyfrowej.
- Wektoryzacja i grafika reklamowa.
- Kompozytowanie, retusz oraz inne techniki grafiki cyfrowej. Personalizacja środowiska pracy.
- Wykorzystanie stockowych zasobów cyfrowych do tworzenia zaawansowanych projektów graficznych. Analiza prac studentów, konsultacje, omówienie.

Nazwa zajęć: Praktyka zawodowa - plener

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

w zakresie wiedzy:

- rozróżnia modele obrazowania i opisuje użyte w obrazie środki wyrazu plastycznego oraz stosowane techniki.
- zna i stosuje podstawowe zasady prawa autorskiego odnoszące się do twórczości artystycznej.

w zakresie umiejętności:

- wybiera adekwatną technikę (lub techniki) do interpretacji treści ćwiczenia plastycznego.
- interpretuje ćwiczenia wykorzystując własną wyobraźnię, intuicję i emocjonalność.
- realizuje prace artystyczne tworząc cykle, szkice, notatki, etc.
- wykorzystuje własne doświadczenia życiowe, tożsamość, ciekawość świata do proponowania i rozwijania problemów artystycznych.

w zakresie kompetencji społecznych:

- otwarcie podejmuje współpracy z galeriami, domami kultury, szkołami i niezależnymi instytucjami uczestnicząc w konkursach, wystawach, projektach etc.

Treści programowe dla zajęć:

- Wyraz artystyczny, kompozycja, analiza i synteza jako elementy formy zapisu artystycznego. Warsztat plastyczny jako droga do rozwiązywania zagadnień i wyzwania inicjatyw artystycznych. Percepcja wizualna i transformacja form, problem formy i treści obrazu.
- Interpretacja rzeczywistości jako podstawa budowania własnej wizji obrazu świata. Studium natury: szkice, obraz i projekty w wybranej technice plastycznej.
- Wolne tematy do interpretacji twórczej, własne tematy kolekcji artystycznych zaproponowane przez studentów w indywidualnych interpretacjach.

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 skrętaczy 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 artykulacyjnych 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 nauczania interdyscyplinarnego, 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 materiał 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: Język angielski B1

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

w zakresie wiedzy:

- zna i rozumie podstawowe struktury gramatyczne oraz formy językowe; kulturę kraju danego obszaru językowego oraz wybraną literaturę związana z kierunkiem studiów.

w zakresie umiejętności:

- potrafi wykorzystywać pogłębione umiejętności leksykalne, gramatyczne, fonetyczne i socjokulturowe w komunikowaniu się w języku obcym; posługiwać się sprawnościami w zakresie rozumienia ze słuchu, mówienia, czytania i pisanania wynikające z kształcenia na poziomie B1.
- analizuje problematykę kulturową angielskiego obszaru językowego głównie poprzez realizowanie treści zawartych w ćwiczeniach językowych (czytanie, słuchanie itp.) dl poziomu B1.
- samodzielnie zdobywa wiedzę i rozwija swoje profesjonalne umiejętności, korzystając z różnych źródeł w języku obcym.

w zakresie kompetencji społecznych:

- jest gotów do autorefleksji nad posiadanymi kwalifikacjami, podejmowania kształcenia i pracy w celu rozwoju umiejętności językowych. Wykorzystuje współczesne metod komunikowania się.

Treści programowe dla zajęć:

- Wiedza językowa oraz umiejętności językowe na poziomie B1; ćwiczenie umiejętności rozumienia tekstu słuchanego i czytanego oraz wypowiedzania się w formie pisemnej i ustnej z wykorzystaniem wiedzy gramatycznej, leksykalnej, gramatycznej i fonetycznej właściwej dla wyżej wymienionego poziomu językowego.
- Wiedza z zakresu kultury i realiów politycznych, ekonomicznych i społecznych właściwych dla angielskiego obszaru językowego, nauczanie tolerancji i zrozumienia dla specyfiki danego obszaru językowego; ćwiczenie umiejętności samodzielnego zdobywania wiedzy językowej i kulturowej oraz jej

- pogłębiania poprzez korzystanie ze źródeł w nauczanym języku obcym; ćwiczenie umiejętności pozyskiwania materiałów językowych związanych z kierunkiem studiów.
- Umiejętności wykorzystywania zdobytej wiedzy do poszerzenia oraz utrwalenia wiadomości; uświadamianie potrzeby dokończania się z wykorzystaniem źródeł w języku obcym w celu podnoszenia własnych kwalifikacji językowych.

Nazwa zajęć: Język niemiecki B1

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

w zakresie wiedzy:

- zna i rozumie podstawowe struktury gramatyczne oraz formy językowe; kulturę kraju danego obszaru językowego oraz wybraną literaturę związaną z kierunkiem studiów.

w zakresie umiejętności:

- potrafi wykorzystywać pogłębione umiejętności leksykalne, gramatyczne, fonetyczne i socjokulturowe w komunikowaniu się w języku obcym; posługiwać się sprawnościami w zakresie rozumienia ze słuchu, mówienia, czytania i pisanie wynikające z kształcenia na poziomie B1.
- analizuje problematykę kulturową niemieckiego obszaru językowego głównie poprzez realizowanie treści zawartych w ćwiczeniach językowych (czytanie, słuchanie itp.) dl poziomu B1.
- samodzielnie zdobywa wiedzę i rozwija swoje profesjonalne umiejętności, korzystając z różnych źródeł w języku obcym.

w zakresie kompetencji społecznych:

- jest gotów do autorefleksji nad posiadanymi kwalifikacjami, podejmowania kształcenia i pracy w celu rozwoju umiejętności językowych. Wykorzystuje współczesne metod komunikowania się.

Treści programowe dla zajęć:

- Wiedza językowa oraz umiejętności językowe na poziomie B1; ćwiczenie umiejętności rozumienia tekstu słuchanego i czytanego oraz wypowiedzania się w formie pisemnej i ustnej z wykorzystaniem wiedzy gramatycznej, leksykalnej, gramatycznej i fonetycznej właściwej dla wyżej wymienionego poziomu językowego.
- Wiedza z zakresu kultury i realiów politycznych, ekonomicznych i społecznych właściwych dla niemieckiego obszaru językowego, nauczanie tolerancji i zrozumienia dla specyfiki danego obszaru językowego; ćwiczenie umiejętności samodzielnego zdobywania wiedzy językowej i kulturowej oraz jej pogłębiania poprzez korzystanie ze źródeł w nauczanym języku obcym; ćwiczenie umiejętności pozyskiwania materiałów językowych związanych z kierunkiem studiów.
- Umiejętności wykorzystywania zdobytej wiedzy do poszerzenia oraz utrwalenia wiadomości; uświadamianie potrzeby dokończania się z wykorzystaniem źródeł w języku obcym w celu podnoszenia własnych kwalifikacji językowych.

Nazwa zajęć: Historia idei i doktryn estetycznych

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

w zakresie wiedzy:

- zna idee kulturotwórcze i doktryny estetyczne charakterystyczne dla poszczególnych okresów w dziejach sztuki.
- dostrzega związki pomiędzy dziełem sztuki a refleksją teoretyczną i estetyczną.

w zakresie umiejętności:

- analizuje teksty źródłowe z zakresu teorii sztuki i estetyki.
- analizuje konkretne dzieła sztuki pod kątem zawartej w nich refleksji teoretycznej.
- samodzielnie zbiera, analizuje, argumentuje i interpretuje krytycznie informacje.
- wykorzystuje w podstawowym zakresie warsztat naukowy, opracowując wybrane zagadnienia na temat idei estetycznych i teorii sztuki zawartych w dziełach sztuki.

Treści programowe dla zajęć:

- Estetyka i teoria sztuki w starożytności. Analiza tekstów źródłowych i dzieł sztuki starożytnej (Sokrates, Platon, Arystoteles, teoria architektury greckiej, pojęcia Witruwiusza, rzymska teoria sztuki; rzeźba grecka, architektura, sztuka rzymska) ze wskazaniem ich kontekstów i związków.
- Wpływ antyku i religii chrześcijańskiej na kształtowanie refleksji estetycznej w okresie późnego Cesarstwa i we wczesnym średniowieczu. Analiza tekstów źródłowych i dzieł sztuki wczesnochrześcijańskiej (Pismo Św., Ojcowie Kościoła, Św.
- Augustyn, spór o obrazy, malarstwo katakumbowe, pierwsze bazyliki i mozaiki, ikona) ze wskazaniem ich kontekstów i związków.
- Chrześcijański charakter estetyki i teorii sztuki średniowiecza. Analiza tekstów źródłowych i dzieł sztuki romańskiej i gotyckiej (spór Sugera z Bernardem, teoria sztuki średniowiecza, rzeźba i architektura, malarstwo gotyckie) ze wskazaniem ich kontekstów i związków.
- Estetyka i teoria sztuki Odrodzenia. Analiza traktatów renesansowych i dzieł sztuki renesansu (Alberti,

- Vasari, Leonardo da Vinci, Michał Anioł, Rafael) ze wskazaniem ich kontekstów i związków.
- Estetyka i teoria sztuki w okresie baroku. Analiza tekstów źródłowych i dzieł sztuki barokowej (Manierizm, ikonologia i emblematyka, Poussin, Rubens) ze wskazaniem ich kontekstów i związków.
 - Klasycyzm i akademizm. Analiza tekstów źródłowych i dzieł sztuki klasycystycznej ze wskazaniem ich kontekstów i związków.
 - Teoria sztuki XIX wieku. Analiza tekstów źródłowych i dzieł sztuki europejskiej i polskiej romantyzmu, realizmu, akademizmu ze wskazaniem ich kontekstów i związków.

Nazwa zajęć: Rysunek ilustracyjny

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

w zakresie wiedzy:

- posiada wiedzę z obszaru historii i teorii przedmiotu.
- zna podstawowe techniki kreacji rysunku ilustracyjnego.

w zakresie umiejętności:

- potrafi wybrać scenariusz, lub samemu go opracować, ilustracji śródtekstowej dowolnego zapisu tekstowego.
- sprawnie określa wielkości form w technikach rysunkowych.
- zna zasady budowania ciągów rysunkowych i ich techniczną realizację. Potrafi systemowo przygotować realizacje rysunkowych ilustracji od projektów wstępnych do projektów podstawowych.

w zakresie kompetencji społecznych:

- podejmuje samodzielne decyzje na temat własnych prac artystycznych, wyraża opinie na temat artefaktów z zachowaniem zasad kultury osobistej.

Treści programowe dla zajęć:

- Wiedza z zakresu historii i teorii przedmiotu.
- Projektuje zestaw ilustracji dotyczący wybranego fragmentu lub całości utworu literackiego w formie a/ ilustracji wzbogacającej wizualnie zapis tekstowy lub b/ jako ilustracji śródtekstowej.
- Opracowuje rysunkiem ilustracyjnym w dowolnej technice rysunkowej w tym także cyfrowej własny zapis tekstowy wg osobnego zapisu programowego. Projektuje wstępnie aż po projekt podstawowy i realizacyjny wybraną i zapisaną w programie specjalizacji tematykę i formę opracowania rysunkowego.

Nazwa zajęć: Rysunek projektowy

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

w zakresie wiedzy:

- posiada wiedzę z obszaru historii i teorii przedmiotu.
- zna podstawowe zasady rysunku projektowego.

w zakresie umiejętności:

- potrafi opracować rysunkowo projekty tematyczne pod względem systemowym, ideowym i technicznej realizacji.
- sprawnie określa wielkości form w technikach rysunkowych.
- zna zasady budowania serii rysunkowych i ich techniczną realizację. Potrafi systemowo przygotować rysunki od szkicu do projektu.

w zakresie kompetencji społecznych:

- podejmuje samodzielne decyzje na temat własnych prac artystycznych, wyraża opinie na temat artefaktów z zachowaniem zasad kultury osobistej.

Treści programowe dla zajęć:

- Wiedza z zakresu historii i teorii przedmiotu.
- Opracowanie wstępne planszy dydaktycznej dla szkoły podstawowej wraz z rysunkami poglądowymi z zakresu biologii, geografii, techniki wraz z ich usytuowaniem we wskazanej architekturze.
- Projekty wyobrażeniowe elewacji budynków dowolnej miejscowości ich przeprojektowanie autorskie. 1/ Przygotowanie dokumentacji fotograficznej 2/ Forma rysunkowego projektu autorskiego. Projekty na płaszczyźnie z propozycji studenta i zapisane w programie specjalizacji.

Nazwa zajęć: Rysunek cyfrowy

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

w zakresie wiedzy:

- posiada zakres wiedzy dotyczącej rysunku cyfrowego, orientuje się w literaturze przedmiotu.

w zakresie umiejętności:

- formułuje pojęcia i terminy związane z technikami Rysunku cyfrowego narracyjnego.
- posiada umiejętności potrzebne do wykonania własnych koncepcji artystycznych wyrażonych w rysunku cyfrowym.

- posiada umiejętności tworzenia koncepcji artystycznych w przestrzeni cyfrowej i do druku
- wykorzystuje znajomość programów graficznych do opracowywania autorskich koncepcji artystycznych.
- posiada znajomość swobodnego operowania technikami tradycyjnymi i cyfrowymi. Łączy je i udoskonala.

w zakresie kompetencji społecznych:

- orientuje się w różnych zagadnieniach współczesnej twórczości w kulturze i sztuce; potrafi posługiwać się wizualną narracją w projektowaniu i realizacji problemów artystycznych.
- ocenia własną pracę poprzez korektę, potrafi krytycznie spojrzeć na swoją pracę.

Treści programowe dla zajęć:

- Specyfika pracy nad rysunkiem cyfrowym. Artystyczna i autorska praca w przestrzeni cyfrowej.
- Rysunek cyfrowy - Projektowanie na potrzeby użytkowe.
- Autorska kompozycja w rysunku cyfrowy - kreowanie autorskiej opowieści. Realizacja pracy dla przestrzeni rysunku cyfrowego.
- Realizacja pracy do druku lub na ekrany.

Nazwa zajęć: Malarstwo użytkowe

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

w zakresie wiedzy:

- charakteryzuje, wymienia główne rodzaje technik i technologii malarskich do zastosowań w realizacjach malarstwa użytkowego: zna podstawy technologii witrażu, techniki fuzingu szkła, techniki graffiti i technologii malarstwa strukturalnego.

w zakresie umiejętności:

- samodzielnie projektuje i tworzy własne realizacje plastyczne w oparciu techniki malarstwa użytkowego z efektywnym wykorzystaniem intuicji, wiedzy i wyobraźni.
- potrafi umiejętnie wykorzystać różnorodne koncepcje stylistyczne do realizacji własnych idei artystycznych w oparciu o technologie malarstwa aplikowane do innych dziedzin życia i sztuki.
- potrafi podejmować zadania zawodowe i współtworzyć projekty w oparciu o własne realizacje malarstwa użytkowego.
- zdobytą wiedzę na temat społecznych, humanistycznych i edukacyjnych aspektów twórczości potrafi zastosować we własnych działaniach twórczych w zakresie malarstwa użytkowego.

Treści programowe dla zajęć:

- Podstawy technik malarstwa użytkowego: klasyfikacja technik, mediów i narzędzi.
- Witraż – wprowadzenie do technologii i historii. (techniki: ołów, Tiffany, witraż angielski, malowanie szkła witrażowego). Kolor w technikach witrażu: transparentność i wieczne światło. Sacrum i profanum w sztuce witrażowej.
- Kompozycja geometryczna i rytmiczna. Podział, linia, płaszczyzna w realizacjach malarstwa użytkowego. Wyzwolona ekspresja kolorystyczna w malarstwie na szkłe, technikach fuzingu szkła i innych technikach malarstwa użytkowego.
- Strukturalne impresje natury wyrażane w technikach malarstwa materii i fuzingu szkła na podstawie obserwacji i inspiracji naturą.
- Małe formy malarskie: przestrzeń i obiekt.
- Humanistyczne, społeczne i edukacyjne aspekty twórczości malarstwa użytkowego: współczesny kontekst tradycyjnych technologii.

Nazwa zajęć: Malarstwo cyfrowe

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

- charakteryzuje, wymienia główne rodzaje technik do zastosowań w realizacjach malarstwa cyfrowego i zna znaczących reprezentantów tego rodzaju sztuki na świecie.

w zakresie umiejętności:

- samodzielnie projektuje i tworzy własne realizacje plastyczne w oparciu techniki malarstwa cyfrowego z efektywnym wykorzystaniem intuicji, wiedzy i wyobraźni.
- potrafi umiejętnie wykorzystać różnorodne koncepcje stylistyczne do realizacji własnych idei artystycznych w oparciu o technologie malarstwa i sztuki cyfrowej.
- potrafi podejmować zadania zawodowe i współtworzyć projekty w oparciu o własne realizacje malarstwa cyfrowego.
- zdobytą wiedzę na temat społecznych, humanistycznych i edukacyjnych aspektów twórczości potrafi zastosować we własnych działaniach twórczych w zakresie malarstwa cyfrowego.

Treści programowe dla zajęć:

- Podstawy technik malarstwa cyfrowego: klasyfikacja technik, programów graficznych i narzędzi

cyfrowych. Kolor tworzy przestrzeń. Kompozycje z zastosowaniem różnorodnych efektów kolorystycznych.

- Cyfrowe malowanie światłem. Ćwiczenia na podstawie twórczości cyfrowej D. Hockneya. Pejzaż cyfrowego świata. Świat obserwowany a świat wyobrażony.
- Sen czarownika. Wprowadzenie do cyfrowego concept artu. Postać, portret, charakter. Cyfrowe interpretacje postaci i portretu. Abstrakcja i ekspresja w technikach malarstwa cyfrowego.
- Humanistyczne, społeczne i edukacyjne aspekty malarstwa cyfrowego: tradycja kontra nowoczesne technologie.

Nazwa zajęć: Malarstwo w tkaninie

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

w zakresie wiedzy:

- charakteryzuje, wymienia główne środki ekspresji oraz działania technologiczne (tradycyjne i eksperymentalne) z zakresu malarstwa i tkaniny unikatowej posługując się profesjonalną terminologią.

w zakresie umiejętności:

- potrafi posługiwać się bogatym językiem wizualnym do zapisu pożądaných emocji w postaci projektu artystycznego z uwzględnieniem różnych koncepcji stylistycznych oraz możliwości technologicznych.
- realizuje prace tkackie bliskie malarstwu poprzez świadomy dobór narzędzi, technologii, klasycznych i eksperymentalnych technik artystycznych dostosowanych do autorskiego projektu.
- wykazuje się samodzielnością w poszukiwaniu nowych możliwości warsztatowych łączących malarstwo z tkaniną unikatową lub użytkową.
- ocenia własne realizacje artystyczne poprzez publiczną prezentację swoich dokonań w ramach podjętych działań artystycznych we współpracy z instytucjami kultury i sztuki.

Treści programowe dla zajęć:

- Właściwości malarstwa i tkanin, różnorodność technik, mediów i narzędzi. Dzieło malarskie, interpretacja twórcza z wykorzystaniem tkanin.
- Oddziaływanie i znaczenie barw, barwienie shibori oraz malowanie tkanin techniką gorącego batiku. Dobór środków wyrazu plastycznego w projektowaniu tkanin artystycznych i form użytkowych.
- Społeczny i edukacyjny charakter warsztatu malarskiego i tkackiego, publiczna prezentacja dzieła.

Nazwa zajęć: Grafika wydawnicza

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

w zakresie wiedzy:

- posiada zakres wiedzy dotyczącej Grafiki wydawniczej, orientuje się w literaturze przedmiotu.
- formułuje pojęcia i terminy związane z technikami graficznymi wydawniczej, posiada podstawową wiedzę typografii, składu i łamania tekstu.

w zakresie umiejętności:

- posiada umiejętności potrzebne do wykonania własnych koncepcji artystycznych w oparciu o tekst i zadany problem, prezentuje swoje działania artystyczne.
- posiada umiejętności tworzenia koncepcji artystycznych do książek, magazynów i innych wydawnictw drukowanych.
- wykorzystuje znajomość programów graficznych do opracowywania autorskich koncepcji artystycznych.
- posiada znajomość swobodnego operowania między technikami tradycyjnymi a cyfrowym, łączy je i udoskonala.
- rozumie zasady kompozycji i systemów barwnych w obrębie tworzenia stron, rozkładówek i całej książki.

w zakresie kompetencji społecznych:

- dostosowuje swoją kreację artystyczną do środków współczesnego przekazu w przestrzeni grafiki wydawniczej.
- ocenia własną pracę poprzez korektę, potrafi krytycznie spojrzeć na swoją pracę.

Treści programowe dla zajęć:

- Specyfika pracy nad projektowaniem książki, jej charakterem, przeznaczeniem i formą.
- Tekst jako inspiracja dla twórcy. Rozpatrywanie problemu treści i formy.
- Różnica między książką, magazynem a tomikiem poezji, czyli specyfika wydawnictw.
- Ilustrator, Indesign i Photoshop, itp; narzędzia artysty, ilustratora i typografa. Współczesne narzędzia graficzne. Różne sposoby druku. Uszlachetnienia w technologii druku oraz specyfika papieru.
- Własna koncepcja artystyczna w oparciu o wybrany temat. Opracowanie projektu i sposobu realizacji. Przygotowanie do druku i jego realizacja.

Nazwa zajęć: Grafika cyfrowa

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

w zakresie wiedzy:

- posiada zakres wiedzy dotyczącej grafiki cyfrowej, orientuje się w literaturze przedmiotu.
- formułuje pojęcia i terminy związane z technikami graficznymi cyfrowej.

w zakresie umiejętności:

- posiada umiejętności potrzebne do wykonania własnych koncepcji artystycznych wyrażonych w grafice cyfrowej, prezentuje swoje działania artystyczne.
- posiada umiejętności tworzenia koncepcji artystycznych w technice cyfrowej i przygotowania do druku.
- wykorzystuje znajomość programów graficznych do opracowywania autorskich koncepcji artystycznych.
- posiada znajomość swobodnego operowania technikami tradycyjnymi i cyfrowymi, łączy je i udoskonala.

w zakresie kompetencji społecznych:

- podejmuje decyzje w wizualnym odbiorze własnej pracy, na różnych nośnikach, zarówno w przestrzeni cyfrowej jak i druku.
- ocenia własną pracę poprzez korektę, potrafi krytycznie spojrzeć na swoją pracę.

Treści programowe dla zajęć:

- Specyfika pracy nad projektowaniem cyfrowym - raster i wektor. Różnica między pracą na ekranie a rzeczywistym wydrukiem.
- Druk wielkoformatowy, druk miniatur, druk offsetowy i cyfrowy, uszlachetnienia i papier. Realizacja kompozycji graficznej w technologii cyfrowej.
- Realizacja pracy dla przestrzeni cyfrowej. Realizacja pracy do druku.

Nazwa zajęć: Grafika reklamowa

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.
- zna podstawowe kategorie pojęciowe i terminologię prezentowanej dyscypliny.

w zakresie umiejętności:

- wykorzystuje zdobytą wiedzę teoretyczną w praktycznym działaniu – umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne.
- wykonuje zaawansowane projekty pod kierunkiem opiekuna (przedstawia własne koncepcje i analizuje różne proponowane rozwiązania oraz uczestniczy w podejmowaniu rozstrzygnięć w tym zakresie). Publicznie prezentuje własne dokonania artystyczne.
- posiada umiejętność łączenia i syntetyzowania doświadczeń z działań malarskich, rysunkowych, fotograficznych i komputerowych.

w zakresie kompetencji społecznych:

- wykorzystuje dostępne źródła informacji, w tym źródła elektroniczne. Ocenia własne realizacje artystyczne.

Treści programowe dla zajęć:

- Podstawy informacji wizualnej (okładka, obwoluta, opakowanie, afisz, plakat, portfolio itp.) - omówienie problemów. Obrazy w projektach graficznych i ich obróbka (pre press), typografia, proofing, druk. Doskonalenie warsztatu projektanta. System własnej informacji wizualnej – logo, wizytówka, papier firmowy.
- Reklama siebie, portfolio istotą autopromocji. „Papierowe portfolio”. Wybór oprawy.
- Inne ścieżki autopromocji – próby unikatowych rozwiązań wizualnych.
- Tekst w projekcie, barwa jako stały element komunikacji wizualnej, ilustracja w tekście, logika layoutu ilustracji. Omówienie i wyjaśnienie zagadnień.
- Zasady dobrego layoutu – zaplanowanie formy i przestrzeni własnej publikacji „Katalog wystawy”. Plakat reklamowy – projektowanie i realizacja.
- Graficzna wizualizacja informacji – infografiki.

Nazwa zajęć: Rzeźbiarskie formy użytkowe

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

w zakresie wiedzy:

- zna środki ekspresji i działania warsztatowe w zakresie różnych dyscyplin artystycznych, z ukierunkowaniem
- na praktyczne zastosowanie ich przy projektowaniu i wykonywaniu rzeźbiarskich form użytkowych.

Ocenia, wartościuje i prezentuje rzeźbiarskie realizacje użytkowe.

w zakresie umiejętności:

- potrafi projektować, wyrażać i realizować własne koncepcje artystyczne w zakresie rzeźby użytkowej w oparciu o wiedzę, sprawność manualną i praktyczne umiejętności.
- świadomie posługuje się warsztatem artystycznym, narzędziami i technikami odpowiednio dobranymi do rzeźbiarskiej formy użytkowej.
- potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu historii sztuki i sztuki współczesnej, zna możliwości zastosowania różnych technik i technologii odpowiednio dobranych do wybranej formy użytkowej.

w zakresie kompetencji społecznych:

- potrafi zaprezentować swoje dokonania artystyczne oraz podejmuje współpracę z instytucjami kultury i sztuki, placówkami edukacyjnymi i niezależnymi instytucjami.

Treści programowe dla zajęć:

- Seria krótkich ćwiczeń, mających pobudzić wyobraźnię w kierunku użytkowych form rzeźbiarskich. Dyskusje i prezentacje materiałów na temat transformacji formy użytkowej w sztuce na przestrzeni wieków.
- Zadanie z obszaru sztuki użytkowej inspirujące do wprawnego posługiwania się bryłą w relacjach przestrzeni wewnętrznej jak i zewnętrznej, w odniesieniu do skali człowieka, z twórczym użyciem materii rzeźbiarskiej - podstawy ergonomii.
- Potrafi zachęcić decydentów lokalnych społeczności z wykorzystaniem własnej osoby do opracowania projektów rysunkowych małej formy użytkowej związanej z istotnymi wydarzeniami lokalnego środowiska: rocznice, wydarzenia społeczne, wyróżnianie istotnych postaci dla lokalnej społeczności itd.

Nazwa zajęć: **Ceramika**

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

w zakresie wiedzy:

- rozumie pojęcia i terminy związane z ceramiką artystyczną oraz środki ekspresji i działania warsztatowe do zastosowania praktycznego w projektowaniu i realizacji ceramiki artystycznej.

w zakresie umiejętności:

- świadomie posługuje się warsztatem artystycznym, narzędziami i technikami odpowiednio dobranymi do podjętego zadania w obszarze ceramiki artystycznej: - potrafi przygotować różnorodne materiały ceramiczne takie jak: gliny szamotowe, kamionkowe, porcelanowe, masy lejne, - potrafi przygotować szkliwa w oparciu o recepturę oraz umiejętnie zastosować w zależności od rodzaju szkliw i temperatury wypału.
- potrafi zrealizować obiekty ażurowe, monolityczne, wieloelementowe oraz wielobarwne w wybranych technikach ceramicznych.

w zakresie kompetencji społecznych:

- ocenia, wartościuje i prezentuje własne realizacje artystyczne i użytkowe.

Treści programowe dla zajęć:

- Zadania z użyciem środków ekspresji przynależnych stylom i kierunkom w sztuce, sprawdzające i pogłębiające wiedzę z zakresu historii sztuki i ceramiki artystycznej. Kształcąca umiejętność czerpania z dziedzictwa kulturowego.
- Projektowanie rysunkowe kompozycji ceramicznych inspirowanych formami biologicznymi.
- Realizowanie zaprojektowanych form ceramicznych, przy użyciu poznanych technik (budowanie formy z płyta lub wałeczka,
- opracowanie powierzchni, faktury, malatura, szkliwienie, angobowanie itp.).

Nazwa zajęć: **Podstawy projektowania ubioru**

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

w zakresie wiedzy:

- wskazuje środki ekspresji poszczególnych dyscyplin plastycznych, zna konteksty kulturowe, społeczne, religijne i polityczne sztuki oraz rozpoznaje związki pomiędzy ubiorem użytkowym, okazjonalnym a kostiumem scenicznym.
- potrafi wskazać różne techniki i technologie projektowania i prototypowania ubioru, zna możliwości zastosowania eksperymentalnych technologii z obszaru kreacji artystycznej w ubiorze, z ukierunkowaniem na zastosowanie praktyczne i ergonomię sylwetki.

w zakresie umiejętności:

- umie wyrażać własne koncepcje artystyczne, tworząc formę ubioru w oparciu o wiedzę, doświadczenie i wyobraźnię.
- świadomie posługuje się warsztatem projektowym i odpowiednimi narzędziami, dostosowując je do procesu tworzenia wizualizacji koncepcji i prototypów ubiorów o ekspresji plastycznej i formie użytkowej.

w zakresie kompetencji społecznych:

- współtworzy wystawy, pokazy i prezentacje z udziałem własnych prac realizując akcje artystyczne lub/i edukacyjne - indywidualne i zbiorowe.

Treści programowe dla zajęć:

- Ubiór jako autokreacja i element mody, jego rola i znaczenie w kulturze.
- Inspiracja twórcza i jej rola w procesie projektowania spójnej ideowo kolekcji ubiorów.
- Sposoby wizualizacji manualnej i cyfrowej projektów plastycznych form przestrzennych z uwzględnieniem struktury i formy. Metody modelowania formy na sylwetce.
- Podstawy konstrukcji formy przestrzennej ubioru. Podstawy materiałoznawstwa i technologii odzieży. Techniki prototypowania ubiorów.
- Techniki i formy prezentowania ubiorów .

Nazwa zajęć: Projektowanie graficzne

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

w zakresie wiedzy:

- wykazuje znajomość zagadnień z zakresu projektowania graficznego na poziomie pozwalającym na opisywanie i interpretowanie zjawisk otaczającego nas świata, za pomocą wybranego warsztatu plastycznego.
- posiada wiedzę o metodach, narzędziach i technikach niezbędnych do wykonania prac projektowych.

w zakresie umiejętności:

- stosuje podstawowe techniki i narzędzia właściwe dla projektowania graficznego oraz posiada umiejętność świadomego wyboru technik w trakcie realizacji.
- wykonuje zlecone projekty pod kierunkiem opiekuna (przedstawia własne koncepcje i analizuje różne proponowane rozwiązania).
- potrafi pracować indywidualnie i w zespole. Ma świadomość odpowiedzialności za wspólne realizowane zadania.
- potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności w zakresie przedmiotu.

w zakresie kompetencji społecznych:

- wykazuje twórczą postawę w życiu zawodowym i społecznym (uczęszcza do muzeów i galerii, uczestniczy w konkursach i wystawach).

Treści programowe dla zajęć:

- Podstawy projektowania (litera, krój pisma, znak plastyczny, układ typograficzny, ilustracja) - omówienie problemów. Prezentacja klasycznych technik projektowania graficznego. Wykorzystanie różnych narzędzi.
- Litera jako znak graficzny, modyfikowany manualnie oraz konstruowany przy pomocy różnych narzędzi. Analiza zespołu znaków – alfabet. Projekt własnego wzoru pisma.
- Elementy projektowania (rodzaje obrazów, rodzaje plików, obróbka obrazu, tekst w projekcie, barwa jako element dynamizujący projekt). Omówienie i wyjaśnienie zagadnień.
- Obsługa graficznych programów komputerowych.
- Litera jako abstrakcyjny znak graficzny służący organizacji płaszczyzny – kompozycje typograficzne oparte na znakach literniczych.
- Elementy grafiki edytorskiej i reklamowej – projektowanie okładek, obwolut, stron tytułowych, materiałów reklamowych Słowo i obraz w komunikatach plastycznych jako elementy kształtujące nasze otoczenie – plakat tematyczny.
- Tworzenie obiektów przestrzennych z wykorzystaniem typografii.

Nazwa zajęć: Intermedia

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

w zakresie wiedzy:

- posiada wiedzę z zakresu historii Intermediów, zna założenia ruchu artystycznego i jego specyfikę.
- zna wybrane prace z dorobku artystów intermedialnych, umie samodzielnie śledzić najnowsze dokonania w tym zakresie.

w zakresie umiejętności:

- potrafi opisać tworzony przez siebie Intermedialny projekt artystyczny w sposób przystępny dla odbiorcy sztuki.
- posiada umiejętności i wiedzę by zaprojektować i wykonać artystyczne projekty intermedialne.
- wykorzystuje w swoich projektach różne techniki łącząc sztukę tradycyjną z multimedialną.
- potrafi współpracować z grupą w zakresie tworzonych projektów Intermedialnych.

w zakresie kompetencji społecznych:

- dokonuje krytycznej analizy prac własnych oraz innych twórców.

- wykorzystuje w swoich projektach interakcję z odbiorcą, świadomie steruje uwagą odbiorcy.

Treści programowe dla zajęć:

- Wprowadzenie do Intermediów. Prezentacja historii ruchu, genezy i specyfiki gatunku na tle zmieniających się kierunków w sztuce XX wieku. Manifesty artystyczne i strategie sztuki. Prezentacja prac najciekawszych przedstawicieli w Polsce i na Świecie.
- Projekty interdyscyplinarne, interaktywne i akcje społeczne. Omówienie różnych sposobów wchodzenia w interakcję z odbiorcą projektów intermedialnych. Obserwacja reakcji odbiorcy w zetknięciu ze sztuką nowych mediów i performansem. Tworzenie narracji wizualnej. Prezentacja wybranych dzieł artystów intermedialnych wraz z analizą ich opisów. Dyskusja nad rolą kontekstów w sztuce.
- Indywidualne zadania artystyczne w ramach pracowni Intermediów mające na celu zapoznanie z różnymi technikami wypowiedzi artystycznej: wideo, obiekt, instalacja, audio sfera, performans, akcja społeczna. Analiza i korekta wykonanych prac.
- Metodologia konstruowania Intermedialnych projektów artystycznych. Przygotowanie w grupach Intermedialnego projektu zaliczeniowego uwzględniającego interakcję z odbiorcą sztuki w przestrzeni publicznej oraz prawo autorskie.
- Prezentacja aktualnych prac twórców Intermedialnych. Dyskusje i projekcje, analiza krytyczna form sztuki.

Nazwa zajęć: Fotografia

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

w zakresie umiejętności:

- projektuje, tworzy i realizuje własne koncepcje artystyczne w oparciu o wiedzę teoretyczną z fotografii, doświadczenie i wyobraźnię.
- posiada sprawność manualną, świadomie posługuje się warsztatem fotograficznym i odpowiednimi narzędziami.
- posiada umiejętności potrzebne do wyrażania swoich koncepcji artystycznych w tradycyjnych jak i nowych technikach przekazu wizualnego.
- analizuje prace innych artystów zajmujących się fotografią, sprawnie korzysta z różnych koncepcji stylistycznych.
- współtworzy i uczestniczy w wystawach i akcjach artystycznych. Współdziała z innymi osobami w ramach realizacji wspólnych projektów fotograficznych.

w zakresie kompetencji społecznych:

- dokonuje publicznej oceny i samooceny własnych realizacji artystycznych.

Treści programowe dla zajęć:

- Wprowadzenie w podstawowe zagadnienia związane z techniką fotografowania, proces powstawania obrazu fotograficznego. Komponowanie kadru i panowanie nad oświetleniem - fotografia portretowa.
- Przekazywanie emocji zawartych w pracach reporterskich.
- Warsztaty fotograficzne w atelier, fotografia produktowa.
- Twórczość artystów fotografików, inspiracje różnymi koncepcjami stylistycznymi. Ruch w fotografii, zajęcia plenerowe.
- Publiczne wystąpienie prezentujące koncepcje twórczości studenta, organizacja wystawy i akcji artystycznych.

Nazwa zajęć: Animacja

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

w zakresie wiedzy:

- posiada wiedzę z zakresu historii animacji, zna ich miejsce we współczesnej kulturze.
- zna wybrane prace z dorobku artystów animacji, samodzielnie śledzi najnowsze dokonania w tym zakresie.

w zakresie umiejętności:

- potrafi wykorzystać programy i techniki animacyjne w projektowaniu własnej wypowiedzi artystycznej.
- zna etapy pracy nad projektem animacji. Potrafi przedstawić, omówić koncepcję i wykonać niezbędną dokumentację.

w zakresie kompetencji społecznych:

- stosuje zagadnienia prawa autorskiego i praw pokrewnych.
- dokonuje krytycznej analizy prac własnych oraz innych twórców.

Treści programowe dla zajęć:

- Wprowadzenie do animacji. Prezentacja historii rozwoju, genezy i specyfiki gatunku. Prezentacja prac najciekawszych animatorów w Polsce i na świecie.
- Animacja jako tworzywo artystyczne. Techniki animacyjne.

- Swoboda tworzenia w dobie internetu. Wybrane zagadnienia z zakresu ochrony praw autorskich i praw pokrewnych. Indywidualne zadania artystyczne w ramach pracowni mające na celu zapoznanie z niektórymi programami multimedialnymi wykorzystywanymi w tworzeniu animacji i wskazanie możliwych sposobów ich użycia. Analiza i korekta wykonanych prac.
- Metodologia konstruowania projektów animacyjnych przygotowanie indywidualnego projektu zaliczeniowego z wykorzystaniem animacji. Opracowanie koncepcji i dokumentacji.

Nazwa zajęć: Grafika 3D

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

w zakresie wiedzy:

- posiada wiedzę z zakresu historii gier i projektowania 3D, zna ich miejsce we współczesnej kulturze.
- zna wybrane prace z dorobku artystów tworzących w technologii 3D.

w zakresie umiejętności:

- potrafi wykorzystać programy i techniki projektowania 3D w projektowaniu własnej wypowiedzi artystycznej.
- zna etapy pracy nad projektem 3D. Potrafi przedstawić, omówić koncepcję i wykonać niezbędną dokumentację oraz szkice koncepcyjne.
- potrafi łączyć technologię 3D z innymi technikami sztuki w zakresie swoich prac projektowych.

w zakresie kompetencji społecznych:

- dokonuje krytycznej analizy prac własnych oraz innych twórców. Stosuje zagadnienia prawa autorskiego i praw pokrewnych.

Treści programowe dla zajęć:

- Historia gier w kontekście projektowania 3D. Gry Arthouse.
- Projektowanie 3D w kontekście sztuki. Prezentacja najciekawszych realizacji z Polski i ze świata. Zapoznanie z programami do tworzenia grafiki oraz animacji 3D oraz ich możliwościami.
- Indywidualne zadania ćwiczeniowe w ramach pracowni Multimediiów mające na celu zapoznanie z niektórymi programami multimedialnymi wykorzystywanymi w kreacji artystycznej w środowisku 3D i wskazanie możliwych sposobów ich użycia. Analiza i korekta wykonanych prac.
- Metodologia konstruowania projektów w środowisku 3D. Przygotowanie indywidualnego projektu zaliczeniowego z wykorzystaniem grafiki 3D. Opracowanie szkiców koncepcyjnych, opisów i dokumentacji.
- Sposoby wykorzystania technologii 3D w połączeniu z innymi formami sztuki. Technologia VR oraz AI w kontekście projektowania 3D.
- Dyskusje i projekcje, analiza krytyczna form sztuki.

Nazwa zajęć: Obraz Video

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

w zakresie wiedzy:

- posiada wiedzę z zakresu historii filmu oraz sztuk video i zna ich miejsce we współczesnej kulturze.
- zna wybrane prace z dorobku artystów uprawiających Video Art, umie samodzielnie śledzić najnowsze dokonania w tym zakresie.

w zakresie umiejętności:

- zna podstawy języka filmowego oraz zasady sztuki operatorskiej i montażu.
- zna podstawy pracy w wybranych programach do obróbki i montażu obrazu video.
- potrafi przedstawić, omówić koncepcję i wykonać niezbędną dokumentację. Potrafi łączyć technologię 3D z innymi technikami sztuki w zakresie swoich prac projektowych.
- zna sposoby wykorzystania obrazu video do dokumentacji, promocji i popularyzacji sztuki.

w zakresie kompetencji społecznych:

- dokonuje krytycznej analizy prac własnych oraz innych twórców. Stosuje zagadnienia prawa autorskiego i praw pokrewnych.

Treści programowe dla zajęć:

- Historia filmu, wskazanie miejsca sztuki filmowej w kontekście historii sztuki. Język filmowy. Podstawy sztuki operatorskiej oraz montażu.
- VideoArt - obraz video jako forma wypowiedzi artystycznej.
- Dorobek twórców uprawiających Video Art, prezentacja najnowszych dokonań w tej dziedzinie.
- Indywidualne zadania artystyczne w ramach pracowni Multimediiów mające na celu zapoznanie z niektórymi programami multimedialnymi wykorzystywanymi w twórczości video i wskazanie możliwych sposobów ich użycia. Analiza i korekta wykonanych prac.
- Wykorzystanie sztuki video do promocji i popularyzacji sztuki. Dokumentacja filmowa projektów artystycznych. Metodologia konstruowania projektów video. Przygotowanie indywidualnego projektu

- zaliczeniowego z wykorzystaniem obrazu filmowego. Opracowanie koncepcji i dokumentacji.
- Dyskusje i projekcje, analiza krytyczna form sztuki.

Nazwa zajęć: Projektowanie wstępne

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

w zakresie wiedzy:

- zna konteksty kulturowe, społeczne, religijne i polityczne sztuki oraz rozpoznaje związki pomiędzy sztukami projektowymi a sztukami pięknymi.
- potrafi wskazać różne techniki i technologie projektowania i prototypowania obiektów o charakterze użytkowym. Uwzględniając historyczne uwarunkowania, wskazuje ich zastosowanie i mistrzowskie realizacje.
- zna teoretyczne podstawy kompozycji, geometrii, perspektywy, systemów barwnych i sposoby ich artystycznego wykorzystania w projektowaniu dla mody i wnętrza.

w zakresie umiejętności:

- potrafi wyrażać własne koncepcje artystyczne, tworząc nowatorską formę w oparciu o wiedzę, doświadczenie i wyobraźnię.
- świadomie posługiwać się warsztatem projektowym i narzędziami, dostosowanymi do etapu procesu projektowego.
- współtworzy wystawy, pokazy i prezentacje z udziałem własnych prac realizując akcje artystyczne lub/i edukacyjne - indywidualne i zbiorowe.

Treści programowe dla zajęć:

- Sztuki projektowe, ich rola i znaczenie w kulturze.
- Inspiracja twórcza i design thinking w procesie projektowania obiektów o charakterze personalnym. Wybrane sposoby wizualizacji koncepcji projektowej.
- Zasady tworzenia moodboardu, rysunków żurnalowych, technicznych i dokumentacji projektowej. Podstawy projektowania wzorów i druków o określonym raporcie.
- Wstęp do projektowania haftów w technice przemysłowej.
- Zastosowanie praktycznych umiejętności w realizowaniu prototypów koncepcji projektowej.
- Świadome posługiwanie się wybranymi technikami i technologiami w procesie oryginalnej prezentacji projektu.

Nazwa zajęć: Język angielski B21

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

w zakresie wiedzy:

- zna i rozumie podstawowe struktury gramatyczne oraz formy językowe; kulturę kraju danego obszaru językowego oraz wybraną literaturę związaną z kierunkiem studiów.

w zakresie umiejętności:

- potrafi wykorzystywać pogłębione umiejętności leksykalne, gramatyczne, fonetyczne i socjokulturowe w komunikowaniu się w języku obcym; posługiwać się sprawnymi w zakresie rozumienia ze słuchu, mówienia, czytania i pisania wynikające z kształcenia na poziomie B21.
- analizuje problematykę kulturową angielskiego obszaru językowego głównie poprzez realizowanie treści
- samodzielnie zdobywa wiedzę i rozwija swoje profesjonalne umiejętności, korzystając z różnych źródeł w języku obcym.

w zakresie kompetencji społecznych:

- jest gotów do autorefleksji nad posiadanymi kwalifikacjami, podejmowania kształcenia i pracy w celu rozwoju umiejętności językowych. Wykorzystuje współczesne metod komunikowania się.

Treści programowe dla zajęć:

- Wiedza językowa oraz umiejętności językowe na poziomie B21; ćwiczenie umiejętności rozumienia tekstu słuchanego i czytanego oraz wypowiedziania się w formie pisemnej i ustnej z wykorzystaniem wiedzy gramatycznej, leksykalnej, gramatycznej i fonetycznej właściwej dla wyżej wymienionego poziomu językowego.
- Wiedza z zakresu kultury i realiów politycznych, ekonomicznych i społecznych właściwych dla angielskiego obszaru językowego, nauczanie tolerancji i zrozumienia dla specyfiki danego obszaru językowego; ćwiczenie umiejętności samodzielnego zdobywania wiedzy językowej i kulturowej oraz jej pogłębiania poprzez korzystanie ze źródeł w nauczonym języku obcym; ćwiczenie umiejętności pozyskiwania materiałów językowych związanych z kierunkiem studiów.
- Umiejętności wykorzystywania zdobytej wiedzy do poszerzenia oraz utrwalenia wiadomości; uświadamianie potrzeby dokończenia się z wykorzystaniem źródeł w języku obcym w celu podnoszenia własnych kwalifikacji językowych.

Nazwa zajęć: Język niemiecki B21

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

w zakresie wiedzy:

- zna i rozumie podstawowe struktury gramatyczne oraz formy językowe; kulturę kraju danego obszaru językowego oraz wybraną literaturę związaną z kierunkiem studiów.

w zakresie umiejętności:

- potrafi wykorzystywać pogłębione umiejętności leksykalne, gramatyczne, fonetyczne i socjokulturowe w komunikowaniu się w języku obcym; posługiwać się sprawnościami w zakresie rozumienia ze słuchu, mówienia, czytania i pisania wynikające z kształcenia na poziomie B21.
- analizuje problematykę kulturową niemieckiego obszaru językowego głównie poprzez realizowanie treści zawartych w ćwiczeniach językowych (czytanie, słuchanie itp.) dl poziomu B21.
- samodzielnie zdobywa wiedzę i rozwija swoje profesjonalne umiejętności, korzystając z różnych źródeł w języku obcym.

w zakresie kompetencji społecznych:

- jest gotów do autorefleksji nad posiadanymi kwalifikacjami, podejmowania kształcenia i pracy w celu rozwoju umiejętności językowych. Wykorzystuje współczesne metod komunikowania się.

Treści programowe dla zajęć:

- Wiedza językowa oraz umiejętności językowe na poziomie B21; ćwiczenie umiejętności rozumienia tekstu słuchanego i czytanego oraz wypowiedzania się w formie pisemnej i ustnej z wykorzystaniem wiedzy gramatycznej, leksykalnej, gramatycznej i fonetycznej właściwej dla wyżej wymienionego poziomu językowego.
- Wiedza z zakresu kultury i realiów politycznych, ekonomicznych i społecznych właściwych dla niemieckiego obszaru językowego, nauczanie tolerancji i zrozumienia dla specyfiki danego obszaru językowego; ćwiczenie umiejętności samodzielnego zdobywania wiedzy językowej i kulturowej oraz jej pogłębiania poprzez korzystanie ze źródeł w nauczonym języku obcym; ćwiczenie umiejętności pozyskiwania materiałów językowych związanych z kierunkiem studiów.
- Umiejętności wykorzystywania zdobytej wiedzy do poszerzenia oraz utrwalenia wiadomości; uświadamianie potrzeby doksztalcania się z wykorzystaniem źródeł w języku obcym w celu podnoszenia własnych kwalifikacji językowych.

Nazwa zajęć: Podstawy rynku sztuki

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

w zakresie wiedzy:

- zna zasady funkcjonowania rynku sztuki.

w zakresie umiejętności:

- analizuje informacje dotyczące historii sztuki i sztuki współczesnej w kontekście ich wartości rynkowej i obiegu na rynku sztuki.

w zakresie kompetencji społecznych:

- analizuje działalność instytucji funkcjonujących na rynku sztuki w Polsce.

Treści programowe dla zajęć:

- Zasady funkcjonowania rynku sztuki w Polsce. Analiza podmiotów funkcjonujących na rynku sztuki. Analiza ceny dzieła sztuki.
- Analiza form sprzedaży dzieł sztuki.
- Analiza raportów dotyczących rynku sztuki w Polsce i na świecie w ostatnich latach – trendy, mody, tendencje. Analiza wartości rynkowej artystów na rynku sztuki – wybrane przykłady.
- Analiza instytucji działających na rynku sztuki w Polsce.

Nazwa zajęć: Sztuka książki

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

w zakresie wiedzy:

- ma syntetyczny obraz dziejów książki, z jej najnowszą historią.
- zna środki ekspresji artystycznej wykorzystane w projektowaniu książek i ilustracji książkowej.
- zna techniki i technologie wykorzystywane do wykonywania książki w różnych epokach i współcześnie.
- zna najnowsze tendencje w sztuce książki, jej miejsce we współczesnej kulturze wizualnej.

Treści programowe dla zajęć:

- Wiodąca rola iluminacji kodeksu średniowiecznego w rozwoju sztuki. Mise en page, image, floratura i droleri manuskryptu, techniki jego wykonania.
- Wiek XIX w dziejach książki, nowatorstwo ruchu beautiful book, techniki reprodukcji. Projekty książkowe Stanisława Wyspiańskiego.
- Awangardowe książki konstruktywistów i futurystów. Nowoczesna typografia. Projekty F. i S. Themersonów

- Złoty okres polskiej ilustracji książkowej - lata 60 i 70-te w polskiej ilustracji. Współcześni kontynuatorzy, rynek wydawniczy w Polsce powojennej.
- Najnowsze tendencje w sztuce książki, książka artystyczna, picture book.

Nazwa zajęć: **Historia ogrodów**

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

w zakresie wiedzy:

- zna syntetyczne dzieje ogrodów europejskich i najważniejsze realizacje ogrodowe dla różnych epok historycznych.
- rozumie historyczną zmienność sztuki projektowania ogrodów i jej związek z istotnymi prądami kulturowymi, intelektualnymi, społecznymi danej epoki.
- rozumie ogólne zasady dobrego projektu ogrodowego uwzględniającego kontekst przestrzenny i przyrodniczy dla poszczególnych realizacji.

Treści programowe dla zajęć:

- Ogród - symbol i miejsce. Starożytne koncepcje pojęć i źródła realizacji ogrodowych. Hortus conclusus, przyjemność i pobożność w ogrodach średniowiecznych.
- Rezydencjonalne ogrody renesansu i baroku.
- XVIII- wieczny powrót do natury, krajobrazowe ogrody angielskie, polskie założenia ogrodowe XIX w. Ogrody i parki w mieście XIX, XX w, projekt "miasta-ogrodu".

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.
- zna podstawy prawa autorskiego.

w zakresie umiejętności:

- zna i stosuje różne formy współczesnej kultury artystycznej z jej instytucjami/ firmami.
- zna i stosuje formy edukacji plastycznej pozaszkolnej i działania upowszechniające kulturę oraz uczestniczy w nich.
- realizuje różne koncepcje artystyczne, które potrafi wykorzystać w danej instytucji/firmie.

w zakresie kompetencji społecznych:

- współtworzy i uczestniczy w działaniach zawodowych związanych ze specyfiką funkcjonowania danej instytucji/ firmy.
- stosuje przepisy dotyczące prawa autorskiego.

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/ firmy, problemy prawne, prawo autorskie.
- Działania instytucji/ firmy w zakresie upowszechniania, animacji i promocji kultury plastycznej. Prace typowe dla danej instytucji/ firmy, praca w zespole.
- Własne, twórcze projekty związane z pracami instytucji/ firmy.
- Projektowanie i realizacja działań promujących i upowszechniających kulturę plastyczną.

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

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

w zakresie wiedzy:

- poznaje organizację i charakter pracy szkoły ponadpodstawowej, sposoby jej funkcjonowania;
- poznaje 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 doświadczane 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 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.

Nazwa zajęć: **Język angielski B22**

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

w zakresie wiedzy:

- zna i rozumie podstawowe struktury gramatyczne oraz formy językowe; kulturę kraju danego obszaru językowego oraz wybraną literaturę związaną z kierunkiem studiów.

w zakresie umiejętności:

- potrafi wykorzystywać pogłębione umiejętności leksykalne, gramatyczne, fonetyczne i socjokulturowe w komunikowaniu się w języku obcym; posługiwać się sprawnymi w zakresie rozumienia ze słuchu, mówienia, czytania i pisanía wynikające z kształcenia na poziomie B22.
- analizuje problematykę kulturową angielskiego obszaru językowego głównie poprzez realizowanie treści zawartych w ćwiczeniach językowych (czytanie, słuchanie itp.) dl poziomu B22.
- samodzielnie zdobywa wiedzę i rozwija swoje profesjonalne umiejętności, korzystając z różnych źródeł w języku obcym.

w zakresie kompetencji społecznych:

- jest gotów do autorefleksji nad posiadanymi kwalifikacjami, podejmowania kształcenia i pracy w celu rozwoju umiejętności językowych. Wykorzystuje współczesne metod komunikowania się.

Treści programowe dla zajęć:

- Wiedza językowa oraz umiejętności językowe na poziomie B22; ćwiczenie umiejętności rozumienia tekstu słuchanego i czytanego oraz wypowiedzania się w formie pisemnej i ustnej z wykorzystaniem wiedzy gramatycznej, leksykalnej, gramatycznej i fonetycznej właściwej dla wyżej wymienionego poziomu językowego.
- Wiedza z zakresu kultury i realiów politycznych, ekonomicznych i społecznych właściwych dla angielskiego obszaru językowego, nauczanie tolerancji i zrozumienia dla specyfiki danego obszaru językowego; ćwiczenie umiejętności samodzielnego zdobywania wiedzy językowej i kulturowej oraz jej pogłębiania poprzez korzystanie ze źródeł w nauczonym języku obcym; ćwiczenie umiejętności pozyskiwania materiałów językowych związanych z kierunkiem studiów.
- Umiejętności wykorzystywania zdobytej wiedzy do poszerzenia oraz utrwalenia wiadomości; uświadamianie potrzeby doksztalcenia się z wykorzystaniem źródeł w języku obcym w celu podnoszenia własnych kwalifikacji językowych.

Nazwa zajęć: Język niemiecki B22

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

w zakresie wiedzy:

- zna i rozumie podstawowe struktury gramatyczne oraz formy językowe; kulturę kraju danego obszaru językowego oraz wybraną literaturę związaną z kierunkiem studiów.

w zakresie umiejętności:

- potrafi wykorzystywać pogłębione umiejętności leksykalne, gramatyczne, fonetyczne i socjokulturowe w komunikowaniu się w języku obcym; posługiwać się sprawnościami w zakresie rozumienia ze słuchu, mówienia, czytania i pisanía wynikające z kształcenia na poziomie B22.
- analizuje problematykę kulturową niemieckiego obszaru językowego głównie poprzez realizowanie treści zawartych w ćwiczeniach językowych (czytanie, słuchanie itp.) dl poziomu B22.
- samodzielnie zdobywa wiedzę i rozwija swoje profesjonalne umiejętności, korzystając z różnych źródeł w języku obcym.

w zakresie kompetencji społecznych:

- jest gotów do autorefleksji nad posiadanymi kwalifikacjami, podejmowania kształcenia i pracy w celu rozwoju umiejętności językowych. Wykorzystuje współczesne metod komunikowania się.

Treści programowe dla zajęć:

- Wiedza językowa oraz umiejętności językowe na poziomie B22; ćwiczenie umiejętności rozumienia tekstu słuchanego i czytanego oraz wypowiedzania się w formie pisemnej i ustnej z wykorzystaniem wiedzy gramatycznej, leksykalnej, gramatycznej i fonetycznej właściwej dla wyżej wymienionego poziomu językowego.
- Wiedza z zakresu kultury i realiów politycznych, ekonomicznych i społecznych właściwych dla niemieckiego obszaru językowego, nauczanie tolerancji i zrozumienia dla specyfiki danego obszaru językowego; ćwiczenie umiejętności samodzielnego zdobywania wiedzy językowej i kulturowej oraz jej pogłębiania poprzez korzystanie ze źródeł w nauczonym języku obcym; ćwiczenie umiejętności pozyskiwania materiałów językowych związanych z kierunkiem studiów.
- Umiejętności wykorzystywania zdobytej wiedzy do poszerzenia oraz utrwalenia wiadomości; uświadamianie potrzeby doksztalcenia się z wykorzystaniem źródeł w języku obcym w celu podnoszenia własnych kwalifikacji językowych.

Nazwa zajęć: Seminarium dyplomowe

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

w zakresie wiedzy:

- tłumaczy podstawowe linie rozwojowe w dziejach poszczególnych dyscyplin artystycznych (w zakresie wybranego tematu i dziedziny sztuki) i zna publikacje na ten temat.
- tłumaczy konteksty kulturowe, społeczne, religijne i polityczne sztuki (w zakresie wybranego tematu i dziedziny sztuki).

w zakresie umiejętności:

- wykorzystuje w podstawowym zakresie warsztat naukowy do przygotowania pracy pisemnej (w zakresie wybranego tematu i dziedziny sztuki).
- analizuje różnorodne dzieła sztuki i motywy artystyczne, dokonuje analizy stylistycznej – porównawczej, analizuje teksty źródłowe (w zakresie wybranego tematu i dziedziny sztuki).
- wyszukuje i zdobywa samodzielnie informacje (w zakresie wybranego tematu i dziedziny sztuki), analizuje, ocenia, selekcjonuje i użytkuje zdobyte informacje.

w zakresie kompetencji społecznych:

- jest świadomy potrzeby ciągłego doksztalcenia się i samodzielnego zdobywania wiedzy.
- samodzielnie zbiera, analizuje, argumentuje i interpretuje krytycznie informacje, zachowując zasady ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego.
- jest zdolny do rozwiązywania problemów i elastycznego myślenia.

Treści programowe dla zajęć:

- Dokonanie wyboru tematu po analizie zainteresowań studenta.
- Podstawy naukowego warsztatu.
- Opracowanie planu pracy, zebranie bibliografii, źródeł.
- Samodzielna praca nad opracowaniem tematu i przygotowaniem pracy pisemnej w konsultacji z promotorem.

Nazwa zajęć: Upowszechnianie, animacja i promocja kultury wizualnej

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

w zakresie wiedzy:

- orientuje się w dziejach kolekcjonerstwa i muzealnictwa.
- zna najważniejsze muzea w Polsce i na świecie oraz ważne imprezy artystyczne.

- zna z autopsji lokalne placówki kulturalne, w tym najważniejsze galerie Kalisza i Poznania i najważniejsze polskie muzea.

w zakresie umiejętności:

- zna, rozumie i analizuje najważniejsze tendencje w muzealnictwie i edukacji muzealnej.
- aktywnie uczestniczy w życiu kulturalnym.
- tworzy prosty projekt działań edukacyjnych lub upowszechniających związanych z działalnością wybranej instytucji kulturalnej lub wybranej wystawy.

w zakresie kompetencji społecznych:

- samodzielnie kształtuje własne upodobania kulturalne.
- ma świadomość problematyki związanej z funkcjonowaniem galerii sztuki i muzeów.

Treści programowe dla zajęć:

- Początki kolekcjonerstwa artystycznego i refleksji teoretycznej w kulturze starożytnej. Mecenat artystyczny w wiekach średnich.
- Nowożytne kolekcjonerstwo w Europie. Dziewiętnastowieczne muzea.
- Nowoczesne muzealnictwo, kształtowanie się nowoczesnych koncepcji muzealnych. Najważniejsze muzea we współczesnym świecie.
- Najistotniejsze wydarzenia artystyczne w świecie.
- Muzea i galerie w przestrzeni lokalnej – Kalisz i Poznań. Najważniejsze polskie muzea. ich działalność upowszechnieniowa i edukacyjna
- Zasady tworzenia projektów działań edukacyjnych lub upowszechniających związanych z działalnością wybranej instytucji kulturalnej lub wybranej wystawy. Tworzenie projektu.

Nazwa zajęć: **Przedsiębiorczość w kulturze, sztuce i edukacji plastycznej**

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

w zakresie wiedzy:

- zna funkcjonowanie instytucji kultury, sztuki i pozaszkolnej edukacji plastycznej w aspekcie prawnym, ekonomicznym i merytorycznym.
- rozumie i analizuje zagadnienia finansowania instytucji sztuki i kultury.

w zakresie umiejętności:

- umie, zgodnie z zasadami, napisać prosty projekt działań kulturowych, artystycznych i edukacyjnych z uwzględnieniem regulaminu, harmonogramu i kosztorysu.

w zakresie kompetencji społecznych:

- aktywnie uczestniczy w działaniach kulturalnych i artystycznych, współpracując z instytucjami kultury, sztuki i pozaszkolnej edukacji plastycznej.

Treści programowe dla zajęć:

- Analiza podstaw prawnych, ekonomicznych i merytorycznych funkcjonowania instytucji kultury, sztuki i pozaszkolnej edukacji plastycznej.
- Analiza organizacji i finansowania instytucji kultury, sztuki i pozaszkolnej edukacji plastycznej. Opanowanie zasad pisania wniosków o dofinansowanie, analizy SWOT, elementów biznesplanu.
- Opanowanie zasad pisania projektów działań artystycznych na potrzeby instytucji kultury, sztuki i pozaszkolnej edukacji plastycznej.
- Analiza działalności instytucji i placówek kultury, sztuki i pozaszkolnej edukacji plastycznej naszego regionu – prezentacja i analiza działalności placówek z regionu Wielkopolski Południowo – Wschodniej.
- Przygotowanie projektu konkretnych działań artystycznych na potrzeby instytucji kultury, sztuki lub pozaszkolnej edukacji plastycznej z uwzględnieniem zasad regulaminu konkursu, harmonogramu i kosztorysu.

Nazwa zajęć: **Plakat polski**

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

w zakresie wiedzy:

- na podstawowe dzieje plakatu w Polsce.
- zna wybitnych twórców plakatu polskiego.
- rozumie szczególne wartości artystyczne plakatu polskiego i szczególne uwarunkowania estetyczne, społeczne i polityczne związane z tą dziedziną sztuki.

Treści programowe dla zajęć:

- Początki plakatu polskiego – początek XX wieku, secesja.
- Polski plakat międzywojenny – rola plakatu w II RP (polityczna, propagandowa, reklamowa, kulturowa). Polski plakat socrealistyczny.
- Polska Szkoła Plakatu – jej specyfika i wyjątkowość.
- Wybitni twórcy polskiej szkoły plakatu (W. Fangor, H. Tomaszewski, J. Młodożeniec, W. Zamecznik).

- Plakat polski na przełomie XX/XXI wieku.
- Plakat polski a europejski i światowy.

Nazwa zajęć: Historia fotografii

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

w zakresie wiedzy:

- Zna podstawy historii fotografii na świecie i w Polsce.
- Zna wybitnych przedstawicieli tej dziedziny sztuki.
- Rozumie artystyczny aspekt fotografii i i szczególne uwarunkowania estetyczne, społeczne i polityczne związane z tą dziedziną sztuki

Treści programowe dla zajęć:

- Początki fotografii na świecie, pierwsze techniki fotograficzne, miejsce fotografii w sztuce. Początki fotografii w Polsce.
- Rozwój technik fotograficznych.
- Fotografia na świecie i w Polsce w I poł. XX wieku i jej artystyczny kontekst. Fotografia na świecie i w Polsce w II poł. XX wieku i jej artystyczny kontekst. Wybitni współcześni fotograficy na świecie.
- Wybitni współcześni fotograficy na świecie.

Nazwa zajęć: Sztuka w praktyce rynkowej i edukacyjnej

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

w zakresie wiedzy:

- zna możliwości funkcjonowania absolwenta kierunku na lokalnym rynku pracy.
- zna instytucje/ firmy zatrudniające specjalistów z obszaru kształcenia absolwenta kierunku funkcjonujące na lokalnym rynku pracy.

w zakresie umiejętności:

- potrafi wskazywać zadania zawodowe/edukacyjne związane z wybranym obszarem aktywności zawodowej i formy współdziałania w ramach zespołów, uwzględniając specyfikę działania różnego rodzaju instytucji/ firm zatrudniających absolwentów kierunku.

w zakresie kompetencji społecznych:

- jest gotowa do współdziałania z innymi osobami w realizacji projektów związanych z wybraną sferą działalności zawodowej, podejmowania współpracy z instytucjami sztuki i kultury, placówkami edukacyjnymi i niezależnymi instytucjami życia społecznego.

Treści programowe dla zajęć:

- Poznanie funkcjonowania firm, instytucji działających na lokalnym rynku pracy, mogących stanowić miejsce zatrudnienia dla absolwentów kierunku. Struktura organizacyjna firmy/instytucji, stanowiska pracownicze, zakres działalności, strategia działania.
- Omówienie zadań zawodowych i form współdziałania w ramach zespołów w instytucjach związanych z wybranym obszarem aktywności zawodowej / edukacyjnej, uwzględniających specyfikę działania różnego rodzaju instytucji/ firm działających na lokalnym rynku pracy, zatrudniających absolwentów kierunku
- Projektowanie podstawowych zadań zawodowych/edukacyjnych wynikających ze specyfiki działania firmy/ instytucji z wykorzystaniem umiejętności praktycznych absolwentów kierunku.

Nazwa zajęć: Rysunek (I Pracownia artystyczna - dyplomowa)

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

w zakresie wiedzy:

- swobodnie porusza się w zakresie praktyki artystycznej w powiązaniu z nauką o sztuce.
- nabywa i doskonali wiedzę dotyczącą zasad kompozycji plastycznej, zasad stosowania światłocieniowego klucza kompozycyjnego. Zna podstawowe linie rozwojowe oraz współczesne kierunki w obszarze rysunku.

w zakresie umiejętności:

- projektuje, tworzy i realizuje własne koncepcje artystyczne i teoretyczne w oparciu o wiedzę, doświadczenie i wyobraźnię.
- wykorzystuje warsztat artystyczny i narzędzia rysunkowe w realizacji pracy dyplomowej.
- stosuje tradycyjne i współczesne techniki i technologie odpowiednio dobrane do zadań programowych.
- potrafi wykorzystać warsztat naukowy do przygotowania prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących wybranych zagadnień i problemów artystycznych.

w zakresie kompetencji społecznych:

- podejmuje samodzielne decyzje o projektach i realizacji własnych form artystycznych.
- prezentuje swoje dokonania artystyczne w zakresie rysunku - prezentacja pracy dyplomowej zrealizowanej zgodnie z przepisami prawa autorskiego.

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.
- Rysunek prasowy i ilustracji książkowej. Program 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 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.
- Kolekcja prac rysunkowych przygotowana do wystawiennictwa kolekcji dyplomowej jak i edytorska praca pisemna oparta o wiedzę przedmiotu – rysunku. Formułowanie tematów artystycznych. Porządkowanie literatury, wydawnictw, czasopism, opracowań źródłowych wybranego tematu dysertacji teoretycznej jak i realizacji rysunkowych. Publiczna obrona Pracy Dyplomowej.

Nazwa zajęć: Malarstwo (I Pracownia artystyczna - dyplomowa)

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

w zakresie wiedzy:

- swobodnie porusza się w zakresie problematyki malarstwa współczesnego oraz współczesnej praktyki artystycznej w powiązaniu z nauką o sztuce.
- w zakresie umiejętności:
- projektuje, tworzy i realizuje własne koncepcje artystyczne w oparciu o główne techniki i technologie malarstwa i umie je kreatywnie zastosować we własnej twórczości.
- wykorzystuje warsztat artystyczny i odpowiednie narzędzia w realizacji własnych koncepcji artystycznych, proponując własne rozwiązania malarskie z umiejętnym zastosowaniem wiedzy z zakresu teorii malarstwa współczesnego, teorii sztuki i kultury oraz wiedzy z innych dziedzin nauki podkreślając humanistyczny aspekt malarstwa.
- stosuje tradycyjne i współczesne techniki i technologie malarskie odpowiednio dobrane do zadania plastycznego.
- umiejętnie tworzy i prezentuje cykle prac malarskich, tworzy aneks plastyczny do pracy dyplomowej (licencjackiej).

w zakresie kompetencji społecznych:

- potrafi stworzyć artystyczną kolekcję dyplomową w zakresie przedmiotu z zastosowaniem zasad prawa autorskiego, opisać ją, zaprezentować i utworzyć formę wystawienniczą.

Treści programowe dla zajęć:

- Środki ekspresji twórczej i wyrazu artystycznego – zagadnienia z historii malarstwa współczesnego. Zarys głównych technik malarskich: praktyczne zastosowania.
- Współczesne koncepcje pojęcia przestrzeni w malarstwie i ich zastosowanie. Współczesne pojęcie materii w malarstwie i jego zastosowania.
- Społeczne i edukacyjne aspekty malarstwa: nowoczesne rozwiązania dla sztuki, aplikacje malarstwa w przestrzeni publicznej.
- Humanistyczna misja malarstwa współczesnego – interdyscyplinarny charakter malarstwa współczesnego. Realizacja cyklu prac malarskich i sposoby jego publicznej prezentacji.

Nazwa zajęć: Tkanina artystyczna (I Pracownia artystyczna - dyplomowa)

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

w zakresie wiedzy:

- swobodnie porusza się w obszarach podstawowej wiedzy, terminologii, pojęć dotyczących technik i technologii z zakresu przedmiotu oraz zalecanej literatury.
- zna i rozumie podstawowe linie rozwojowe w tkaninie artystycznej, ocenia twórczość artystów z zakresy tej dziedziny.

w zakresie umiejętności:

- potrafi stosować metodę zapisu pożądaných emocji w postaci projektu artystycznego tkaniny unikatowej i użytkowej, posługuje się bogatym językiem wizualnym.
- posiada szeroki zakres wiedzy i umiejętności warsztatowych, realizuje własne koncepcje i zagadnienia artystyczne poprzez świadomy dobór narzędzi, technologii i technik tkackich do projektu artystycznego.
- przygotowuje typowe prace pisemne i wystąpienia ustne, dotyczące wybranych zagadnień i problemów

badawczych z zakresu tkaniny artystycznej i sztuki włókna.

w zakresie kompetencji społecznych:

- analizuje, interpretuje i prezentuje zdobyte informacje na temat szeroko rozumianej kreacji artystycznej w zakresie własnej realizacji kolekcji dyplomowej, wykorzystuje zasady prawa autorskiego.
- rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, wykazuje się samodzielnością w poszukiwaniu nowych inspiracji oraz możliwości realizacji własnych projektów, ocenia własne realizacje dyplomowe.

Treści programowe dla zajęć:

- Zarys rozwoju historii tkaniny artystycznej i sztuki włókna na świecie oraz w Polsce na przestrzeni wieków. Różne techniki i technologie powstawania tkanin unikatowych i użytkowych. Wskazanie źródeł informacji.
- Indywidualne projektowanie tkanin lub obiektów tkackich na podstawie wybranych problemów artystycznych, zagadnień i inspiracji.
- Realizacja projektu w zależności od posiadanej przez studenta wiedzy i nabytych doświadczeń. Dobór techniki i odpowiedniej technologii do wybranych projektów, dobór materiałów i narzędzi. Tworzenie logicznej, spójnej kolekcji dyplomowej wraz z opisem programowym.
- Wprowadzenie tkaniny do życiowej przestrzeni człowieka, tworzenie interakcji w przestrzeni pracowni. Prezentacja kolekcji dyplomowej.

Nazwa zajęć: **Grafika/ Grafika cyfrowa (I Pracownia artystyczna - dyplomowa)**

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

w zakresie wiedzy:

- swobodnie porusza się w zakresie problematyki dotyczącej grafiki oraz współczesnej praktyki artystycznej w powiązaniu z nauką o sztuce.

w zakresie umiejętności:

- projektuje, tworzy i realizuje własne koncepcje artystyczne w zakresie grafiki.
- wykorzystuje wiedzę z zakresu rysunku i innych elementów teorii sztuki w realizacji własnych koncepcji artystycznych.
- wykorzystuje zdobytą wiedzę oraz warsztat artystyczny i technologiczny dostosowując go do pracy projektowej i realizacyjnej.
- umiejętnie tworzy prace graficzne, wykazując sprawność manualną i warsztatową w dyscyplinach graficznego powielania dzieła i stosuje wiedzę z zakresu mediów i intermediów.
- potrafi stworzyć artystyczną kolekcję dyplomową w oparciu o wiedzę i umiejętności przedstawienia własnej koncepcji artystycznej w formie zapisu na nośniku obrazu graficznego -matrycy, opisać ją i utworzyć formę wystawienniczą.

w zakresie kompetencji społecznych:

- podejmuje samodzielne decyzje efektywnego operowania technikami artystycznymi do realizacji własnych **projektów. Opisuje i analizuje własne działania artystyczne, stosuje zasady prawa autorskiego**

Treści programowe dla zajęć:

- Wykorzystanie indywidualnego źródła inspiracji do podjęcia eksperymentów formalno – technicznych w procesie kreatywnego kształtowania dzieła graficznego.
- Na podstawie własnych doświadczeń i nabytej wiedzy z zakresu technik i technologii warsztatu graficznego lub projektowego stworzenie szkiców i projektów do autorskiej kolekcji prac.
- Realizacja matryc w wybranych technikach graficznych.
- Realizacja druku, przygotowanie do ekspozycji powstałych prac graficznych. Zaprezentowanie zrealizowanego programu artystycznego-dyplomowej kolekcji prac.

Nazwa zajęć: **Rzeźba (I Pracownia artystyczna - dyplomowa)**

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

w zakresie wiedzy:

- Nabywa i doskonali wiedzę dotyczącą zasad kompozycji plastycznej, zasad stosowania światłocieniowego klucza kompozycyjnego formy przestrzennej. Zna podstawowe linie rozwojowe oraz współczesne kierunki w dziedzinie rzeźby.

w zakresie umiejętności:

- Samodzielnie projektuje koncepcję obiektu lub zestawu prac będących kolekcją dyplomową.
- Potrafi świadomie posługiwać się warsztatem rzeźbiarskim dostosowując go do wybranych obszarów własnej działalności artystycznej.
- potrafi wykorzystać warsztat naukowy do przygotowania prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących wybranych zagadnień i problemów artystycznych.

w zakresie kompetencji społecznych:

- podejmuje samodzielne decyzje o projektach i realizacji własnych form artystycznych.

- prezentuje swoje dokonania artystyczne w zakresie rzeźby - prezentacja pracy dyplomowej zrealizowanej zgodnie z przepisami prawa autorskiego.

Treści programowe dla zajęć:

- Problematyka tocząca się wokół tematu - formy i treści - tworzenia artystycznej pracy dyplomowej. Idea- Projekt rysunkowy - projekt przestrzenny - realizacja.
- Doskonalenie sprawności warsztatowej i manualnej w zakresie rzeźby.
- Tworzenie logicznej, spójnej kolekcji dyplomowej wraz z opisem programowym i prezentacją.
- Wizualizacja zrealizowanej kolekcji rzeźb dyplomowych w celowo wybranej przestrzeni zewnętrznej lub wnętrza.

Nazwa zajęć: Fotografia (I Pracownia artystyczna - dyplomowa)

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

w zakresie wiedzy:

- swobodnie operuje pojęciami i odpowiednimi terminami, porusza się w zakresie problematyki oraz praktyki współczesnej fotografii w powiązaniu z nauką o sztuce.

w zakresie umiejętności:

- projektuje, tworzy i realizuje własne koncepcje artystyczne, wykorzystuje możliwości zastosowania eksperymentalnych technologii z obszaru kreacji artystycznej w zakresie fotografii.
- wykorzystuje warsztat artystyczny i odpowiednie narzędzia w projektowaniu i realizacji zamierzeń fotograficznych, realizując własne koncepcje artystyczne.
- stosuje tradycyjne i współczesne/ eksperymentalne techniki i technologie fotograficzne odpowiednio dobrane do zadania plastycznego.
- umiejętnie tworzy prace fotograficzne, stosując wiedzę z zakresu nowych mediów, prezentuje własne dokonania artystyczne.

w zakresie kompetencji społecznych:

- potrafi stworzyć artystyczną kolekcję dyplomową w zakresie fotografii, opisać ją i utworzyć formę wystawienniczą.
- jest zdolny do rozwiązywania problemów i elastycznego myślenia, podejmowania samodzielnych decyzji do realizacji własnych kolekcji fotograficznych stosując zasady prawa autorskiego.

Treści programowe dla zajęć:

- ALFABET INSPIRACJI - Problemy współczesnej fotografii – cykl prac fotograficznych podejmujących zagadnienia do autorskiej interpretacji tj: KODY I SZYFRY / HAKOWANIE / MASZYNA DO... / WYSPA / MAPA / WIELKA SZYBA / WIR / PUSTKA / NIEISTNIEJĄCE MIASTO / W PUDEŁKU / CIAŁO / CIASTO / ŚMIETNIK /
- POTENCJAŁY I ZAGADKI współczesnej fotografii - cykl ćwiczeń wykonany na podstawie własnych doświadczeń i poszukiwań ekspresji artystycznej. Wartości intelektualne podejmowanych tematów 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).
- Różnorodność stylistyczna fotografii, dowolna koncepcja stosowana świadomie i udokumentowana źródłowo. Tworzenie logicznej, spójnej kolekcji dyplomowej wraz z opisem programowym.

Nazwa zajęć: Multimedia (I Pracownia artystyczna - dyplomowa)

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

w zakresie wiedzy:

- wskazuje i omawia środki ekspresji multimedialnej oraz posiada wiedzę na temat stosowania eksperymentalnych technologii w kreacji artystycznej.

w zakresie umiejętności:

- realizuje własne koncepcje multimedialne stosując współczesne techniki i technologie odpowiednio dobrane do zadania plastycznego.
- posługuje się bogatym językiem wizualnym, samodzielnie podejmuje niezależne prace multimedialne.
- umiejętnie tworzy cykle prac artystycznych wykorzystując wiedzę z zakresu współczesnych mediów i intermedii.
- potrafi stworzyć artystyczną kolekcję dyplomową w zakresie przedmiotu, opisać ją i utworzyć formę wystawienniczą.

w zakresie kompetencji społecznych:

- samodzielnie decyduje o projektach własnych prac artystycznych i sposobach realizacji własnych koncepcji artystycznych w zakresie nowych mediów, rozwija własne upodobania. Opisuje, analizuje własne dokonania, stosuje zasady prawa autorskiego.

Treści programowe dla zajęć:

- Koncepcja autorskiego filmu z wykorzystaniem wszystkich dostępnych możliwości technicznych. Scenariusz, Storyboard. Koncepcja autorskiej animacji z wykorzystaniem wszystkich dostępnych możliwości technicznych. Scenariusz, Storyboard. Koncepcja autorskiej gry komputerowej z wykorzystaniem wszystkich dostępnych możliwości technicznych. Scenariusz, Storyboard.
- Koncepcja autorskiego wideo artu z wykorzystaniem: filmu, fotografii i animacji, vr, wraz z autorskim dźwiękiem. Montaż. Scenariusz, Storyboard.
- Tworzenie logicznej, spójnej kolekcji dyplomowej wraz z opisem programowym.

Nazwa zajęć: Intermedia (I Pracownia artystyczna - dyplomowa)

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

w zakresie wiedzy:

- swobodnie porusza się w zakresie problematyki przedmiotu oraz współczesnej praktyki artystycznej w powiązaniu z nauką o sztuce.

w zakresie umiejętności:

- projektuje, tworzy i realizuje własne koncepcje artystyczne w oparciu o wiedzę i umiejętności na temat możliwości zastosowania eksperymentalnych technologii z obszaru kreacji artystycznych takich jak: instalacja wielomedialna, środki audiowizualne, działania performatywne, akcje oraz interwencje społeczne i inne.
- wykorzystuje warsztat artystyczny i odpowiednie zastosowanie współczesnych technik w realizacji własnych koncepcji artystycznych.
- stosuje tradycyjne i współczesne techniki i technologie odpowiednio dobrane do zadania plastycznego.
- umiejętnie rozwiązuje problemy przy tworzeniu i realizacji projektów artystycznych, stosuje wiedzę z zakresu nowych mediów i intermedii.
- potrafi stworzyć artystyczną kolekcję dyplomową w zakresie intermedii, opisać ją i utworzyć formę wystawienniczą także w przypadku akcji artystycznej.

w zakresie kompetencji społecznych:

- samodzielnie rozwiązuje problemy przy tworzeniu i realizacji projektów artystycznych, stosuje wiedzę z zakresu prawa autorskiego. Analizuje, interpretuje i opisuje własne dokonania artystyczne.

Treści programowe dla zajęć:

- Tworzenie instalacji artystycznych, murali i wideo artów poruszających aktualne problemy współczesnego świata. Tworzenie happeningów, akcji interwencyjnych i społecznych oraz działań performatywnych angażujących odbiorców i poruszających istotne problemy współczesnego świata.
- Opracowywanie koncepcji i dokumentowanie działań artystycznych. Podejmowanie działań eksperymentalnych w obszarze sztuk wizualnych.
- Koncepcyjne przygotowanie działań, prezentacja i dokumentacja. Organizacyjna współpraca w grupie oraz ze służbami miasta. Negocjacje i podstawy prawa niezbędne do podejmowania działań w przestrzeni publicznej.
- Tworzenie logicznej, spójnej kolekcji dyplomowej wraz z opisem programowym.

Nazwa zajęć: Projektowanie graficzne (I Pracownia artystyczna - dyplomowa)

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

w zakresie wiedzy:

- wykazuje znajomość zagadnień z zakresu projektowania graficznego na dobrym poziomie pozwalającym na opisywanie i interpretowanie zjawisk otaczającego nas świata, za pomocą wybranego warsztatu plastycznego.
- posiada wiedzę o metodach, narzędziach i technikach niezbędnych do wykonania prac projektowych.

w zakresie umiejętności:

- wyraża swoje koncepcje projektowe, stosuje techniki i narzędzia właściwe dla projektowania graficznego oraz posiada umiejętność świadomego wyboru technik w trakcie realizacji.
- wykonuje zaawansowane projekty pod kierunkiem opiekuna (przedstawia własne koncepcje i analizuje różne proponowane rozwiązania oraz uczestniczy w podejmowaniu rozstrzygnięć w tym zakresie).
- posiada szeroki zakres wiedzy i umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji i zagadnień artystycznych.
- posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących wybranych zagadnień i problemów badawczych

w zakresie kompetencji społecznych:

- stosuje zasady prawa autorskiego podczas realizacji artystycznej kolekcji dyplomowej w zakresie przedmiotu, opisuje ją i tworzy formę wystawienniczą.

Treści programowe dla zajęć:

- Elementy projektowania (rodzaje obrazów, rodzaje plików, obróbka obrazu, tekst w projekcie, barwa jako element dynamizujący projekt). Pogłębianie wiedzy. Doskonalenie warsztatu projektanta.

- System identyfikacji wizualnej – projektowanie systemu dla wybranych firm.
- Słowo w zapisie plastycznym jako wyzwanie do poszerzenia semantycznego przekazu. Grafika edytorska – liberatura, książka artystyczna.
- Grafika edytorska – projektowanie książek autorskich (książek dla dzieci), ilustracja książkowa.
- Słowo i obraz w komunikatach plastycznych jako elementy kształtujące nasze otoczenie – kolekcja plakatów na wybrany temat.
- Słowo i obraz w komunikatach plastycznych jako elementy kształtujące nasze otoczenie - elementy aranżacji wnętrz.
- Elementy projektowania (rodzaje obrazów, rodzaje plików, obróbka obrazu, tekst w projekcie, barwa jako element dynamizujący projekt). Pogłębianie wiedzy. Doskonalenie warsztatu projektanta.
- Tworzenie logicznej, spójnej kolekcji dyplomowej wraz z opisem programowym.

Nazwa zajęć: Sztuki projektowe (I Pracownia artystyczna - dyplomowa)

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

w zakresie wiedzy:

- wykazuje znajomość zagadnień z zakresu podstaw projektowania, zna podstawowe linie rozwojowe i zjawiska sztuki współczesnej na poziomie pozwalającym realizować indywidualne projekty twórcze.
- zna podstawową terminologię, rodzaje technik i technologii używanych w sztukach projektowych. Potrafi pozyskać informacje z różnych źródeł i wyciągnąć wnioski przydatne do projektowania dla człowieka.

w zakresie umiejętności:

- wykorzystuje zdobytą wiedzę teoretyczną w praktycznym działaniu – umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe o określonej funkcji i zamierzonej ekspresji plastycznej.
- potrafi wyrażać swoje koncepcje wskazując 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 zaprojektowanych przedmiotów, obiektów, ubiorów.
- potrafi zaprezentować swoje dokonania projektowe w formie wizualizacji graficznej lub prototypu obiektu plastycznego w sposób oryginalny, zgodnie z określoną ideą. Posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących wybranych problemów badawczych.

w zakresie kompetencji społecznych:

- przestrzega zasad prawa autorskiego oraz zarządzania zasobami własności intelektualnej w podejmowaniu samodzielnych decyzji o działaniach artystycznych i naukowych. Opisuje i analizuje swoje dokonania artystyczne.

Treści programowe dla zajęć:

- Przekazanie podstawowej wiedzy o ubiorze i obiekcie przestrzennym na sylwetce i ich roli oraz znaczeniu w kulturze. Zasady projektowania formy i funkcji obiektu.
- Sposoby wizualizacji projektów z uwzględnieniem struktury i materii formy. Proces projektowania i realizacji spójnej ideowo kolekcji prac.
- Podjęcie własnych eksperymentów twórczych w procesie poszukiwania inspiracji do działań projektowych, (moodboardy, tablice inspiracji).
- Rola ubioru w kreowaniu wizerunku osoby oraz określonych grup odbiorców.
- Opracowanie rysunkowo-graficznej formy kolekcji ubiorów/obiektów przestrzennych o określonej funkcji. Przygotowanie rysunków modelowych i konstrukcyjnych kolekcji będącej osobistą i spójną stylistycznie wypowiedzią artystyczną.
- Opracowanie prototypów modeli projektowanych elementów realizacji. Przygotowanie 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: Struktury wizualne (I Pracownia artystyczna - dyplomowa)

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

w zakresie wiedzy:

- swobodnie porusza się w obszarach wiedzy, terminologii i pojęć z zakresu struktur wizualnych oraz zalecanej literatury.
- zna i rozumie podstawowe linie rozwojowe w sztukach wizualnych, potrafi wykorzystać różne koncepcje

stylistyczne do realizacji zaplanowanych działań artystycznych.

w zakresie umiejętności:

- potrafi stosować metodę zapisu pożądaných emocji w postaci projektu artystycznego z uwzględnieniem podstaw percepcji wizualnej, posługuje się bogatym językiem wizualnym.
- posiada szeroki zakres wiedzy i umiejętności warsztatowych, realizuje własne koncepcje i zagadnienia artystyczne poprzez świadomy dobór narzędzi, technologii i technik do autorskiego projektu.
- posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących wybranych zagadnień i problemów badawczych z zakresu struktur wizualnych.

w zakresie kompetencji społecznych:

- analizuje, interpretuje i prezentuje zdobyte informacje na temat szeroko rozumianej kreacji artystycznej w zakresie własnej realizacji kolekcji dyplomowej, wykorzystuje zasady prawa autorskiego.
- rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, wykazuje się samodzielnością w poszukiwaniu nowych inspiracji oraz możliwości realizacji własnych projektów, ocenia własne realizacje dyplomowe.

Treści programowe dla zajęć:

- Zasady pojęciowe struktury dzieła sztuki. Wzajemne relacje i współzależność elementów dzieła sztuki w organizacji układu. Postrzeganie zjawisk wizualnych - struktura materii i zastosowanie w szerokim spektrum kreacji artystycznej.
- Indywidualne projektowanie form płaskich lub przestrzennych na podstawie wybranych problemów artystycznych, zagadnień i inspiracji.
- Realizacja projektu w zależności od posiadanej przez studenta wiedzy i nabytych doświadczeń. Dobór techniki i odpowiedniej technologii do wybranych projektów, dobór materiałów i narzędzi. Tworzenie logicznej, spójnej kolekcji dyplomowej wraz z opisem ideowym i programowym.
- Wprowadzenie dzieła wizualnego do życiowej przestrzeni człowieka, tworzenie interakcji w przestrzeni pracowni. Prezentacja kolekcji dyplomowej.

Nazwa zajęć: **Rysunek (II 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 narzędzia w realizacji rysunkowej.
- łączy zadania z działaniami uzupełniającymi i wzbogacającymi prezentację I Pracowni Artystycznej - dyplomowej.
- realizuje projekty artystyczne w ramach upowszechniania kultury wizualnej.

w zakresie kompetencji społecznych:

- podejmuje współpracę z innymi w tworzeniu projektów rysunkowych.

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. Zakres wyboru obszaru programowego nie jest obowiązkowy, a wynika raczej z zasady uzupełniającej dyplom. Kolekcja prac w uzasadnionych przypadkach włączona do kolekcji dyplomowej.
- Rysunek prasowy i ilustracji książkowej. Program 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 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 (II Pracownia artystyczna - wspomagająca)**

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

w zakresie wiedzy:

- wskazuje i opisuje podstawowe środki ekspresji stosowane w malarstwie i pokrewnych dyscyplinach artystycznych; umie je w podstawowy sposób zastosować w swoich realizacjach malarskich.

w zakresie umiejętności:

- charakteryzuje podstawowe techniki i technologie używane w malarstwie, wykorzystuje sprawność

manualną do realizacji projektów malarskich.

- potrafi samodzielnie zrealizować prace malarskie w wybranej technice.
- projektuje i realizuje wystawienniczą kolekcję swoich realizacji.

w zakresie kompetencji społecznych:

- proponuje projekty własnych rozwiązań malarskich z uwzględnieniem społecznych aspektów sztuki i jej wartości edukacyjnych. Współdziała z innymi osobami w ramach realizacji projektów malarskich.

Treści programowe dla zajęć:

- Środki ekspresji twórczej i wyrazu artystycznego – zagadnienia z historii malarstwa. Wstęp do podstawowych technik malarskich: klasyfikacja technik, mediów i narzędzi.
- Podstawowe problemy związane z budową kompozycji obrazu: rytm, akcenty spostrzeżeniowe. Na podstawie studium martwej natury.
- Barwa i jej oddziaływanie: ekspresja barw, percepcja barw. Na podstawie studium martwej natury lub studium pejzażu. Społeczne i edukacyjne aspekty malarstwa: nowoczesne rozwiązania dla sztuki.
- Techniki realizacji dzieła malarskiego i sposoby jego prezentacji.

Nazwa zajęć: **Tkanina artystyczna (II Pracownia artystyczna - wspomagająca)**

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

w zakresie wiedzy:

- swobodnie porusza się w obszarach podstawowej wiedzy, terminologii i pojęć z zakresu tkaniny artystycznej i sztuki włókna oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych. Zna różne formy współczesnej sztuki i kultury artystycznej.

w zakresie umiejętności:

- potrafi stosować metodę zapisu pożądaných emocji w postaci projektu artystycznego z uwzględnieniem możliwości technologicznych.
- realizuje prace tkackie poprzez świadomy dobór narzędzi, technologii i technik artystycznych dostosowanych do autorskiego projektu.
- posiada szeroki zakres wiedzy i umiejętności warsztatowych umożliwiającą podejmowanie działań z zakresu tkaniny artystycznej. Podejmuje współpracę w ramach realizacji projektów artystycznych.

w zakresie kompetencji społecznych:

- wykazuje się samodzielnością w poszukiwaniu nowych możliwości realizacji tkackich i prezentacji własnych projektów. Publicznie prezentuje swoje dokonania w formie wystaw artystycznych indywidualnych i zbiorowych.

Treści programowe dla zajęć:

- Zarys rozwoju sztuki włókna i tkaniny artystycznej na świecie i w kraju, analiza wybranych przykładów na podstawie twórczości poszczególnych artystów zajmujących się miękkim medium.
- Różne techniki i technologie powstawania tkanin, narzędzia i materiały.
- Indywidualne projektowanie tkanin lub obiektów tkackich na podstawie wybranych problemów artystycznych, zagadnień i inspiracji.
- Realizacja projektu w zależności od posiadanej przez studenta wiedzy i nabytych doświadczeń. Dobór techniki i odpowiedniej technologii do wybranych projektów, dobór materiałów i narzędzi.
- Wprowadzenie tkaniny do życiowej przestrzeni człowieka, tworzenie interakcji w przestrzeni pracowni. Prezentacja powstałej kolekcji.

Nazwa zajęć: **Grafika/ Grafika cyfrowa (II Pracownia artystyczna - wspomagająca)** Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- posiada zakres wiedzy dotyczącej grafiki i pokrewnych dyscyplin artystycznych, orientuje się w literaturze przedmiotu, zna terminologię.

w zakresie umiejętności:

- wykorzystuje zdobytą wiedzę, sprawność manualną oraz warsztat artystyczny i technologiczny dostosowując go do pracy projektowej.
- posiada umiejętności przedstawienia koncepcji artystycznej w formie zapisu na nośniku obrazu-matrycy graficznej.
- współdziała w grupie w ramach realizacji projektów graficznych, współtworzy wystawy, projekty i akcje artystyczne.

w zakresie kompetencji społecznych:

- ma kompetencje do organizacji pracy twórczej, realizacji graficznych podczas wystaw i wydarzeń artystycznych, indywidualnych i zbiorowych.

Treści programowe dla zajęć:

- Wykorzystanie indywidualnego źródła inspiracji do podjęcia eksperymentów formalno – technicznych w procesie kreatywnego kształtowania idei dzieła graficznego.

- Na podstawie własnych doświadczeń i nabytej wiedzy z zakresu technik i technologii warsztatu graficznego lub projektowego, stworzenie szkiców i projektów do realizacji kompozycji graficznej w formie dwu lub trójwymiarowej. Realizacja matryc lub nośników obrazu w wybranych technikach graficznych.
- Realizacja druku, przygotowanie do ekspozycji powstałych prac graficznych. Wykonanie dokumentacji i zaprezentowanie zrealizowanych prac.
- Projekt artystyczny w oparciu o współdziałanie zespołowe. Stworzenie na podstawie własnych doświadczeń i posiadanej wiedzy z zakresu grafiki - projektów artystycznych. (Temat do wyboru).

Nazwa zajęć: Rzeźba (II Pracownia artystyczna - wspomagająca)

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

w zakresie wiedzy:

- Nabywa i doskonali wiedzę o środkach ekspresji rzeźbiarskiej i pokrewnych dyscyplin artystycznych funkcjonujących na współczesnym rynku sztuki.

w zakresie umiejętności:

- Potrafi realizować własne koncepcje artystyczne, wykorzystując sprawność manualną, posiadane umiejętności warsztatowe z dziedziny rzeźby.
- Potrafi świadomie posługiwać się warsztatem rzeźbiarskim dostosowując go do wybranych obszarów własnej działalności artystycznej.
- Tworzenie zestawu prac, które mogą być częścią kolekcji dyplomowej (wspomagające). Podejmuje działania artystyczne prezentując swoje dokonania rzeźbiarskie.

w zakresie kompetencji społecznych:

- Podejmuje współpracę z innymi w tworzeniu projektów rzeźbiarskich.

Treści programowe dla zajęć:

- Ćwiczenia inspirujące do właściwego posługiwania się materią rzeźbiarską (klasyczną i niekonwencjonalną).
- Kreacja klarownego i komunikatywnego w przekazie pozawerbalnym dzieła rzeźbiarskiego, prezentacja kolekcji prac rzeźbiarskich.
- Zadanie problemowe- odpowiedź na hasło- pojęcie abstrakcyjne (z obszaru etyki, filozofii itp.) pozwalające na ujawnienie i uaktywnienie twórczej osobowości studenta, stanowiące dopełnienie kolekcji dyplomowej lub wyrażające inny obszar jego zainteresowań artystycznych

Nazwa zajęć: Fotografia (II Pracownia artystyczna - wspomagająca)

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

w zakresie wiedzy:

- operuje pojęciami i terminami związanymi z dyscyplinami artystycznymi, charakteryzuje główne style w fotografii, inspiruje się wybranymi artystami.

w zakresie umiejętności:

- wykorzystuje warsztat artystyczny i odpowiednie narzędzia, dostosowując je do wybranych obszarów swojej działalności artystycznej – fotografii.
- wykorzystuje we własnych realizacjach wiedzę o percepcji przekazów wizualnych, ikonosferze i otoczeniu wizualnym człowieka. Tworzy i realizuje projekty artystyczne, praca w grupie
- opanował umiejętność efektywnego ćwiczenia technik artystycznych - fotografii.
- samodzielnie podejmuje niezależne prace artystyczne w ramach upowszechniania kultury wizualnej, prezentuje swoje dokonania.

w zakresie kompetencji społecznych:

- jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności, twórczego myślenia w twórczej pracy, tworzeniu wystaw i projektowaniu wydarzeń artystycznych.

Treści programowe dla zajęć:

- ALFABET INSPIRACJI - Problemy współczesnej fotografii – cykl prac fotograficznych podejmujących zagadnienia do autorskiej interpretacji tj: KODY I SZYFRY / HAKOWANIE / MASZYNA DO... / WYSPA / MAPA / WIELKA SZYBA / WIR / PUSTKA / NIEISTNIEJĄCE MIASTO / W PUDEŁKU / CIAŁO / CIASTO / ŚMIETNIK /
- NOTATNIK FOTOGRAFICZNY – dziennik fotograficzny. Reportaże fotograficzne, portrety i eksperymenty wynikające z wybranych zainteresowań studenta.
- Kreacyjna fotografia modowa i projektowa realizowana w pracy zespołowej.
- Fotografia reportażowa, portret i fotografia dokumentacyjna realizowana w pracy indywidualnej.
- Projekt artystyczny realizowany w indywidualnym cyklu prac fotograficznych na podstawie własnych doświadczeń i posiadanej wiedzy z zakresu fotografii projektów artystycznych. Prezentacja prac.

Nazwa zajęć: Multimedia (II Pracownia artystyczna - wspomagająca)

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

w zakresie wiedzy:

- operuje pojęciami i terminami związanymi z dyscyplinami artystycznymi, charakteryzuje główne style współczesnych mediów.

w zakresie umiejętności:

- projektuje, tworzy i realizuje własne koncepcje artystyczne w oparciu o wiedzę, doświadczenie i wyobraźnię, wskazuje środki ekspresji pokrewnych dyscyplin.
- wykorzystuje warsztat artystyczny i odpowiednie narzędzia, dostosowując je do wybranych obszarów swojej działalności artystycznej, realizuje własne pomysły artystyczne.
- wykorzystuje sprawność manualną i warsztatową do realizacji własnych działań artystycznych, stosuje wiedzę z zakresu współczesnych multimediów i intermediiów.
- samodzielnie podejmuje działania artystyczne efektywnie ćwicząc techniki artystyczne. Stosuje wiedzę z zakresu współczesnych mediów i intermediiów.
- jest zdolny do rozwiązywania problemów i elastycznego myślenia, publicznie prezentuje swoje projekty i działania artystyczne.

w zakresie kompetencji społecznych:

- zna różne formy współczesnej kultury artystycznej i struktury działania instytucji kultury i sztuki.
- Współdziała z innymi w ramach realizacji projektów multimedialnych.

Treści programowe dla zajęć:

- Koncepcja autorskiego wideo artu z wykorzystaniem: filmu, fotografii i animacji, vr, wraz z autorskim dźwiękiem. Montaż. Scenariusz, Storyboard Dzieło multimedialne/ intermedialne według własnej koncepcji i wybranego tematu, wykorzystujące możliwości łączenia technik tradycyjnych i/lub nowych technologii.
- Łączenie przez studenta różnorodnych stylistyk wynikających z koncepcji tradycyjnego podziału dyscyplin artystycznych przy wykorzystaniu nowych technologii, w celu wypracowania własnego języka artykulacji artystycznej.
- Praca koncepcyjna nad cyklami prac artystycznych z uwzględnieniem swobodnego interpretowania podejmowanych rozwiązań i eksperymentów w oparciu o programy graficzne i rozszerzoną, wirtualną rzeczywistość.
- Multimedialny interaktywny projekt artystyczny, tworzenie kolekcji prac i ich prezentacja w wybranej przestrzeni [instalacje, performansy, obiekty, wideo art].

Nazwa zajęć: Intermedia (II Pracownia artystyczna - wspomagająca)

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

w zakresie wiedzy:

- operuje pojęciami i terminami związanymi z dyscyplinami artystycznymi, charakteryzuje główne style współczesnych mediów i intermediiów.

w zakresie umiejętności:

- na podstawie zdobytej wiedzy i umiejętności wskazuje środki ekspresji i umiejętności warsztatowe pokrewnych dyscyplin artystycznych. Wykorzystuje odpowiednie narzędzia do realizacji własnych zamierzeń artystycznych.
- analizuje różne formy współczesnej kultury artystycznej i struktury działania instytucji kultury i sztuki. Współdziała z innymi w ramach realizacji projektów intermedialnych.
- tworzy kolekcję prac z wykorzystaniem nowych technologii, współczesnych mediów i intermediiów, prezentuje publicznie własne dokonania twórcze.
- samodzielnie podejmuje niezależne prace artystyczne wykorzystując sprawność manualną i warsztatową.
- opanował umiejętność efektywnego ćwiczenia technik artystycznych z zakresu intermediiów.

w zakresie kompetencji społecznych:

- współtworzy i uczestniczy w wystawach, prezentacjach, akcjach artystycznych zbiorowych i indywidualnych.

Treści programowe dla zajęć:

- INSTALACJA, WIDEO ART., 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.
- 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: Projektowanie graficzne (II Pracownia artystyczna - wspomagająca) Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka:

w zakresie wiedzy:

- wykazuje znajomość zagadnień z zakresu projektowania graficznego i pokrewnych dyscyplin artystycznych na dobrym poziomie pozwalającym na opisywanie i interpretowanie zjawisk otaczającego nas świata, za pomocą wybranego warsztatu plastycznego.

w zakresie umiejętności:

- stosuje techniki i narzędzia właściwe dla projektowania graficznego oraz posiada umiejętność świadomego wyboru technik w trakcie realizacji.
- wykonuje zaawansowane projekty pod kierunkiem opiekuna (przedstawia własne koncepcje i analizuje różne proponowane rozwiązania oraz uczestniczy w podejmowaniu rozstrzygnięć w tym zakresie).
- zna różne formy współczesnej kultury i sztuki, współdziała z innymi w ramach realizacji projektów artystycznych wykorzystując graficzne projektowanie

w zakresie kompetencji społecznych:

- potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności, efektywnie ćwiczy techniki artystyczne. Wykazuje twórczą postawę w życiu zawodowym i społecznym (uczęszcza do muzeów i galerii, uczestniczy w konkursach i wystawach).

Treści programowe dla zajęć:

- Słowo i obraz w komunikatach plastycznych jako elementy kształtujące nasze otoczenie - elementy aranżacji wnętrz. System identyfikacji wizualnej – projektowanie systemu dla wybranych firm.
- Obrazy w projektach graficznych i ich obróbka (pre press), typografia, proofing, druk. Doskonalenie warsztatu projektanta. Grafika edytorska – projektowanie książek autorskich (książek dla dzieci), ilustracja książkowa.
- Słowo i obraz w komunikatach plastycznych jako elementy kształtujące nasze otoczenie – kolekcja plakatów na wybrany temat.
- Projekt artystyczny w oparciu o współdziałanie zespołowe. Stworzenie na podstawie własnych doświadczeń i posiadanej wiedzy z zakresu projektowania graficznego projektów artystycznych.

Nazwa zajęć: Sztuki projektowe (II Pracownia artystyczna - wspomagająca)

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

w zakresie wiedzy:

- wykazuje znajomość zagadnień z zakresu podstaw projektowania i projektowych dyscyplin artystycznych na poziomie pozwalającym realizować indywidualne projekty twórcze.

w zakresie umiejętności:

- potrafi wykorzystać wiedzę o percepcji przekazów do projektowania obiektów modyfikujących najbliższe otoczenie człowieka.
- wykorzystuje sprawność manualną i warsztatową w tworzeniu i realizacji własnych koncepcji projektowych o określonej funkcji i zamierzonej ekspresji plastycznej.
- wskazuje związki między funkcją przedmiotu przeznaczonego dla konkretnego odbiorcy a formą o określonej ekspresji plastycznej.
- potrafi wykonać szczegółowy zapis koncepcji do realizacji artystycznych, projektowych i ekspozycyjnych. Publicznie prezentuje swoje działania artystyczne.

w zakresie kompetencji społecznych:

- samodzielnie podejmuje decyzje warsztatowe w zakresie prototypowania i dokumentowania wybranych projektów. Indywidualnie lub zespołowo prezentuje dokonania z zakresu projektowania i prototypowania wybranych koncepcji

Treści programowe dla zajęć:

- Rola i znaczenie działań projektowych dla rozwoju współczesnej kultury.
- Inspiracje plastyczne, technologiczne i ideowe jako punkt wyjścia w projektowaniu obiektów najbliższego otoczenia człowieka.
- Projektowanie obiektu artystycznego modyfikującego przestrzeń lub sylwetkę adresowanego do konkretnej grupy odbiorców. Projektowanie spersonalizowanej formy użytkowej – biżuterii, galanterii, elementu stylizacji sylwetki
- Wizualizacja i prototypowanie projektowanych form plastycznych np. autorska wersja portfolio studenta. Zaprojektowanie autorskiej formy prezentacji i wizualizacji projektu, praca zespołowa.

Nazwa zajęć: Struktury wizualne (II Pracownia artystyczna - wspomagająca)

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

w zakresie wiedzy:

- swobodnie porusza się w obszarach podstawowej wiedzy, terminologii i pojęć z zakresu struktur

wizualnych oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych. Zna różne formy współczesnej sztuki i kultury artystycznej.

w zakresie umiejętności:

- potrafi stosować metodę zapisu pożądaných emocji w postaci projektu artystycznego z uwzględnieniem podstaw percepcji wizualnej.
- realizuje prace artystyczne poprzez świadomy dobór narzędzi, technologii i technik artystycznych dostosowanych do autorskiego projektu.
- posiada szeroki zakres wiedzy i umiejętności warsztatowych umożliwiającą podejmowanie działań artystycznych. Podejmuje współpracę w ramach realizacji projektów artystycznych.

w zakresie kompetencji społecznych:

- wykazuje się samodzielnością w poszukiwaniu nowych możliwości realizacji i prezentacji własnych projektów. Publicznie prezentuje swoje dokonania w formie wystaw artystycznych zbiorowych i indywidualnych.

Treści programowe dla zajęć:

- Zasady pojęciowe struktury dzieła sztuki. Wzajemne relacje i współzależność elementów dzieła sztuki w organizacji układu. Postrzeganie zjawisk wizualnych - struktura materii i zastosowanie w szerokim spektrum kreacji artystycznej.
- Indywidualne projektowanie form płaskich lub przestrzennych na podstawie wybranych problemów artystycznych, zagadnień i inspiracji.
- Realizacja projektu w zależności od posiadanej przez studenta wiedzy i nabytych doświadczeń. Dobór techniki i odpowiedniej technologii do wybranych projektów, dobór materiałów i narzędzi.
- Wprowadzenie dzieła wizualnego do życiowej przestrzeni człowieka, tworzenie interakcji w przestrzeni pracowni. Prezentacja powstałej kolekcji

Nazwa zajęć: **Wychowanie fizyczne**

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

w zakresie wiedzy:

- posiada wiadomości dotyczące wpływu ćwiczeń na organizm człowieka, sposobów podtrzymania zdrowia i sprawności fizycznej a także zasad organizacji zajęć ruchowych,
- identyfikuje relacje między wiekiem, zdrowiem, aktywnością fizyczną, sprawnością motoryczną kobiet i mężczyzn,

w zakresie umiejętności:

- opanował umiejętności ruchowe z zakresu gier zespołowych, sportów indywidualnych, turystyki kwalifikowanej oraz przydatnych do organizacji i udziału w grach i zabawach ruchowych, sportowych i terenowych
- potrafi zastosować nabyty potencjał motoryczny do realizacji poszczególnych zadań technicznych i taktycznych w poszczególnych dyscyplinach sportowych i działalności turystyczno- rekreacyjnej,
- posiada umiejętności włączenia się w prozdrowotny styl życia oraz kształtowania postaw sprzyjających aktywności fizycznej na całe życie,

w zakresie kompetencji społecznych:

- promuje społeczne, kulturowe znaczenie sportu i aktywności fizycznej oraz kształtuje własne upodobania z zakresu kultury fizycznej,
- podejmuje się organizacji wszelkich form aktywności fizycznej, rywalizacji sportowej w swoim miejscu zamieszkania, zakładu pracy lub regionie,
- troszczy się o zagospodarowanie czasu wolnego poprzez różnorodne formy aktywności fizycznej.

Treści programowe dla zajęć:

- Gry zespołowe:
 - sposoby poruszania się po boisku,
 - doskonalenie podstawowych elementów techniki i taktyki gry,
 - fragmenty gry i gra szkolna,
 - gry i zabawy wykorzystywane w grach zespołowych,
 - przepisy gry i zasady sędziowania,
 - organizacja turniejów w grach zespołowych,
 - udział w zawodach sportowych (Akademickie Mistrzostwa Polski, Liga Międzyuczelniana, Uniwersjada, Akademickie Mistrzostwa Europy).
- Aerobik, Taniec, Body Control, Pilates, Joga.
 - poprawa ogólnej sprawności fizycznej,
 - umiejętność poprawnego wykonywania ćwiczeń i technik tanecznych,
 - wzmocnienie mięśni posturalnych i pozostałych grup mięśniowych,
 - zwiększenie wydolności oddechowo-krażeniowej organizmu,

- świadomość ciała, znajomość poszczególnych grup mięśniowych oraz odpowiednich dla nich ćwiczeń.

Sporty indywidualne (tenis ziemny, tenis stołowy, judo, samoobrona, nordic walking, pływanie, narciarstwo, wioślarstwo, power bike, kulturystyka, trening funkcjonalny, rolkarstwo):

- poprawa ogólnej sprawności fizycznej,
- nauka i doskonalenie techniki z zakresu poszczególnych dyscyplin sportu,
- wdrożenie do samodzielnych ćwiczeń fizycznych,
- wzmocnienie mięśni posturalnych i innych grup mięśniowych,
- umiejętność poprawnego wykonywania ćwiczeń i technik specyficznych dla danej dyscypliny sportu,
- gry i zabawy właściwe dla danej dyscypliny,
- organizacja turniejów i zawodów ,
- udzielanie pierwszej pomocy i nauka resuscytacji krążeniowo-oddechowej,
- udział w zawodach sportowych (Akademickie Mistrzostwa Polski, Akademickie Mistrzostwa Województwa Wielkopolski, Uniwersjada, Akademickie Mistrzostwa Europy).

Nazwa zajęć: **Ochrona własności intelektualnej**

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

- definiuje i rozumie pojęcie ochrony własności intelektualnej
- zna najważniejsze pojęcia związane z prawem autorskim
- zna podstawowe zagadnienia związane z ochroną znaków towarowych

w zakresie umiejętności:

- potrafi zdefiniować najważniejsze zagadnienia związane z tzw. "sztuką przywłaszczeniową" w odniesieniu do prawa autorskiego
- potrafi przedstawić pojęcie nietwórczej modyfikacji dzieła, utworu inspirowanego oraz utworu zależnego oraz rozpoznać wymienione formy na konkretnych przykładach
- potrafi adekwatnie posługiwać się pojęciem dozwolonego użytku prywatnego i publicznego oraz domeny publicznej

w zakresie kompetencji społecznych:

- potrafi stosować podstawowe przepisy odnoszące się do prawa autorskiego i praw własności intelektualnej oraz rozumie ich znaczenie
- potrafi tworzyć własne prace plastyczne ze świadomością własnych praw, jako autora utworu oraz w poszanowaniu własności intelektualnej innych osób

Treści programowe dla zajęć:

- Prawo własności intelektualnej - wprowadzenie do problematyki. Pojęcie dozwolonego użytku oraz domeny publicznej.
- Podstawowe zagadnienia prawa autorskiego: pojęcie utworu, sposoby uzyskania ochrony autorskoprawnej.
- Szczegółowe zagadnienia prawa autorskiego: prawa majątkowe i osobiste. Student jako podmiot autorskich praw majątkowych i osobistych.
- Ochrona znaków towarowych: pojęcie i funkcja znaku towarowego. Rodzaje znaków: krajowe i międzynarodowe. Postępowanie zgłoszeniowe oraz unieważnienie i wygaśnięcie prawa ochronnego na znak towarowy, przeszkody udzielania prawa ochronnego.
- Sztuka przywłaszczeniowa a autorskie prawa osobiste i majątkowe; sztuka przywłaszczeniowa a dozwolony użytek oraz dzieło inspirowane.
- Sztuka przywłaszczeniowa - centralne zagadnienia - "charakter transformatywny" dzieła; formy przejęć w sztuce przywłaszczeniowej.
- Nietwórcza modyfikacja dzieła w kontekście prawa twórcy do integralności utworu. Problemy prawnoautorskie związane z utworem inspirowanym i zależnym.

Nazwa zajęć: **Edukacja informacyjna i źródła**

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

w zakresie wiedzy:

- wspólne cechy i różnice systemu biblioteczno-informacyjnego uczelni (Biblioteka Uniwersytecka w Poznaniu, biblioteki wydziałowe)
- zasady korzystania z czytelni i wypożyczalni, z zasobów elektronicznych oraz otwartych projektów cyfrowych UAM
- typy źródeł informacji w bibliotekach
- wszystkie usługi bibliotek UAM

w zakresie umiejętności:

- korzystać z konta bibliotecznego, wykorzystując pełne jego możliwości
- wyszukiwać i gromadzić materiał do realizacji zajęć, niezbędnych do optymalnego realizowania toku studiów
- korzystać ze źródeł informacji tradycyjnej i elektronicznej, w tym z zasobów dostępnych zdalnie dla studentów UAM oraz w otwartych projektach cyfrowych
- poprawnie sporządzić bibliografię dla tworzonej pracy licencjackiej przy pomocy programów bibliograficznych
- korzystać z usług oferowanych przez biblioteki (np. zamawia lub pobiera kopie do własnego użytku) z poszanowaniem praw autorskich

w zakresie kompetencji społecznych:

- autonomicznego wyszukiwania informacji i literatury, gromadzenia materiałów, niezbędnych do optymalnego realizowania toku studiów
- krytycznej oceny źródeł informacji
- sporządzenia bibliografii w pracy licencjackiej
- zapobiegania zjawisku plagiatu

Treści programowe dla zajęć:

- System biblioteczno-informacyjny UAM:
- charakterystyka cech wspólnych i różniących Bibliotekę Uniwersytecką w Poznaniu i biblioteki wydziałowe podstawowe zasady korzystania ze wspólnego dla całego Uniwersytetu systemu biblioteczno- informacyjnego zasady i regulamin korzystania ze zbiorów bibliotecznych
- konto czytelnika oraz korzyści wynikające z oferowanych możliwości: zdalny zapis, charakterystyka konta, podstawowe zasady zamówienia, prolongaty, rezerwacji, dostęp zdalny do licencjonowanych zasobów naukowych UAM
- Wyszukiwanie i zamawianie książek, czasopism. Charakterystyka katalogów bibliotecznych. wyszukiwarka zasobów naukowych UAM
- katalog biblioteczny online UAM
- najważniejsze katalogi online w Polsce, np.: Biblioteki Narodowej ,Katalog KaRo (Katalog Rozproszony Bibliotek Polskich)
- Warsztat naukowy studenta:
- praktyczne wskazówki dotyczące strategii poszukiwania literatury: wyszukiwanie tematyczne, proste, logiczne, zaawansowane w katalogu online oraz w wyszukiwarce zasobów naukowych UAM z użyciem operatorów boolowskich wyszukiwanie literatury do zajęć i prac dyplomowych w zdalnych zasobach naukowych UAM (otwartych i licencjonowanych, dziedzinowych bazach danych, e-czasopismach, e-książkach, bibliotekach wirtualnych, repozytoriach)
- Warsztat naukowy studenta:
- tradycyjne źródła informacji: bibliografie, encyklopedie, słowniki, opracowania bibliografia: rodzaje, zasady tworzenia przypisów, bibliografia załącznikowa zautomatyzowane programy do tworzenia bibliografii
- Plagiat: definicja i konsekwencje, przykłady plagiatu, zapobieganie