SPOŁECZNA AKADEMIA NAUK
ŁÓDŹ

SYLABUSY PRZEDMIOTÓW

kierunek:

GRAFIKA

studia pierwszego stopnia

ŁÓDŹ 2024

SPIS TREŚCI:

Przedmioty ogólnouczelniane 5
Język angielski 1 5
Język angielski 2 9
Język angielski 3 13
Język angielski 4 17
Język niemiecki 1 21
Język niemiecki 2 25
Język niemiecki 3 29
Język niemiecki 4 33
Psychofizjologia widzenia 37
Podstawy komunikacji wizualnej 41
Ochrona własności intelektualnej 45
Podstawy prawa autorskiego 49
Przedsiębiorczość 52
Rynek sztuki 56
Projektowanie uniwersalne w grafice multimedialnej 60
Wychowanie fizyczne 64
Przedmioty podstawowe i kierunkowe 67
Historia sztuki II 67
Historia sztuki III 70
Historia sztuki IV 74
Historia grafiki 78
History of Illustrations and Posters 82
History of Photography 86
Pracownia malarstwa I 89
Pracownia malarstwa II 93
Pracownia malarstwa III 96
Pracownia malarstwa IV 100
Pracownia rysunku I 104
Pracownia rysunku II 107
Pracownia rysunku III 111
Pracownia rysunku IV 115
Pracownia kompozycji I 118
Pracownia kompozycji II 121
Pracownia kompozycji III 125
Pracownia kompozycji IV 129
Pracownia ilustracji cyfrowej I 133

Pracownia ilustracji cyfrowej II 137
Pracownia ilustracji cyfrowej III 141
Pracownia ilustracji cyfrowej IV 145
Wprowadzenie do cyfrowej grafiki projektowej I 148
Wprowadzenie do cyfrowej grafiki projektowej II 151
Pracownia fotografii I 154
Pracownia fotografii II 158
Wprowadzenie do multimediów 162
Animacja 166
Pracownia generatywnych form obrazu II 170
Projektowanie komunikatu wizualnego III 174
Projektowanie komunikatu wizualnego IV 178
Warsztat 2D I 182
Warsztat 2D II 186
Warsztat ilustracji konceptualnej III 190
Warsztat ilustracji konceptualnej IV 194
Pracownia rzeźby wirtualnej III 198
Pracownia rzeźby wirtualnej IV 202
Montaż audio-wideo 206
Warsztat 3D I 210
Warsztat 3D II 214
Warsztat 3D III 218
PRZEDMIOTY SPECJALNOŚCIOWE DO WYBORU 222
Seminarium dyplomowe 1 222
Seminarium dyplomowe 2 226
Praktyki zawodowe 1 230
Praktyki zawodowe 2 233
Praktyki zawodowe 3 237
Praktyki zawodowe 4 241
Specjalność: Grafika projektowa i reklama 245
Pracownia specjalnościowa grafiki projektowej 1 245
Pracownia specjalnościowa grafiki projektowej 2 251
Komunikat wizualny w reklamie 1 256
Komunikat wizualny w reklamie 2 259
Cyfrowa obróbka obrazu 1 263
Cyfrowa obróbka obrazu 2 267
Motion Graphics i VFX w reklamie 1 272
Motion Graphics i VFX w reklamie 2 277

DTP / Techniki druku 281
Generatywne formy audiowizualne 285
Specjalność: Grafika cyfrowa 289
Pracownia specjalnościowa - grafiki cyfrowej 1 289
Pracownia specjalnościowa - grafiki cyfrowej 2 293
Post produkcja obrazu cyfrowego 297
Projektowanie graficzne 1 301
Projektowanie graficzne 2 305
Warsztat 3D V 309
Warsztat 3D VI 313
Ilustracja V 317
Ilustracja VI 321
Generatywne formy audiowizualne 325
Specjalność: Gry, efekty specjalne i technologie multimedialne 329
Pracownia specjalnościowa – gry, efekty specjalne i technologie multimedialne 1 329
Pracownia specjalnościowa – gry, efekty specjalne i technologie multimedialne 2 335
Technologie multimedialne w projektowaniu reklamy i VFX 341
Projektowanie lokacji i efektów w Unreal Engine 1 345
Projektowanie lokacji i efektów w Unreal Engine 2 349
Systemy cząsteczkowe w projektowaniu motion graphics 1 352
Systemy cząsteczkowe w projektowaniu motion graphics 2 356
Concept Art 1 360
Concept Art 2 364
Generatywne formy audiowizualne 368

Przedmioty ogólnouczelniane

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **O1**	**Język angielski 1**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Ogólnouczelniany / do wyboru**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 1**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Elżbieta Mańko**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Student rozpoczynający kurs powinien znać język angielski na poziomie A2 według Europejskiego systemu opisu kształcenia Językowego.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Student zapoznaje się z podstawami komunikacji w języku angielskim w mowie i piśmie w odniesieniu do sytuacji codziennych i związanych z otoczeniem biznesowym.
C2	Student zapoznaje się ze słownictwem dotyczącym sytuacji codziennych i biznesowych.
C3	Student kształtuje w sobie postawę ustawicznego i samodzielnego pogłębiania wiedzy i umiejętności w zakresie komunikacji w języku angielskim.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Konwersat.	Lektorat	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne			28						2	**30**
Studia niestacjonarne			16						2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Lektorat	Metoda audio-lingualna/ audio-wizualna, metoda komunikatywno-pragmatyczna i eklektyczna, praca indywidualna i w grupach, praca ze słownikiem, rozumienie znaczenia słów poprzez objaśnianie w języku obcym, rozumienie znaczenia słów poprzez wyjaśnienie kontekstowe, samodzielne korzystanie z podręczników gramatycznych, słuchanie segmentujące, rozumienie ogólnego sensu tekstu słuchanego i czytanego, wyszukiwanie konkretnych informacji w tekście słuchanym i czytanym, uogólnianie i przyporządkowywanie, wykorzystywanie Internetu.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu

		kierunkowego
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie na temat swojej osoby oraz najbliższego otoczenia.	K_U26, K_U31
P_U02	Potrafi opisać w języku angielskim narzędzia i metody pracy grafika.	K_U26, K_U30
P_U03	Potrafi przygotować prosty i starannie opracowany tekst dotyczący studiowania na kierunku grafika.	K_U26, K_U31
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku angielskim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	K_K01
P_K02	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	K_K02
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Lektorat:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lek1	Autoprezentacja. Zainteresowania i pasje, Osobowość i cechy charakteru. Nawiązywanie kontaktów. Kraje i narodowości. Czasy: Present Simple i Present Continuous.	P_K02, P_K03, P_K01, P_K02
Lek2	Rodzina i przyjaciele. Opis osoby, wygląd zewnętrzny, ubiór. Dom i mieszkanie. Wynajem mieszkania. Zdania proste i złożone. Spójniki zdaniowe.	P_K02, P_K03, P_K01, P_K02
Lek3	Miasto. Instytucje w mieście. Hobby i czas wolny. Kino, filmy, rozrywka. Czasy past simple (regular and irregular), present perfect - podstawowe różnice.	P_K02, P_K03, P_K01, P_K02
Lek4	Plany i podróże. Wyrażanie przyszłości. Czas Future simple. Różnica między want i won't. Konstrukcja be going to.	P_K02, P_K03, P_K01, P_K02
Lek5	Życie studenckie. Kierunki i typy studiów, egzaminy; /praca dorywcza, poszukiwanie pracy. Czas present perfect - for/since.	P_K02, P_K03, P_K01, P_K02
Lek6	Główne kierunki w sztuce współczesnej. Rola grafiki artystycznej w dziejach sztuki. Podział grafiki (artystyczna, cyfrowa, komputerowa, użytkowa, edytorska, interakcyjna etc.).	P_K02, P_K03, P_K01, P_K02
Lek7	Podstawowe elementy projektowania graficznego: punkt, linia, kształt, kolor, przestrzeń, skala**,** opisywanie kształtów, światła, barw. Barwy podstawowe i kolory pochodne.	P_U01, P_K02, P_K03, P_K01, P_K02
Lek8	Przygotowanie projektu.. Szkic i rysunek. Przyrządy, narzędzia i materiały używane przez artystów. Sprzęt elektroniczny stosowany w sztuce graficznej Elektronika w tworzeniu sztuki użytkowej.	P_U01, P_K02, P_K03, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych z realizowanych treści przedmiotowych, literatury przedmiotu i materiałów dydaktycznych.	P_U01, P_K02, P_K03, P_K01, P_K02
PW2	Przygotowanie się zaliczenia przedmiotu.	P_U01, P_K02, P_K03
VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji											Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin pisemny	Egzamin ustny	Zaliczenie pisemne	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/praca samodzielna	Prezentacja indywidualna	Prezentacja grupowa	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_U01			x							x	x	Lektorat
P_U02			x							x	x	Lektorat
P_U03			x							x	x	Lektorat
P_K01										x	x	Lektorat
P_K02										x	x	Lektorat

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_U01	Nie potrafi się porozumiewać na temat swojej osoby oraz najbliższego otoczenia.	Potrafi się porozumiewać się nieskładnie i z błędami na temat swojej osoby oraz najbliższego otoczenia.	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie na temat swojej osoby oraz najbliższego otoczenia.	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie na temat swojej osoby oraz najbliższego otoczenia. Podejmuje często ożywioną dyskusję na temat otaczającej rzeczywistości.
P_U02	Nie potrafi opisać w języku angielskim narzędzi i metod pracy grafika.	Potrafi opisać w języku angielskim niektóre narzędzia i metody pracy grafika.	Potrafi opisać w języku angielskim większość kluczowych narzędzi i metod pracy grafika.	Potrafi opisać w języku angielskim wszystkie kluczowe narzędzia i metody pracy grafika.
P_U03	Nie potrafi przygotować prostego tekstu dotyczącego studiowania na kierunku grafika.	Potrafi przygotować prosty tekst dotyczący studiowania na kierunku grafika popełniając przy tym błędy.	Potrafi przygotować prosty i starannie opracowany tekst dotyczący studiowania na kierunku grafika.	Potrafi przygotować prosty tekst dotyczący studiowania na kierunku grafika z okazjonalnym wykorzystaniem profesjonalnego terminologii.
P_K01	Nie jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku angielskim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku angielskim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.		
P_K02	Nie jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	45 h	57 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	5 h	10 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---

- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	---	---
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	30 h	37 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	10 h	10 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	---	---
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- *English File Third Edition Pre-Intermediate*, Oxford University Press; Student Book & Workbook.
- *Essential Grammar in Use*, Raymond Murphy, CUP.
- *Grammarway 2* Dooly Jenny, Evans Virginia.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- *The Encyclopedia of Visual Arts Encyclopedia Britannica Inc. 2010.*
- *Dictionary of Computer Graphics*, B. Delijska, G.Manoilov, P. Manoilov Elsevier Science 2000.
- *Career Paths: Art and Design*, V. Evans, J. Dooley, H. Rogers Express Publishing, 2020.
- *The Fundamentals of Graphic Design*, G. Ambrose, P. Harris, AVA Publishing UK Ltd 2015.
- *English for Printmaking* - ASP im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu 2010.
- *How to Understand and Use Design and Layout*", David Dabner, Adams Media, 2003.
- *Mastering Materials, Bindings & Finishes* Catherine Fishel, Rockport Publishers, 2007.

Inne materiały dydaktyczne:

Strony internetowe:

- www.britishmuseum.org.
- www.metmuseum.org.
- www.moma.org.
- www.tate.org.uk.
- opracowania własne prowadzącego.
- kanały YouTube wyjaśniające wybrane kwestie gramatyczne.
- dostępne w Internecie interaktywne ćwiczenia online wybrane przez prowadzącego.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **O1**	**Język angielski 2**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Ogólnouczelniany / Do wyboru**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 2**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Elżbieta Mańko**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Student rozpoczynający kurs powinien znać język angielski na poziomie A2+ według Europejskiego systemu opisu kształcenia Językowego.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Student zapoznaje się z podstawami komunikacji w języku angielskim w mowie i piśmie w odniesieniu do sytuacji życia codziennego, otoczenia biznesowego oraz grafiki.
C2	Student zapoznaje się z fachowym słownictwem z tematyki grafiki.
C3	Student kształtuje w sobie postawę ustawicznego i samodzielnego pogłębiania wiedzy i umiejętności w zakresie komunikacji w języku angielskim.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Konwersat.	Lektorat	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne			28						2	**30**
Studia niestacjonarne			16						2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Lektorat	Metoda audio-lingualna/ audio-wizualna, metoda komunikatywno-pragmatyczna i eklektyczna, praca indywidualna i w grupach, praca ze słownikiem, rozumienie znaczenia słów poprzez objaśnianie w języku obcym, rozumienie znaczenia słów poprzez wyjaśnienie kontekstowe, samodzielne korzystanie z podręczników gramatycznych, słuchanie segmentujące, rozumienie ogólnego sensu tekstu słuchanego i czytanego, wyszukiwanie konkretnych informacji w tekście słuchanym i czytanym, uogólnianie i przyporządkowywanie, wykorzystywanie Internetu.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego

Umiejętności:		
P_U01	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie na temat różnic kulturowych, doświadczeń życiowych, ekspresji artystycznej, samopoczucia oraz projektowania graficznego.	K_U26, K_U28, K_U30, K_U31
P_U02	Potrafi napisać tekst na temat projektowania graficznego i tworzenia stron internetowych.	K_U26, K_U31
P_U03	Potrafi wyszukać przydatne informacje na temat projektowania graficznego i stron internetowych tworzonych za granicą.	K_U02, K_U26
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku angielskim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	K_K01
P_K02	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	K_K02
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Lektorat:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lek1	Życie towarzyskie, savoir vivre, popełnianie gaf, różnice kulturowe; konstrukcja verb + to-infinitive, verb + infinitive, verb + gerund.	P_U01, P_K01, P_K02
Lek 2	Rozwiązywanie problemów, udzielanie rad, zdania warunkowe conditional 1 oraz conditional 2, czasownik modalny should.	P_U01, P_K01, P_K02
Lek 3	Doświadczenia życiowe. Czas present perfect + for/since/ever/never.	P_U01, P_K01, P_K02
Lek 4	Zdrowie, dolegliwości, wizyta u lekarza, apteka; wyrażanie samopoczucia, czas present perfect simple vs present perfect continuous.	P_U01, P_K01, P_K02
Lek 5	Relacjonowanie przeszłych sytuacji. Użycie konstrukcji used to do w porównaniu do past simple i past continuous.	P_U01, P_K01, P_K02
Lek 6	Liternictwo i typografia. Terminologia związana z czcionkami, typografią i układem strony.. Kompozycja obrazu.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lek 7	Tworzenie stron internetowych. Struktura strony i etapy pracy przy jej projektowaniu i zabezpieczeniu. Interfejs użytkownika.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lek 8	Komputerowa edycja obrazu i jego retuszowanie. Kadrowanie, kolory i filtry.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych z realizowanych treści przedmiotowych, literatury przedmiotu i materiałów dydaktycznych.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
PW2	Przygotowanie się do zaliczenia po każdym semestrze edukacji.	P_U01, P_U02, P_U03
VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Zaliczenie pisemne	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_U01		x							x	x	Lektorat
P_U02		x							x	x	Lektorat
P_U03		x							x	x	Lektorat
P_U01									x	x	Lektorat
P_U02									x	x	Lektorat

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_U01	Nie potrafi się porozumiewać się na temat różnic kulturowych, doświadczeń życiowych, ekspresji artystycznej, samopoczucia oraz projektowania graficznego.	Potrafi z trudnościami porozumiewać się na temat różnic kulturowych, doświadczeń życiowych, ekspresji artystycznej, samopoczucia oraz projektowania graficznego.	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie na temat różnic kulturowych, doświadczeń życiowych, ekspresji artystycznej, samopoczucia oraz projektowania graficznego.	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie na temat różnic kulturowych, doświadczeń życiowych, ekspresji artystycznej, samopoczucia oraz projektowania graficznego bardzo często argumentując swoje zdanie na konkretny temat lub samodzielnie inicjując rozmowę.
P_U02	Nie potrafi napisać tekst na temat projektowania graficznego i tworzenia stron internetowych.	Potrafi z błędami napisać tekst na temat projektowania graficznego i tworzenia stron internetowych.	Potrafi napisać starannie wykonany tekst na temat projektowania graficznego i tworzenia stron internetowych.	Potrafi napisać obszerny tekst na temat projektowania graficznego i tworzenia stron internetowych z wykorzystaniem specjalistycznej terminologii.
P_U03	Nie potrafi wyszukać przydatne informacje na temat projektowania graficznego i stron internetowych tworzonych za granicą.	Potrafi z trudnościami wyszukać przydatne informacje na temat projektowania graficznego i stron internetowych tworzonych za granicą.	Potrafi wyszukać przydatne informacje na temat projektowania graficznego i stron internetowych tworzonych za granicą.	Potrafi wyszukać przydatne informacje na temat projektowania graficznego i stron internetowych tworzonych za granicą oraz wykorzystać je do opracowania tekstu w języku angielskim.
P_K01	Nie jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku angielskim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku angielskim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.		
P_K02	Nie jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	45 h	57 h

- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	5 h	10 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	---	---
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	30 h	37 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	10 h	10 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	---	---
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- *English File Third Edition Pre-Intermediate, Oxford University Press; Student Book & Workbook*
- *Essential Grammar in Use, Raymond Murphy, CUP.*
- *Grammarway 2 Virginia Evans, Express Publishing 2013*

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- *The Encyclopedia of Visual Arts Encyclopedia Britannica Inc. 2010.*
- *Dictionary of Computer Graphics*, B. Delijska, G.Manoilov, P. Manoilov Elsevier Science 2000
- *Career Paths: Art and Design*, V. Evans, J. Dooley, H. Rogers Express Publishing, 2020
- *The Fundamentals of Graphic Design*, G. Ambrose, P. Harris, AVA Publishing UK Ltd 2015
- *English for Printmaking* - ASP im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu 2010
- *How to Understand and Use Design and Layout*", David Dabner, Adams Media, 2003.
- *Mastering Materials, Bindings & Finishes* Catherine Fishel, Rockport Publishers, 2007

Inne materiały dydaktyczne:

Strony internetowe:

- www.britishmuseum.org.
- www.metmuseum.org.
- www.moma.org.
- www.tate.org.uk.
- opracowania własne prowadzącego.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
KOD PRZEDMIOTU: **O1**	**Język angielski 3**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**	
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**	
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**	
Rodzaj modułu kształcenia:	**Ogólnouczelniany / do wyboru**	
Punkty ECTS:	**3 ECTS**	
Rok / Semestr:	**II / 3**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Elżbieta Mańko**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Student rozpoczynający kurs powinien znać język angielski na poziomie B1 według Europejskiego systemu opisu kształcenia Językowego.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Student zapoznaje się z podstawami komunikacji w języku angielskim w mowie i piśmie w tematyce grafiki.
C2	Student zapoznaje się z fachowym słownictwem z zakresu problemów społecznych, czy grafiki.
C3	Student kształtuje w sobie postawę ustawicznego i samodzielnego pogłębiania wiedzy i umiejętności w zakresie komunikacji w języku angielskim.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Konwersat.	Lektorat	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne			28						2	**30**
Studia niestacjonarne			16						2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Lektorat	Metoda audio-lingualna/ audio-wizualna, metoda komunikatywno-pragmatyczna i eklektyczna, praca indywidualna i w grupach, praca ze słownikiem, rozumienie znaczenia słów poprzez objaśnianie w języku obcym, rozumienie znaczenia słów poprzez wyjaśnienie kontekstowe, samodzielne korzystanie z podręczników gramatycznych, słuchanie segmentujące, rozumienie ogólnego sensu tekstu słuchanego i czytanego, wyszukiwanie konkretnych informacji w tekście słuchanym i czytanym, uogólnianie i przyporządkowywanie, wykorzystywanie Internetu.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Umiejętności:		

P_U01	Potrafi się porozumiewać na tyle płynnie i spontanicznie na tematy społeczne, dotyczące wynalazków i technologiczne związane z grafiką.	K_U26, K_U31
P_U02	Potrafi napisać tekst na zadany temat, obejmujący tematy społeczne lub obróbki zdjęć i przygotowania materiałów graficznych do druku.	K_U26, K_U31
P_U03	Streszcza pisemnie i referuje proste teksty związane z kierunkiem studiów grafika.	K_U26, K_U30
P_U04	Potrafi wyszukiwać przydatne informacje w tekstach anglojęzycznych na temat przygotowania materiałów do druku i obróbki zdjęć	K_U26, K_U31
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku angielskim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	K_K01
P_K02	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	K_K02
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Lektorat:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lek 1	Żywienie, gotowanie; action & non-action verbs, wyrażania przyszłości: present continuous, be going to, will/won't.	P_U01, P_U03, P_K01, P_K02
Lek 2	Technika i najważniejsze wynalazki; strona bierna passive voice w czasie present simple i past simple.	P_U01, P_U03, P_K01, P_K02
Lek 3	Stereotypy; adjective + prepositions, kolokacje. Problemy społeczne - bezrobocie, bezdomność, narkotyki - wyrażanie przypuszczeń, opinii. Czasowniki modalne - modals of deduction might, must, can't.	P_U01, P_U03, P_K01, P_K02
Lek 4	Sukces i porażka, przymiotniki zakończone na -ing /-ed; czasowniki modalne w odniesieniu do przeszłości.	P_U01, P_U03, P_K01, P_K02
Lek 5	Grafika edukacyjna: Infografiki: Tworzenie graficznych reprezentacji danych i informacji, aby ułatwić zrozumienie skomplikowanych treści. Graficzne prezentacje edukacyjne: Tworzenie materiałów edukacyjnych w formie slajdów, diagramów i wykresów.	P_U01, P_U03, P_K01, P_K02
Lek 6	Grafika edytorska i publikacyjna. Desktop publishing (DTP) - kompleksowe przygotowanie publikacji do druku, składanie tekstu, przygotowanie materiału ilustracyjnego.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lek 7	Layout – projektowanie układu graficznego strony i jej elementów (column, header, sidebar, footer).	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lek 8	Aparaty cyfrowe, edycja, obróbka i retusz zdjęć do druku i internetu. Formaty plików. Narzędzia edycji i projektowania grafiki.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych z realizowanych treści przedmiotowych, literatury przedmiotu i materiałów dydaktycznych.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
PW2	Przygotowanie się do zaliczenia po każdym semestrze edukacji.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04
VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Zaliczenie pisemne	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_U01		x							x	x	Lektorat
P_U02		x							x	x	Lektorat
P_U03		x							x	x	Lektorat
P_U04		x							x	x	Lektorat
P_K01									x	x	Lektorat
P_K02									x	x	Lektorat

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_U01	Nie potrafi się porozumiewać na tematy społeczne, dotyczące wynalazków i technologiczne związane z grafiką.	Potrafi nieskładnie porozumiewać się na tematy społeczne, dotyczące wynalazków i technologiczne związane z grafiką.	Potrafi się porozumiewać na tyle płynnie i spontanicznie na tematy społeczne, dotyczące wynalazków i technologiczne związane z grafiką.	Potrafi się porozumiewać płynnie i z dużym zaangażowaniem wypowiadając się na tematy społeczne, dotyczące wynalazków i technologiczne związane z grafiką.
P_U02	Nie potrafi napisać tekst na zadany temat, obejmujący tematy społeczne lub obróbki zdjęć i przygotowania materiałów graficznych do druku.	Potrafi napisać nieskładny tekst na zadany temat, obejmujący tematy społeczne lub obróbki zdjęć i przygotowania materiałów graficznych do druku.	Potrafi napisać starannie opracowany tekst na zadany temat, obejmujący tematy społeczne lub obróbki zdjęć i przygotowania materiałów graficznych do druku.	Potrafi napisać starannie opracowany tekst na zadany temat, obejmujący tematy społeczne lub obróbki zdjęć i przygotowania materiałów graficznych do druku z wykorzystaniem specjalistycznej terminologii.
P_U03	Nie streszcza pisemnie i nie referuje prostych tekstów związanych z kierunkiem studiów grafika.	Streszcza pisemnie i referuje w stopniu ogólnym proste teksty związane z kierunkiem studiów grafika.	Streszcza pisemnie i referuje w stopniu szczegółowym proste teksty związane z kierunkiem studiów grafika.	Streszcza pisemnie i referuje w stopniu kompleksowym proste teksty związane z kierunkiem studiów grafika.
P_U04	Nie potrafi wyszukiwać przydatne informacje w tekstach anglojęzycznych na temat przygotowania materiałów do druku i obróbki zdjęć	Potrafi pobieżnie wyszukiwać przydatne informacje w tekstach anglojęzycznych na temat przygotowania materiałów do druku i obróbki zdjęć	Potrafi starannie wyszukiwać przydatne informacje w tekstach anglojęzycznych na temat przygotowania materiałów do druku i obróbki zdjęć	Potrafi kompleksowo wyszukiwać przydatne informacje w tekstach anglojęzycznych na temat przygotowania materiałów do druku i obróbki zdjęć
P_K01	Nie jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku angielskim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku angielskim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.		
P_K02	Nie jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h

Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	45 h	57 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	5 h	10 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	---	---
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	30 h	37 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	10 h	10 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	---	---
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- *English File Third Edition Pre-Intermediate*, Oxford University Press; Student Book & Workbook.
- *Essential Grammar in Use*, Raymond Murphy, CUP.
- *Grammarway 2* Dooly Jenny, Evans Virginia.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- *The Encyclopedia of Visual Arts Encyclopedia Britannica Inc. 2010.*
- *Dictionary of Computer Graphics*, B. Delijska, G.Manoilov, P. Manoilov Elsevier Science 2000.
- *Career Paths: Art and Design*, V. Evans, J. Dooley, H. Rogers Express Publishing, 2020.
- *The Fundamentals of Graphic Design*, G. Ambrose, P. Harris, AVA Publishing UK Ltd 2015.
- *English for Printmaking* - ASP im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu 2010.
- *How to Understand and Use Design and Layout*", David Dabner, Adams Media, 2003.
- *Mastering Materials, Bindings & Finishes* Catherine Fishel, Rockport Publishers, 2007.

Inne materiały dydaktyczne:

- Strony internetowe: www.britishmuseum.org , www.metmuseum.org, www.moma.org , www.tate.org.uk
- opracowania własne prowadzącego.
- kanały youtube wyjaśniające wybrane kwestie gramatyczne i leksykalne.
- dostępne w Internecie interaktywne ćwiczenia online wybrane przez prowadzącego.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
KOD PRZEDMIOTU: **O1**	**Język angielski 4**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**	
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**	
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**	
Rodzaj modułu kształcenia:	**Ogólnouczelniany / do wyboru**	
Punkty ECTS:	**3 ECTS**	
Rok / Semestr:	**II / 4**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Elżbieta Mańko**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Student rozpoczynający kurs powinien znać język angielski na poziomie B1+ według Europejskiego systemu opisu kształcenia Językowego.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Student zapoznaje się z podstawami komunikacji w języku angielskim w mowie i piśmie w stopniu pogłębionym w odniesieniu do tematyk grafiki, biznesu, gospodarki, polityki i podstaw prawa.
C2	Student zapoznaje się z fachowym słownictwem dotyczącym biznesu, gospodarki, polityki, podstaw prawa w celu analizy tekstów z związanych z kierunkiem studiów.
C3	Student kształtuje w sobie postawę ustawicznego i samodzielnego pogłębiania wiedzy i umiejętności w zakresie komunikacji w języku angielskim.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Konwersat.	Lektorat	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne			28						2	**30**
Studia niestacjonarne			16						2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Lektorat	Metoda audio-lingualna/ audio-wizualna, metoda komunikatywno-pragmatyczna i eklektyczna, praca indywidualna i w grupach, praca ze słownikiem, rozumienie znaczenia słów poprzez objaśnianie w języku obcym, rozumienie znaczenia słów poprzez wyjaśnienie kontekstowe, samodzielne korzystanie z podręczników gramatycznych, słuchanie segmentujące, rozumienie ogólnego sensu tekstu słuchanego i czytanego, wyszukiwanie konkretnych informacji w tekście słuchanym i czytanym, uogólnianie i przyporządkowywanie, wykorzystywanie Internetu.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego

Umiejętności:		
P_U01	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie, może prowadzić rozmowy z rodzimymi użytkownikami języka a także z cudzoziemcami posługującymi się językiem angielskim jako językiem obcym na tematy związane z otaczającą rzeczywistością oraz zaawansowanymi aspektami właściwymi dla kierunku grafika.	K_U01, K_U26, K_U28, K_U30, K_U31
P_U02	Potrafi napisać tekst na zadany temat, przekazując istotne informacje i wyrażając swoją opinię na tematy zawodowe, biznesowe i związane bezpośrednio z obszarem grafiki.	K_U26, K_U31
P_U03	Streszcza pisemnie i referuje teksty związane z kierunkiem grafika.	K_U26, K_U30
P_U04	Umie wyszukiwać przydatne informacje w tekstach dotyczących obszaru biznesu, życia zawodowego i grafiki.	K_U26, K_U30
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku angielskim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	K_K01
P_K02	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	K_K02
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Lektorat:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lek 1	Finanse, zarabianie, oszczędzanie i wydawanie pieniędzy, waluta; czas present perfect simple vs present perf continuous.	P_U01, P_U02, P_U04, P_K01, P_K02
Lek 2	Problemy społeczne - migracja, rasizm, uprzedzenia, epidemia; zdania warunkowe conditional 1, 2, 3.	P_U01, P_U02, P_U04, P_K01, P_K02
Lek 3	Życie zawodowe. i) Ubieganie się o pracę: – CV – list motywacyjny – autoprezentacja na rozmowie kwalifikacyjnej.	P_U01, P_U02, P_U04, P_K01, P_K02
Lek 4	Prezentacja własnych prac graficznych od koncepcji przez etapy wykonania do końcowego efektu artystycznego. Omówienie zastosowanych technik grafiki warsztatowej.	P_U01, P_U02, P_U04, P_K01, P_K02
Lek 5	Grafika komputerowa - wektorowa i rastrowa. Popularne programy do edycji grafiki rastrowej Adobe Photoshop i GIMP. Wymagania sprzętowe, podstawowe funkcje i narzędzia. Filtry i techniki korekcji barwnej i tonalnej.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lek 6	Grafika reklamowa ulotka, broszura, plakat. Projektowanie logo firmy, materiałów marketingowych i promocyjnych w procesie budowania marki i wizerunku korporacyjnego.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lek 7	Grafika gier komputerowych. Tworzenie postaci, animacji, efektów wizualnych w grze komputerowej. Słownictwo związane z grami komputerowymi. Tworzenie grafiki 3D, modelowanie postaci.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych z realizowanych treści przedmiotowych, literatury przedmiotu i materiałów dydaktycznych.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
PW2	Przygotowanie się do egzaminu.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04
VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin pisemny	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_U01	x								x	x	Lektorat
P_U02	x								x	x	Lektorat
P_U03	x								x	x	Lektorat
P_U04	x								x	x	Lektorat
P_K01									x	x	Lektorat
P_K02									x	x	Lektorat

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_U01	Nie potrafi się porozumiewać, nie może prowadzić rozmowy z rodzimymi użytkownikami języka a także z cudzoziemcami posługującymi się językiem angielskim jako językiem obcym na tematy związane z otaczającą rzeczywistością oraz zaawansowanymi aspektami właściwymi dla kierunku grafika.	Potrafi się nieskładnie porozumiewać, może prowadzić rozmowy z rodzimymi użytkownikami języka a także z cudzoziemcami posługującymi się językiem angielskim jako językiem obcym na tematy związane z otaczającą rzeczywistością oraz zaawansowanymi aspektami właściwymi dla kierunku grafika.	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie, może prowadzić rozmowy z rodzimymi użytkownikami języka a także z cudzoziemcami posługującymi się językiem angielskim jako językiem obcym na tematy związane z otaczającą rzeczywistością oraz zaawansowanymi aspektami właściwymi dla kierunku grafika.	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie oraz z dużą dozą pewności siebie, może prowadzić rozmowy z rodzimymi użytkownikami języka a także z cudzoziemcami posługującymi się językiem angielskim jako językiem obcym na tematy związane z otaczającą rzeczywistością oraz zaawansowanymi aspektami właściwymi dla kierunku grafika.
P_U02	Nie potrafi napisać tekstu na zadany temat, przekazując istotne informacje i wyrażając swoją opinię na tematy zawodowe, biznesowe i związane bezpośrednio z obszarem grafiki.	Potrafi napisać nieskładny tekst na zadany temat, przekazując istotne informacje i wyrażając swoją opinię na tematy zawodowe, biznesowe i związane bezpośrednio z obszarem grafiki.	Potrafi napisać starannie opracowany tekst na zadany temat, przekazując istotne informacje i wyrażając swoją opinię na tematy zawodowe, biznesowe i związane bezpośrednio z obszarem grafiki.	Potrafi napisać starannie opracowany i stylistycznie oraz gramatycznie bezbłędny tekst na zadany temat, przekazując istotne informacje i wyrażając swoją opinię na tematy zawodowe, biznesowe i związane bezpośrednio z obszarem grafiki.
P_U03	Nie streszcza pisemnie i referuje teksty związane z kierunkiem grafika.	Streszcza pisemnie i referuje teksty związane z kierunkiem grafika, ale czyni to niedokładnie i niestarannie.	Streszcza pisemnie i referuje teksty związane z kierunkiem grafika w sposób dokładny i staranny.	Streszcza dokładnie i pisemnie i referuje teksty związane z kierunkiem grafika w sposób staranny, kompleksowy oraz posługując się zaawansowanym słownictwem.
P_U04	Nie umie wyszukiwać przydatnych informacji w tekstach dotyczących obszaru biznesu, życia zawodowego i grafiki.	Umie pobieżnie wyszukiwać przydatne informacje w tekstach dotyczących obszaru biznesu, życia zawodowego i grafiki.	Umie dokładnie wyszukiwać przydatne informacje w tekstach dotyczących obszaru biznesu, życia zawodowego i grafiki.	Umie dokładnie i z dużym zaangażowaniem wyszukiwać przydatne informacje w tekstach dotyczących obszaru biznesu, życia zawodowego i grafiki.
P_K01	Nie jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku angielskim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku angielskim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.		
P_K02	Nie jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	45 h	57 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	5 h	10 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	---	---
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	30 h	37 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	10 h	10 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	---	---
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- *English File Third Edition Intermediate, Oxford University Press; Student Book & Workbook*
- *Essential Grammar in Use, Raymond Murphy, CUP.*
- *Grammarway 3 Dooly Jenny, Evans Virginia.*

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- *The Encyclopedia of Visual Arts, Encyclopedia Britannica Inc. 2010.*
- *Dictionary of Computer Graphics*, B. Delijska, G.Manoilov, P. Manoilov Elsevier Science 2000.
- *Career Paths: Art and Design*, V. Evans, J. Dooley, H. Rogers Express Publishing, 2020.
- *The Fundamentals of Graphic Design*, G. Ambrose, P. Harris, AVA Publishing UK Ltd 2015.
- *English for Printmaking* - ASP im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu 2010.
- *How to Understand and Use Design and Layout*", David Dabner, Adams Media, 2003.
- *Mastering Materials, Bindings & Finishes* Catherine Fishel, Rockport Publishers, 2007.

Inne materiały dydaktyczne:

Strony internetowe:

- www.britishmuseum.org.
- www.metmuseum.org.
- www.moma.org.
- www.tate.org.uk.
- opracowania własne prowadzącego.
- opracowania własne prowadzącego.
- kanały youtube wyjaśniające wybrane kwestie gramatyczne i leksykalne.
- dostępne w internecie interaktywne ćwiczenia online wybrane przez prowadzącego.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **O1**	**Język niemiecki 1**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Ogólnouczelniany / do wyboru**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 1**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Konrad Maicki**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Student rozpoczynający kurs powinien znać język niemiecki na poziomie A2 według Europejskiego systemu opisu kształcenia Językowego.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Student zapoznaje się z podstawami komunikacji w języku niemieckim w mowie i piśmie w odniesieniu do sytuacji codziennych i związanych z otoczeniem biznesowym.
C2	Student zapoznaje się ze słownictwem dotyczącym sytuacji codziennych i biznesowych.
C3	Student kształtuje w sobie postawę ustawicznego i samodzielnego pogłębiania wiedzy i umiejętności w zakresie komunikacji w języku niemieckim.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Konwersat.	Lektorat	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne			28						2	**30**
Studia niestacjonarne			16						2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Lektorat	Metoda audio-lingualna/ audio-wizualna, metoda komunikatywno-pragmatyczna i eklektyczna, praca indywidualna i w grupach, praca ze słownikiem, rozumienie znaczenia słów poprzez objaśnianie w języku obcym, rozumienie znaczenia słów poprzez wyjaśnienie kontekstowe, samodzielne korzystanie z podręczników gramatycznych, słuchanie segmentujące, rozumienie ogólnego sensu tekstu słuchanego i czytanego, wyszukiwanie konkretnych informacji w tekście słuchanym i czytanym, uogólnianie i przyporządkowywanie, wykorzystywanie Internetu.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego

Umiejętności:		
P_U01	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie na temat swojej osoby oraz najbliższego otoczenia.	K_U26, K_U31
P_U02	Potrafi opisać w języku niemieckim narzędzia i metody pracy grafika.	K_U26, K_U30
P_U03	Potrafi przygotować prosty i starannie opracowany tekst dotyczący studiowania na kierunku grafika.	K_U26, K_U31
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku niemieckim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	K_K01
P_K02	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	K_K02

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Lektorat:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lek1	Autoprezentacja. Zainteresowania i pasje, Osobowość i cechy charakteru. Nawiązywanie kontaktów. Kraje i narodowości. Czas teraźniejszy.	P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lek2	Rodzina i przyjaciele. Opis osoby, wygląd zewnętrzny, ubiór. Dom i mieszkanie. Wynajem mieszkania. Zdania proste i złożone. Spójniki zdaniowe.	P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lek3	Miasto. Instytucje w mieście. Hobby i czas wolny. Kino, filmy, rozrywka. Czas terźniejszy (czasowniki regularne i nieregujlarne).	P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lek4	Plany i podróże. Wyrażanie przyszłości. Czas Futur I.	P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lek5	Życie studenckie. Kierunki i typy studiów, egzaminy; /praca dorywcza, poszukiwanie pracy. Czas Imperfekt.	P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lek6	Opisywanie kształtów, światła, barw i kolorów. Barwy podstawowe i kolory pochodne.	P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lek7	Przyrządy, narzędzia i materiały używane przez artystów. Sprzęt elektroniczny stosowany w sztuce graficznej.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lek8	Szkic i rysunek. Przygotowanie projektu. Rodzaje sztuki graficznej. Elektronika w tworzeniu sztuki użytkowej.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych z realizowanych treści przedmiotowych, literatury przedmiotu i materiałów dydaktycznych.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
PW2	Przygotowanie się zaliczenia przedmiotu.	P_U01, P_K02, P_K03

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**											**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin pisemny	Egzamin ustny	Zaliczenie pisemne	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/praca samodzielna	Prezentacja indywidualna	Prezentacja grupowa	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	

P_U01			x							x	x	Lektorat
P_U02			x							x	x	Lektorat
P_U03			x							x	x	Lektorat
P_K01										x	x	Lektorat
P_K02										x	x	Lektorat

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_U01	Nie potrafi się porozumiewać na temat swojej osoby oraz najbliższego otoczenia.	Potrafi się porozumiewać się nieskładnie i z błędami na temat swojej osoby oraz najbliższego otoczenia.	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie na temat swojej osoby oraz najbliższego otoczenia.	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie na temat swojej osoby oraz najbliższego otoczenia. Podejmuje często ożywioną dyskusję na temat otaczającej rzeczywistości.
P_U02	Nie potrafi opisać w języku niemieckim narzędzi i metod pracy grafika.	Potrafi opisać w języku niemieckim niektóre narzędzia i metody pracy grafika.	Potrafi opisać w języku niemieckim większość kluczowych narzędzi i metod pracy grafika.	Potrafi opisać w języku niemieckim wszystkie kluczowe narzędzia i metody pracy grafika.
P_U03	Nie potrafi przygotować prostego tekstu dotyczącego studiowania na kierunku grafika.	Potrafi przygotować prosty tekst dotyczący studiowania na kierunku grafika popełniając przy tym błędy.	Potrafi przygotować prosty i starannie opracowany tekst dotyczący studiowania na kierunku grafika.	Potrafi przygotować prosty tekst dotyczący studiowania na kierunku grafika z okazjonalnym wykorzystaniem profesjonalnego terminologii.
P_K01	Nie jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku niemieckim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku niemieckim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.		
P_K02	Nie jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	45 h	57 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	5 h	10 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	---	---
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	30 h	37 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	10 h	10 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS

Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	---	---
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Andrea Finster, *Panorama Kursbuch, Deutsch als Fremdsprache,* Wyd. Cornelsen, München 2017.
- Andrea Finster, *Panorama Übungsbuch, Deutsch als Fremdsprache,* Wyd. Cornelsen, München 2017.
- Chabros E., Grzywacz J., *Wielka gramatyka języka niemieckiego: teoria, przykłady, ćwiczenia*, Wydawnictwo Edgard, Warszawa 2019.
- *Wielka gramatyka niemiecka z ćwiczeniami A1-C1,* Wydawnictwo LektorKlett, Poznań 2018.
- *DaF im Unternehmen B2*, ćwiczenia, Wydawnictwo LektorKlett 2020.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Grafikblog.
- Podcast: Designgrafik.
- Maciej Nietrzebka, *Alles klar Grammatik,* Wyd. WSIP 2014.
- Bęza S., Repetytorium z gramatyki języka niemieckiego dla średniozaawansowanych i zaawansowanych, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa 2019.

Inne materiały dydaktyczne:

- opracowania własne prowadzącego.
- kanały YouTube wyjaśniające wybrane kwestie gramatyczne.
- dostępne w Internecie interaktywne ćwiczenia online wybrane przez prowadzącego.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **O1**	**Język niemiecki 2**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Ogólnouczelniany / Do wyboru**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 2**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Konrad Maicki**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Student rozpoczynający kurs powinien znać język niemiecki na poziomie A2+ według Europejskiego systemu opisu kształcenia Językowego.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Student zapoznaje się z podstawami komunikacji w języku niemieckim w mowie i piśmie w odniesieniu do sytuacji życia codziennego, otoczenia biznesowego oraz grafiki.
C2	Student zapoznaje się z fachowym słownictwem z tematyki grafiki.
C3	Student kształtuje w sobie postawę ustawicznego i samodzielnego pogłębiania wiedzy i umiejętności w zakresie komunikacji w języku niemieckim.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Konwersat.	Lektorat	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne			28						2	**30**
Studia niestacjonarne			16						2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Lektorat	Metoda audio-lingualna/ audio-wizualna, metoda komunikatywno-pragmatyczna i eklektyczna, praca indywidualna i w grupach, praca ze słownikiem, rozumienie znaczenia słów poprzez objaśnianie w języku obcym, rozumienie znaczenia słów poprzez wyjaśnienie kontekstowe, samodzielne korzystanie z podręczników gramatycznych, słuchanie segmentujące, rozumienie ogólnego sensu tekstu słuchanego i czytanego, wyszukiwanie konkretnych informacji w tekście słuchanym i czytanym, uogólnianie i przyporządkowywanie, wykorzystywanie Internetu.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego

Umiejętności:		
P_U01	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie na temat różnic kulturowych, doświadczeń życiowych, ekspresji artystycznej, samopoczucia oraz projektowania graficznego.	K_U26, K_U28, K_U30, K_U31
P_U02	Potrafi napisać tekst na temat projektowania graficznego i tworzenia stron internetowych.	K_U26, K_U31
P_U03	Potrafi wyszukać przydatne informacje na temat projektowania graficznego i stron internetowych tworzonych za granicą.	K_U26
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku niemieckim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	K_K01
P_K02	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	K_K02
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Lektorat:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lek1	Życie towarzyskie, savoir vivre, popełnianie gaf, różnice kulturowe; konstrukcja bezokolicznikowa bezspójnikowa.	P_U01, P_K01, P_K02
Lek2	Rozwiązywanie problemów, udzielanie rad, zdania warunkowe typu l 1 oraz czasownik modalny sollte.	P_U01, P_K01, P_K02
Lek3	Doświadczenia życiowe. Czas Imperfekt.	P_U01, P_K01, P_K02
Lek4	Zdrowie, dolegliwości, wizyta u lekarza, apteka; wyrażanie samopoczucia, czas Perfekt.	P_U01, P_K01, P_K02
Lek5	Relacjonowanie przeszłych sytuacji. Użycie konstrukcji w porównaniu wie i als.	P_U01, P_K01, P_K02
Lek6	Zastosowanie projektowania graficznego w różnych sektorach rynku. Umiejętności wykorzystywane w projektowaniu graficznym.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lek7	Tworzenie stron internetowych. Struktura strony i etapy pracy przy jej projektowaniu i zabezpieczeniu. Interfejs użytkownika.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lek8	Części obrazu. Komputerowa edycja obrazu i jego retuszowanie. Kadrowanie, kolory i filtry.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych z realizowanych treści przedmiotowych, literatury przedmiotu i materiałów dydaktycznych.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
PW2	Przygotowanie się do zaliczenia po każdym semestrze edukacji.	P_U01, P_U02, P_U03
VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Zaliczenie pisemne	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_U01		x							x	x	Lektorat
P_U02		x							x	x	Lektorat
P_U03		x							x	x	Lektorat
P_U01									x	x	Lektorat
P_U02									x	x	Lektorat

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_U01	Nie potrafi się porozumiewać się na temat różnic kulturowych, doświadczeń życiowych, ekspresji artystycznej, samopoczucia oraz projektowania graficznego.	Potrafi z trudnościami porozumiewać się na temat różnic kulturowych, doświadczeń życiowych, ekspresji artystycznej, samopoczucia oraz projektowania graficznego.	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie na temat różnic kulturowych, doświadczeń życiowych, ekspresji artystycznej, samopoczucia oraz projektowania graficznego.	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie na temat różnic kulturowych, doświadczeń życiowych, ekspresji artystycznej, samopoczucia oraz projektowania graficznego bardzo często argumentując swoje zdanie na konkretny temat lub samodzielnie inicjując rozmowę.
P_U02	Nie potrafi napisać tekst na temat projektowania graficznego i tworzenia stron internetowych.	Potrafi z błędami napisać tekst na temat projektowania graficznego i tworzenia stron internetowych.	Potrafi napisać starannie wykonany tekst na temat projektowania graficznego i tworzenia stron internetowych.	Potrafi napisać obszerny tekst na temat projektowania graficznego i tworzenia stron internetowych z wykorzystaniem specjalistycznej terminologii.
P_U03	Nie potrafi wyszukać przydatne informacje na temat projektowania graficznego i stron internetowych tworzonych za granicą.	Potrafi z trudnościami wyszukać przydatne informacje na temat projektowania graficznego i stron internetowych tworzonych za granicą.	Potrafi wyszukać przydatne informacje na temat projektowania graficznego i stron internetowych tworzonych za granicą.	Potrafi wyszukać przydatne informacje na temat projektowania graficznego i stron internetowych tworzonych za granicą oraz wykorzystać je do opracowania tekstu w języku niemieckim.
P_K01	Nie jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku niemieckim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku niemieckim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.		
P_K02	Nie jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	45 h	57 h

- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	5 h	10 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	---	---
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	30 h	37 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	10 h	10 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	---	---
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Andrea Finster, *Panorama Kursbuch, Deutsch als Fremdsprache,* Wyd. Cornelsen, München 2017.
- Andrea Finster, *Panorama Übungsbuch, Deutsch als Fremdsprache,* Wyd. Cornelsen, München 2017.
- Chabros E., Grzywacz J., *Wielka gramatyka języka niemieckiego: teoria, przykłady, ćwiczenia*, Wydawnictwo Edgard, Warszawa 2019.
- *Wielka gramatyka niemiecka z ćwiczeniami A1-C1*, Wydawnictwo LektorKlett, Poznań 2018.

  DaF im Unternehmen B2, ćwiczenia, Wydawnictwo LektorKlett 2020.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Grafikblog.
- Podcast: Designgrafik.
- Maciej Nietrzebka, *Alles klar Grammatik,* Wyd. WSIP 2014.
- Bęza S., Repetytorium z gramatyki języka niemieckiego dla średniozaawansowanych i zaawansowanych, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa 2019.

Inne materiały dydaktyczne:

- opracowania własne prowadzącego.
- kanały youtube wyjaśniające wybrane kwestie gramatyczne.
- dostępne w internecie interaktywne ćwiczenia online wybrane przez prowadzącego.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
KOD PRZEDMIOTU: **O1**	**Język niemiecki 3**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**	
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**	
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**	
Rodzaj modułu kształcenia:	**Ogólnouczelniany / do wyboru**	
Punkty ECTS:	**3 ECTS**	
Rok / Semestr:	**II / 3**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Konrad Maicki**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Student rozpoczynający kurs powinien znać język niemiecki na poziomie B1 według Europejskiego systemu opisu kształcenia Językowego.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Student zapoznaje się z podstawami komunikacji w języku niemieckim w mowie i piśmie w tematyce grafiki.
C2	Student zapoznaje się z fachowym słownictwem z zakresu problemów społecznych, czy grafiki.
C3	Student kształtuje w sobie postawę ustawicznego i samodzielnego pogłębiania wiedzy i umiejętności w zakresie komunikacji w języku niemieckim.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Konwersat.	Lektorat	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne			28						2	**30**
Studia niestacjonarne			16						2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Lektorat	Metoda audio-lingualna/ audio-wizualna, metoda komunikatywno-pragmatyczna i eklektyczna, praca indywidualna i w grupach, praca ze słownikiem, rozumienie znaczenia słów poprzez objaśnianie w języku obcym, rozumienie znaczenia słów poprzez wyjaśnienie kontekstowe, samodzielne korzystanie z podręczników gramatycznych, słuchanie segmentujące, rozumienie ogólnego sensu tekstu słuchanego i czytanego, wyszukiwanie konkretnych informacji w tekście słuchanym i czytanym, uogólnianie i przyporządkowywanie, wykorzystywanie Internetu.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Umiejętności:		

P_U01	Potrafi się porozumiewać na tyle płynnie i spontanicznie na tematy społeczne, dotyczące wynalazków i technologiczne związane z grafiką.	K_U26, K_U28, K_U31
P_U02	Potrafi napisać tekst na zadany temat, obejmujący tematy społeczne lub obróbki zdjęć i przygotowania materiałów graficznych do druku.	K_U26, K_U31
P_U03	Streszcza pisemnie i referuje proste teksty związane z kierunkiem studiów grafika.	K_U26, K_U30
P_U04	Potrafi wyszukiwać przydatne informacje w tekstach anglojęzycznych na temat przygotowania materiałów do druku i obróbki zdjęć	K_U26
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku niemieckim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	K_K01
P_K02	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	K_K02
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Lektorat:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lek1	Żywienie, gotowanie; wyrażania przyszłości: Futur I.	P_U01, P_U03, P_K01, P_K02
Lek2	Technika i najważniejsze wynalazki; strona bierna Passiv Praesens i Passiv Impefekt.	P_U01, P_U03, P_K01, P_K02
Lek3	Stereotypy; przymiotniki i kolokacje.	P_U01, P_U03, P_K01, P_K02
Lek4	Sukces i porażka, charakterystyczne przymiotniki opisujące sukces i porażkę; czasowniki modalne w odniesieniu do przeszłości.	P_U01, P_U03, P_K01, P_K02
Lek5	Problemy społeczne - bezrobocie, bezdomność, narkotyki - wyrażanie przypuszczeń, opinii. Czasowniki modalne.	P_U01, P_U03, P_K01, P_K02
Lek6	Layout – projektowanie układu graficznego strony i jej elementów.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lek7	(DTP) - kompleksowe przygotowanie publikacji do druku, składanie tekstu, przygotowanie materiału ilustracyjnego	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lek8	Aparaty cyfrowe, edycja, obróbka i retusz zdjęć do druku i internetu. Formaty plików. Narzędzia edycji i projektowania grafiki.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych z realizowanych treści przedmiotowych, literatury przedmiotu i materiałów dydaktycznych.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
PW2	Przygotowanie się do zaliczenia po każdym semestrze edukacji.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04
VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Zaliczenie pisemne	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_U01		x							x	x	Lektorat
P_U02		x							x	x	Lektorat
P_U03		x							x	x	Lektorat
P_U04		x							x	x	Lektorat
P_K01									x	x	Lektorat
P_K02									x	x	Lektorat

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_U01	Nie potrafi się porozumiewać na tematy społeczne, dotyczące wynalazków i technologiczne związane z grafiką.	Potrafi nieskładnie porozumiewać się na tematy społeczne, dotyczące wynalazków i technologiczne związane z grafiką.	Potrafi się porozumiewać na tyle płynnie i spontanicznie na tematy społeczne, dotyczące wynalazków i technologiczne związane z grafiką.	Potrafi się porozumiewać płynnie i z dużym zaangażowaniem wypowiadając się na tematy społeczne, dotyczące wynalazków i technologiczne związane z grafiką.
P_U02	Nie potrafi napisać tekst na zadany temat, obejmujący tematy społeczne lub obróbki zdjęć i przygotowania materiałów graficznych do druku.	Potrafi napisać nieskładny tekst na zadany temat, obejmujący tematy społeczne lub obróbki zdjęć i przygotowania materiałów graficznych do druku.	Potrafi napisać starannie opracowany tekst na zadany temat, obejmujący tematy społeczne lub obróbki zdjęć i przygotowania materiałów graficznych do druku.	Potrafi napisać starannie opracowany tekst na zadany temat, obejmujący tematy społeczne lub obróbki zdjęć i przygotowania materiałów graficznych do druku z wykorzystaniem specjalistycznej terminologii.
P_U03	Nie streszcza pisemnie i nie referuje prostych tekstów związanych z kierunkiem studiów grafika.	Streszcza pisemnie i referuje w stopniu ogólnym proste teksty związane z kierunkiem studiów grafika.	Streszcza pisemnie i referuje w stopniu szczegółowym proste teksty związane z kierunkiem studiów grafika.	Streszcza pisemnie i referuje w stopniu kompleksowym proste teksty związane z kierunkiem studiów grafika.
P_U04	Nie potrafi wyszukiwać przydatne informacje w tekstach niemieckojęzycznych na temat przygotowania materiałów do druku i obróbki zdjęć	Potrafi pobieżnie wyszukiwać przydatne informacje w tekstach niemieckojęzycznych na temat przygotowania materiałów do druku i obróbki zdjęć	Potrafi starannie wyszukiwać przydatne informacje w tekstach niemieckojęzycznych na temat przygotowania materiałów do druku i obróbki zdjęć	Potrafi kompleksowo wyszukiwać przydatne informacje w tekstach niemieckojęzycznych na temat przygotowania materiałów do druku i obróbki zdjęć
P_K01	Nie jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku niemieckim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku niemieckim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.		
P_K02	Nie jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h

Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	45 h	57 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	5 h	10 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	---	---
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	30 h	37 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	10 h	10 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	---	---
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Andrea Finster, *Panorama Kursbuch, Deutsch als Fremdsprache,* Wyd. Cornelsen, München 2017.
- Andrea Finster, Panorama Übungsbuch, Deutsch als Fremdsprache, Wyd. Cornelsen, München 2017.
- Chabros E., Grzywacz J., Wielka gramatyka języka niemieckiego: teoria, przykłady, ćwiczenia, Wydawnictwo Edgard, Warszawa 2019.
- Wielka gramatyka niemiecka z ćwiczeniami A1-C1, Wydawnictwo LektorKlett, Poznań 2018.
- *DaF im Unternehmen B2*, ćwiczenia, Wydawnictwo LektorKlett 2020.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Grafikblog
- Podcast: Designgrafik
- Maciej Nietrzebka, *Alles klar Grammatik,* Wyd. WSIP 2014.
- Bęza S., Repetytorium z gramatyki języka niemieckiego dla średniozaawansowanych i zaawansowanych, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa 2019.

Inne materiały dydaktyczne:

- opracowania własne prowadzącego,
- kanały youtube wyjaśniające wybrane kwestie gramatyczne i leksykalne
- dostępne w Internecie interaktywne ćwiczenia online wybrane przez prowadzącego

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
KOD PRZEDMIOTU: **O1**	**Język niemiecki 4**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**	
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**	
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**	
Rodzaj modułu kształcenia:	**Ogólnouczelniany / do wyboru**	
Punkty ECTS:	**3 ECTS**	
Rok / Semestr:	**II / 4**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Konrad Maicki**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Student rozpoczynający kurs powinien znać język angielski na poziomie B1+ według Europejskiego systemu opisu kształcenia Językowego.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Student zapoznaje się z podstawami komunikacji w języku niemieckim w mowie i piśmie w stopniu pogłębionym w odniesieniu do tematyk grafiki, biznesu, gospodarki, polityki i podstaw prawa.
C2	Student zapoznaje się z fachowym słownictwem dotyczącym biznesu, gospodarki, polityki, podstaw prawa w celu analizy tekstów z związanych z kierunkiem studiów.
C3	Student kształtuje w sobie postawę ustawicznego i samodzielnego pogłębiania wiedzy i umiejętności w zakresie komunikacji w języku niemieckim.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Konwersat.	Lektorat	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne			28						2	**30**
Studia niestacjonarne			16						2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Lektorat	Metoda audio-lingualna/ audio-wizualna, metoda komunikatywno-pragmatyczna i eklektyczna, praca indywidualna i w grupach, praca ze słownikiem, rozumienie znaczenia słów poprzez objaśnianie w języku obcym, rozumienie znaczenia słów poprzez wyjaśnienie kontekstowe, samodzielne korzystanie z podręczników gramatycznych, słuchanie segmentujące, rozumienie ogólnego sensu tekstu słuchanego i czytanego, wyszukiwanie konkretnych informacji w tekście słuchanym i czytanym, uogólnianie i przyporządkowywanie, wykorzystywanie Internetu.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego

Umiejętności:		
P_U01	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie, może prowadzić rozmowy z rodzimymi użytkownikami języka a także z cudzoziemcami posługującymi się językiem niemieckim jako językiem obcym na tematy związane z otaczającą rzeczywistością oraz zaawansowanymi aspektami właściwymi dla kierunku grafika.	K_U01, K_U26, K_U28, K_U30, K_U31
P_U02	Potrafi napisać tekst na zadany temat, przekazując istotne informacje i wyrażając swoją opinię na tematy zawodowe, biznesowe i związane bezpośrednio z obszarem grafiki.	K_U26, K_U31
P_U03	Streszcza pisemnie i referuje teksty związane z kierunkiem grafika.	K_U26, K_U30
P_U04	Umie wyszukiwać przydatne informacje w tekstach dotyczących obszaru biznesu, życia zawodowego i grafiki.	K_U26
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku niemieckim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	K_K01
P_K02	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	K_K02

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Lektorat:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lek1	Finanse, zarabianie, oszczędzanie i wydawanie pieniędzy, waluta; różne aspekty czasu teraźniejszego.	P_U01, P_U02, P_U04, P_K01, P_K02
Lek2	Problemy społeczne - migracja, rasizm, uprzedzenia, epidemia; zdania warunkowe typu 1,2,3.	P_U01, P_U02, P_U04, P_K01, P_K02
Lek3	Prawo, przestępstwa, sąd; mowa zależna – Indirekte Rede.	P_U01, P_U02, P_U04, P_K01, P_K02
Lek4	Życie zawodowe. i) Ubieganie się o pracę: – CV – list motywacyjny – autoprezentacja na rozmowie kwalifikacyjnej	P_U01, P_U02, P_U04, P_K01, P_K02
Lek5	Photoshop – wymagania sprzętowe, podstawowe funkcje i narzędzia. Filtry i techniki korekcji barwnej i tonalnej.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lek6	Grafika reklamowa. Projektowanie logo firmy, materiałów marketingowych i promocyjnych w procesie budowania marki i wizerunku korporacyjnego.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lek7	Projektowanie gier komputerowych. Stanowiska w firmie tworzącej gry komputerowe, słownictwo związane z grami komputerowymi. Tworzenie grafiki 3D do gier, modelowanie postaci, animacja.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych z realizowanych treści przedmiotowych, literatury przedmiotu i materiałów dydaktycznych.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
PW2	Przygotowanie się do egzaminu.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin pisemny	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_U01	x								x	x	Lektorat
P_U02	x								x	x	Lektorat
P_U03	x								x	x	Lektorat
P_U04	x								x	x	Lektorat
P_K01									x	x	Lektorat
P_K02									x	x	Lektorat

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_U01	Nie potrafi się porozumiewać, nie może prowadzić rozmowy z rodzimymi użytkownikami języka a także z cudzoziemcami posługującymi się językiem niemieckim jako językiem obcym na tematy związane z otaczającą rzeczywistością oraz zaawansowanymi aspektami właściwymi dla kierunku grafika.	Potrafi się nieskładnie porozumiewać, może prowadzić rozmowy z rodzimymi użytkownikami języka a także z cudzoziemcami posługującymi się językiem niemieckim jako językiem obcym na tematy związane z otaczającą rzeczywistością oraz zaawansowanymi aspektami właściwymi dla kierunku grafika.	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie, może prowadzić rozmowy z rodzimymi użytkownikami języka a także z cudzoziemcami posługującymi się językiem niemieckim jako językiem obcym na tematy związane z otaczającą rzeczywistością oraz zaawansowanymi aspektami właściwymi dla kierunku grafika.	Potrafi się porozumiewać płynnie i spontanicznie oraz z dużą dozą pewności siebie, może prowadzić rozmowy z rodzimymi użytkownikami języka a także z cudzoziemcami posługującymi się językiem niemieckim jako językiem obcym na tematy związane z otaczającą rzeczywistością oraz zaawansowanymi aspektami właściwymi dla kierunku grafika.
P_U02	Nie potrafi napisać tekstu na zadany temat, przekazując istotne informacje i wyrażając swoją opinię na tematy zawodowe, biznesowe i związane bezpośrednio z obszarem grafiki.	Potrafi napisać nieskładny tekst na zadany temat, przekazując istotne informacje i wyrażając swoją opinię na tematy zawodowe, biznesowe i związane bezpośrednio z obszarem grafiki.	Potrafi napisać starannie opracowany tekst na zadany temat, przekazując istotne informacje i wyrażając swoją opinię na tematy zawodowe, biznesowe i związane bezpośrednio z obszarem grafiki.	Potrafi napisać starannie opracowany i stylistycznie oraz gramatycznie bezbłędny tekst na zadany temat, przekazując istotne informacje i wyrażając swoją opinię na tematy zawodowe, biznesowe i związane bezpośrednio z obszarem grafiki.
P_U03	Nie streszcza pisemnie i referuje teksty związane z kierunkiem grafika.	Streszcza pisemnie i referuje teksty związane z kierunkiem grafika, ale czyni to niedokładnie i niestarannie.	Streszcza pisemnie i referuje teksty związane z kierunkiem grafika w sposób dokładny i staranny.	Streszcza dokładnie i pisemnie i referuje teksty związane z kierunkiem grafika w sposób staranny, kompleksowy oraz posługując się zaawansowanym słownictwem.
P_U04	Nie umie wyszukiwać przydatnych informacji w tekstach dotyczących obszaru biznesu, życia zawodowego i grafiki.	Umie pobieżnie wyszukiwać przydatne informacje w tekstach dotyczących obszaru biznesu, życia zawodowego i grafiki.	Umie dokładnie wyszukiwać przydatne informacje w tekstach dotyczących obszaru biznesu, życia zawodowego i grafiki.	Umie dokładnie i z dużym zaangażowaniem wyszukiwać przydatne informacje w tekstach dotyczących obszaru biznesu, życia zawodowego i grafiki.
P_K01	Nie jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku niemieckim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku niemieckim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.		
P_K02	Nie jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.	Jest świadomy potrzeby samodzielnego zdobywania i doskonalenia umiejętności językowych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	45 h	57 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	5 h	10 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	---	---
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	30 h	37 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	10 h	10 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	---	---
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Andrea Finster, *Panorama Kursbuch, Deutsch als Fremdsprache,* Wyd. Cornelsen, München 2017.
- Andrea Finster, Panorama Übungsbuch, Deutsch als Fremdsprache, Wyd. Cornelsen, München 2017.
- Chabros E., Grzywacz J., Wielka gramatyka języka niemieckiego: teoria, przykłady, ćwiczenia, Wydawnictwo Edgard, Warszawa 2019.
- Wielka gramatyka niemiecka z ćwiczeniami A1-C1, Wydawnictwo LektorKlett, Poznań 2018.
- *DaF im Unternehmen B2*, ćwiczenia, Wydawnictwo LektorKlett 2020.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Grafikblog.
- Podcast: Designgrafik.
- Maciej Nietrzebka, *Alles klar Grammatik,* Wyd. WSIP 2014.
- Bęza S., Repetytorium z gramatyki języka niemieckiego dla średniozaawansowanych i zaawansowanych, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa 2019.

Inne materiały dydaktyczne:

- opracowania własne prowadzącego.
- kanały youtube wyjaśniające wybrane kwestie gramatyczne i leksykalne.
- dostępne w internecie interaktywne ćwiczenia online wybrane przez prowadzącego.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **O2**	**Psychofizjologia widzenia**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Ogólnouczelniany / do wyboru**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 1**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr hab. Maria Piątek, prof. SAN**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Nie dotyczy.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Nabycie teoretycznej wiedzy związanej z zagadnieniami psychofizjologicznych procesów percepcji.
C2	Wykształcenie umiejętności zastosowania zasad wynikających z psychofizjologii widzenia w praktyce projektowej grafika.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne			14						2	**16**
Studia niestacjonarne			8						2	**10**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Konwersatorium	Konwersatorium z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej. Zajęcia prowadzone zdalnie z wykorzystaniem platformy Teams – w trybie nauczania synchronicznego.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Wie na czym polega psychofizjologiczna natura procesu widzenia. Zna przykłady i rozumie mechanizm działania iluzji optycznych.	K_W02
P_W02	Rozumie mechanizmy postrzegania i jego koincydencje z tworzeniem i odbieraniem komunikatów wizualnych. Zna zagadnienia związane z psychologią postaci, elementów składowych procesu postrzegania, stałości spostrzeżeń.	K_W16

P_W03	Zna rodzaje i zasady kompozycji w tym kompozycje otwartą, zamkniętą, dynamiczną statyczną, schematy kompozycyjne, rodzaje perspektywy.	K_W01
Umiejętności:		
P_U01	Portrafi ocenić możliwość zastosowania w praktyce projektowej grafika zasad wynikających z psychofizjologii widzenia.	K_U09
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do dbania o używanie właściwych nazw zjawisk przynależnych do obszaru psychofizjologii widzenia. Jest świadom wagi rozumienia procesów tego rodzaju w projektowaniu graficznym.	K_K08

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Konwersatorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
KW1	Wprowadzenie w materię przedmiotu. Przedstawienie zasad oceniania oraz tematyki wykładów.	P_W01, P_W02, P_W03
KW2	Omówienie złudzeń optycznych i ich rodzajów. Złudzenia deformujące kształt, wielkość i długość (złudzenie Mullera-Lyera, złudzenie Ponzo, Figury Heringa, Cafe Wall Illusuion, złudzenie Zollnera, złudzenie Poggendorffa, złudzenie Ebbinghausa, iluzja Delboufe'a), złudzenia powodowane fizjologią układu wzrokowego (plamka ślepa, siatka Hermana, irradiacja), złudzenia jasności i barwy (kontrast równoczesny, kontrast następczy), figury dwuznaczne (sześcian Neckera, figura i tło, figury niemożliwe, grafiki Maurits'a Cornelisa Eschera), złudzenia ruchu.	P_W01 P_W02, P_K01
KW3	Omówienie ćwiczeń na spostrzegawczość oraz zadań mających na celu poniesienie kompetencji percepcyjnych w zawodzie grafika.	P_W02, P_W03, P_U01
KW4	Omówienie wrażenia i spostrzeżenia wizualnego, mechanizmu wglądu spostrzeżeniowego oraz czynników wpływających na spostrzeganie.	P_W01, P_W02, P_U01
KW5	Omówienie pojęcia infografiki. Rodzaje perspektywy: z lotu ptaka, żabiej, geometrycznej, jedno, dwu i trzy-zbiegowej oraz ich zastosowań. Zastosowanie perspektywy barwnej, powietrznej, kulisowej. Czym jest uwaga dowolna i mimowolna.	P_W01, P_W02, P_U01
KW6	Omówienie zasad organizacji percepcyjnej (prawo bliskości, kontynuacji, podobieństwa, domykania, symetrii) oraz zagadnienia stałości spostrzeżeń, jej funkcji i rodzajów.	P_W01, P_W02, P_U01
KW7	Omówienie rodzajów kompozycji (otwarta, zamknięta, statyczna, dynamiczna) oraz schematów kompozycyjnych. Zasady dobrej kompozycji.	P_W03, P_U01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Nauka materiału teoretycznego obejmującego treść wykładów.	P_W01, P_K01
PW2	Lektura literatury przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin pisemny	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/ praca samodzielna	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01		+									Konwersatorium

P_W02		+									Konwersatorium
P_W03		+									Konwersatorium
P_U01		+								+	Konwersatorium
P_K01		+									Konwersatorium

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie wie na czym polega psychofizjologiczna natura procesu widzenia. Nie zna przykładów i nie rozumie mechanizmu działania iluzji optycznych.	Wie ogólnie na czym polega psychofizjologiczna natura procesu widzenia. Zna podstawowe przykłady i rozumie mechanizm działania iluzji optycznych.	Wie na czym polega psychofizjologiczna natura procesu widzenia. Zna wybrane przykłady i rozumie mechanizm działania iluzji optycznych.	Wie szczegółowo na czym polega psychofizjologiczna natura procesu widzenia. Zna wiele przykładów i rozumie mechanizm działania iluzji optycznych.
P_W02	Nie rozumie mechanizmów postrzegania i jego koincydencji z tworzeniem i odbieraniem komunikatów wizualnych. Nie zna zagadnień związanych z psychologią postaci, elementów składowych procesu postrzegania, stałości spostrzeżeń.	Rozumie podstawowe mechanizmy postrzegania i jego koincydencje z tworzeniem i odbieraniem komunikatów wizualnych. Zna niektóre zagadnienia związane z psychologią postaci, elementów składowych procesu postrzegania, stałości spostrzeżeń.	Rozumie mechanizmy postrzegania i jego koincydencje z tworzeniem i odbieraniem komunikatów wizualnych. Zna zagadnienia związane z psychologią postaci, elementów składowych procesu postrzegania, stałości spostrzeżeń.	Rozumie szczegółowe mechanizmy postrzegania i jego koincydencje z tworzeniem i odbieraniem komunikatów wizualnych. Zna szczegółowo zagadnienia związane z psychologią postaci, elementów składowych procesu postrzegania, stałości spostrzeżeń.
P_W03	Nie zna rodzajów i zasad kompozycji.	Zna niektóre rodzaje i zasady kompozycji.	Zna rodzaje i zasady kompozycji w tym kompozycje otwartą, zamkniętą, dynamiczną statyczną, schematy kompozycyjne, rodzaje perspektywy.	Zna szczegółowo rodzaje i zasady kompozycji w tym kompozycje otwartą, zamkniętą, dynamiczną statyczną, schematy kompozycyjne, rodzaje perspektywy.
P_U01	Nie potrafi ocenić możliwość zastosowania w praktyce projektowej grafika zasad wynikających z psychofizjologii widzenia	Potrafi częściowo ocenić możliwość zastosowania w praktyce projektowej grafika zasad wynikających z psychofizjologii widzenia	Potrafi ocenić możliwość zastosowania w praktyce projektowej grafika zasad wynikających z psychofizjologii widzenia	Potrafi szczegółowo i wyczerpująco ocenić możliwość zastosowania w praktyce projektowej grafika zasad wynikających z psychofizjologii widzenia
P_K01	Nie jest gotów do dbania o używanie właściwych nazw zjawisk przynależnych do obszaru psychofizjologii widzenia. Jest świadom wagi rozumienia procesów tego rodzaju w projektowaniu graficznym.	Jest gotów do dbania o używanie właściwych nazw zjawisk przynależnych do obszaru psychofizjologii widzenia. Jest świadom wagi rozumienia procesów tego rodzaju w projektowaniu graficznym.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	14 h	8 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	59 h	65 h
- Przygotowanie eseju	---	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	15 h	20 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	---	---

- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	29 h	30 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	15 h	15 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	16 h / 0,6 ECTS	10 h / 0,4 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	---	---
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Johannes Itten, Sława Lisiecka, *Sztuka barwy,* 2020.
- Richard Masland, *Czego oczy nie widzą. Jak wzrok kształtuje nasze myśli,* Wydawnictwo Poznańskie, 2020.
- Hoffman Henryk, *Forma plastyczna*, Politechnika Radomska 2007.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Brian O'Doherty, *Biały sześcian od wewnątrz. Ideologia przestrzeni galerii*, 2015.
- Władysław Strzemiński, *Teoria widzenia,* 2016.
- Rudolf Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka*, wyd. Officyna, Łódź 2004.

Inne materiały dydaktyczne:

- strona internetowa: https://archief.ntr.nl/tuinderlusten/en.html?fbclid=IwAR2FLTQrD_Ecn_-rXOeFBPNBu36xAovfw5RZFwSQHosiLaumfpZWOc2zgBI.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
KOD PRZEDMIOTU: **O2**	**Podstawy komunikacji wizualnej**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**	
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**	
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**	
Rodzaj modułu kształcenia:	**Ogólnouczelniany / do wyboru**	
Punkty ECTS:	**3 ECTS**	
Rok / Semestr:	**I / I**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr hab. Maria Piątek, prof. SAN**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Nie dotyczy.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Nabycie teoretycznej wiedzy związanej z podstawowymi zagadnieniami z zakresu komunikacji wizualnej, teorii koloru, budowy litery, składu tekstu oraz przygotowania do druku.
C2	Nabycie wiedzy związanej z wybranymi zagadnieniami i zjawiskami z historii sztuki, projektowania oraz reklamy w kontekście komunikacji wizualnej i opanowanie użycia odpowiedniej nomenklatury.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne			14						2	**16**
Studia niestacjonarne			8						2	**10**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Konwersatorium	Konwersatorium z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej. Zajęcia prowadzone zdalnie z wykorzystaniem platformy Teams – w trybie nauczania synchronicznego.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna poszczególne elementy procesu komunikacji wizualnej.	K_W10
P_W02	Zna podział typografii na widoczną i niewidoczną, w wydawnictwach prasowych i książkowych. Zana elementy konstrukcji litery, zasady kerningu, rozumie pojęcia interlinii, światła międzywyrazowego, światła międzywersowego i rozumie ich wykorzystanie w działalności zawodowej związanej z grafiką.	K_W11

P_W03	Ma wiedzę na temat trybów kolorystycznych stosowanych w druku. Zna rodzaje papieru i ma wiedzę dotyczącą możliwości zastosowania odpowiednich rodzajów druku w zależności od projektu i rodzaju użytego papieru.	K_W13
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi ocenić wybrane rodzaje grafiki wydawniczej z uwzględnieniem ich cech i zastosowań. Potrafi ocenić, jak odpowiednio dobrać określone treści do rodzaju komunikatu wizualnego.	K_U03, K_U25
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do krytycznej refleksji na temat własnej wiedzy z zakresu komunikatu wizualnego.	K_K01

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Konwersatorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
KW1	Wprowadzenie w materię przedmiotu. Przedstawienie zasad oceniania oraz tematyki wykładów. Omówienie definicji komunikacji wizualnej i jej składowych.	P_W01
KW2	Omówienie zagadnień związanych z symboliką barw, tradycjami heraldycznymi oraz flagami narodowymi. Ćwiczenia interaktywne ukazujące intuicyjną postawę względem barw w zawodzie grafika.	P_W01, P_W03, P_U01
KW3	Omówienie zagadnień związanych z barwą (ton, nasycenie i jasność barwy, barwy chromatyczne i achromatyczne, podstawowe i pochodne, temperatura barw) oraz jej zastosowanie w praktyce (sztuka i projektowanie) i wynikające z tego konsekwencje.	P_W01, P_U01, P_K01
KW4	Omówienie sposobów mieszania barw (addytywny i subtraktywny, systemy CMYK i RGB) w aspekcie praktycznego przygotowania projektów graficznych realizowanych na różnych nośnikach w tym plików graficznych dedykowanych do druku.	P_W03, P_U01, P_K01
KW5	Omówienie systemu identyfikacji wizualnej – przykłady brandingu firm, elementy księgi znaku.	P_W01, P_W03
KW6	Szczegółowe omówienie cech dobrego logo oraz zasad dobrego projektowania. Przykłady i budowa logo (sygnet, logotyp, hasło firmowe).	P_W01
KW7	Omówienie zagadnień związanych z typografią (kerning, punktacja, światło międzywyrazowe, interlinia, ligatura) oraz anatomią litery. Typografia widoczna i typografia niewidoczna oraz ich zastosowania w praktyce. Rodzaje krojów pisma, sposób ewolucji znaku, różne tradycje piśmiennicze (kaligrafia, druk, skład komputerowy).	P_W01, P_W02, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Nauka materiału teoretycznego obejmującego treść wykładów.	P_W01, P_W02, P_W03
PW2	Lektura literatury przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin pisemny	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Ćwiczenie/ praca samodzielna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01		+									Konwersatorium
P_W02		+									Konwersatorium
P_W03		+									Konwersatorium
P_U01		+								+	Konwersatorium

P_K01		+								+	Konwersatorium

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Zna poszczególne elementy procesu komunikacji wizualnej.	Zna niektóre elementy procesu komunikacji wizualnej.	Zna poszczególne elementy procesu komunikacji wizualnej.	Zna szczegółowo poszczególne elementy procesu komunikacji wizualnej.
P_W02	Nie zna podziału typografii na widoczną i niewidoczną, stosowaną w wydawnictwach prasowych i książkowych. Nie zna elementów konstrukcji litery, zasad kerningu, nie rozumie pojęcia interlinii, światła międzywyrazowego, światła międzywersowego i nie rozumie ich wykorzystania w działalności zawodowej związanej z grafiką.	Zna podstawowe podziały typografii na widoczną i niewidoczną, stosowaną w wydawnictwach prasowych i książkowych. Zna o niektóre elementy konstrukcji litery, niektóre zasady kerningu, rozumie niektóre pojęcia interlinii, światła międzywyrazowego, światła międzywersowego i rozumie ich wykorzystanie w działalności zawodowej związanej z grafiką.	Zna podział typografii na widoczną i niewidoczną, stosowaną w wydawnictwach prasowych i książkowych. Zna elementy konstrukcji litery, zasady kerningu, rozumie pojęcia interlinii, światła międzywyrazowego, światła międzywersowego i rozumie ich wykorzystanie w działalności zawodowej związanej z grafiką.	Zna szczegółowo podział typografii na widoczną i niewidoczną, stosowaną w wydawnictwach prasowych i książkowych. Zna szczegółowo elementy konstrukcji litery, zasady kerningu, rozumie i szczegółowo objaśnia pojęcia interlinii, światła międzywyrazowego, światła międzywersowego i rozumie ich wykorzystanie w działalności zawodowej związanej z grafiką.
P_W03	Nie ma wiedzy na temat trybów kolorystycznych stosowanych w druku. Nie zna rodzajów papieru i nie ma wiedzy dotyczącej możliwości zastosowania odpowiednich rodzajów druku w zależności od projektu i rodzaju użytego papieru.	Ma ogólną wiedzę na temat trybów kolorystycznych stosowanych w druku. Zna podstawowe rodzaje papieru.	Ma wiedzę na temat trybów kolorystycznych stosowanych w druku. Zna rodzaje papieru i ma wiedzę dotyczącą możliwości zastosowania odpowiednich rodzajów druku w zależności od projektu i rodzaju użytego papieru.	Ma szczegółową wiedzę na temat trybów kolorystycznych stosowanych w druku. Zna szczegółowo rodzaje papieru i ma wiedzę dotyczącą możliwości zastosowania odpowiednich rodzajów druku w zależności od projektu i rodzaju użytego papieru.
P_U01	Nie potrafi ocenić rodzajów grafiki wydawniczej z uwzględnieniem ich cech i zastosowań. Nie potrafi ocenić, jak odpowiednio dobrać określone treści do rodzaju komunikatu wizualnego.	Potrafi ocenić tylko kilka rodzajów grafiki wydawniczej z uwzględnieniem ich cech i zastosowań. Potrafi z błędami ocenić, jak odpowiednio dobrać określone treści do rodzaju komunikatu wizualnego.	Potrafi ocenić wybrane rodzaje grafiki wydawniczej z uwzględnieniem ich cech i zastosowań. Potrafi ocenić, jak odpowiednio dobrać określone treści do rodzaju komunikatu wizualnego.	Potrafi ocenić wszystkie poznane rodzaje grafiki wydawniczej z uwzględnieniem ich cech i zastosowań oraz opisując je niezwykle szczegółowo. Potrafi ocenić kompleksowo, jak odpowiednio dobrać określone treści do rodzaju komunikatu wizualnego.
P_K01	Nie jest gotów do krytycznej refleksji na temat własnej wiedzy z zakresu komunikatu wizualnego.	Jest gotów do krytycznej refleksji na temat własnej wiedzy z zakresu komunikatu wizualnego.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	14 h	8 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	59 h	65 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	40 h	45 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	---	---
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	4 h	5 h

- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	15 h	15 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	16 h / 0,6 ECTS	10 h / 0,4 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	---	---
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Robert Binghurst, *Elementarz stylu w typografi*i, 2018.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Maja Starakiewicz, Jakub Woynarowski, Model i metafora. Komunikacja wizualna w humanistyce, wyd. HaArt, 2020.
- Josef Müller-Brockmann**,** *Systemy siatek w projektowaniu graficznym"*, 2020.
- Bosshard Hans Rudolf, *Reguła i intuicja. O rozwadze i spontaniczności projektowania",* 2017.

Inne materiały dydaktyczne:

- strona internetowa: https://typoteka.pl/en,
- strona internetowa: https://kroje.org/

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **O3**	**Ochrona własności intelektualnej**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Ogólnouczelniany / do wyboru**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Jacek Żurawski**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Wiedza z zakresu szkoły średniej, przedmiot: „Wiedza o społeczeństwie”.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Przekazanie wiedzy w zakresie podstaw regulacji prawnych związanych z działaniami gospodarczymi i rynkowymi oraz ochrony własności intelektualnej.
C2	Kształtowanie postawy samodzielnego i ustawicznego pogłębiania wiedzy w zakresie prawa, w tym w zakresie ochrony własności intelektualnej.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne	14								2	**16**
Studia niestacjonarne	8								2	**10**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Wykład	Wykład problemowy z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej, dyskusja moderowana. Zajęcia prowadzone zdalnie z wykorzystaniem platformy Teams – w trybie nauczania synchronicznego.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna terminologię i rozumie przepisy prawa, w tym z zakresu ochrony własności intelektualnej.	K_W25
P_W02	Charakteryzuje podstawowe zasady poszczególnych gałęzi prawa, w tym z zakresu ochrony własności intelektualnej.	K_W25
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi posługiwać się przepisami prawa z zakresu ochrony własności intelektualnej.	K_U01, K_U27, K_U30
P_U02	Potrafi zaplanować działalność zgodnie z obowiązującym prawem.	K_U01
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do przestrzegania zasad etyki i norm prawnych.	K_K06

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Wykład:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
W1	Elementy prawoznawstwa; określenie czym jest prawo, wskazanie źródeł prawa i zasad wykładni prawa w obowiązującym w UE systemie prawnym w ujęciu prawoznawczym. Zapoznanie studenta z zasadami wykładni przepisów praw, reguł kolizyjnych oraz rozumowaniami prawniczymi. Określenie podmiotów prawnych, ich zdolności prawnej i zdolności do czynności prawnych z uwzględnieniem problematyki reprezentacji.	P_W01, P_W02
W2	Zapoznanie studenta z poszczególnymi gałęziami prawa, wskazanie podstawowych elementów te gałęzie wyróżniających, podkreślenie możliwości wieloaspektowego ujmowania poszczególnych zdarzeń prawnych. Przedstawienie problematyki czynności prawnych, stosunków prawnych, odpowiedzialności w różnych reżimach prawnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
W3	Elementy własności intelektualnej; określenie czym jest prawo własności intelektualnej, wskazanie źródeł prawa własności intelektualnej. Określenie przedmiotu ochrony, rozróżnienie osobistych praw autorskich i majątkowych praw autorskich.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
W4	Zapoznanie studenta z poszczególnymi instytucjami prawa autorskiego, wskazanie podstawowych elementów te instytucje wyróżniających, prawa autorskiego i prawa przemysłowego, ochrony baz danych, regulacji dotyczących ochrony konkurencji.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
W5	Przedstawienie podstawowych zasad prawnych związanych z ochroną własności intelektualnej, wskazanie wieloelementowości tejże ochrony, w aspekcie prawnokarnym i cywilnoprawnym.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
W6	Przedstawienie podstawowych zasad prawnych w poszczególnych gałęziach prawa, w tym również zasad konstytucyjnych dotyczących praworządności oraz wolności obywatelskich w tym wolności działalności gospodarczej, prawa cywilnego, pracy i gospodarczego z uwzględnieniem podstawowych regulacji UE.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
W7	Przedstawienie praktycznych aspektów uczestnictwa w obrocie gospodarczym, możliwości samodzielnego tworzenia projektów umów oraz możliwej wykładni tychże umów, jak też określania prawnych możliwości dochodzenia roszczeń w związku z prowadzeniem przedsiębiorstwa.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literatura przedmiotu. Przygotowanie się do zaliczenia przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
PW2	Przygotowanie projektu grupowego w zakresie analizy możliwości wykorzystania wybranych dzieł własności intelektualnej lub przemysłowej.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Test	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	

P_W01		x								x	Wykład
P_W02		x								x	Wykład
P_U01		x								x	Wykład
P_U02		x								x	Wykład
P_K01										x	Wykład

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	nie zna terminologii i nie rozumie przepisów prawa, w tym z zakresu ochrony własności intelektualnej.	zna częściowo terminologię i rozumie niektóre przepisy prawa, w tym z zakresu ochrony własności intelektualnej.	Zna kluczową terminologię i rozumie przepisy prawa, w tym z zakresu ochrony własności intelektualnej.	zna odpowiednią terminologię i rozumie przepisy prawa, w tym z zakresu ochrony własności intelektualnej i odwołuje się do literatury przedmiot.
P_W02	nie charakteryzuje podstawowych zasad poszczególnych gałęzi prawa, w tym z zakresu ochrony własności intelektualnej.	charakteryzuje niektóre podstawowe zasady poszczególnych gałęzi prawa, w tym z zakresu ochrony własności intelektualnej.	charakteryzuje podstawowe zasady poszczególnych gałęzi prawa, w tym z zakresu ochrony własności intelektualnej.	szczegółowo charakteryzuje podstawowe zasady poszczególnych gałęzi prawa, w tym z zakresu ochrony własności intelektualnej.
P_U01	nie potrafi posługiwać się przepisami prawa z zakresu ochrony własności intelektualnej.	potrafi posługiwać się wybranymi przepisami prawa z zakresu ochrony własności intelektualnej.	potrafi posługiwać się przepisami prawa z zakresu ochrony własności intelektualnej.	potrafi posługiwać się wybranymi przepisami prawa z zakresu ochrony własności intelektualnej oraz dokonywać ich interpretacji.
P_U02	nie potrafi zaplanować działalność zgodnie z obowiązującym prawem.	potrafi zaplanować niektóre aspekty działalności zgodnie z obowiązującym prawem.	potrafi zaplanować działalność zgodnie z obowiązującym prawem.	potrafi kompleksowo zaplanować działalność zgodnie z obowiązującym prawem oraz uzasadnić jej wybór.
P_K01	nie jest gotów do przestrzegania zasad etyki i norm prawnych.	jest gotów do przestrzegania zasad etyki i norm prawnych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	14 h	8 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	34 h	40 h
- Przygotowanie eseju	---	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	6 h	8 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	15 h	15 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	8 h	12 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	16 h / 0,6 ECTS	10 h / 0,4 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	---	---
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE
Literatura podstawowa przedmiotu: − Monika Namysłowska, *Reklama: aspekty prawne, nowe wyzwania,* Wolters Kluwer, Warszawa 2022. − Markiewicz Ryszard (red.) *Ustawy autorskie. Komentarze*. T. I/II, Wolters Kluwer, Warszawa 2020. − Markiewicz Ryszard *Ilustrowane prawo autorskie,* Wolters Kluwer, Warszawa 2018.
Literatura uzupełniająca przedmiotu: − Barta J., Ryszard Markiewicz R., *Prawo autorskie i prawa pokrewne*, Wolters Kluwer, Warszawa 2019. − Chauvin T., Stawecki T., Winczorek P., *Wstęp do prawoznawstwa*, C. H. Beck 2019. − Markiewicz R., *Ilustrowane prawo autorskie*, Wolters Kluwer, Warszawa 2018. − Michniewicz G., *Ochrona własności intelektualnej*, C.H. Beck 2019. − Kostański P., Żelechowski Ł., *Prawo własności przemysłowej*, C.H. Beck, Warszawa 2020. − *Prawo autorskie. Zarys problematyki,* Szczotka J., Poźniak-Niedzielska M., Wolters Kluwer, Warszawa 2020. − *Podstawy prawa dla ekonomistów,* Praca zbiorowa, pod red. Bogusława Gnela, Wolters Kluwer, Warszawa 2019. − Sieńczyło-Chlabicz J. (red.), *Prawo własności intelektualnej*, Wolters Kluwer Polska, Warszawa 2018.
Inne materiały dydaktyczne:

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
KOD PRZEDMIOTU: **O3**	**Podstawy prawa autorskiego**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**	
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**	
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**	
Rodzaj modułu kształcenia:	**Ogólnouczelniane / do wyboru**	
Punkty ECTS:	**2 ECTS**	
Rok / Semestr:	**III / 6**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Piotr Mikołajczyk**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Brak

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Kształtowanie postawy samodzielnego i ustawicznego pogłębiania wiedzy w zakresie prawa, w tym w zakresie praw autorskich.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne	14								2	**16**
Studia niestacjonarne	8								2	**10**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Wykład	Wykład problemowy z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej, dyskusja moderowana. Zajęcia prowadzone zdalnie z wykorzystaniem platformy Teams – w trybie nauczania synchronicznego.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna terminologię i rozumie przepisy prawa, w tym z zakresu praw autorskich.	K_W25
P_W02	Zna podstawowe zasady poszczególnych gałęzi prawa, w tym z zakresu praw autorskich.	K_W25
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi posługiwać się przepisami prawa z zakresu praw autorskich.	K_U30
	Kompetencje społeczne:	

P_K01	Jest gotów do przestrzegania zasad etyki i norm prawnych.	K_K06

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	Elementy prawoznawstwa; określenie czym jest prawo, wskazanie źródeł prawa i zasad wykładni prawa w obowiązującym w UE systemie prawnym w ujęciu prawoznawczym. Zapoznanie studenta z zasadami wykładni przepisów praw, reguł kolizyjnych oraz rozumowaniami prawniczymi. Określenie podmiotów prawnych, ich zdolności prawnej i zdolności do czynności prawnych z uwzględnieniem problematyki reprezentacji.	P_W01, P_W02
W2	Zapoznanie studenta z poszczególnymi gałęziami prawa, wskazanie podstawowych elementów te gałęzie wyróżniających, podkreślenie możliwości wieloaspektowego ujmowania poszczególnych zdarzeń prawnych. Przedstawienie problematyki czynności prawnych, stosunków prawnych, odpowiedzialności w różnych reżimach prawnych.	P_W01, P_W02, P_U01
W3	Określenie czym jest prawo autorskie. Rozróżnienie osobistych praw autorskich i majątkowych praw autorskich. Przykłady rozstrzygnięć prawnych w zakresie postępowań w kwestiach prawa autorskiego.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
W4	Zapoznanie studenta z poszczególnymi instytucjami prawa autorskiego, wskazanie podstawowych elementów te instytucje wyróżniających, prawa autorskiego i prawa przemysłowego, ochrony baz danych, regulacji dotyczących ochrony konkurencji.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
W5	Przedstawienie podstawowych zasad konstytucyjnych dotyczących praworządności oraz wolności obywatelskich w tym wolności działalności gospodarczej, prawa cywilnego, pracy i gospodarczego z uwzględnieniem podstawowych regulacji UE.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
W6	Powtórzenie materiału. Zaliczenie testowe.	P_W01, P_W02, P_U01,
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji											Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin pisemny	Egzamin ustny	Test	referat	Zadania/praca samodzielna	Prezentacja indywidualna	Prezentacja grupowa	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01			+									wykład
P_W02			+									wykład
P_U01			+									wykład
P_K01											+	wykład

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna terminologii i nie rozumie przepisów prawa, w tym z zakresu prawa autorskiego.	Zna częściowo terminologię i rozumie niektóre przepisy prawa, w tym z zakresu prawa autorskiego.	Zna kluczową terminologię i rozumie przepisy prawa, w tym z zakresu prawa autorskiego.	Zna rozwiniętą terminologię i rozumie przepisy prawa, w tym z zakresu praw autorskich.
P_W02	Student nie zna podstawowych zasad poszczególnych gałęzi prawa, w tym z zakresu prawa autorskiego.	Student zna niektóre podstawowe zasady poszczególnych gałęzi prawa, w tym z zakresu prawa	Student zna podstawowe zasady poszczególnych gałęzi prawa, w tym z zakresu prawa autorskiego.	Student zna szczegółowo podstawowe zasady poszczególnych gałęzi prawa, w tym z zakresu praw autorskich.

		autorskiego.		
P_U01	Student nie potrafi posługiwać się przepisami prawa z zakresu prawa autorskiego.	Student potrafi posługiwać się wybranymi przepisami prawa z zakresu prawa autorskiego.	Student potrafi posługiwać się przepisami prawa z zakresu prawa autorskiego.	Student potrafi biegle posługiwać się przepisami prawa z zakresu prawa autorskiego.
P_K01	Nie jest gotów do przestrzegania zasad etyki i norm prawnych.	Jest gotów do przestrzegania zasad etyki i norm prawnych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	14 h	8 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	34 h	40 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	6 h	12 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	-	-
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	23 h	23 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	16 h / 0,6 ECTS	10 h / 0,4 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	-	-
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– *Prawo autorskie. Zarys problematyki,* Szczotka J., Poźniak-Niedzielska M., Wolters Kluwer 2020.
– Kostański P., Żelechowski Ł., *Prawo własności przemysłowej*, C.H. Beck, Warszawa 2020.
– Markiewicz Ryszard *Ilustrowane prawo autorskie,* Wolters Kluwer, Warszawa 2018.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Monika Namysłowska, *Reklama: aspekty prawne, nowe wyzwania*, Wolters Kluwer, Warszawa 2022.
– Sieńczyło-Chlabicz J. (red. nauk.), *Prawo własności intelektualnej*, Wolters Kluwer Polska, Warszawa 2018.
– Chauvin T., Stawecki T., Winczorek P., *Wstęp do prawoznawstwa*, C. H. Beck 2019.
– Jerzewska J., *Elementy prawa. Podręcznik z ćwiczeniami*, Wolters Kluwer, Warszawa 2017.
– Michniewicz G., *Ochrona własności intelektualnej*, C.H. Beck 2019.

Inne materiały dydaktyczne:

–

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE										
KOD PRZEDMIOTU: **O4**	**Przedsiębiorczość**									
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**									
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, studia I stopnia**									
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**									
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**									
Rodzaj modułu kształcenia:	**Ogólnouczelniany / do wyboru**									
Punkty ECTS:	**2 ECTS**									
Rok / Semestr:	**III / 5**									
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Mariusz Nyk**									

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Znajomość podstawowych zagadnień i pojęć z zakresu ekonomii i nauk społecznych.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Przekazanie studentom wiedzy i umiejętności w zakresie: istoty przedsiębiorczości, jej cech, rodzajów; przedsiębiorcy, kategoryzacji przedsiębiorców.
C2	Zaznajomienie studentów z pojęciem działalności gospodarczej, warunkami podejmowania i wykonywania działalności gospodarczej w obszarze zawodowym grafiki.
C3	Wskazanie korzyści i możliwych ryzyk działalności przedsiębiorczej w zawodzie grafika.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN										
	Wykład	**Ćwiczenia**	**Konwersat.**	**Lab.**	**Warsztaty**	**Projekt**	**Seminarium**	**Konsultacje**	**Egzamin/ zaliczenie**	**Suma godzin**
Studia stacjonarne			14						2	**16**
Studia niestacjonarne			8						2	**10**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Konwersatorium	Zespołowe rozwiązywanie problemów, dyskusja, case studies, praca z oprogramowaniem. Zajęcia prowadzone zdalnie z wykorzystaniem platformy Teams – w trybie nauczania synchronicznego.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Identyfikuje przejawy indywidualnej przedsiębiorczości, posiada wiedzę o charakterystyce oczekiwanych kompetencji i możliwości realizowanych działalności przez studentów i absolwentów kierunku grafika.	K_W25, K_W26

P_W02	Rozumie przebieg i zespoły czynników warunkujących przedsiębiorczość, rozróżnia rodzaje przedsiębiorczości.	K_W26
P_W03	Zna ogólne zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości w obszarze działalności gospodarczej związanej z zawodem grafika	K_W25, K_W26
Umiejętności:		
P_U01	Wykorzystuje zdobytą wiedzę do rozstrzygania dylematów pojawiających się w związku z zakładaniem i prowadzeniem przedsiębiorstwa, posiada umiejętność oceny korzyści i ryzyk działań przedsiębiorczych studentów i absolwentów kierunku grafika.	K_U01, K_U27
P_U02	Potrafi sporządzać dokumentację niezbędną do założenia i prowadzenia przedsiębiorstwa.	K_U31
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Rozumie potrzebę ciągłej aktualizacji nabytej wiedzy	K_K01
P_K02	Jest gotów współdziałać w grupie, w procesie opracowywania projektów przedsięwzięć przedsiębiorczych.	K_K02, K_K03

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Konwersatorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
KW1	Przedsiębiorczość – jej źródła i istota	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
KW2	Cechy charakteryzujące postawy przedsiębiorcze	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
KW3	Pojęcie przedsiębiorcy. Rodzaje przedsiębiorców	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
KW4	Kompetencje przedsiębiorcze, rola menadżera w kreowaniu postaw przedsiębiorczych	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
KW5	Pojęcie działalności gospodarczej	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
KW6	Przedsiębiorczość a formy działalności gospodarczej	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
KW7	Pojęcie i istota MSP, rola MSP w gospodarce wolnorynkowej; uwarunkowania prawne i specyfika działalności w małym rozmiarze	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
KW8	Źródła prawa określające zasady podejmowania, wykonywania i zakończenia działalności gospodarczej w Polsce.	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
KW9	Formy organizacyjno-prawne przedsiębiorstw; plusy i minusy prowadzenia działalności w zależności od wybranej formy; wybór optymalnej formy.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
KW10	Decyzja o rozpoczęciu działalności gospodarczej; sposoby rozpoczynania działalności	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
KW11	Procedura zakładania firmy. Formalności związane z zakładaniem własnej firmy. Rejestracja firmy	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
KW12	Cechy i zakres biznes planu	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
KW13	Analiza zagrożeń związanych z prowadzeniem przedsiębiorstwa	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
KW14	Bariery i zagrożenia rozwoju MSP, programy wspierające założenie i rozwój własnego przedsiębiorstwa; dotacje, bezzwrotne pożyczki, ulgi. Venture Capital i Business Angels	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Czytanie wskazanej literatury, przygotowanie się do zaliczenia ustnego.	P_W01, P_W02, P_W03
PW2	Przygotowanie prezentacji biznesplanu.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji											Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin pisemny	Egzamin ustny	Zaliczenie ustne	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/praca samodzielna	Prezentacja indywidualna	Prezentacja grupowa	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01			x		x							Konwersatorium
P_W02			x		x							Konwersatorium
P_W03			x		x							Konwersatorium
P_U01					x	x				x	x	Konwersatorium
P_U02					x	x				x	x	Konwersatorium
P_K01										x	x	Konwersatorium
P_K02										x	x	Konwersatorium

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie identyfikuje przejawów indywidualnej przedsiębiorczości, nie posiada wiedzy o charakterystyce oczekiwanych kompetencji i możliwości realizowanych działalności przez studentów i absolwentów kierunku grafika.	Identyfikuje tylko niektóre przejawy indywidualnej przedsiębiorczości, posiada ogólną wiedzę o charakterystyce oczekiwanych kompetencji i możliwości realizowanych działalności przez studentów i absolwentów kierunku grafika.	Identyfikuje przejawy indywidualnej przedsiębiorczości, posiada wiedzę o charakterystyce oczekiwanych kompetencji i możliwości realizowanych działalności przez studentów i absolwentów kierunku grafika.	Identyfikuje wszystkie kluczowe przejawy indywidualnej przedsiębiorczości, posiada szczegółową wiedzę o charakterystyce oczekiwanych kompetencji i możliwości realizowanych działalności przez studentów i absolwentów kierunku grafika.
P_W02	Nie rozumie przebiegu i zespołów czynników warunkujących przedsiębiorczość, nie rozróżnia rodzajów przedsiębiorczości.	Rozumie w ograniczonym zakresie przebieg i zespoły czynników warunkujących przedsiębiorczość, rozróżnia niektóre rodzaje przedsiębiorczości.	Rozumie przebieg i zespoły czynników warunkujących przedsiębiorczość, rozróżnia rodzaje przedsiębiorczości.	Rozumie kompleksowo przebieg i zespoły czynników warunkujących przedsiębiorczość, rozróżnia rodzaje przedsiębiorczości.
P_W03	Nie zna zasad tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości w obszarze działalności gospodarczej związanej z zawodem grafika	Zna niektóre zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości w obszarze działalności gospodarczej związanej z zawodem grafika	Zna ogólne zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości w obszarze działalności gospodarczej związanej z zawodem grafika	Zna szczegółowe zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości w obszarze działalności gospodarczej związanej z zawodem grafika
P_U01	Nie wykorzystuje zdobytej wiedzy do rozstrzygania dylematów pojawiających się w związku z zakładaniem i prowadzeniem przedsiębiorstwa, nie posiada umiejętność oceny korzyści i ryzyk działań przedsiębiorczych studentów i absolwentów kierunku grafika.	Wykorzystuje częściowo zdobytą, częściowo wiedzę do rozstrzygania dylematów pojawiających się w związku z zakładaniem i prowadzeniem przedsiębiorstwa, posiada umiejętność oceny niektórych korzyści i ryzyk działań przedsiębiorczych studentów i absolwentów kierunku grafika.	Wykorzystuje zdobytą wiedzę do rozstrzygania dylematów pojawiających się w związku z zakładaniem i prowadzeniem przedsiębiorstwa, posiada umiejętność oceny korzyści i ryzyk działań przedsiębiorczych studentów i absolwentów kierunku grafika.	Wykorzystuje innowacyjnie zdobytą, wiedzę do rozstrzygania dylematów pojawiających się w związku z zakładaniem i prowadzeniem przedsiębiorstwa, posiada umiejętność kompleksowej oceny korzyści i ryzyk działań przedsiębiorczych studentów i absolwentów kierunku grafika.

P_U02	Nie potrafi sporządzać dokumentacji niezbędnej do założenia i prowadzenia przedsiębiorstwa.	Potrafi z trudnościami sporządzać dokumentację niezbędną do założenia i prowadzenia przedsiębiorstwa.	Potrafi sporządzać dokumentację niezbędną do założenia i prowadzenia przedsiębiorstwa.	Potrafi kompleksowo sporządzać dokumentację niezbędną do założenia i prowadzenia przedsiębiorstwa.
P_K01	Nie rozumie potrzeby ciągłej aktualizacji nabytej wiedzy	Rozumie potrzebę ciągłej aktualizacji nabytej wiedzy		
P_K02	Nie jest gotów współdziałać w grupie, w procesie opracowywania projektów przedsięwzięć przedsiębiorczych.	Jest gotów współdziałać w grupie, w procesie opracowywania projektów przedsięwzięć przedsiębiorczych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	14 h	8 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	34 h	40 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	8 h	12 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	---	---
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	18 h	20 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	8 h	8 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	16 h / 0,6 ECTS	10 h / 0,4 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	---	---
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Przedsiębiorczość i zarządzanie innowacjami: wiedza, technologia, konkurencja, przedsiębiorstwo, pod red. Zbigniew J. Makieła, Magdalena M. Stuss, Wydawnictwo C. H. Beck, Warszawa 2018.
- K. Opolski, K. Waśniewski, Biznesplan: jak go budować i analizować? Podręcznik, CeDeWu, Warszawa 2014.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- B. Glinka, S. Gudkova, Przedsiębiorczość, Wolters Kluwer Polska, Warszawa 2011.
- T. Mickiewicz, J. Rodzinka, T. Skica, Lokalne i regionalne czynniki wspierania przedsiębiorczości: klasteryzacja, promocja, doradztwo i kapitał społeczny, Wydawnictwo C. H. Beck, Warszawa 2016.

Inne materiały dydaktyczne:

- **Oprogramowanie: REVAS – Branżowe symulacje biznesowe**

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **O4**	**Rynek sztuki**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Ogólnouczelniany / do wyboru**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr hab. Maria Piątek, prof. SAN**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu: Historia sztuki

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Celem przedmiotu jest poznanie historii rynku sztuki oraz relacji pomiędzy trzema podmiotami: artystą, pośrednikiem, a nabywcą w postaci kolekcjonera/inwestora lub instytucji.
C2	Celem przedmiotu jest zapoznanie się z najnowszymi trendami na międzynarodowym rynku sztuki oraz poznanie mechanizmów promocji i budowania karier artystycznych w oparciu o galerie, domy aukcyjne oraz muzea i instytucje zajmujące się promocją sztuki.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne			14						2	**16**
Studia niestacjonarne			8						2	**10**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Konwersatorium	Case studies, praca na dokumentach wzorcowych. Zajęcia prowadzone zdalnie z wykorzystaniem platformy Teams – w trybie nauczania synchronicznego.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna mechanizmy funkcjonowania międzynarodowego rynku sztuki oraz zna działania galerii sztuki i domów aukcyjnych.	K_W03, K_W26
P_W02	Zna najważniejsze zagadnienia związane z historią rynku sztuki i zna najważniejszych handlarzy dzieł sztuki.	K_W04, K_W27
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi ocenić rolę rynku sztuki w promocji działalności artystycznej.	K_U31

Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest świadomy wagi rynku sztuki w kształtowaniu kultury w społeczeństwie.	K_K03
P_K02	Jest gotów do działania w sposób przedsiębiorczy, wykorzystując wiedzę o mechanizmach rynku sztuki.	K_K02
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Konwersatorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
KW1	Wstęp do przedmiotu – znaczenie mecenatu oraz rynku sztuki w kontekście powstawania kanonu historii sztuki.	P_W01, P_W02, P_K01
KW2	Różnica pomiędzy mecenatem artystycznym a wolnym handlem dziełami sztuki na przykładzie XV i XVI Florencji i XVII wiecznej Holandii.	P_W01, P_W02, P_K01
KW3	Rola salonów oraz krytyki artystycznej w formowaniu gustów na przykładzie XIX Paryża.	P_W01, P_W02, P_K01
KW4	Sylwetka nowoczesnego marszanda na przykładzie Paula Durand-Ruela, Ambroise'a Volarda i Daniela Henry'ego Kahnweilera.	P_W01, P_W02, P_K01
KW5	Rola galerii sztuki w promowaniu artystów oraz szczegółowe omówienie relacji pomiędzy marszandem, artystą, a kolekcjonerem.	P_W01, P_W02, P_K01
KW6	Dlaczego artyści doceniani są dopiero po śmierci? – Analiza rynku dzieł postimpresjonistów na przykładzie Vincenta Van Gogha, Paula Cézanne i Paula Gauguina.	P_W01, P_W02, P_K01
KW7	„Jak Picasso stał się marszandem" – czyli szczegółowa analiza budowania kariery artystycznej na przykładzie Pabla Picassa	P_W01, P_W02, P_K01
KW8	Rola krytyka sztuki w budowaniu karier artystycznych oraz wpływ ich teorii na rynek sztuki. Na przykładzie Pierre'a Restany i Clementa Greenberga	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
KW9	Zmiana paradygmatu - muzea i galerie publiczne jako instrument promocji na przykładzie najważniejszych muzeów i kolekcji prywatnych. Rola kuratora wystaw w promocji sztuki.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
KW10	Współczesny handel działami sztuki – międzynarodowe targi sztuki	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
KW11	Współczesny handel działami sztuki – dom aukcyjny	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
KW12	Współczesny handel działami sztuki – Instytucje i kolekcjonerzy prywatni	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
KW13	Artysta managerem, czyli jak promować i sprzedawać własne prace w oparciu o najnowsze technologie i globalny rynek sztuki	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01, P_K02
KW14	Nowe media w kontekście rynku sztuki na przykładzie wirtualnej rzeczywistości, rozszerzonej rzeczywistości, sztucznej inteligencji oraz technologii blockchain (NFT).	P_W01, P_W02, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu. Przygotowanie się do zaliczenia przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_K01
VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji											Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin pisemny	Egzamin ustny	Test	portfolio	Zadania/praca samodzielna	Prezentacja indywidualna	Prezentacja grupowa	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01			+									konwersatorium
P_W02			+									konwersatorium
P_U01			+									konwersatorium
P_K01			+									konwersatorium
P_K02			+									konwersatorium

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiot owe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna mechanizmów funkcjonowania międzynarodowego rynku sztuki oraz nie zna działania galerii sztuki i domów aukcyjnych.	Zna niektóre mechanizmy funkcjonowania międzynarodowego rynku sztuki oraz zna działania galerii sztuki i domów aukcyjnych.	Zna mechanizmy funkcjonowania międzynarodowego rynku sztuki oraz zna działania galerii sztuki i domów aukcyjnych.	Zna szczegółowo mechanizmy funkcjonowania międzynarodowego rynku sztuki oraz zna działania galerii sztuki i domów aukcyjnych.
P_W02	Nie zna najważniejszych zagadnienia związanych z historią rynku sztuki i nie zna najważniejszych handlarzy dzieł sztuki.	Zna niektóre najważniejsze zagadnienia związane z historią rynku sztuki i zna niektórych najważniejszych handlarzy dzieł sztuki.	Zna najważniejsze zagadnienia związane z historią rynku sztuki i zna najważniejszych handlarzy dzieł sztuki.	Zna najważniejsze zagadnienia związane z historią rynku sztuki i je szczegółowo objaśnia oraz zna najważniejszych handlarzy dzieł sztuki.
P_U01	Nie potrafi ocenić rolę rynku sztuki w promocji działalności artystycznej.	Potrafi ocenić rolę niektórych segmentów rynku sztuki w promocji działalności artystycznej.	Potrafi ocenić rolę rynku sztuki w promocji działalności artystycznej.	Potrafi ocenić kompleksowo rolę rynku sztuki w promocji działalności artystycznej wskazując na dobre praktyki.
P_K01	Nie jest świadomy wagi rynku sztuki w kształtowaniu kultury w społeczeństwie.	Jest świadomy wagi rynku sztuki w kształtowaniu kultury w społeczeństwie.		
P_K02	Nie jest gotów do działania w sposób przedsiębiorczy, wykorzystując wiedzę o mechanizmach rynku sztuki.	Jest gotów do działania w sposób przedsiębiorczy, wykorzystując wiedzę o mechanizmach rynku sztuki.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	14 h	8 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	34 h	40 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	12 h	16 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	---	---

- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	12 h	14 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	10 h	10 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	16 h / 0,6 ECTS	10 h / 0,4 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	---	---
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Katarzyna Zalasińska, Wojciech Kowalski, *Rynek sztuki. Aspekty prawne,* Wolters Kluwer Polska SA, Warszawa 2011. (Wybrane rozdziały).
- Golka M., *Rynek sztuki*, Agencja Badawczo-Promocyjna Artia, Poznań 1991.
- Peter Watson, *From Manet to Manhattan: The Rise of the Modern Art Market*, Random House, 1992.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Artprice.com (2022), *The contemporary art market report* 2022.
- Tom Flynn, *The A-Z of the International Art Market: The Essential Guide to Customs*, Conventions and Practice Bloomsbury Business, 2016.
- Iain Robertson, *Understanding Art Markets: Inside the world of art and business*, Routledge, 2015.
- Michael Findlay, *The Value of Art: Money, Power, Beauty*, Prestel, 2014.
- Philip Hook, *Breakfast at Sotheby's: An A-Z of the Art World*, Particular Books, 2013.
- Noah Horowitz, *Art of the Deal – Contemporary Art in a Global Financial Market*, Princeton University Press, 2011.
- Don Thompson, *The $12 Million Stuffed Shark: The Curious Economics of Contemporary Art*, Macmillan, 2010.
- Masiewicz Krzysztof, Bazylko Piotr, *Przewodnik Kolekcjonera Sztuki Najnowszej*, Korporacja Ha!art, 2008.
- Olav Velthius, *Talking Prices: Symbolic Meanings of Prices on the Market for Contemporary Art*, Princeton University Press, 2007.

Inne materiały dydaktyczne:

- Materiały video oraz materiał ilustracyjny udostępniony na 7 i 14 wykładzie.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
KOD PRZEDMIOTU: **O5**	**Projektowanie uniwersalne w grafice multimedialnej**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**	
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**	
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**	
Rodzaj modułu kształcenia:	**Ogólnouczelniany**	
Punkty ECTS:	**2 ECTS**	
Rok / Semestr:	**III / 5**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Jarosław Golanek**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Nie dotyczy.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zdobywanie praktycznych umiejętności z zakresu tworzenia dostępnych grafik cyfrowych i multimediów.
C2	Poznanie funkcji działania systemu audiodeskrypcji oraz interfejsu dla użytkownika z niepełnosprawnością lub użytkownika ze szczególnymi potrzebami,. Sposoby rozwiązywania problemów związanych z obsługą aplikacji cyfrowych oraz szeroko rozumianych publikacji.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne			14			14			4	**32**
Studia niestacjonarne			8			8			4	**20**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Konwersatorium	Konwersatorium z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej.
Projekt	Projekt, case studies, dyskusja, analiza dokumentów.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
	Wiedza:	
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu rodzaje niepełnosprawności i rozumie związane z nimi ograniczenia.	K_W16, K_W25

P_W02	Zna w zaawansowanym stopniu i rozumie funkcje oraz działanie interfejsu użytkownika z niepełnosprawnością lub użytkownika ze szczególnymi potrzebami. Posiada wiedzę niezbędną do realizacji prac projektowych i grafiki generowanej komputerowo.	K_W02, K_W08
P_W03	Zna w zaawansowanym stopniu standardy dostępności. Rozumie strategię, praktyki i procedury projektowania interfejsu graficznych systemów cyfrowych i analogowych w aspekcie standardów dostępności.	K_W14, K_W16, K_W23
Umiejętności:		
P_U01	Posiada umiejętności warsztatowe w zakresie projektowania i przygotowania systemów informacyjnych dostępnych dla publikacji cyfrowych i analogowych. Potrafi projektować tak, aby publikacja cyfrowa, jak i analogowa była dostępna dla osób z niepełnosprawnościami.	K_U03, K_U10
P_U02	Potrafi planować, projektować i tworzyć systemy graficzne zgodnie z podstawowymi zasadami komunikacji wizualnej ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb osób z niepełnosprawnością.	K_U21, K_U22, K_U25
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Ma świadomość różnorodności osób funkcjonujących w społeczeństwie.	K_K03, K_K04
P_K02	Jest gotów do współpracy w zespole projektowym.	K_K06

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Konwersatorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
KW1	Pogłębienie wiedzy na temat niepełnosprawności – pojęcia, rodzaje niepełnosprawności (niepełnosprawność ruchowa, wzroku, słuchu, intelektualna, neurologiczna).	P_W01, P_W02, P_W03
KW2	Zasady tworzenia projektów graficznych dla osób z niepełnosprawnościami (kolorystyka, kontrasty, napisy oraz formy audiodeskrypcji).	P_W02, P_W03, P_K01
Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Pr1	Indywidualna lub grupowa praca związana z tworzeniem napisów, doborem typografii i kolorystyki do systemu informacji analogowej i multimedialnej (cyfrowej) w przestrzeni publicznej.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01,P_U02, P_K01, P_K02
Pr2	Indywidualna lub grupowa praca związana z tworzeniem audiodeskrypcji na potrzeby sytemu informacyjnego.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Pr3	Publiczna prezentacja i ocena prac pozostałych podczas zajęć.	P_W03, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Nauka materiału teoretycznego obejmującego treść konwersatorium.	P_W01, P_W03, P_K01
PW2	Lektura literatury przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

P r z e	**Metoda weryfikacji**	

	Egzamin pisemny	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/ praca samodzielna	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
P_W01		+									Konwersatorium
P_W02		+									Konwersatorium
P_W03		+									Konwersatorium
P_U01		+				+		+		+	Projekt
P_U02		+				+		+		+	Projekt
P_K01		+								+	Projekt
P_K02		+								+	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie ma wiedzy o rodzajach niepełnosprawności i nie rozumie związane z nimi ograniczenia.	Zna w zaawansowanym stopniu niektóre rodzaje niepełnosprawności i rozumie związane z nimi ograniczenia	Zna w zaawansowanym stopniu rodzaje niepełnosprawności i rozumie związane z nimi ograniczenia	Zna w zaawansowanym stopniu szczegółowo rodzaje niepełnosprawności i rozumie związane z nimi ograniczenia
P_W02	Nie zna i nie rozumie funkcje oraz działanie interfejsu użytkownika z niepełnosprawnością lub użytkownika ze szczególnymi potrzebami. Nie posiada wiedzy niezbędnej do realizacji prac projektowych i grafiki generowanej komputerowo.	Zna i rozumie niektóre funkcje oraz działanie interfejsu użytkownika z niepełnosprawnością lub użytkownika ze szczególnymi potrzebami. Posiada podstawową wiedzę niezbędną do realizacji prac projektowych i grafiki generowanej komputerowo.	Zna i rozumie funkcje oraz działanie interfejsu użytkownika z niepełnosprawnością lub użytkownika ze szczególnymi potrzebami. Posiada wiedzę niezbędną do realizacji prac projektowych i grafiki generowanej komputerowo.	Zna i szczegółowo rozumie funkcje oraz działanie interfejsu użytkownika z niepełnosprawnością lub użytkownika ze szczególnymi potrzebami. Posiada zaawansowana wiedzę niezbędną do realizacji prac projektowych i grafiki generowanej komputerowo.
P_W03	Nie ma wiedzy z zakresu standardów dostępności. Nie rozumie strategii, praktyki i procedury projektowania interfejsu graficznych systemów cyfrowych i analogowych w aspekcie standardów dostępności.	Zna w zaawansowanym stopniu niektóre standardy dostępności. Rozumie strategię, praktyki i procedury projektowania interfejsu graficznych systemów cyfrowych i analogowych w aspekcie standardów dostępności.	Zna w zaawansowanym stopniu standardy dostępności. Rozumie strategię, praktyki i procedury projektowania interfejsu graficznych systemów cyfrowych i analogowych w aspekcie standardów dostępności.	Zna w zaawansowanym stopniu szczegółowo standardy dostępności. Rozumie strategię, praktyki i procedury projektowania interfejsu graficznych systemów cyfrowych i analogowych w aspekcie standardów dostępności.
P_U01	Nie posiada umiejętności warsztatowych w zakresie projektowania i przygotowania systemów informacyjnych dostępnych dla publikacji cyfrowych i analogowych. Nie potrafi projektować tak aby publikacja cyfrowa jak i analogowa była dostępna dla osób z niepełnosprawnościami.	Posiada podstawowe umiejętności warsztatowe w zakresie projektowania i przygotowania systemów informacyjnych dostępnych dla publikacji cyfrowych i analogowych. Potrafi projektować w sposób podstawowy tak aby publikacja cyfrowa jak i analogowa była dostępna dla osób z niepełnosprawnościami.	Posiada umiejętności warsztatowe w zakresie projektowania i przygotowania systemów informacyjnych dostępnych dla publikacji cyfrowych i analogowych. Potrafi projektować tak aby publikacja cyfrowa jak i analogowa była dostępna dla osób z niepełnosprawnościami.	Posiada szczególne i rozwinięte umiejętności warsztatowe w zakresie projektowania i przygotowania systemów informacyjnych dostępnych dla publikacji cyfrowych i analogowych. Potrafi w sposób szczególny projektować tak aby publikacja cyfrowa jak i analogowa była dostępna dla osób z niepełnosprawnościami.
P_U02	Nie potrafi planować, projektować i tworzyć systemy graficzne zgodnie z podstawowymi zasadami komunikacji wizualnej ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb osób z niepełnosprawnością.	Potrafi w sposób podstawowy planować, projektować i tworzyć systemy graficzne zgodnie z podstawowymi zasadami komunikacji wizualnej ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb osób z niepełnosprawnością.	Potrafi planować, projektować i tworzyć systemy graficzne zgodnie z podstawowymi zasadami komunikacji wizualnej ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb osób z niepełnosprawnością.	Potrafi innowacyjnie planować, projektować i tworzyć systemy graficzne zgodnie z podstawowymi zasadami komunikacji wizualnej ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb osób z niepełnosprawnością.

P_K01	Nie ma świadomości różnorodności osób funkcjonujących w społeczeństwie.	Ma świadomość różnorodności osób funkcjonujących w społeczeństwie.
P_K02	Nie jest gotów do współpracy w zespole projektowym.	Jest gotów do współpracy w zespole projektowym.

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	4 h	4 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	18 h	30 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	-	-
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	15 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	12 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	3 h	3 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	32 h / 1,3 ECTS	20 h / 0,8 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Badanie potrzeb osób niepełnosprawnych - raport końcowy. 18 maja 2017 r., PFRON.
– Galasiński D. Osoby niepełnosprawne czy z niepełnosprawnością? Niepełnosprawność-zagadnienia, problemy, rozwiązania. 2013. Wydawnicza Implus, Kraków 2012.
– Karta Praw Osób Niepełnosprawnych, M.P. 1997, nr 50, poz. 475.
– Klimkiewicz L, Nowacki P, Rączka M., Definicja osoby niepełnosprawnej. Meritum. Prawo Pracy, Wolters Kluwer, Warszawa 2013.
– Niepełnosprawność: zagadnienia, problemy, rozwiązania, Uniwersytet Śląski 2017.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Itten J., Sztuka barwy, d2d.pl, Kraków 2015.
– Ostrowska, A., Niepełnosprawni w społeczeństwie 1993-2013, Wydawnictwo Instytutu Filozofii i Socjologii PAN, Warszawa 2015.
– Sarzyńska-Putowska J., Komunikacja wizualna, wybrane zagadnienia, Kraków 2002.
– Zausznica A., Nauka o barwie, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2013.

Inne materiały dydaktyczne:

– Ustawa o zapewnieniu dostępności osobom ze specjalnymi potrzebami https://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/DocDetails.xsp?id=WDU20190001696.
– Dostępność cyfrowa w świetle prawa https://www.gov.pl/web/baza-wiedzy/prawo-o-dostepnosci-cyfrowej.
– Baza wiedzy o dostępności cyfrowej https://www.gov.pl/web/baza-wiedzy.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE										
KOD PRZEDMIOTU: **O6**	**Wychowanie fizyczne**									
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**									
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**									
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**									
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**									
Rodzaj modułu kształcenia:	**Ogólnouczelniany**									
Punkty ECTS:	**-**									
Rok / Semestr:	**I / 1, 2**									
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Łukasz Bartczak**									

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Brak przeciwwskazań zdrowotnych do aktywnego uczestnictwa programowych zajęciach wychowania fizycznego; wymagany podstawowy poziom sprawności fizycznej pozwalający na udział w zajęciach ruchowych.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Przekazanie umiejętności w zakresie dbania o kondycję fizyczną oraz kooperacji w zespole.
C2	Kształtowanie postawy samodzielnego i ustawicznego podejmowania działań w zakresie dbania o kondycję fizyczną.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	**Ćwiczenia**	**Konwersat.**	**Lab.**	**Warsztaty**	**Projekt**	**Seminarium**	**Konsultacje**	**Egzamin/ zaliczenie**	**Suma godzin**
Studia stacjonarne		60								**60**
Studia niestacjonarne										

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Ćwiczenia	Ćwiczenia fizyczne na sali gimnastycznej lub na wolnym powietrzu.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
	Kompetencje społeczne:	
P_K01	Student potrafi komunikować się i kooperować z zespołem celem osiągnięcia efektów współpracy grupowej; podejmuje w ramach zadań realizowanych w kursie działania samodoskonalące; postępuje w sposób zasad fair play.	K_K02, K_K03

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Ćwiczenia:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Ćw1-30	Wybrana aktywność spośród: Pływanie (nauka i doskonalenie umiejętności pływania), Gry zespołowe (piłka siatkowa, koszykowa, nożna, ręczna), Lekkoatletyka, Aerobic, Tenis ziemny, Tenis stołowy, Sztuka samoobrony, Elementy tańca towarzyskiego.	P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_K01										x	Ćwiczenia

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_K01	kooperować i komunikować się z zespołem.	komunikować się z zespołem.	kooperować i komunikować się z zespołem.	kooperować i komunikować się z zespołem oraz angażuje się jako lider.

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	60	
Egzamin/zaliczenie		
Udział w konsultacjach		
Praca własna studenta, w tym:		
- Przygotowanie eseju		
- Przeprowadzenie badań literaturowych		
- Przeprowadzenie badań empirycznych		
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)		
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych		
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia		
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**60**	
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	60	
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne		
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności		

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

− Madejski E., *Wybrane zagadnienia współczesnej metodyki wychowania fizycznego. Podręcznik dla nauczycieli i studentów*, Oficyna Wydawnicza "Impuls", Kraków 2014.
Literatura uzupełniająca przedmiotu:
− Górski J. (red.), *Fizjologia wysiłku i treningu fizycznego*, Wyd. Lekarskie PZWL, Warszawa 2011. − Woynarowska B, Izdebski Z, Kowalewska A, Komosińska K, *Biomedyczne podstawy kształcenia i wychowania*, PWN 2010.
Inne materiały dydaktyczne:
− Przyrządy sportowe wykorzystywane w ramach poszczególnych rodzajów ćwiczeń.

Przedmioty podstawowe i kierunkowe

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K1**	**Historia sztuki II**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 2**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Magdalena Fokt**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Brak

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Przyswojenie wiedzy dotyczącej pojęć z zakresu interpretacji dzieła artystycznego oraz wiedzy na temat sztuki dawnej, a w tym sztuki prehistorycznej, starożytnej, średniowiecznej, oraz wykształcenie umiejętności rozpoznawania kluczowych dzieł poszczególnych epok.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne	28								2	**30**
Studia niestacjonarne	16								2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Wykład	Wykład z elementami konwersatorium, prezentacje. Zajęcia prowadzone zdalnie z wykorzystaniem platformy Teams – w trybie nauczania synchronicznego.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą sztuki prehistorycznej, w tym sztuki peleolitycznej, neolitycznej. Ma szczegółową wiedzę w zakresie sztuki starożytnej Mezopotamii, Egiptu, Grecji i Rzymu. Ma wiedzę z zakresu sztuki Średniowiecza. Ma wiedzę na temat cech stylowych poszczególnych epok.	K_W03
	Kompetencje społeczne:	

P_K01	Jest gotów do dbałości o tradycje związane z dziedzictwem kulturowym w obszarze sztuk plastycznych.	K_K08

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	Wprowadzenie w tematykę zajęć. Cym jest sztuka? Budowa dzieła sztuki. Czym jest interpretacja dzieła?	P_W01, P_K01
W2	Prehistoria; pierwsze przedmioty, malarstwo jaskiniowe,	P_W01, P_K01
W3	Wenus paleolityczne, budowle megalityczne – początki architektury, ceramika, osadnictwo, Neolit.	P_W01, P_K01
W4	Starożytność – wynalezienie pisma Sztuka Mezopotamii	P_W01, P_K01
W5	Sztuka starożytnego Egiptu	P_W01, P_K01
W6	Sztuka starożytnej Grecji	P_W01, P_K01
W7	Sztuka starożytnego Rzymu	P_W01, P_K01
W8	Sztuka wczesnochrześcijańska	P_W01, P_K01
W9	Średniowiecze – kontekst historyczny przełomu epok	P_W01, P_K01
W10	Sztuka bizantyjska; ikona, typy ikonograficzne	P_W01, P_K01
W11	Stuka przedromańska; karolińska, ottońska: iluminatorstwo, architektura	P_W01, P_K01
W12	Style: romański i gotycki: architektura, rzeźba, malarstwo	P_W01, P_K01
W13	Protorenesans – cechy stylowe	P_W01, P_K01
W14	Powtórzenie materiału przed testem końcowym	P_W01, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie prezentacji dotyczącej wybranego tematu z historii sztuki	P_W01P_K01
PW3	Odwiedzenie wystawy sztuki współczesnej oraz napisanie recenzji	P_W01P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Test	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Prezentacja tematu z historii sztuki	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01		x					x				wykład
P_K01										x	wykład

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie ma ogólnej wiedzy dotyczącej sztuki prehistorycznej, w tym sztuki peleolitycznej,	Ma ogólną wiedzę dotyczącą sztuki prehistorycznej, w tym sztuki peleolitycznej,	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą sztuki prehistorycznej, ale z drobnymi	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą sztuki prehistorycznej, w tym sztuki peleolitycznej,

	neolitycznej. Nie ma ogólnej wiedzy w zakresie sztuki starożytnej Mezopotamii, Egiptu, Grecji i Rzymu. Nie ma wiedzy z zakresu sztuki Średniowiecza. Nie ma wiedzy na temat cech stylowych poszczególnych epok.	neolitycznej. Ma ogólną wiedzę w zakresie sztuki starożytnej Mezopotamii, Egiptu, Grecji i Rzymu. Ma wiedzę z zakresu sztuki Średniowiecza. Ma wiedzę na temat niektórych cech stylowych poszczególnych epok.	błędami , w tym sztuki peleolitycznej, neolitycznej. Ma szczegółową wiedzę ale z drobymi błędami w zakresie sztuki starożytnej Mezopotamii, Egiptu, Grecji i Rzymu. Ma wiedzę z zakresu sztuki Średniowiecza. Ma wiedzę na temat cech stylowych poszczególnych epok.	neolitycznej. Ma szczegółową wiedzę w zakresie sztuki starożytnej Mezopotamii, Egiptu, Grecji i Rzymu. Ma wiedzę z zakresu sztuki Średniowiecza. Ma wiedzę na temat cech stylowych poszczególnych epok.
P_K01	Nie jest gotów do dbałości o tradycje związane z dziedzictwem kulturowym w obszarze sztuk plastycznych.	Jest gotów do dbałości o tradycje związane z dziedzictwem kulturowym w obszarze sztuk plastycznych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	45 h	57 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	5 h	5 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	10 h	15 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	-	-
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	25 h	32 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	-	-
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Gombrich H. E., *O sztuce*, Dom Wydawniczy Rebis, 2013.
- *Sztuka świata*, Arkady 1994.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Stephen Farthing Art: The Whole Story, Thames & Hudson, 2018.
- Didi-Huberman Georges, Przed obrazem, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011.
- Wunenburger Jean-Jacques, Filozofia obrazów, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011.
- Eco Umberto, *Historia piękna*, Dom Wydawniczy Rebis, 2005.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy ze sztuką, filmy dokumentalne, wystawy

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K1**	**Historia sztuki III**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 3**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Magdalena Fokt**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Zaliczenie przedmiotu: HISTORIA SZTUKI sem.2

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Przyswojenie wiedzy dotyczącej cech stylowych i ewolucji stylów w sztuce nowożytnej oraz umiejętności rozpoznawania kluczowych dzieł Renesansu, Manieryzmu, Baroku, Rokoka, Klasycyzmu, Romantyzmu, Akademizmu, Realizmu i Impresjonizmu.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne	28								2	**30**
Studia niestacjonarne	16								2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Wykład	Wykład z elementami konwersatorium, prezentacje. Zajęcia prowadzone zdalnie z wykorzystaniem platformy Teams – w trybie nauczania synchronicznego.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Ma wiedzę dotyczącą ewolucji stylów w sztuce nowożytnej, a w tym: dzieł Renesansu, Manieryzmu, Baroku, Rokoka, Klasycyzmu, Romantyzmu, Akademizmu, Realizmu i Impresjonizmu oraz ma wiedzę na temat głównych twórców tych okresów w sztuce.	K_W03, K_W05
P_W02	Zna szczegółowe ramy czasowe poszczególnych kierunków w sztuce nowożytnej oraz style w sztuce nowożytnej i zna jej najważniejszych twórców oraz ich dzieła.	K_W03, K_W05
	Kompetencje społeczne:	

P_K01	Jest świadomy wagi sztuki w kształtowaniu kultury w społeczeństwie.	K_K03
P_K02	Jest świadom związku sztuki dawnej z dzisiejszym odbiorem kultury i tradycji oraz wpływu historii sztuki na kształt pracy grafika.	K_K08

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Wykład:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
W1	Renesans – początek nowożytności Warunki rozwoju sztuki renesansowej, źródła	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W2	Architektura renesansowa; typy budowli Filippo Brunelleschi, Leone Battista Alberti, Donato Bramante	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W3	Rzeźba renesansowa; Lorenzo Ghilberti, Donatello, Andrea del Verocchio	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
W4	Wielcy mistrzowie renesansu: Sandro Boticelli, Leonardo da Vinci, Michał Anioł, Rafaello Szkoła Wenecka; Tycjan Niderlandy: Hans Memling, Jan van Eyck, Hieronim Bosch, Pieter Bruegel Niemcy: Albrecht Durer	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W5	Manieryzm, cechy Jacopo Pontormo, Giuseppe Arcimboldo, El Greco	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W6	Barok – warunki rozwoju sztuki Architektura – cechy i typy budowli Francesco Borromini, Gianlorenzo Bernini Założenie pałącowe Entre Cour et Jardin Rzeźba barokowa; Gianlorenzo Bernini Malarstwo; Michelangelo Merisi Da Caravaggio Pietro da Cortona Velazquez Pieter Paul Rubens, Rembrandt, Vermeer Martwa Natura Holenderska; Willem Claesz Heda	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W7	Rokoko, architektura, malarstwo; Jean-Honore Fragonard, Jean-Antoine Watteau, Francois Boucher	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W8	Klasycyzm, architektura, malarstwo: Jacques-Louis David, Jean Auguste Dominique Ingres	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W9	Romantyzm, malarstwo: John Constable, William Turner, Theodore Gericault, Eugene Delacroix, Francisco Goya, Caspar David Friedrich	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W10	Akademizm – cechy stylowe i najwięksi mistrzowie Historyzm – cechy stylowe i najwięksi mistrzowie	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W11	Realizm; Gustave Courbet, Jean Francois Millet	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W12	Impresjonizm – cechy stylowe, przedstawiciele. Przełom impresjonistyczny w sztuce.	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W13	Postimpresjonizm – ku sztuce XX wieku	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
W14	Powtórzenie materiału przed kolokwium.	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**

PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie prezentacji dotyczącej wybranego tematu z historii sztuki	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02
PW3	Odwiedzenie wystawy sztuki współczesnej oraz napisanie recenzji	P_W01, P_W02, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Test	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Prezentacja tematu z historii sztuki	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01		x					x				wykład
P_W02		x					x				wykład
P_K01										x	wykład
P_K02										x	wykład

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie ma ogólnej wiedzy dotyczącej ewolucji stylów w sztuce nowożytnej, a w tym: dzieł Renesansu, Manieryzmu, Baroku, Rokoka, Klasycyzmu, Romantyzmu, Akademizmu, Realizmu i Impresjonizmu oraz nie ma wiedzy na temat głównych twórców tych okresów w sztuce.	Ma ogólną wiedzę dotyczącą ewolucji stylów w sztuce nowożytnej, a w tym: dzieł Renesansu, Manieryzmu, Baroku, Rokoka, Klasycyzmu, Romantyzmu, Akademizmu, Realizmu i Impresjonizmu oraz ma wiedzę na temat głównych twórców tych okresów w sztuce.	Ma ogólną uporządkowaną wiedzę dotyczącą ewolucji stylów w sztuce nowożytnej, a w tym: dzieł Renesansu, Manieryzmu, Baroku, Rokoka, Klasycyzmu, Romantyzmu, Akademizmu, Realizmu i Impresjonizmu oraz ma wiedzę na temat głównych twórców tych okresów w sztuce.	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą ewolucji stylów w sztuce nowożytnej, a w tym: dzieł Renesansu, Manieryzmu, Baroku, Rokoka, Klasycyzmu, Romantyzmu, Akademizmu, Realizmu i Impresjonizmu oraz ma wiedzę na temat głównych twórców tych okresów w sztuce.
P_W02	Nie zna ram czasowych poszczególnych kierunków w sztuce nowożytnej oraz styli w sztuce nowożytnej i nie zna jej najważniejszych twórców oraz ich dzieł.	Zna ramy czasowe niektórych kierunków w sztuce nowożytnej oraz style w sztuce nowożytnej i zna jej najważniejszych twórców oraz ich dzieła.	Zna ramy czasowe poszczególnych kierunków w sztuce nowożytnej oraz style w sztuce nowożytnej i zna jej najważniejszych twórców oraz ich dzieła..	Zna szczegółowe i ramy czasowe poszczególnych kierunków w sztuce nowożytnej oraz style w sztuce nowożytnej i zna jej najważniejszych twórców oraz ich dzieła.
P_K01	Nie jest świadomy wagi sztuki w kształtowaniu kultury w społeczeństwie.	Jest świadomy wagi sztuki w kształtowaniu kultury w społeczeństwie.		
P_K02	Nie jest świadom związku sztuki dawnej z dzisiejszym odbiorem kultury i tradycji oraz wpływu historii sztuki na kształt pracy grafika.	Jest świadom związku sztuki dawnej z dzisiejszym odbiorem kultury i tradycji oraz wpływu historii sztuki na kształt pracy grafika.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-

Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	5 h	5 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	5 h	5 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	-	-
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	6 h	17 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	4 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	-	-
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Gombrich H. E., *O sztuce*, Dom Wydawniczy Rebis, 2013.
- *Sztuka świata*, Arkady 1994.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Stephen Farthing Art: The Whole Story, Thames & Hudson, 2018.
- Didi-Huberman Georges, Przed obrazem, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011.
- Wunenburger Jean-Jacques, Filozofia obrazów, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011.
- Eco Umberto, *Historia piękna*, Dom Wydawniczy Rebis, 2016.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy ze sztuką, filmy dokumentalne, wystawy

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE										
KOD PRZEDMIOTU: **K1**	**Historia sztuki IV**									
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**									
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**									
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**									
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**									
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy**									
Punkty ECTS:	**2 ECTS**									
Rok / Semestr:	**II / 4**									
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Magdalena Fokt**									

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Zaliczenie przedmiotu: HISTORIA SZTUKI sem.3

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zdobycie wiedzy dotyczącej ewolucji w sztuce nowoczesnej oraz umiejętności rozpoznawania kluczowych dzieł najnowszych.
C2	Wykształcenie potrzeby aktywnego uczestniczenia w kulturze.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	**Ćwiczenia**	**Konwersat.**	**Lab.**	**Warsztaty**	**Projekt**	**Seminarium**	**Konsultacje**	**Egzamin/ zaliczenie**	**Suma godzin**
Studia stacjonarne	28								2	**30**
Studia niestacjonarne	16								2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Wykład	Wykład z elementami konwersatorium, prezentacje. Zajęcia prowadzone zdalnie z wykorzystaniem platformy Teams – w trybie nauczania synchronicznego.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Ma wiedzę dotyczącą kierunków w sztuce nowoczesnej, rozpoznaje kluczowe dzieła secesji, ekspresjonizmu, fowizmu, kubizmu, futuryzmu, dadaizmu, surrealizmu, konstruktywizmu, neoplastycyzmu, abstrakcji geometrycznej, informelu oraz ma orientacje w najnowszych prądach sztuki okresu postmodernizmu.	K_W03, K_W05, K_W27
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi zgłębiać obszary sztuki współczesnej uwzględniając ich różnorodność i wzajemne wpływy. Potrafi w swoich wypowiedziach odnosić się trafnie do sztuki nowoczesnej.	K_U27, K_U30
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest świadomym uczestnikiem i odbiorcą kultury i wydarzeń artystycznych	K_K03, K_K04

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	Sztuka przełomu wieku – przełomem w sztuce. Fowizm – ekspresja koloru. Ekspresjonizm i początki abstrakcjonizmu: Wasily Kandisnsky, Paul Klee	P_W01, P_U01, P_K01
W2	Od Cezanne'a do Picassa. Kubizm i nowe widzenie przestrzeni: Georges Braque, Pablo Picasso, fazy kubizmu	P_W01, P_U01, P_K01
W3	Futuryzm – chęć uchwycenia ruchu. Nowe dziedziny sztuki. Dadaizm; Marcel Duchamp, ready made – przypadek w sztuce. Surrealizm: Man Ray, Rene Magritte, Salvador Dali	P_W01, P_U01, P_K01
W4	Nowa sztuka na nowe czasy: Konstruktywizm: Tatlin, Malewicz – suprematyzm Neoplastycyzm – Piet Mondrian, Theo van Doesburg Abstrakcja geometryczna Artyści polscy; Kobro, Strzemiński, Stażewski Bauhaus	P_W01, P_U01, P_K01
W5	Osobowości poza kierunkami: Henri Rousseau, Amadeo Modigliani, Marc Chagall, Constantin Brancusi, Witkacy	P_W01, P_U01, P_K01
W6	Sztuka a totalitaryzmy Sztuka II połowy XX wieku; kontekst społeczno-polityczny	P_W01, P_U01, P_K01
W7	Abstrakcja niegeometryczna Szkoła Nowojorska: action painting, all-over - Jackson Pollock, Lee Krasner, Willem de Kooning, Franz Klein, Arshile Gorky, Robert Motherwell - Color-Field Painting - Mark Rothko, Barnett Newman, Ad Reinhardt, Clyfford Still Sztuka europejska: - Informel; Jean Fautrier, Wols, Antonio Tapies, Jean Dubuffet, Hans Hartung - Grupa Cobra - Rzeźba: Giacometti, Calder - Grupa ZERO - Lucio Fontana - Yves Klein	P_W01, P_U01, P_K01
W8	Pop-art. - Richard Hamilton. - Robert Rauschenberg, Jasper Jones, Andy Warhol, Roy Lichtenstein. NOWY REALIZM - Cesar, Christo, Niki de Saint-Phalle, Raymond Hains, Alina Szapocznikow. NOWA FIGURACJA - Gerhard Richter, Francis Bacon, Teresa Pągowska.	P_W01, P_U01, P_K01
W9	DZIAŁANIA I DOKUMENTACJE-nowy obszar w sztuce HAPPENING - John Cage, Allan Kaprow PERFORMANCE - Marina Abramovic - Tadeusz Kantor, FLUXUS - Joseph Beuys	P_W01, P_U01, P_K01
W10	MINIMAL-ART, OP-ART, KONCEPTUALIZM LAND-ART. - Robert Smithson, Andy Goldsworthy	P_W01, P_U01, P_K01

	- Oliafur Eliason.	
W11	STUKA KRYTYCZNA: Katarzyna Kozyra, Zbigniew Libera, Paweł Althamer, Joanna Rajkowska, Dorota Nieznalska.	P_W01, P_U01, P_K01
W12	POSTMODERNIZM HIPERREALIZM NOWY EKSPRESJONIZM; Basquiat - Anselm Kiefer, David Hockney, Jeff Koons, Daniel Hirst.	P_W01, P_U01, P_K01
W13	STREET-ART; Banksy.	P_W01, P_U01, P_K01
W14	Powtórzenie materiału przed testem końcowym.	P_W01, P_U01, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu. Przystąpienie do egzaminu.	P_W01
PW2	Odwiedzenie wystawy sztuki współczesnej oraz napisanie recenzji.	P_W01, P_U01, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Test	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Prezentacja tematu z historii sztuki	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01	x						x				wykład
P_U01							x				wykład
P_K01										x	wykład

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie ma wiedzy dotyczącej kierunków w sztuce nowoczesnej, nie rozpoznaje kluczowych dzieł secesji, ekspresjonizmu, fowizmu, kubizmu, futuryzmu, dadaizmu, surrealizmu, konstruktywizmu, neoplastycyzmu, abstrakcji geometrycznej, informelu oraz nie ma orientacji w najnowszych prądach sztuki okresu postmodernizmu.	Ma cząstkową wiedzę dotyczącą kierunków w sztuce nowoczesnej, rozpoznaje niektóre dzieła secesji, ekspresjonizmu, fowizmu, kubizmu, futuryzmu, dadaizmu, surrealizmu, konstruktywizmu, neoplastycyzmu, abstrakcji geometrycznej, informelu oraz ma orientacje w niektórych najnowszych prądach sztuki okresu postmodernizmu.	Ma wiedzę dotyczącą kierunków w sztuce nowoczesnej, rozpoznaje kluczowe dzieła secesji, ekspresjonizmu, fowizmu, kubizmu, futuryzmu, dadaizmu, surrealizmu, konstruktywizmu, neoplastycyzmu, abstrakcji geometrycznej, informelu oraz ma orientacje w najnowszych prądach sztuki okresu postmodernizmu.	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą kierunków w sztuce nowoczesnej, rozpoznaje kluczowe dzieła secesji, ekspresjonizmu, fowizmu, kubizmu, futuryzmu, dadaizmu, surrealizmu, konstruktywizmu, neoplastycyzmu, abstrakcji geometrycznej, informelu oraz ma orientacje w najnowszych prądach sztuki okresu postmodernizmu.
P_U01	Nie potrafi zgłębiać obszary sztuki współczesnej uwzględniając ich różnorodność i wzajemne wpływy. Potrafi w swoich wypowiedzieć odnosić się trafnie do sztuki nowoczesnej.	Potrafi w ograniczonym zakresie zgłębiać niektóre obszary sztuki współczesnej uwzględniając ich różnorodność i wzajemne wpływy. Potrafi w swoich wypowiedzieć nie zawsze trafnie odnosić się do sztuki nowoczesnej.	Potrafi zgłębiać obszary sztuki współczesnej uwzględniając ich różnorodność i wzajemne wpływy. Potrafi w swoich wypowiedzieć odnosić się trafnie do sztuki nowoczesnej.	Potrafi twórczo zgłębiać obszary sztuki współczesnej uwzględniając ich różnorodność i wzajemne wpływy. Potrafi w swoich wypowiedzieć odnosić się trafnie do sztuki nowoczesnej.
P_K01	Nie jest świadomym uczestnikiem i odbiorcą kultury i wydarzeń artystycznych	Jest świadomym uczestnikiem i odbiorcą kultury i wydarzeń artystycznych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS		
Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie recenzji	4 h	10 h
- Przeprowadzenie badań literaturowych	2 h	5 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	5 h	5 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	-	-
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	4 h	7 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	-	-
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	=

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, Benjamin H.D. Buchloh, David Joselit, *Sztuka po 1900 roku Modernizm. Antymodernizm. Postmodernizm,* Wyd. Arkady, 2023
- Hans Werner Holzwarth, *Modern art, 1870-2000*, Taschen 2021.
- Gombrich H. E., *O sztuce*, Dom Wydawniczy Rebis, 2013.
- *Sztuka świata*, Arkady 1994.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Stephen Farthing Art: The Whole Story, Thames & Hudson, 2018.
- Didi-Huberman Georges, Przed obrazem, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011.
- Wunenburger Jean-Jacques, Filozofia obrazów, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011.
- Eco Umberto, *Historia piękna*, Dom Wydawniczy Rebis, 2005.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy ze sztuką, filmy dokumentalne, wystawy

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K2**	**Historia grafiki**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Magdalena Fokt**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Zaliczenie przedmiotu: Historia Sztuki.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Rozwinięcie umiejętności wyodrębniania z zakresu historii sztuki powszechnej zagadnień dotyczących historii grafiki, kształtowania się i ewolucji technik graficznych.
C2	Budowanie świadomości ciągłości i następstwa zjawisk w kontekście grafiki

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne	28								2	**30**
Studia niestacjonarne	16								2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Wykład	Wykład z elementami konwersatorium, prezentacje. Zajęcia prowadzone zdalnie z wykorzystaniem platformy Teams – w trybie nauczania synchronicznego.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna i rozumie zagadnienia dotyczące historii grafiki, kształtowania się i ewolucji technik graficznych.	K_W03, K_W05, K_W07
	Umiejętności:	
P_U01	Umie opisać kontekst historyczny i genezę zjawisk z obszaru grafiki. Posługuje się pojęciami związanymi z historią grafiki	K_U27, K_U31

Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest otwarty na krytyczną ocenę posiadanej wiedzy w zakresie historii grafiki.	K_K01
P_K02	Jest gotów dbać o tradycje zawodu grafika poprzez kultywowanie prawidłowego słownictwa z nim związanego.	K_K08

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	Wprowadzenie w tematykę zajęć. Co to jest grafika? Podział na grafikę użytkową i artystyczną. **Od prehistorii do starożytności:** - Połączenie słowa i obrazu – historyczne ujęcie tematu. - Geneza pisma głoskowego. - Pierwsze próby druku; stemple, monety. - Ewolucja pisma, pierwsze kroje. - Ilustracje na wazach greckich. - Narodziny książki. - Rzymski system informacyjny, kamienie milowe, szyldy.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
W2	**Średniowiecze i renesans** - Iluminacje manuskryptów. - Pojęcia; majuskuła i minuskuła. - Wojny krzyżowe – identyfikacja wizualna rycerstwa. - Znaki cechów, herby miast, pieczęcie. - Historia papieru. - Wynalezienie druku.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
W3	Drzeworyt: - Albrecht Durer. - Drzeworyt japoński, technika, mistrzowie, wpływ na sztukę i grafikę europejską – japonizm - Akwaforta i akwatinta: • Charakterystyka technik, • Rembrandt, Goya, Piranesi, Picasso. Litografia - Charakterystyka techniki. - Henri de Toulouse Lautrec. - Alfons Mucha.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
W4	Plakat - Narodziny plakatu. - Różnice pomiędzy plakatem a afiszem. - Etapy ewolucji plakatu; Belle Epoque: Cheret, Henri de Toulouse Lautrec - po współczesność. - Plakat polski: Polska Szkoła Plakatu. - Polski plakat współczesny.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
W5	Ilustracja - Etapy rowoju ilustracji. - Polska Szkoła Ilustracji. - Mistrzowie polskiej ilustracji: Szancer, Gaudasińska, Butenko, Pokora, Orłowska-Gabryś, Srokowski, Kilian, Grabiański, Witwicki, Stanny, Wilkoń. Historia komiksu.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
W6	Fotografia - Narodziny techniki, rozwój, piktorializm, Alfret Stiegliz, Edward Steichen, Anselm Adams, Edward Muybridge. - Fotografia a awangarda. - Wpływ fotografii na grafikę projektową. - Współczesna fotografia, różnorodność zjawisk.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
W7	Film i animacja	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02

	- Obserwacja ruchu i historyczne próby uchwycenia ruchu; teatr cieni, latarnia magiczna, fenakistiskop, kineograf. - Pierwszy film animowany, pierwszy film lalkowy. - Powstanie wytwórni filmów animowanych. - Awangardowe animacje; Themersonowie. - Polska Animacja Artystyczna.	
W8	Historia grafiki komputerowej. Podsumowanie semestru.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu. Przygotowanie się do egzaminu.	P_W01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin pisemny	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/ praca samodzielna	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01	x										wykład
P_U01	x										wykład
P_K01										x	wykład
P_K02										x	wykład

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna i nie rozumie zagadnień dotyczących historii grafiki, kształtowanie się i ewolucji technik graficznych.	Zna i rozumie niektóre zagadnienia dotyczące historii grafiki, kształtowanie się i ewolucji technik graficznych	Zna i rozumie zagadnienia dotyczące historii grafiki, kształtowanie się i ewolucji technik graficznych.	Zna szczegółowo i rozumie zagadnienia dotyczące historii grafiki, kształtowanie się i ewolucji technik graficznych
P_U01	Nie umie opisać kontekstu historycznego i genezy zjawisk z obszaru grafiki. Nie zna pojęć związanych z historią grafiki.	Umie w sposób cząstkowy opisać kontekst historyczny i genezę zjawisk z obszaru grafiki. W podstawowym zakresie zna pojęcia związane z historią grafiki.	Umie w sposób pełny opisać kontekst historyczny i genezę zjawisk z obszaru grafiki. W podstawowym zakresie zna pojęcia związane z historią grafiki.	Umie w sposób kompleksowy i szczegółowy opisać kontekst historyczny i genezę zjawisk z obszaru grafiki. W podstawowym zakresie zna pojęcia związane z historią grafiki.
P_K01	Nie jest otwarty na krytyczną ocenę posiadanej wiedzy w zakresie historii grafiki.	Jest otwarty na krytyczna ocenę posiadanej wiedzy w zakresie historii grafiki.		
P_K02	Nie jest gotów dbać o tradycje zawodu grafika poprzez kultywowanie prawidłowego słownictwa z nim związanego.	Jest gotów dbać o tradycje zawodu grafika poprzez kultywowanie prawidłowego słownictwa z nim związanego.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h

- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	5 h	5 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	-	-
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	10 h	22 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	-	-
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk, *Historia projektowania graficznego*, Karakter 2018.
- *Admirałowie wyobraźni,* Dwie siostry 2019.
- Igor Gałązkiewicz, *Art. Branding*, Słowa i myśli 2016.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- *Historia fotografii*, Arkady 2020.
- Jens Muller *The history of graphic design,* Taschen 2022.
- Koetzle Hans-Michael, *Photo icons*, Taschen 2021.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy ze sztuką, prezentacje multimedialne służące zapoznaniu się z nowymi metodami i dziedzinami graficznymi

I. GENERAL BASIC INFORMATION ABOUT THE SUBJECT (MODULE)	
SUBJECT CODE: **K3**	**History of Illustrations and Posters**
Organizational Unit of the Degree Program:	**University of Social Sciences in Lodz**
Degree Program Name, Level:	**Graphics, 1st degree**
Educational Profile:	**PRACTICAL**
Name of the Specialty:	**Does not apply**
Type of the Educational Module:	**Basic and course subjects / elective**
ECTS:	**2 ECTS**
Year / Semester:	**III / 6**
Coordinator:	**mgr Greta Samuel**

II. ENTRY REQUIREMENTS (RESULTING FROM THE ORDERING OF COURSES)
Passing the subject: Język obcy.

III. LEARNING OBJECTIVES FOR THE SUBJECT	
C1	The aim of the subject is to familiarize students with knowledge of the history of illustrations and posters.

IV. FORMS OF TEACHING AND NUMBER OF HOURS

	Lectures	Exercises	Parlors	Labs	Workshop	Project	Seminar	Exa. / Assess.	Summary	Lectures
Stationary	28								2	**30**
Non-stationary	16								2	**18**

V. METHODS OF REALIZATION OF DIDACTIC ACTIVITIES

Forms of Teaching	Didactic Methods
Lecture	Lectures using multimedia presentations. Classes conducted remotely using the Teams platform - in synchronous teaching method.

VI. LEARNING OBJECTIVES CONCERNED WITH REFERENCE TO LEARNING OUTCOMES FOR THE FIELD OF STUDY AND AREAS

No.	Description of the learning outcomes	Reference to the objectives
	Knowledge:	
P_W01	Knows, to an advanced degree, the history of illustration as a field of art. Knows the types of illustrations and their functions as a visual message.	K_W05 K_W07 K_W10
	Skills:	
P_U01	Is able to evaluate the use of illustrations in a given literary context and is able to discuss this topic using terminology appropriate for the field.	K_U31
P_U02	Speaks a foreign language at level B2 of the Common European Framework of Reference for Languages.	K_U26
	Social Competences:	

P_K01	He is ready to develop artistic ideas in the planning of an illustration project, taking into account social aspects.	K_K03, K_K05, K_K07
VII. THE CONTENT OF TRAINING		
Lp.	**Lecture:**	**Reference to the learning outcomes**
W1	Explaining the definition of what illustration is and what its aspects are in the design world. Examples of the use of illustrations in graphics, movie, design, video games, animation, etc. Contemporary use of illustrations in new media. Historical aspects regarding the beginning of illustration in art before and after the invention of printing. How did the invention of lithography influence the development of illustrations? Contemporary lithograph by David Lynch.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W2	The 19th century as a turning point for the illustration. The beginning of the golden era of illustrators in the world. The spread of printing resulted in easier access to magazines and books. An illustration as an information tool that helps to visualize reality. Discussion of the work of poster artist Alfons Mucha.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W3	Discussing the works of: Aubrey Beardsley, John Leech, George Cruikshank, Hablot Knight Browne, Honoré Daumier, Paul Jouve.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W4	Golden era of illustrators. Discussing the works of: N.C.Wyeth , Howard Pyle , James Montgomery Flagg, Elizabeth Shippen Green , George Matthews Harding .	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W5	Golden era of illustrators. Discussing the works of: Joseph Christian Leyendecker, Violet Oakley	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W6	Golden era of illustrators in America. Discussing the works of: Maxfield Parrish, Jessie Willcox Smith, John R. Neill,	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W7	Polish poster school.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W8	History of Polish illustration – part 1	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W9	History of Polish illustration – part 2	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W10	Contemporary Polish illustrators – part 1: Gosia Herba, Bartosz Kosowski, Zosia Dzierżawska, Jan Bajtlik, Karolina Pawelczyk, Bartłomiej Gaweł	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W11	Contemporary Polish illustrators – part 2: Aleksandra i Daniel Mizielińscy, Katarzyna Bogucka, Dawid Ryski, Iwona Chmielewska, Ola Niepsuj	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W12	Contemporary illustrators around the world – part 1: Sara Fanelli, Chris Ware, Adrian Tomie, Jean Jullien, Bijou Karman, Frank Miller, Andrea Serio	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
W13	Contemporary illustrators around the world – part 2: Hsiao Ron Cheng, Kyutae Lee, Liam Cobb, Tobias Hall, Paul Blow, Tom Haugomat	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
No.	**Own work:**	**Reference to learning outcomes**
PW1	Getting to know the literature on the subject. Preparing for an exam	P_W01
PW2	Preparing a written work about an artist who is related to poster or illustration.	P_W01, P_U01, P_K01
VIII. METHODS FOR VERIFYING LEARNING OUTCOMES		
L e a r	**Verification Method**	

	Exam	Test	Essay about an artist	Tasks/Students work	Individual presentation	Group presentation	Individual project	Group project	Observation cards/self-	Activity in classes	**Form of classes in which learning outcomes is verified**
P_W01	x		x								Lecture
P_U01			x								Lecture
P_U02			x								Lecture
P_K01			x								Lecture

IX. CRITERIA FOR ASSESSING THE LEARNING OUTCOMES ACHIEVED

Learning Outcomes	**Negative** Student:	**Grades 3,0-3,5** Student:	**Grades 4,0-4,5** Student:	**Grade 5,0** Student:
P_W01	Does not have advanced knowledge of the history of illustration as a field of art. Does not know the types of illustrations and their tasks as a visual message.	Has a basic knowledge of the history of illustration as a field of art. Knows the types of illustrations and their functions as a visual message.	Knows sufficiently the history of illustration as a field of art. Knows the types of illustrations and their functions as a visual message.	Knows to an advanced degree the history of illustration as a field of art. He knows broadly the types of illustrations and their functions as a visual message.
P_U01	Is unable to evaluate the use of illustrations in a given literary context and is able to discuss this topic using terminology appropriate to the field	Is able to evaluate the use of illustrations in a given literary context.	Is able to evaluate the use of illustrations in a given literary context and is able to discuss this topic using terminology appropriate for the field	Is able to accurately assess the use of illustrations in a given literary context and is able to discuss this topic substantively using terminology appropriate for the field
P_U02	Does not speak a foreign language at level B2 of the Common European Framework of Reference for Languages.	Speaks a foreign language at level B2 of the Common European Framework of Reference for Languages.		
P_K01	He is not ready to develop artistic ideas in terms of planning an illustration project taking into account social aspects.	He is ready to develop artistic ideas in terms of planning an illustration project taking into account social aspects.		

X. STUDENT'S WORKLOAD - HOURS AND BALANCE OF ECTS POINTS

Type of ECTS Activity	**Obciążenie studenta**	
	Stationary	**Non-stationary**
Participation in didactic hours (lectures, parlors, project, lab, workshops, seminars) – SUM of hours from point II.	28 h	16 h
Examination / Assessment	2 h	2 h
Student's own work, incl:	20 h	32 h
- Essay preparation	6 h	10 h
- Conducting literature research	6 h	10 h
- Conducting empirical research	-	-
- Project (gathering data, preparing and carrying out the project, etc.)	-	-
- Preparing for classes	3 h	7 h
- Preparing for the exam/colloquium/credit test	5 h	5 h
Total student workload (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Student’s workload as part of classes in direct contact with the teacher	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS

Student's workload as part of classes shaping practical skills	-	-
The student's workload as part of classes related to preparation for conducting scientific activity or participation in this activity	-	-

XI. BIBLIOGRAPHY ON THE SUBJECT AND OTHER TEACHING MATERIALS

Basic literature:

- Susan Doyle, Jaleen Grove, *History of Illustration*, wyd. Bloomsbury Publishing PLC, 2019.
- Julius Bryant, The art of the illustrated book: 700 Years of History and Design, wyd. Thames & Hudson, 2021.
- Patryk Mogilnicki, *Nie ma się co obrażać: nowa polska ilustracja*, wyd. Karakter, 2021.

Supplementary literature:

- Margaret Timmers, The poster: a visual history, wyd. Thames & Hudson, 2020.
- Dorota Folga – Januszewska, The Art of Polish Poster, wyd. Bosz, 2021.

Other didactic materials:

- Albums with design art, multimedia presentations to present new methods and fields of design.

I. GENERAL BASIC INFORMATION ABOUT THE SUBJECT (MODULE)	
SUBJECT CODE: **K3**	**History of Photography**
Organizational Unit of the Degree Program:	**University of Social Sciences in Lodz**
Degree Program Name, Level:	**Graphics, 1st degree**
Educational Profile:	**PRACTICAL**
Name of the Specialty:	**Does not apply**
Type of the Educational Module:	**Basic and course subjects / elective**
ECTS:	**2 ECTS**
Year / Semester:	**III / 6**
Coordinator:	**Dr hab. Maria Piątek, prof. SAN**

II. ENTRY REQUIREMENTS (RESULTING FROM THE ORDERING OF COURSES)
Passing the subject: Język obcy.

III. LEARNING OBJECTIVES FOR THE SUBJECT	
C1	The aim of the subject is to familiarize students with knowledge of the history of photography.
C2	ming the attitude of an informed viewer of photography.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne	28								2	**30**
Studia niestacjonarne	16								2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Forms of Teaching	Didactic Methods
Lecture	Lectures using multimedia presentations. Classes conducted remotely using the Teams platform - in synchronous teaching method.

VI. LEARNING OBJECTIVES CONCERNED WITH REFERENCE TO LEARNING OUTCOMES FOR THE FIELD OF STUDY AND AREAS

No.	Description of the learning outcomes	Reference to the objectives
	Knowledge:	
P_W01	He knows the most important trends in the history of photography.	K_W03
P_W02	He is familiar with the works of the most prominent representatives in the field of photography.	K_W03, K_W04
	Skills:	
P_U01	He is able to engage in a discourse with the photographic tradition in his own creative works.	K_U31
	Social Competences:	

P_K01	He is ready to use his knowledge of the history of photography in describing artistic works.	K_K01

VII. THE CONTENT OF TRAINING

No.	Lecture:	Reference to the learning outcomes
W1	Photography - beginnings.	P_W01, P_W02
W2	Art and photography - pictorialists, art photography.	P_W01, P_W02
W3	Color photography and the beginnings of cinema.	P_W01, P_W02
W4	International currents in photography between 1910 and 1930.	P_W01, P_W02
W5	Surrealism in photography.	P_W01, P_W02
W6	Photography and propaganda - communism and national socialism.	P_W01, P_W02
W7	Modern photography - diversity in the multiplicity of currents and trends.	P_W01, P_W02
W8	Fashion photography.	P_W01, P_W02
W9	Portrait photography. From self-portrait to selfie.	P_W01, P_W02
W10	Photography in advertising.	P_W01, P_W02
W11	Landscape photography.	P_W01, P_W02
W12	Photography versus multimedia.	P_W01, P_W02
W13	How to make a good photography - some basic compositional principles in photography.	P_W01, P_W02
W14	Test exam.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
No.	**Own work:**	**Reference to learning outcomes**
PW1	Presentation of papers presenting photographic self-project + 3 photographs/inspiration + justification and design and selection of photos. Individual proofreading.	P_U01, P_K01

VIII. METHODS FOR VERIFYING LEARNING OUTCOMES

Learning outcome	Verification Method											Form of classes in which learning outcomes is verified
	Exam	Test	Essay about an artist	Tasks/Students work	Individual presentation	Group presentation	Individual project	Group project	Observation cards/self-assessment cards	Activity in classes	Portfolio	
P_W01			+									Lecture
P_W02			+									Lecture
P_U01				+								Lecture
P_K01										+		Lecture

IX. CRITERIA FOR ASSESSING THE LEARNING OUTCOMES ACHIEVED

Learning Outcomes	Negative Student:	Grades 3,0-3,5 Student:	Grades 4,0-4,5 Student:	Grade 5,0 Student:
P_W01	Does not know the most important trends in the history of photography.	Knows some trends in the history of photography.	Knows the most important trends in the history of photography.	Knows in detail the most important trends in the history of photography.
P_W02	Does not know the works of the most prominent representatives in the field of photography.	Knows some works of the most prominent representatives in the field of photography.	Knows well the works of the most prominent representatives in the field of photography.	Knows in detail the works of the most prominent representatives in the field of photography.

P_U01	Is unable to engage in discourse with the photographic tradition in his own creative works.	Can undertake a discourse with the photographic tradition in his own creative works to a small extent.	Can undertake a discourse with the photographic tradition in own creative works.	Can consciously and in an individual way undertake a discourse with the photographic tradition in his own creative works.
P_K01	Is not ready to use knowledge of the history of photography in creating his own artistic works.	Is ready to use knowledge of the history of photography in the creation of his own artistic works.		

X. STUDENT'S WORKLOAD - HOURS AND BALANCE OF ECTS POINTS

Type of ECTS Activity	**Obciążenie studenta**	
	Stationary	**Non-stationary**
Participation in didactic hours (lectures, parlors, project, lab, workshops, seminars) – SUM of hours from point II.	28 h	16 h
Examination / Assessment	2 h	2 h
Participation in consultations	---	---
Student's own work, incl:	20 h	32 h
- Essay preparation	6 h	10 h
- Conducting literature research	6 h	10 h
- Conducting empirical research	---	---
- Project (gathering data, preparing and carrying out the project, etc.)	---	---
- Preparing for classes	3 h	7 h
- Preparing for the exam/colloquium/credit test	5 h	5 h
Total student workload (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Student's workload as part of classes in direct contact with the teacher	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Student's workload as part of classes shaping practical skills	---	---
The student's workload as part of classes related to preparation for conducting scientific activity or participation in this activity	---	---

XI. BIBLIOGRAPHY ON THE SUBJECT AND OTHER TEACHING MATERIALS

Basic literature:

- *A History of Photography. From 1839 to the Present*, Wyd. Taschen 2018
- Hacking Juliet, Campany David, *Photography The Whole Story,* Thames and Hudson, 2021

Supplementary literature:

- Prodger Phillip, *An Alternative History of Phot*ography, Wyd. Prestel, 2022

Other didactic materials:

- Albums with photography.

CI. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K4**	**Pracownia malarstwa I**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Profil kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 1**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Dorota Berent Chojnacka**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Brak.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zapoznanie studentów z warsztatem malarskim, z narzędziami i sposobami korzystania z nich, zaznajomieniem się z podstawowymi pojęciami, wykorzystaniem pojęć w praktyce.
C2	Wykształcenie umiejętności łączenia zdobytej wiedzy z praktycznym wykorzystaniem jej w malowaniu.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Projekt	Praca indywidualna, prezentacje, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna zasady budowy obrazu w zakresie przedstawiania martwej natury w oparciu o obserwację natury, znajomość kompozycji, perspektywy i wiedzę na temat temperatury barw.	K_W01
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi tworzyć malarskie dzieło plastyczne ze szczególnym uwzględnieniem doboru koloru lokalnego i umiejętności pokazania koloru w kontekście.	K_U14

P_U02	Posiada umiejętność obserwacji natury oraz przeniesienia obserwowanej martwej natury na płaszczyznę obrazu z uwzględnieniem zasad kompozycji i perspektywy. Potrafi dostrzec proporcje i formy obserwowanych elementów martwej natury.	K_U15
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów rozwijać koncepcje artystyczne dla utrzymania prestiżu zawodu artysty grafika.	K_K03, K_K08

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PR 1	Zapoznanie się z planem, technikami i zadaniami semestralnymi.	P_W01,
PR 2-3	Studium martwej natury – podstawowe zasady kompozycji.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 4-5	Studium martwej natury – podstawowe zasady perspektywy.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 6-7	Studium martwej natury – podstawowe zasady użycia palety barwnej ciepłej.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 8	Połówkowy przegląd prac.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 9	Szkice malarskie - pejzaż.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 10-11	Studium martwej natury – podstawowe zasady użycia palety barwnej zimnej.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 12-13	Studium martwej natury – podstawowe zasady użycia kontrastu koloru.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 14	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna. Przygotowanie ekspozycji prac.	P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przegląd prac malarskich z martwej natury	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x				Projekt
P_U01							x				Projekt
P_U02							x				Projekt
P_K01										x	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna zasad budowy obrazu w zakresie przedstawiania martwej	Zna niektóre zasady budowy obrazu w zakresie przedstawiania martwej natury w oparciu o	Zna zasady budowy obrazu w zakresie przedstawiania martwej natury w oparciu o	Zna kompleksowo i szczegółowo zasady budowy obrazu w zakresie przedstawiania martwej natury w

	natury.	obserwację natury, znajomość kompozycji, perspektywy i wiedzę na temat temperatury barw.	obserwację natury, znajomość kompozycji, perspektywy i wiedzę na temat temperatury barw.	oparciu o obserwację natury, znajomość kompozycji, perspektywy i wiedzę na temat temperatury barw.
P_U01	Nie potrafi tworzyć malarskiego dzieła plastycznego ze szczególnym uwzględnieniem doboru koloru lokalnego i umiejętności pokazania koloru w kontekście.	Potrafi tworzyć proste malarskie dzieło plastyczne ze szczególnym uwzględnieniem doboru koloru lokalnego i umiejętności pokazania koloru w kontekście.	Potrafi tworzyć wielowarstwowe malarskie dzieło plastyczne ze szczególnym uwzględnieniem doboru koloru lokalnego i umiejętności pokazania koloru w kontekście.	Potrafi tworzyć indywidualne i wielowarstwowe malarskie dzieło plastyczne ze szczególnym uwzględnieniem doboru koloru lokalnego i umiejętności pokazania koloru w kontekście.
P_U02	Nie posiada umiejętność obserwacji natury oraz przeniesienia obserwowanej martwej natury na płaszczyznę obrazu z uwzględnieniem zasad kompozycji i perspektywy. Nie potrafi dostrzec proporcji i form obserwowanych elementów martwej natury.	Posiada wybrane umiejętności obserwacji natury oraz przeniesienia obserwowanej martwej natury na płaszczyznę obrazu z uwzględnieniem niektórych zasad kompozycji i perspektywy. Potrafi dostrzec niektóre proporcje i formy obserwowanych elementów martwej natury.	Posiada umiejętność obserwacji natury oraz przeniesienia obserwowanej martwej natury na płaszczyznę obrazu z uwzględnieniem zasad kompozycji i perspektywy. Potrafi dostrzec proporcje i formy obserwowanych elementów martwej natury.	Posiada pogłębione umiejętność obserwacji natury oraz przeniesienia obserwowanej martwej natury na płaszczyznę obrazu z uwzględnieniem szczegółowych zasad kompozycji i perspektywy. Potrafi dostrzec wszystkie proporcje i formy obserwowanych elementów martwej natury.
P_K01	Nie jest gotów rozwijać koncepcji artystycznych dla utrzymania prestiżu zawodu artysty grafika	Jest gotów rozwijać koncepcje artystyczne dla utrzymania prestiżu zawodu artysty grafika.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Praca własna studenta, w tym:	45 h	57 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	4 h	4 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	10 h	10 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	20 h	30 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	7 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	6 h	6 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– W. Kandinsky, Punkt i Linia a płaszczyzna, wyd. Officyna, Warszawa, 2022.
– B. Barrington, Szkoła malowania, 2023.
– G. Bastek, Rozmowy obrazów, 2020.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- A.y Pankhurst, Lucinda Hawksley, Arcydzieła sztuki, 2022.
- S. Popek, Barwy i psychika, Wydawnictwo UMCS 2003.
- R. Smitch, M. Wright, J. Horton, Szkoła rysowania i malowania, Wydawnictwo Arkady , Warszawa 1997.
- Współczesne pisma artystyczne (Format, Arteon, Artluk, Aspiracje, Art & Business).
- W. Tatarkiewicz, Dzieje Sześciu Pojęć, PWN, W-wa 1988.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy o sztuce, przygotowane martwe natury zgodne z zaproponowanym tematem ćwiczenia, pomoce dydaktyczne tj. prostokąt do weryfikowania kadru kompozycyjnego, narzędzia i materiały umożliwiające ekspozycję prac rysunkowych i in.

CI. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K4**	**Pracownia malarstwa II**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Profil kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 2**
Osoba koordynująca przedmiot:	**Mgr Dorota Berent Chojnacka**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Zaliczenie przedmiotu Malarstwo I.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zapoznanie z nowymi narzędziami malarskimi (akwarela, gwasz) i sposobami stosownymi w malarstwie.
C2	Wykształcenie umiejętności posługiwania się gamą kolorystyczną z uwzględnieniem tonacji monochromatycznych i kontrastowych.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Projekt	Praca indywidualna, prezentacje, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna zasady zestawień barwnych kontrastowych (w kolorach uzupełniających) i monochromatycznych.	K_W01
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi tworzyć malarskie dzieło plastyczne ze szczególnym uwzględnieniem doboru koloru lokalnego i umiejętności pokazania koloru w kontekście.	K_U14
P_U02	Potrafi zaproponować własne rozwiązania plastyczne w zakresie malarstwa.	K_U27

Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do samodzielnego określania własnego stylu w malarstwie.	K_K07

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PR 1-2	Szkice malarskie z natury i z wyobraźni.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 3-4	Studium martwej natury – czarne na czarnym.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 5-6	Studium martwej natury – białe na białym.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 7	Połówkowy przegląd prac.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 8-9	Studium martwej natury – przestrzeń.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 10-11	Technika sfumato - pejzaż.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 12-13	Studium martwej natury - swobodna interpretacja.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 14	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna. Przygotowanie ekspozycji prac.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przegląd prac malarskich dot. koloru w tym bieli i czerni	Przegląd prac malarskich dot. pejzażu	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x	x			Projekt
P_U01							x	x			Projekt
P_U02							x	x			Projekt
P_K01										x	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna zasad zestawień barwnych kontrastowych (w kolorach uzupełniających) i monochromatycznych.	Zna wybrane zasady zestawień barwnych kontrastowych (w kolorach uzupełniających) i monochromatycznych.	Zna większość zasad zestawień barwnych kontrastowych (w kolorach uzupełniających) i monochromatycznych.	Zna szczegółowo zasady zestawień barwnych kontrastowych (w kolorach uzupełniających) i monochromatycznych.
P_U01	Nie potrafi tworzyć malarskiego dzieła plastycznego z	Potrafi w ograniczony stopniu tworzyć malarskie dzieło	Potrafi tworzyć malarskie dzieło plastyczne ze	Potrafi szczegółowo tworzyć malarskie dzieło plastyczne ze

	szczególnym uwzględnieniem doboru koloru lokalnego i nie ma umiejętności pokazania koloru w kontekście.	plastyczne, ale bez szczególnego uwzględnienia doboru koloru lokalnego i ma umiejętności pokazania koloru w niektórych kontekstach.	szczególnym uwzględnieniem doboru koloru lokalnego i ma umiejętności pokazania koloru w kontekście.	szczególnym uwzględnieniem szerokiego doboru koloru lokalnego i ma kreatywne umiejętności pokazania koloru w kontekście.
P_U02	Nie potrafi zaproponować własnych rozwiązań plastycznych w zakresie malarstwa.	Potrafi, ale w ograniczonym stopniu i z pewną rezerwą zaproponować własne rozwiązania plastyczne w zakresie malarstwa.	Potrafi zaproponować własne rozwiązania plastyczne w zakresie malarstwa.	Potrafi zaproponować własne rozwiązania plastyczne w zakresie malarstwa i odpowiednio przekonać do swojego stanowiska.
P_K01	Nie jest gotów do samodzielnego określania własnego stylu w malarstwie.	Jest gotów do samodzielnego określania własnego stylu w malarstwie.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Praca własna studenta, w tym:	45 h	57 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	4 h	4 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	10 h	10 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	20 h	30 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	7 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	6 h	6 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– W. Kandinsky, Punkt i Linia a płaszczyzna, wyd. Officyna, Warszawa, 2022.
– B. Barrington, Szkoła malowania, 2023.
– G. Bastek, Rozmowy obrazów, 2020.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– A.y Pankhurst, Lucinda Hawksley, Arcydzieła sztuki, 2022.
– S. Popek, Barwy i psychika, Wydawnictwo UMCS 2003.
– R. Smitch, M. Wright, J. Horton, Szkoła rysowania i malowania, Wydawnictwo Arkady , Warszawa 1997.
– Współczesne pisma artystyczne (Format, Arteon, Artluk, Aspiracje, Art & Business).
– W. Tatarkiewicz, Dzieje Sześciu Pojęć, PWN, W-wa 1988.

Inne materiały dydaktyczne:

CI. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K4**	**Pracownia malarstwa III**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Profil kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 3**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Dorota Berent Chojnacka**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Zaliczenie przedmiotu Malarstwo II.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Rozszerzenie warsztatu malarskiego o nowe narzędzia i obszary działania takie jak kolaż, wykorzystanie fotografii w kompozycji malarskiej i in.
C2	Wykształcenie umiejętności łączenia zdobytego warsztatu malarskiego z nowymi elementami celem otwarcia na nowe zastosowania i wielowarstwowe techniki malarskie.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	**Ćwiczenia**	**Konwersat.**	**Lab.**	**Warsztaty**	**Projekt**	**Seminarium**	**Konsultacje**	**Egzamin/ zaliczenie**	**Suma godzin**
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Projekt	Praca indywidualna i w grupach, prezentacje, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna zasady łączenia różnych technik i mediów w malarstwie.	K_W01, K_W17
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi tworzyć wielowarstwowe prace plastyczne wywodzące się z tradycji malarstwa odróżnia i potrafi stosować typowe techniki plastyczne.	K_U14, K_U27

P_U02	Potrafi twórczo współpracować w zespole dążąc do uzyskania nowych jakości w dziele plastycznym.	K_U29
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest zdolny twórczo wykorzystywać doświadczenia w pracy malarskiej.	K_K01, K_K05, K_K07
P_K02	Jest świadom konieczności przestrzegania zasad ochrony własności intelektualnej w kreacji własnej.	K_K06

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PR 1	Pokaz prac wielowarstwowych odnoszących się do różnych technik malarskich. Dyskusja na temat natury współczesnych form malarskich.	P_W01, P_U01, K_K02
PR 2-3	Rola przypadku w sztuce – dyskusja.	P_W01, P_U01, K_U02
PR 4	Kontrast jako opis zróżnicowanego świata. Komplementarność w kolorze, formie, kierunku jako zasada kompozycji kontrastowej. Ćwiczenia kompozycyjne – szkice malarskie.	P_W01, P_U01,
PR 5- 7	Martwa natura – odbicia w lustrze i w przedmiotach metalowych i szklanych. Odbicia obok koloru ważnym elementem w kompozycji malarskiej.	P_K01, P_K02
PR 8-10	Namalowanie obrazu w oparciu o kontrasty barw ciepłych i zimnych.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
PR 11-13	Martwa natura – gama kolorystyczna, próba namalowania obrazu w określonej gamie kolorystycznej.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
PR 14	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna. Przygotowanie ekspozycji prac.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac plastycznych.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przegląd prac malarskich dot. koloru w tym bieli i czerni	Przegląd prac malarskich dot. pejzażu	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x	x			Projekt
P_U01							x	x			Projekt
P_U02							x	x			Projekt
P_K01										x	Projekt
P_K02										x	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna zasad łączenia różnych	Zna wybrane zasady łączenia	Zna większość zasad łączenia	Zna szczegółowo i kompleksowo

	technik i mediów w malarstwie.	różnych technik i mediów w malarstwie.	różnych technik i mediów w malarstwie.	zasady łączenia różnych technik i mediów w malarstwie.
P_U01	Nie potrafi tworzyć wielowarstwowych prac plastycznych wywodzących się z tradycyjnych dziedzin sztuki takich jak malarstwo, a jednocześnie wykraczających poza typowe techniki plastyczne.	Potrafi tworzyć proste prace plastyczne wywodzące się z tradycyjnych dziedzin sztuki takich jak malarstwo, a jednocześnie wykraczające poza typowe techniki plastyczne.	Potrafi tworzyć samodzielnie wielowarstwowe prace plastyczne wywodzące się z tradycyjnych dziedzin sztuki takich jak malarstwo, a jednocześnie wykraczające poza typowe techniki plastyczne.	Potrafi tworzyć samodzielnie wielowarstwowe i oryginalne prace plastyczne wywodzące się z tradycyjnych dziedzin sztuki takich jak malarstwo, a jednocześnie wykraczające poza typowe techniki plastyczne.
P_U02	Nie potrafi twórczo współpracować w zespole dążąc do uzyskania nowych jakości w dziele plastycznym.	Potrafi, ale dość niechętnie współpracować w zespole dążąc do uzyskania nowych jakości w dziele plastycznym.	Potrafi twórczo współpracować w zespole dążąc do uzyskania nowych jakości w dziele plastycznym.	Potrafi twórczo współpracować w zespole dążąc do uzyskania nowych jakości w dziele plastycznym oraz inspirować do rozwijania swojego stylu.
P_K01	Nie jest zdolny twórczo wykorzystywać doświadczenia w pracy malarskiej.	Jest zdolny twórczo wykorzystywać doświadczenia w pracy malarskiej.		
P_K02	Nie jest świadom konieczności przestrzegania zasad ochrony własności intelektualnej w kreacji własnej.	Jest świadom konieczności przestrzegania zasad ochrony własności intelektualnej w kreacji własnej.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	3 h	3 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	20 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	7 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	2 h	2 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Paweł Kwiatkowski, Street Art Polska, Wyd. Arkady 2022.
– Armstrong Simon, Street art, wyd. Thames and Hudson, 2019.
– Arnheim Rudolf, Myślenie wzrokowe, Słowo /obraz terytoria, Gdańsk 2013.
– Gombrich H. E., O sztuce, Dom Wydawniczy Rebis 2013.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Didi-Huberman Georges, Przed obrazem, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011.
– Wunenburger Jean-Jacques, Filozofia obrazów, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011.

- Eco Umberto, Historia piękna, Dom Wydawniczy Rebis 2005.
- Hoffman Henryk, Forma plastyczna, Politechnika Radomska 2007.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy ze sztuką, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin malarstwa i rysunku.

CI. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K4**	**Pracownia malarstwa IV**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Profil kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 4**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Dorota Berent Chojnacka**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Zaliczenie przedmiotu Malarstwo III.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Celem przedmiotu jest rozszerzenie warsztatu malarskiego o nowe narzędzia i obszary działania takie jak malarstwo w przestrzeni publicznej, storytelling i in.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	**Ćwiczenia**	**Konwersat.**	**Lab.**	**Warsztaty**	**Projekt**	**Seminarium**	**Konsultacje**	**Egzamin/ zaliczenie**	**Suma godzin**
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Projekt	Praca indywidualna, prezentacje, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna i rozumie praktyczne zastosowanie różnych technik malarskich, w tym olejnych, akrylowych, akwarelowych, tempery, pastelowych oraz technik mieszanych, z uwzględnieniem ich właściwości, narzędzi i możliwości artystycznych.	K_W01, K_W17, K_W27
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi świadomie operować kolorem i walorem, uzyskując jednolity walor w kompozycjach o zróżnicowanej kolorystyce, z zachowaniem spójności tonalnej i harmonii wizualnej.	K_U14
P_U02	Potrafi samodzielnie eksplorować różnorodne techniki i style plastyczne, doskonaląc warsztat artystyczny poprzez systematyczną praktykę i twórcze eksperymentowanie.	K_U27

Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest zdolny analizować zdobyte doświadczenie malarskie i wykorzystywać je do realizacji zamierzeń twórczych.	K_K01, K_K05
P_K02	Jest gotów do przestrzegania zasad ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego, rozumiejąc konsekwencje prawne i etyczne związane z plagiatem.	K_K06

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PR 1-2	Martwa natura z uwzględnieniem różnego rodzaju tkanin; Odbicia, błyski, mat, zróżnicowane faktury.	P_W01, P_U01, K_K02
PR 3-5	Zastosowanie w obrazie perspektywy linearnej i powietrznej. Dynamizowanie formy plastycznej liniami I kierunkami.	P_W01, P_U01, K_U02
PR 6-7	Wybór referencji fotograficznych do realizowanych prac.	P_W01, P_U01,
PR 8-10	Mini plener, Pokazanie wpływu koloru na budowanie przestrzeni w obrazie. Zadania plenerowe: prace malarskie do zaproponowanego tematu pejzażowego.	P_K01, P_K02
PR 11	Pokaz przykładów prac pejzażowych. Dyskusja na temat znaczenia pejzażu w sztuce dzisiaj.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
PR 12-13	Martwa natura - dynamizowanie formy plastycznej liniami i kierunkami.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
PR 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa. Przygotowanie ekspozycji prac.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac plastycznych.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przegląd prac malarskich dot. koloru w tym bieli i czerni	Przegląd prac malarskich dot. pejzażu	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x	x			Projekt
P_U01							x	x			Projekt
P_U02							x	x			Projekt
P_K01										x	Projekt
P_K02										x	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna i nie rozumie praktycznych zastosowań różnych technik malarskich, w tym olejnych, akrylowych,	Zna i rozumie wybrane praktyczne zastosowanie różnych technik malarskich, w tym olejnych, akrylowych,	Zna i rozumie większość praktycznych zastosowań różnych technik malarskich, w tym olejnych, akrylowych,	Zna i rozumie szczegółowo i kompleksowo praktyczne zastosowanie różnych technik malarskich, w tym olejnych,

	akwarelowych, tempery, pastelowych oraz technik mieszanych, z uwzględnieniem ich właściwości, narzędzi i możliwości artystycznych.	akwarelowych, tempery, pastelowych oraz niektórych technik mieszanych, z uwzględnieniem ich właściwości, narzędzi i możliwości artystycznych.	akwarelowych, tempery, pastelowych oraz technik mieszanych, z uwzględnieniem ich właściwości, narzędzi i możliwości artystycznych.	akrylowych, akwarelowych, tempery, pastelowych oraz technik mieszanych, z uwzględnieniem ich właściwości, narzędzi i możliwości artystycznych.
P_U01	Nie potrafi świadomie operować kolorem i walorem, uzyskując jednolity walor w kompozycjach o zróżnicowanej kolorystyce, z zachowaniem spójności tonalnej i harmonii wizualnej.	Potrafi w ograniczonym stopniu świadomie operować kolorem i walorem, uzyskując jednolity walor w kompozycjach o zróżnicowanej kolorystyce, z zachowaniem nie zawsze spójności tonalnej i harmonii wizualnej	Potrafi świadomie operować kolorem i walorem, uzyskując jednolity walor w kompozycjach o zróżnicowanej kolorystyce, z zachowaniem spójności tonalnej i harmonii wizualnej.	Potrafi w pełni i świadomie operować kolorem i walorem, uzyskując jednolity walor w kompozycjach o zróżnicowanej kolorystyce, z zachowaniem spójności tonalnej i harmonii wizualnej.
P_U02	Nie potrafi samodzielnie eksplorować różnorodnych technik i stylów plastycznych, doskonaląc warsztat artystyczny poprzez systematyczną praktykę i twórcze eksperymentowanie.	Potrafi w ograniczonym stopniu samodzielnie eksplorować różnorodne techniki i style plastyczne, doskonaląc warsztat artystyczny poprzez nie zawsze systematyczną praktykę i twórcze eksperymentowanie.	Potrafi samodzielnie eksplorować różnorodne techniki i style plastyczne, doskonaląc warsztat artystyczny poprzez systematyczną praktykę i twórcze eksperymentowanie.	Potrafi samodzielnie innowacyjnie eksplorować różnorodne techniki i style plastyczne, doskonaląc indywidualny warsztat artystyczny poprzez systematyczną praktykę i twórcze eksperymentowanie.
P_K01	Nie jest zdolny analizować zdobyte doświadczenie malarskie i wykorzystywać je do realizacji zamierzeń twórczych.	Jest zdolny analizować zdobyte doświadczenie malarskie i wykorzystywać je do realizacji zamierzeń twórczych.		
P_K02	Nie jest gotów do przestrzegania zasad ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego, rozumiejąc konsekwencje prawne i etyczne związane z plagiatem.	Jest gotów do przestrzegania zasad ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego, rozumiejąc konsekwencje prawne i etyczne związane z plagiatem.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	3 h	3 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	20 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	7 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	2 h	2 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Paweł Kwiatkowski, Street Art Polska, Wyd. Arkady 2022.

- Armstrong Simon, Street art, wyd. Thames and Hudson, 2019.
- Arnheim Rudolf, Myślenie wzrokowe, Słowo /obraz terytoria, Gdańsk 2013.
- Gombrich H. E., O sztuce, Dom Wydawniczy Rebis 2013.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Didi-Huberman Georges, Przed obrazem, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011.
- Wunenburger Jean-Jacques, Filozofia obrazów, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011.
- Eco Umberto, Historia piękna, Dom Wydawniczy Rebis 2005.
- Hoffman Henryk, Forma plastyczna, Politechnika Radomska 2007.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy ze sztuką, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin malarstwa i rysunku.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K5**	**Pracownia rysunku I**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 1**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Tamara Sass**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Brak.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zapoznanie studentów z warsztatem rysunkowym, z narzędziami i sposobami korzystania z nich, zaznajomieniem się z podstawowymi pojęciami, wykorzystaniem pojęć w praktyce.
C2	Poznanie zasad dobrej kompozycji w rysunku.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Projekt	Praca indywidualna, prezentacje, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna zasady kompozycji, rodzaje kresek używanych w rysunku, rodzaje technik rysunkowych oraz używane narzędzia.	K_W01
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi tworzyć rysunkowe przedstawienie martwej natury z uwzględnieniem zastosowania zasad perspektywy, dobrej kompozycji oraz zróżnicowanej kreski.	K_U14
P_U02	Potrafi obserwować naturę dostrzegając zależności form i proporcje.	K_U15
	Kompetencje społeczne:	

P_K01	Jest gotów do ciągłego rozwoju własnych umiejętności plastycznych i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych.	K_K01, K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PR 1	Zapoznanie się z planem, technikami i zadaniami semestralnymi. Podstawowe informacje o rysunku jako dziedzinie sztuki.	P_W01
PR 2-3	*Przedmiot w kwadracie* - studium ołówkowe wybranego przedmiotu, podstawowe zasady kompozycji.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 4-5	*Ilustracja do tekstu literackiego* – rysunek z wyobraźni, wykonany czarnym cienkopisem, operowanie symbolami i metaforą, wykorzystanie szrafirunku. Charakter i specyfika linii.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 6-7	*Pejzaż wiejski* - studium rysunkowe z wykorzystaniem perspektywy jednopunktowej, ołówek. Podstawowe zasady i odmiany perspektywy zbieżnej.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 8	Typy i rodzaje perspektyw. Szkice tematyczne.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 9 -10	*Miasto nocą* – studium węglem z wykorzystaniem perspektywy dwupunktowej i „żabiej".	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 11-12-13	Studium martwej natury – podstawowe zasady użycia różnego rodzaju kreski do charakterystyki poszczególnych przedmiotów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 14	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna. Przygotowanie ekspozycji prac.	P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu. Szkice ćwiczące swobodę rysunkową.	P_W01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przegląd prac rysunkowych	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x			x	Projekt
P_U01							x				Projekt
P_U02							x				Projekt
P_K01										x	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna zasad kompozycji. Nie rozróżnia rodzajów linii używanych w rysunku. Nie zna podstawowych technik i narzędzi rysunkowych.	Zna podstawowe zasady kompozycji. Rozróżnia podstawowe rodzaje linii używanych w rysunku. Zna podstawowe techniki i narzędzia rysunkowe.	Zna zasady kompozycji. Rozróżnia rodzaje linii używane w rysunku. Zna w większości techniki i narzędzia rysunkowe.	Zna szczegółowo zasady kompozycji. Potrafi je omawiać na przykładach. Swobodnie rozróżnia rodzaje linii używanych w rysunku. Zna techniki i narzędzia rysunkowe. Potrafi poprzeć wypowiedź przykładami.

P_U01	Nie potrafi tworzyć rysunkowych przedstawień martwej natury z uwzględnieniem zastosowania zasad perspektywy, dobrej kompozycji oraz zróżnicowanej kreski.	Potrafi z błędami tworzyć, rysunkowe przedstawienie martwej natury z uwzględnieniem zastosowania niektórych zasad perspektywy i dobrej kompozycji.	Potrafi tworzyć rysunkowe przedstawienie martwej natury z uwzględnieniem zastosowania zasad perspektywy, dobrej kompozycji oraz zróżnicowanej kreski.	Potrafi sprawnie tworzyć rysunkowe przedstawienie martwej natury z uwzględnieniem zastosowania zasad perspektywy, dobrej kompozycji oraz zróżnicowanej kreski. Świadomie dokłada starań, aby stworzyć wrażenie rzeczywistości.
P_U02	Nie potrafi obserwować natury dostrzegając zależności form i proporcje.	Potrafi w ograniczonym stopniu obserwować naturę dostrzegając niektóre zależności form i proporcje.	Potrafi sprawnie obserwować naturę dostrzegając zależności form i proporcje.	Potrafi sprawnie i kompleksowo obserwować naturę dostrzegając szczegółowo zależności form i proporcje.
P_K01	Nie jest gotów do ciągłego rozwoju własnych umiejętności plastycznych i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych.	Jest gotów do ciągłego rozwoju własnych umiejętności plastycznych i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Praca własna studenta, w tym:	45 h	57 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	5 h	5 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	10 h	15 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	20 h	27 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	5 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Wassily Kandinsky, *Punkt i Linia a płaszczyzna*, wyd. Officyna, Warszawa, 2022.
- Spicer Jake, *Rysuj. Szybki, prosty i skuteczny kurs rysowania*, 2022.
- Willenbrink Mary, Ro Aleksandra, Willenbrink Mark, *Rysowanie dla początkujących,* 2022.
- Arnhem R. Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka, 2005.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Andy Pankhurst, Lucinda Hawksley, *Arcydzieła sztuki*, 2022.
- R. Smitch, M. Wright, J. Horton, Szkoła rysowania i malowania, Wydawnictwo Arkady , Warszawa 1997.
- Współczesne pisma artystyczne (Format, Arteon, Artluk, Aspiracje, Art & Business).
- W. Tatarkiewicz, *Dzieje Sześciu Pojęć,* PWN, W-wa 1988.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy o sztuce, przygotowane martwe natury zgodne z zaproponowanym tematem ćwiczenia, pomoce dydaktyczne tj. prostokąt do weryfikowania kadru kompozycyjnego, narzędzia i materiały umożliwiające ekspozycję prac rysunkowych i in.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K5**	**Pracownia rysunku II**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 2**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Tamara Sass**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Zaliczenie przedmiotu Pracownia rysunku sem.1

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zapoznanie studentów z warsztatem rysunkowym w aspekcie rodzajów technik rysunkowych, zastosowania waloru, operowania czernią i bielą oraz wykorzystanie zdobytej wiedzy w praktyce.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Projekt	Praca indywidualna, prezentacje, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna zasady budowania rysunku walorowego. Rozumie, czym jest rysunek lawowany. Zna różnorodne narzędzia rysunkowe.	K_W01
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi doskonalić swój warsztat plastyczny pracując nad wyrazem artystycznym rysunków i potrafi dostosować ich technikę i wyraz artystyczny do stawianych mu wymagań.	K_U03, K_U27
	Kompetencje społeczne:	

P_K01	Jest gotów do twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych w zakresie rysunku.	K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PR 1-2	*Krzesła* - studium martwej natury eksponujące kierunki i rodzaje linii. Wykorzystanie perspektywy linearnej.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 3-4-5	*Przedmioty i cienie* - studium martwej natury – miękki światłocień, proporcje i kształty oraz ich deformacje poprzez rzucane cienie.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 6 -7-8	*Tkanina i przedmiot* – studium rysunkowe światła, białą kredką na czarnym papierze. Specyfika powierzchni a światło.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 9 -10-11	*Pejzaż inspirowany zdjęciem* – technika rysunku lawowanego.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 11-12-13	*Przedmiot wielokrotny* –koncepcyjny rysunek modułowy inspirowany wybranym, powtarzalnym przedmiotem.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 14	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna. Przygotowanie ekspozycji prac.	P_W01, P_U01, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przegląd prac w zróżnicowanych technikach rysunkowych	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x				Projekt
P_U01							x				Projekt
P_K01										x	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna zasad budowania rysunku walorowego. Nie rozumie, czym jest rysunek lawowany. Nie widzi zależności w kształtach i proporcjach. Nie zna różnorodnych narzędzi rysunkowych.	Zna zasadnicze zasady budowania rysunku walorowego. Zna niektóre różnorodne narzędzia rysunkowe. Rozpoznaje rysunek lawowany. Widzi niektóre zależności w kształtach i proporcjach poszczególnych przedmiotów.	Zna w większości zasady budowania rysunku walorowego. Rozumie, czym jest rysunek lawowany. Zna różnorodne narzędzia rysunkowe. Widzi zależności w kształtach i proporcjach poszczególnych przedmiotów.	Zna szczegółowo i kompleksowo zasady budowania rysunku walorowego. W pełni i twórczo rozumie, czym jest rysunek lawowany. Zna szczegółowo różnorodne narzędzia rysunkowe. Precyzyjnie dostrzega zależności w kształtach i proporcjach poszczególnych przedmiotów.
P_U01	Nie potrafi doskonalić swojego warsztatu plastycznego pracując nad wyrazem artystycznym rysunków. Nie potrafi dostosować ich techniki i wyrazu artystycznego do stawianych mu wymagań.	Potrafi w ograniczonym zakresie doskonalić swój warsztat plastyczny pracując nad wyrazem artystycznym rysunków i potrafi częściowo dostosować ich technikę i wyraz artystyczny do stawianych mu wymagań.	Potrafi doskonalić swój warsztat plastyczny pracując nad wyrazem artystycznym rysunków i potrafi dostosować ich technikę i wyraz artystyczny do większości stawianych mu wymagań.	Potrafi sprawnie i indywidualnie doskonalić swój warsztat plastyczny pracując nad wyrazem artystycznym rysunków i potrafi dostosować ich technikę i wyraz artystyczny do wszystkich stawianych mu wymagań.

P_K01	Nie jest gotów do twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych w zakresie rysunku	Jest gotów do twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych w zakresie rysunku.

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Praca własna studenta, w tym:	45 h	57 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	5 h	5 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	10 h	15 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	20 h	27 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	5 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Wassily Kandinsky, *Punkt i Linia a płaszczyzna*, wyd. Officyna, Warszawa, 2022.
- Spicer Jake, *Rysuj. Szybki, prosty i skuteczny kurs rysowania*, 2022.
- Willenbrink Mary, Ro Aleksandra, Willenbrink Mark, *Rysowanie dla początkujących,* 2022.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Andy Pankhurst, Lucinda Hawksley, *Arcydzieła sztuki*, 2022.
- R. Smitch, M. Wright, J. Horton, Szkoła rysowania i malowania, Wydawnictwo Arkady , Warszawa 1997.
- Współczesne pisma artystyczne (Format, Arteon, Artluk, Aspiracje, Art & Business).
- W. Tatarkiewicz, *Dzieje Sześciu Pojęć,* PWN, W-wa 1988.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy o sztuce, przygotowane martwe natury zgodne z zaproponowanym tematem ćwiczenia, pomoce dydaktyczne tj. prostokąt do weryfikowania kadru kompozycyjnego, narzędzia i materiały umożliwiające ekspozycję prac rysunkowych i in.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
KOD PRZEDMIOTU: **K5**	**Pracownia rysunku III**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**	
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**	
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**	
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**	
Punkty ECTS:	**2 ECTS**	
Rok / Semestr:	**II / 3**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**prof. dr hab. Grzegorz Chojnacki**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Rysunek.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Rozszerzenie warsztatu rysunkowego o nietypowe narzędzia i obszary działania, takie jak komiks, rysunek automatyczny, wykorzystanie przypadku w sztuce i in.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	**Ćwiczenia**	**Konwersat.**	**Lab.**	**Warsztaty**	**Projekt**	**Seminarium**	**Konsultacje**	**Egzamin/ zaliczenie**	**Suma godzin**
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Projekt	Praca indywidualna, prezentacje, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
	Wiedza:	
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu zagadnienia z obszaru prac rysunkowych takie jak rodzaje technik i narzędzi i rozumie, że w twórczości własnej możliwe jest przekraczanie granic gatunkowych dla uzyskania pracy twórczej.	K_W04
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi tworzyć prace rysunkowe wykraczające poza typowe techniki plastyczne charakterystyczne dla rysunku.	K_U19
P_U02	Potrafi tworzyć prace rysunkowe obserwując naturę w wielu jej aspektach.	K_U15

Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do krytycznej oceny swoich prac artystycznych.	K_K02

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Pr. 1	Pokaz prac wielowarstwowych odnoszących się do różnych technik rysunkowych. Dyskusja na temat natury współczesnych form plastycznych odnoszących się do rysunku.	P_W01, P_U01
Pr. 2-3	„Rozgrzewka" rysunkowa – martwe natury.	P_W01, P_U02, P_U01
Pr. 4-7	Rola przypadku w sztuce (pogadanka). Ćwiczenie praktyczne: rysunek automatyczny (praca w parach).	P_W01, P_U01, P_K01,
Pr. 8-11	Ćwiczenie praktyczne: Fotostory – próba opowiadania storyboardem. Korekta projektów indywidualnych.	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 12-13	Wizualizacja muzyki w rysunku – przykłady notacji wizualnej jako inspiracji do „widzenia" i zapisywania dźwięku. Rytm w sztuce i sposoby jego wyrażania. Ćwiczenie praktyczne: Próba zapisu wybranego utworu muzycznego za pomocą znaków wizualnych (praca indywidualna).	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna. Przygotowanie ekspozycji prac.	P_W01, P_U01, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac plastycznych, przygotowanie materiałów do działań muzyczno-rysunkowych, szkicownik rysunkowy.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							+				Projekt
P_U01							+				Projekt
P_U02										+	Projekt
P_K01										+	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna zagadnień z obszaru prac rysunkowych takich jak rodzaje technik i narzędzi i nie rozumie, że w twórczości własnej możliwe jest przekraczanie granic gatunkowych dla uzyskania pracy twórczej.	Zna podstawowe zagadnienia z obszaru prac rysunkowych takie jak rodzaje technik i narzędzi i częściowo rozumie, że w twórczości własnej możliwe jest przekraczanie granic gatunkowych dla uzyskania pracy twórczej.	Zna zagadnienia z obszaru prac rysunkowych takie jak rodzaje technik i narzędzi i rozumie, że w twórczości własnej możliwe jest przekraczanie granic gatunkowych dla uzyskania pracy twórczej.	Zna szeroko zagadnienia z obszaru prac rysunkowych takie jak rodzaje technik i narzędzi i doskonale rozumie, że w twórczości własnej możliwe jest przekraczanie granic gatunkowych dla uzyskania pracy twórczej.

P_U01	Nie potrafi tworzyć prac rysunkowych wykraczających poza typowe techniki plastyczne charakterystyczne dla rysunku.	Potrafi tworzyć proste prace rysunkowe wykraczające poza typowe techniki plastyczne charakterystyczne dla rysunku.	Potrafi tworzyć prace rysunkowe wykraczające poza typowe techniki plastyczne charakterystyczne dla rysunku.	Potrafi sprawnie i indywidualnie tworzyć prace rysunkowe wykraczające poza typowe techniki plastyczne charakterystyczne dla rysunku.
P_U02	Nie potrafi twórczo tworzyć prac rysunkowych obserwując naturę w wielu jej aspektach.	Potrafi, ale czyni to odtwórczo, tworzyć prac rysunkowych obserwując naturę w wielu jej aspektach.	Potrafi twórczo tworzyć prac rysunkowych obserwując naturę w wielu jej aspektach.	Potrafi twórczo tworzyć oryginalne i starannie wykonane prace rysunkowe obserwując naturę w wielu jej aspektach.
P_K01	Nie jest gotów do krytycznej oceny swoich prac artystycznych.	Jest gotów do krytycznej oceny swoich prac artystycznych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	3 h	5 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	5 h	7 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	15 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	2 h	5 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	---	---
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, Benjamin H.D. Buchloh, David Joselit, *Sztuka po 1900 roku Modernizm. Antymodernizm. Postmodernizm*, Wyd. Arkady, 2023.
- Hans Werner Holzwarth, *Modern art, 1870-2000*, Taschen 2021.
- Paweł Kwiatkowski, *Street Art Polska*, Wyd. Arkady 2022.
- Armstrong Simon, *Street art*, wyd. Thames and Hudson, 2019.
- Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, Benjamin H.D. Buchloh, David Joselit, *Sztuka po 1900 roku Modernizm. Antymodernizm. Postmodernizm*, Wyd. Arkady, 2023.
- Hans Werner Holzwarth, *Modern art, 1870-2000*, Taschen 2021.
- Arnheim Rudolf, *Myślenie wzrokowe*, Słowo /obraz terytoria, Gdańsk 2013.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Gombrich H. E., *O sztuce*, Dom Wydawniczy Rebis 2013.Didi-Huberman Georges, *Przed obrazem*, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011.
- Wunenburger Jean-Jacques, *Filozofia obrazów*, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011.
- Eco Umberto, *Historia piękna*, Dom Wydawniczy Rebis 2005.
- Hoffman Henryk, *Forma plastyczna*, Politechnika Radomska 2007.

Inne materiały dydaktyczne:

– Albumy ze sztuką, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin malarstwa i rysunku.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE										
KOD PRZEDMIOTU: **K5**	**Pracownia rysunku IV**									
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**									
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**									
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**									
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**									
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**									
Punkty ECTS:	**2 ECTS**									
Rok / Semestr:	**II / 4**									
Osoba koordynująca przedmiot:	**prof. dr hab. Grzegorz Chojnacki**									

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Pracownia ilustracji konceptualnej (sem. 3).

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Rozszerzenie warsztatu rysunkowego o nowe narzędzia i obszary działania takie jak komiks, rysunek automatyczny, wykorzystanie przypadku w sztuce i in.
C2	Wykształcenie postaw otwarcia na nowe doświadczenia w sztuce.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Projekt	Praca indywidualna, prezentacje, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Posiada wiedzę na temat interdyscyplinarności działań w pracach plastycznych oraz syntezy sztuk we współczesnych działaniach artystycznych.	K_W03, K_W27
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi tworzyć wielowarstwowe prace plastyczne wywodzące się z tradycyjnego rysunku, a jednocześnie wykraczające poza jego ramy gatunkowe.	K_U14, K_U19
	Kompetencje społeczne:	

P_K01	Jest zdolny otworzyć się na nowe działania w sztuce.	K_K02, K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Pr. 1	Inspiracje komiksowe. Praca na materiale przygotowanym przez studentów. Ćwiczenie praktyczne: Projekt komiksu (praca indywidualna).	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 2-5	Prezentacja projektów i korekta indywidualna.	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 6-7	Przegląd tutoriali rysunkowych. Rysunek na tablecie – możliwości i technika.	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 8-10	Mini plener. Zadania plenerowe: szkice pejzażowe: pejzaż miejski/pejzaż wiejski.	P_W01, P_U01, P_U02 P_K01
Pr. 11	Pokaz przykładów prac pejzażowych. Dyskusja na temat znaczenia pejzażu w sztuce dzisiaj.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 12-13	Korekta indywidualna projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa. Przygotowanie ekspozycji prac.	P_W01, P_U01, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac plastycznych, przygotowanie materiałów do działań muzyczno-rysunkowych, projekt komiksu, szkicownik rysunkowy.	P_W01, P_U01, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie szkiców	Przegląd prac komiksowych	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							+	+			Projekt
P_U01							+	+			Projekt
P_K01								+			Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie posiada wiedzy na temat interdyscyplinarności działań w pracach plastycznych oraz syntezy sztuk we współczesnych działaniach artystycznych.	Posiada ogólną wiedzę na temat interdyscyplinarności działań w pracach plastycznych oraz syntezy sztuk we współczesnych działaniach artystycznych.	Posiada wiedzę na temat interdyscyplinarności działań w pracach plastycznych oraz syntezy sztuk we współczesnych działaniach artystycznych.	Posiada szczegółową wiedzę na temat interdyscyplinarności działań w pracach plastycznych oraz syntezy sztuk we współczesnych działaniach artystycznych.

P_U01	Nie potrafi tworzyć wielowarstwowych prac plastycznych wywodzących się z tradycyjnego rysunku, a jednocześnie wykraczających poza jego ramy gatunkowe.	Potrafi tworzyć proste prace plastyczne wywodzące się z tradycyjnego rysunku, a jednocześnie wykraczające poza jego ramy gatunkowe.	Potrafi tworzyć wielowarstwowe prace plastyczne wywodzące się z tradycyjnego rysunku, a jednocześnie wykraczające poza jego ramy gatunkowe.	Potrafi tworzyć oryginalne wielowarstwowe prace plastyczne wywodzące się z tradycyjnego rysunku, a jednocześnie wykraczające poza jego ramy gatunkowe.
P_K01	Nie jest zdolny otworzyć się na nowe działania w sztuce.	Jest zdolny otworzyć się na nowe działania w sztuce.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	2 h	5 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	5 h	5 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	15 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	3 h	7 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	---	---
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, Benjamin H.D. Buchloh, David Joselit, *Sztuka po 1900 roku Modernizm. Antymodernizm. Postmodernizm*, Wyd. Arkady, 2023.
– Hans Werner Holzwarth, *Modern art, 1870-2000*, Taschen 2021.
– Armstrong Simon, *Street art*, wyd. Thames and Hudson, 2019.
– Paweł Kwiatkowski, *Street Art Polska*, Wyd. Arkady 2022.
– Arnheim Rudolf, *Myślenie wzrokowe*, Słowo /obraz terytoria, Gdańsk 2013.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Gombrich H. E., *O sztuce,* Dom Wydawniczy Rebis 2013.
– Didi-Huberman Georges, *Przed obrazem*, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011.
– Wunenburger Jean-Jacques, *Filozofia obrazów*, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011.
– Eco Umberto, *Historia piękna*, Dom Wydawniczy Rebis 2005.
– Hoffman Henryk, *Forma plastyczna*, Politechnika Radomska 2007.

Inne materiały dydaktyczne:

– Albumy ze sztuką, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin malarstwa i rysunku.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K6**	**Pracownia kompozycji I**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Profil kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 1**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Tamara Sass**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Brak.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Celem przedmiotu jest uświadomienie w zakresie zasad budowy i kompozycji obrazu.
C2	Celem przedmiotu jest wykształcenie umiejętności łączenia wiedzy w zakresie kompozycji i budowy obrazu z zastosowaniem ich w swojej pracy.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne						14			2	**16**
Studia niestacjonarne						8			2	**10**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Projekt	Praca indywidualna, prezentacje, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna elementy składowe kompozycji.	K_W01, K_W17
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi tworzyć proste poprawne kompozycyjnie prace plastyczne.	K_U14, K_U19, K_U27
	Kompetencje społeczne:	

P_K01	Jest zdolny do uznawania roli wiedzy o zasadach kompozycji i budowy obrazu w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej.	K_K01, K_K05, K_K07

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PR 1-2	Wprowadzenie w tematykę przedmiotu. Prezentacja o ogólnych zasadach kompozycji. Rodzaje kompozycji –ćwiczenia w oparciu o proste formy geometryczne. Środki wyrazu artystycznego.	P_W01, P_U01 P_K01
PR 3-5	*Białe na białym* - kompozycja otwarta i rytmiczna, z użyciem przestrzennego modułu powtarzalnego. Etap 1 - realizacja reliefowa z papieru. Etap II – cykl fotografii w oparciu o stworzoną kompozycję. Estetyka kontekstowa i zabawa światłem.	P_W01, P_U01
PR 6-7	*Zabawa szablonem* – kompozycja w pełnym kolorze, centralna i zamknięta. Kształty tworzone na podstawie prostych i rozpoznawalnych przedmiotów. Zabawa skalą.	P_W01, P_U01,
PR 8-9	*Punkt jako faktura* – dyptyk z gliny. Punkt, jako odcisk przedmiotu. Pojęcie faktury i kolekcji.	P_W01, P_U01,
PR 10-11	*Linia w przestrzeni* – charakter linii a specyfika narzędzia i materiału. Linia rysowana naklejana, dłubana.	P_W01, P_U01,
PR 12-13	*Koło i kwadrat* – kompozycja trójwymiarowa wykorzystująca powtarzalność prostych elementów. Statyka i dynamika w kompozycji.	P_W01, P_U01,
PR 14	Końcowy przegląd prac.	P_W01, P_U01,
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu. „Punkt , linia , płaszczyzna” Wasilij Kandinsky.	P_W01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualny	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x				Projekt
P_U01							x				Projekt
P_K01										x	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna elementów składowych kompozycji, jej rodzajów i zastosowań.	Zna zasadnicze elementy składowe kompozycji.	Zna elementy składowe kompozycji.	Zna szczegółowo elementy składowe kompozycji.
P_U01	Nie potrafi tworzyć prostych poprawnych kompozycyjnie prac plastycznych.	Potrafi tworzyć proste częściowo poprawne kompozycyjnie prace plastyczne.	Potrafi tworzyć proste poprawne kompozycyjnie prace plastyczne.	Potrafi sprawnie tworzyć proste poprawne i indywidualne kompozycyjnie prace plastyczne.
P_K01	Nie Jest zdolny do uznawania roli wiedzy o zasadach kompozycji i budowy obrazu w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej.	Jest zdolny do uznawania roli wiedzy o zasadach kompozycji i budowy obrazu w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności	**Obciążenie studenta**

ECTS	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	14 h	8 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Praca własna studenta, w tym:	59 h	65 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	5 h	5 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	10 h	10 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	27 h	33 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	10 h	10 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	7 h	7 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	16 h / 0,64 ECTS	10 h / 0,4 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	-	-
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	75 h / 3 ECTS	75 h / 3 ECTS

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Arnheim Rudolf, Myślenie wzrokowe, Słowo /obraz terytoria, Gdańsk 2013.
– Hildebrand Adolf, Problem formy w sztukach plastycznych, Warszawa 2018 (ebook).
– Arnheim R., Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka, Gdańsk 2004.
– Fruttiger A. – „Człowiek i jego znaki", 2015.
– Młodkowski J., „Aktywność wizualna człowieka" PWN Warszawa 1998.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Kompozycja, od zdjęcia do arcydzieła, Helion 2021.
– Wesley Dow Arthur Composition, Understanding Line, Notan and Color, Echo Point Books & LLC Media, 2023.
– Genew Simeon, Kompozycja w sztuce cyfrowej, 2022.
– Bouleau Charles The Painter's Secret Geometry: A Study of Composition in Art, Dover Publications 2019.
– Argerer S. Markus, Composition in Drawing: The Design and Composition of Drawings, Amazon Digital Services 2020.
– Art Fundamentals 2nd Edition: Light, Shape, Color, Perspective, Depth, Composition & Anatomy, 2020.

Inne materiały dydaktyczne:

– Albumy ze sztuką, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin malarstwa i rysunku.

CI. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K6**	**Pracownia kompozycji II**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I/ 2**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Tamara Sass**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Zaliczenie przedmiotu: Kompozycja I.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Wykształcenie umiejętności łączenia wiedzy w zakresie kompozycji i budowy obrazu z zastosowaniem ich w swojej pracy.
C2	Uświadomienie studentów w zakresie zasad budowy i kompozycji obrazu w aspekcie płaszczyzny i bryły.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne						14			2	**16**
Studia niestacjonarne						8			2	**10**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Projekt	Praca indywidualna, prezentacje, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: zna w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna elementy składowe kompozycji, jej rodzaje i zastosowania.	K_W01, K_W17
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi tworzyć poprawne kompozycyjnie prace plastyczne.	K_U14, K_U19, K_U27
P_U02	Potrafi zastosować w projekcie przestrzennym zasady poprawnej kompozycji.	K_U14

Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest zdolny do uznawania roli wiedzy na temat kompozycji w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej i projektowej.	K_K01, K_K05, K_K07

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PR 1-3	*Punkt, linia, płaszczyzna* – kompozycja przestrzenna wykorzystująca różnorodność materiałów i powierzchni (metal, papier, drewno). Odbicia w metalu i cienie, przestrzeń negatywna i pozytywna,	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 4-6	*Wolność w kwadracie* – kompozycja dwuwymiarowa na trzech kwadratowych płaszczyznach. Narracja w trzech obrazach wykorzystująca motyw wybranej figury geometrycznej.	P_W01, P_U01, P_U02
PR 7-9	*Głębia sześcianu* – kompozycja trójwymiarowa na skonstruowanym sześcianie, wykorzystująca zasady iluzji optycznej. Deformacja kształtu i przestrzeni.	P_W01, P_U01, P_U02
PR 10-11	*Małe jest piękne* – miniatura rzeźbiarska z gliny inspirowana literą. Cykl zdjęć przedstawiających w/w pracę w kontekście otoczenia przy jednoczesnej wizualnej zmianie skali.	P_W01, P_U01, P_U02
PR 12-13	*Anty przedmiot* – praca przestrzenna przedstawiająca kostkę do gry, którą nie można zagrać. Nawiązanie do nihilistycznych założeń Dadaizmu.	P_W01, P_U01, P_U02
PR 14	Końcowy przegląd prac	P_W01, P_U01, P_U02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie i prezentacja projektów artystycznych na przestrzeni semestru.	P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przegląd prac z poszczególnych zadań	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x				Projekt
P_U01							x				Projekt
P_U02							x				Projekt
P_K01										x	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna elementów składowych kompozycji, jej rodzajów i zastosowania.	Zna podstawowe elementy składowe kompozycji, jej rodzaje i zastosowania.	Zna większość elementów składowych kompozycji, jej rodzajów i zastosowań.	Zna wszystkie elementy składowe kompozycje, jej rodzaje i zastosowania.
P_U01	Nie potrafi tworzyć prac opartych na wyważonej i prawidłowej	Potrafi tworzyć prace oparte na wyważonej i prawidłowej	Potrafi tworzyć prace oparte na wyważonej i prawidłowej	Potrafi tworzyć oryginalne prace oparte na wyważonej i

	kompozycji również w aspekcie przestrzeni.	kompozycji nie zawsze uwzględniając aspekt przestrzeni.	kompozycji również w aspekcie przestrzeni.	prawidłowej kompozycji również w aspekcie przestrzeni uwzględniając przy tym własne możliwości i artystyczną ekspresję.
P_U02	Nie potrafi zastosować w projekcie przestrzennym zasad poprawnej kompozycji.	Potrafi zastosować w projekcie przestrzennym niektóre zasady poprawnej kompozycji.	Potrafi zastosować w projekcie przestrzennym zasady poprawnej kompozycji.	Potrafi twórczo zastosować w projekcie przestrzennym zasady poprawnej kompozycji.
P_K01	Nie jest zdolny do uznawania roli wiedzy na temat kompozycji w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej i projektowej.	Jest zdolny do uznawania roli wiedzy na temat kompozycji w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej i projektowej.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	14 h	8 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Praca własna studenta, w tym:	59 h	65 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	5 h	5 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	10 h	10 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	27 h	33 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	10 h	10 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	7 h	7 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	16 h / 0,64 ECTS	10 h / 0,4 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	-	-
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	75 h / 3 ECTS	75 h / 3 ECTS

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Arnheim Rudolf, Myślenie wzrokowe, Słowo /obraz terytoria, Gdańsk 2013.
– Hildebrand Adolf, Problem formy w sztukach plastycznych, Warszawa 2018 (ebook).
– Arnheim R., Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka, Gdańsk 2004.
– Fruttiger A. – „Człowiek i jego znaki", 2015.
– Młodkowski J., „Aktywność wizualna człowieka" PWN Warszawa 1998
– Wesley Dow Arthur, Composition, Understanding Line, Notan and Color, Echo Point Books & LLC Media, 2023.
– Genew Simeon, Kompozycja w sztuce cyfrowej, 2022.
– Johannes Itten, Sztuka barwy: subiektywne przeżywanie i obiektywne rozumienie jako drogi prowadzące do sztuki, d2d.pl, Kraków 2015.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– L. Excell, J. Batdorff, D. Brommer, R. Rickman, S. Simon, Kompozycja, od zdjęcia do arcydzieła, Helion 2021.
– Bouleau Charles The Painter's Secret Geometry: A Study of Composition in Art, Dover Publications 2019.
– Argerer S. Markus, Composition in Drawing: The Design and Composition of Drawings, Amazon Digital Services 2020.

- Art Fundamentals 2nd Edition: Light, Shape, Color, Perspective, Depth, Composition & Anatomy, 2020.Didi-Huberman Georges, Przed obrazem, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011.
- Gombrich H. E., O sztuce, Dom Wydawniczy Rebis 2013.
- Hildebrand Adolf, Problem formy w sztukach plastycznych, Warszawa 2018 (ebook)

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy ze sztuką, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin malarstwa i rysunku.

CI. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K6**	**Pracownia kompozycji III**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy/ kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 3**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Tamara Sass**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu: Kompozycja II.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Wykształcenie zaawansowanych umiejętności łączenia wiedzy w zakresie kompozycji i budowy obrazu z zastosowaniem ich w swojej pracy.
C2	Uświadomienie studentów w zakresie zasad budowy i kompozycji obrazu w aspekcie płaszczyzny i bryły.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne						14			2	**16**
Studia niestacjonarne						8			2	**10**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Projekt	Praca indywidualna, prezentacje, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna zasady zaawansowanej kompozycji.	K_W01, K_W17
P_W02	Zna i rozumie problemy pojawiające się na drodze aktywności twórczej. Posiada wiedzę dotyczącą ekspresji, środków i sposobów wyrażania plastycznego.	K_W07
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi tworzyć prace oparte na wyważonej i prawidłowej kompozycji z uwzględnieniem przestrzeni.	K_U14, K_U19,
P_U02	Potrafi zastosować w projekcie przestrzennym zasady zaawansowanej kompozycji.	K_U14
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest zdolny do uznawania roli wiedzy na temat kompozycji w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej i projektowej.	K_K01, K_K05, K_K07
P_K02	Jest gotów do podjęcia dialogu dotyczącego problematyki twórczej, krytycznie odnosi się do efektów swojej pracy.	K_K01

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PR 1-2	Element powielany (multiplikacja). Tworzenie rytmu i jego zakłócenie. Rodzaje rytmu. Trzy typy, regularny, płynny i progresywny.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
PR 3-4	Prezentacja na temat rytmu w kompozycji. Cykl prac pt.: „Rytm, akcent, dominanta”	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
PR 5-6	Kolor elementem podkreślenia i aktywizacji ekspresji w kompozycji plastycznej.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
PR 7-8	Kompozycja z czterech kwadratów 4X4, dwóch prostokątów 4X8 i jednego prostokąta 16X4.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
PR 9-10	Prezentacja na temat odczucia skali w kompozycji.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
PR 10-11	Przegląd semestralny – ocena.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie i prezentacja projektów artystycznych na przestrzeni semestru.	P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przegląd prac z poszczególnych zadań	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x				Projekt
P_W02							x				Projekt
P_U01							x				Projekt
P_U02							x				Projekt
P_K01										x	Projekt

P_K02										x	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmioto we efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna zaawansowanych zasad budowy obrazu i kompozycji.	Zna niektóre zaawansowane zasady budowy obrazu i kompozycji.	Zna większość zaawansowanych zasad budowy obrazu i kompozycji.	Zna szczegółowo i kompleksowo zaawansowane zasady budowy obrazu i kompozycji.
P_W02	Nie zna i nie rozumie problemów pojawiających się na drodze aktywności twórczej. Nie posiada wiedzy dotyczącej ekspresji, środków i sposobów wyrażania plastycznego.	Zna i rozumie niektóre problemy pojawiające na drodze aktywności twórczej. Posiada fragmentaryczną wiedzę dotyczącą ekspresji, środków i sposobów wyrażania plastycznego.	Zna i rozumie większość problemów pojawiających na drodze aktywności twórczej. Posiada ugruntowaną wiedzę dotyczącą ekspresji, środków i sposobów wyrażania plastycznego.	Zna i rozumie szczegółowo problemy pojawiające na drodze aktywności twórczej. Posiada kompleksową wiedzę dotyczącą ekspresji, środków i sposobów wyrażania plastycznego.
P_U01	Nie potrafi tworzyć prac opartych na wyważonej i prawidłowej kompozycji również w aspekcie przestrzeni.	Potrafi w ograniczonym stopniu tworzyć proste prace oparte na wyważonej i prawidłowej kompozycji z uwzględnieniem przestrzeni.	Potrafi w większości przypadków tworzyć prace oparte na wyważonej i prawidłowej kompozycji również w aspekcie przestrzeni.	Potrafi tworzyć oryginalne prace oparte na wyważonej i prawidłowej kompozycji również w aspekcie przestrzeni uwzględniając przy tym własne możliwości i artystyczną ekspresję.
P_U02	Nie potrafi zastosować w projekcie przestrzennym zasad zaawansowanej kompozycji.	Potrafi zastosować w projekcie przestrzennym niektóre zasady zaawansowanej kompozycji.	Potrafi zastosować w projekcie przestrzennym zasady zaawansowanej kompozycji.	Potrafi kreatywnie zastosować w projekcie przestrzennym zasady zaawansowanej kompozycji.
P_K01	Nie jest zdolny do uznawania roli wiedzy na temat kompozycji w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej i projektowej.	Jest zdolny do uznawania roli wiedzy na temat kompozycji w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej i projektowej.		
P_K02	Nie jest gotów do podjęcia dialogu dotyczącego problematyki twórczej, krytycznie odnosi się do efektów swojej pracy.	Jest gotów do podjęcia dialogu dotyczącego problematyki twórczej, krytycznie odnosi się do efektów swojej pracy.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	14 h	8 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Praca własna studenta, w tym:	34 h	40 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	5 h	5 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	4 h	6 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	18 h	22 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	4 h	4 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	3 h	3 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	16 h / 0,64 ECTS	10 h / 0,4 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	-	-

Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	50 h / 2 ECTS	50 h / 2 ECTS

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Wesley Dow Arthur, Composition, Understanding Line, Notan and Color, Echo Point Books & LLC Media, 2023.
- Genew Simeon, Kompozycja w sztuce cyfrowej, 2022.
- Johannes Itten, Sztuka barwy: subiektywne przeżywanie i obiektywne rozumienie jako drogi prowadzące do sztuki, d2d.pl, Kraków 2015.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Bouleau Charles The Painter's Secret Geometry: A Study of Composition in Art, Dover Publications 2019.
- Argerer S. Markus, Composition in Drawing: The Design and Composition of Drawings, Amazon Digital Services 2020.
- Art Fundamentals 2nd Edition: Light, Shape, Color, Perspective, Depth, Composition & Anatomy, 2020.Didi-Huberman Georges, Przed obrazem, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011.
- Gombrich H. E., O sztuce, Dom Wydawniczy Rebis 2013.
- Hildebrand Adolf, Problem formy w sztukach plastycznych, Warszawa 2018 (ebook).

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy ze sztuką, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin malarstwa i rysunku.

CI. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K6**	**Pracownia kompozycji IV**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 4**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Tamara Sass**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu: Kompozycja III.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Pogłębienie zaawansowanych umiejętności łączenia wiedzy w zakresie kompozycji i budowy obrazu z zastosowaniem ich w swojej pracy.
C2	Pogłębienie nabytych umiejętności i rozwijanie gotowości emocjonalnej oraz intelektualnej studentów do samodzielnych realizacji w dziedzinie kompozycji. Rozwinięcie umiejętności racjonalnego definiowania założeń, zasadności środków użytych do ich wyrażenia oraz kwestie eksperymentu formalnego w przestrzeni kompozycji.
C3	Pobudzenie kreatywności i umiejętności syntetycznego myślenia, abstrakcyjnego przetwarzania idei bądź struktur wizualnych.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	**Ćwiczenia**	**Konwersat.**	**Lab.**	**Warsztaty**	**Projekt**	**Seminarium**	**Konsultacje**	**Egzamin/ zaliczenie**	**Suma godzin**
Studia stacjonarne						14			2	**16**
Studia niestacjonarne						8			2	**10**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Projekt	Praca indywidualna, prezentacje, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna zasady zaawansowanej kompozycji i eksperymentu formalnego w przestrzeni kompozycji.	K_W01, K_W17

P_W02	Zna i rozumie problemy pojawiające się na drodze aktywności twórczej. Posiada wiedzę dotyczącą ekspresji, środków i sposobów wyrażania plastycznego oraz możliwości praktycznego ich wykorzystania.	K_W07
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi tworzyć prace oparte na wyważonej i prawidłowej kompozycji z uwzględnieniem przestrzeni.	K_U14, K_U19
P_U02	Potrafi zastosować w projekcie przestrzennym zasady zaawansowanej kompozycji.	K_U14
P_U03	Posiada umiejętności w zakresie wykonania obrazu bazującego na studium natury oraz kreacji dzieła interpretującego konkretny temat.	K_U14, K_U15
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest zdolny do uznawania roli wiedzy na temat kompozycji w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej i projektowej.	K_K01, K_K05, K_K07
P_K02	Jest gotów do podjęcia dialogu dotyczącego problematyki twórczej, krytycznie odnosi się do efektów swojej pracy.	K_K01

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PR1-2	Element powielany (multiplikacja). Tworzenie rytmu i jego zakłócenie. Rodzaje rytmu. Trzy typy, regularny, płynny i progresywny.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
PR3-4	Prezentacja na temat rytmu w kompozycji. Cykl prac pt.: „Rytm, akcent, dominanta”	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02 P_U03
PR5-6	Kolor elementem podkreślenia i aktywizacji ekspresji w kompozycji plastycznej.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02 P_U03
PR7-8	Kompozycja z czterech kwadratów 4X4, dwóch prostokątów 4X8 i jednego prostokąta 16X4.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02 P_U03
PR9-10	Prezentacja na temat odczucia skali w kompozycji.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
PR10-11	Przegląd semestralny – ocena.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie i prezentacja projektów artystycznych na przestrzeni semestru.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

P r z e	**Metoda weryfikacji**	

	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przegląd prac z poszczególnych zadań	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
P_W01							x				Projekt
P_W02							x				Projekt
P_U01							x				Projekt
P_U02							x				Projekt
P_U03							x				Projekt
P_K01										x	Projekt
P_K02										x	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna zaawansowanych zasad budowy obrazu i kompozycji eksperymentu formalnego w przestrzeni kompozycji.	Zna niektóre zaawansowane zasady budowy obrazu i kompozycji oraz eksperymentu formalnego w przestrzeni kompozycji .	Zna większość zaawansowanych zasad budowy obrazu i kompozycji oraz eksperymentu formalnego w przestrzeni kompozycji.	Zna szczegółowo i kompleksowo zaawansowane zasady budowy obrazu i kompozycji oraz eksperymentu formalnego w przestrzeni kompozycji.
P_W02	Nie zna i nie rozumie problemów pojawiających się na drodze aktywności twórczej. Nie posiada wiedzy dotyczącej ekspresji, środków i sposobów wyrażania plastycznego oraz możliwości praktycznego ich wykorzystania.	Zna i rozumie niektóre problemy pojawiające na drodze aktywności twórczej. Posiada ograniczoną wiedzę dotyczącą ekspresji, środków i sposobów wyrażania plastycznego oraz możliwości praktycznego ich wykorzystania.	Zna i rozumie większość problemów pojawiających na drodze aktywności twórczej. Posiada ugruntowaną wiedzę dotyczącą ekspresji, środków i sposobów wyrażania plastycznego oraz możliwości praktycznego ich wykorzystania.	Zna i rozumie szczegółowo problemy pojawiające na drodze aktywności twórczej. Posiada kompleksową wiedzę dotyczącą ekspresji, środków i sposobów wyrażania plastycznego oraz możliwości praktycznego ich wykorzystania.
P_U01	Nie potrafi tworzyć prac opartych na wyważonej i prawidłowej kompozycji również w aspekcie przestrzeni.	Potrafi w ograniczonym stopniu tworzyć prace oparte na wyważonej i prawidłowej kompozycji z uwzględnieniem przestrzeni.	Potrafi w większości przypadków tworzyć prace oparte na wyważonej i prawidłowej kompozycji również w aspekcie przestrzeni.	Potrafi tworzyć oryginalne prace oparte na wyważonej i prawidłowej kompozycji również w aspekcie przestrzeni uwzględniając przy tym własne możliwości i artystyczną ekspresję.
P_U02	Nie potrafi zastosować w projekcie przestrzennym zasad zaawansowanej kompozycji.	Potrafi u zastosować w projekcie przestrzennym niektóre zasady zaawansowanej kompozycji.	Potrafi zastosować w projekcie przestrzennym zasady zaawansowanej kompozycji.	Potrafi kreatywnie zastosować w projekcie przestrzennym zasady zaawansowanej kompozycji.
P_U03	Nie posiada umiejętności w zakresie wykonania obrazu bazującego na studium natury oraz kreacji dzieła interpretującego konkretny temat.	Posiada ograniczone umiejętności w zakresie wykonania obrazu bazującego na studium natury oraz kreacji dzieła interpretującego konkretny temat.	Posiada umiejętności w zakresie wykonania obrazu bazującego na studium natury oraz kreacji dzieła interpretującego konkretny temat.	Posiada zaawansowane i kompleksowe umiejętności w zakresie wykonania obrazu bazującego na studium natury oraz kreacji dzieła interpretującego konkretny temat.
P_K01	Nie jest zdolny do uznawania roli wiedzy na temat kompozycji w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej i projektowej..	Jest zdolny do uznawania roli wiedzy na temat kompozycji w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej i projektowej.		
P_K02	Nie jest gotów do podjęcia dialogu dotyczącego problematyki twórczej, krytycznie odnosi się do efektów swojej pracy.	Jest gotów do podjęcia dialogu dotyczącego problematyki twórczej, krytycznie odnosi się do efektów swojej pracy.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	14 h	8 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Praca własna studenta, w tym:	34 h	40 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	5 h	5 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	4 h	6 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	18 h	22 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	4 h	4 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	3 h	3 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	16 h / 0,64 ECTS	10 h / 0,4 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	-	-
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	50 h / 2 ECTS	50 h / 2 ECTS

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Wesley Dow Arthur, Composition, Understanding Line, Notan and Color, Echo Point Books & LLC Media, 2023.
– Genew Simeon, Kompozycja w sztuce cyfrowej, 2022.
– Johannes Itten, Sztuka barwy: subiektywne przeżywanie i obiektywne rozumienie jako drogi prowadzące do sztuki, d2d.pl, Kraków 2015.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Bouleau Charles The Painter's Secret Geometry: A Study of Composition in Art, Dover Publications 2019.
– Argerer S. Markus, Composition in Drawing: The Design and Composition of Drawings, Amazon Digital Services 2020.
– Art Fundamentals 2nd Edition: Light, Shape, Color, Perspective, Depth, Composition & Anatomy, 2020.Didi-Huberman Georges, Przed obrazem, Wydawnictwo Słowo/obraz 2011.
– Gombrich H. E., O sztuce, Dom Wydawniczy Rebis 2013.
– Hildebrand Adolf, Problem formy w sztukach plastycznych, Warszawa 2018 (ebook).

Inne materiały dydaktyczne:

– Albumy ze sztuką, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin malarstwa i rysunku.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K7**	**Pracownia ilustracji cyfrowej I**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 1**
Osoba koordynująca przedmiot:	**prof. dr hab. Grzegorz Chojnacki**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Brak.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zdobycie wiedzy w obszarze warsztatu ilustratorskiego oraz umiejętności wykorzystania narzędzi graficznych, malarskich i rysunkowych w procesie twórczym.
C2	Przekazanie studentom zasad pracy z tekstem literackim i jego interpretacji.
C3	Znalezienie swojego twórczego głosu za pomocą ćwiczeń i zadań kreatywnych.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Konwersat.	Ćwiczenia	Lektorat	Lab.	Warsztat	Projekt	Seminarium	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne							28		2	30
Studia niestacjonarne							16		2	18

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Projekt	Praca indywidualna, w parach i w grupach, praca z tekstem, zadania semestralne, ćwiczenia na zajęciach, projekt.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Zna przykłady ilustracji i ilustratorów polskich i światowych. Zna rolę ilustracji i jej znaczenie we współczesnej grafice.	K_W01, K_W10, K_W18
	Umiejętności:	

P_U01	Posługuje się narzędziami, tworzy własne pędzle dedykowanych określonej potrzebie warsztatowej. Doskonali umiejętność wykorzystania i operowania możliwościami programów graficznych we współpracy z tabletem do kreacji formy plastycznej.	K_U10
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu grafiki.	K_K06

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Pr. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań i ćwiczeń do wykonania w semestrze. Omówienie zasad pracy na zajęciach oraz zaliczenia przedmiotu.	P_W01, P_U01
Pr. 2	Omówienie różnic w pracy nad projektem (ilustracją) dawniej i współcześnie.	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 3-5	Omówienie programów graficznych, które można stosować jako aplikacje do rysunku malarstwa i ilustracji cyfrowej. Photoshop jako program wiodący. Ustawianie rezolucji (wielkości) pliku, omówienie pracy na warstwach, tworzenie autorskich (ołówek, piórko, pędzle, gumka) narzędzi do pracy, rodzaje tabletów, specyfika i umiejętność pracy tabletem bez ekranu, umiejętność podbijania kontrastu i barwy, uzyskanie warstw półprzezroczystych. Podstawowe pliki w zapisie cyfrowym, różnice pomiędzy nimi. Zapis w CMYK i RGB. Różnice. Podstawowe umiejętności przygotowania pliku do druku.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 7-8	Zwierzęta - specyfika uzyskania dobrego zdjęcia. Fotografia referencyjna z uwzględnieniem światła naturalnego, otoczenia (plener, wnętrze). Praca pierwsza – pies. Praca druga – kot.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 9	Sesja zdjęciowa polegająca na uzyskaniu referencji do dwóch ćwiczeń w pierwszym semestrze. Rodzaje kompozycji, wpływ światła na plastykę obrazu. Światło sztuczne i naturalne, złota godzina lub światło poranne. Fotografowanie pod światło, ze światłem i przewaga światła bocznego do uzyskania wyrazistej plastyki fotografowanego obiektu. Fotografowanie z pozycji „żaby", używanie kadru odpowiedniego do tematu. Ćwiczenie pierwsze – pies. Ćwiczenie drugie – kot.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 10-12	Rola korekt etapowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 13	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z pracami wybitnych ilustratorów (polscy i zagraniczni) prace Craiga Mullinsa, Normana Rocwella, Alfonsa Muchy, Janusza Grabiańskiego, Maji Berezowskiej.	P_W01
PW2	Technika pracy nad ilustracją z wykorzystaniem możliwości jakie dają aplikacje graficzne.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat / portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie ilustracji	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji / karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x				Projekt
P_U01							x				Projekt

P_U02							x				Projekt
P_K01							x			+	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna przykładów ilustracji i ilustratorów polskich i światowych. Nie zna rolę ilustracji i jej znaczenia we współczesnej grafice.	Zna niektóre przykłady ilustracji i ilustratorów polskich i światowych. Zna w ograniczonym zakresie rolę ilustracji i jej znaczenie we współczesnej grafice.	Zna większość przykładów ilustracji i ilustratorów polskich i światowych. Zna szczegółowo rolę ilustracji i jej znaczenie we współczesnej grafice.	Zna wszystkie przykłady ilustracji i ilustratorów polskich i światowych. Zna w pełnym i wyczerpującym zakresie rolę ilustracji i jej znaczenie we współczesnej grafice.
P_U01	Nie posługuje się narzędziami, nie tworzy własnych pędzli dedykowanych określonej potrzebie warsztatowej. Nie ma umiejętności wykorzystania i operowania możliwościami programów graficznych we współpracy z tabletem do kreacji formy plastycznej.	Posługuje się wyłącznie wybranymi narzędziami, tworzy w bardzo ograniczonym zakresie własne pędzle dedykowane określonej potrzebie warsztatowej. Przejawia trudności w wykorzystaniu i operowaniu możliwościami programów graficznych we współpracy z tabletem do kreacji formy plastycznej.	Posługuje się narzędziami, tworzy własne pędzle dedykowane określonej potrzebie warsztatowej. Doskonali umiejętność wykorzystania i operowanie możliwościami programów graficznych we współpracy z tabletem do kreacji formy plastycznej.	Posługuje się narzędziami i ich zaawansowanymi opcjami, tworzy własne pędzle dedykowane określonej potrzebie warsztatowej. Doskonali i rozwija umiejętność wykorzystania i operowanie możliwościami programów graficznych we współpracy z tabletem do kreacji formy plastycznej.
P_K01	Nie jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu grafiki.	Jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu grafiki.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	45 h	57 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	6 h	8 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	4 h	6 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	25 h	30 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	8 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Lawrence Zeegen/ Crush , *Twórcze ilustrowanie*, PWN, 2008.
- Rudolf Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka,* wyd. Oficyna, Łódź 2004.
- Patryk Mogilnicki, *Nie ma się co obrażać. Nowa polska ilustracja*, 2017.
- Patryk Mogilnicki, *Nówka sztuka. Młoda polska ilustracja*, Karakter, 2022.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Sebastian Frąckiewicz, *Ten łokieć źle się zgina. Rozmowy o ilustracji*, 2020.
- Lawrence Zeegen, Caroline Roberts, 50 lat ilustracji, 2004.
- Martin Salisbury, Morag Styles, Children's Picturebooks. The art of visual storytelling, Second edition, Laurence King Publishing, 2022.
- Janet Evans, Challenging and Controversial Picturebooks, Creative and Critical Responses to Visual Text, Routledge London and New York, 2015.
- Ann Whitford Paul Writing Picture Books Revised and Expanded Edition: A Hands-On Guide from Story Creation to Publication, 2018.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy artystyczne i internet.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K7**	**Pracownia ilustracji cyfrowej II**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 2**
Osoba koordynująca przedmiot:	**prof. dr hab. Grzegorz Chojnacki**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Ilustracja I.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zdobycie zaawansowanej wiedzy w obszarze warsztatu ilustratorskiego oraz umiejętności wykorzystania narzędzi graficznych, malarskich i rysunkowych w procesie twórczym.
C2	Indywidualizacja zapisu twórczego. Kopia a interpretacja referencji fotograficznej.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Konwersat.	Ćwiczenia	Lektorat	Lab.	Warsztat	Projekt	Seminarium	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne							28		2	30
Studia niestacjonarne							16		2	18

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Projekt	Praca indywidualna, w parach i w grupach, praca z tekstem, zadania semestralne, ćwiczenia na zajęciach, projekt - architektura Łodzi (wnętrza pofabrykackich pałaców) inspiracją w twórczości grafika. Wycieczka z komentarzem po mieście.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Zna przykłady ilustracji i ilustratorów polskich i światowych. Zwraca uwagę na otaczającą rzeczywistość i rozpoznaje jej atrakcyjną formę.	K_W01, K_W10, K_W18
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi odpowiednio zakomponować płaszczyznę, dostrzega bogactwo kształtu, faktur, różnice w teperaturze światła. Identyfikuje tło historyczne rysowanego obiektu i jego datę powstania.	K_U10

Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu ilustracji.	K_K06

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Pr. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań i ćwiczeń do wykonania w semestrze. Omówienie zasad pracy na zajęciach oraz zaliczenia przedmiotu.	P_W01, P_U01
Pr. 2	Zwiedzanie miasta podstawą uzyskania referencji.	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 3-4	Ciekawe wnętrze. Praca wykonana na podstawie własnych referencji. Preferowane wnętrza pałaców łódzkich. Praca wykonana w kolorze.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 5	Sesja zdjęciowa polegająca na uzyskaniu referencji do ćwiczenia w pierwszym semestrze. Zawsze aktualne wytyczne do realizacji ćwiczeń. Rodzaje kompozycji, wpływ światła na plastykę obrazu. Światło sztuczne i naturalne, złota godzina lub światło poranne. Fotografowanie pod światło, ze światłem i przewaga światła bocznego do uzyskania wyrazistej plastyki fotografowanego obiektu.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 6-7	Rola korekt etapowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 8	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z pracami wybitnych ilustratorów (polscy i zagraniczni) prace Craiga Mullinsa, Normana Rocwella, Alfonsa Muchy, Janusza Grabiańskiego, Mai Berezowskiej.	P_W01
PW2	Technika pracy nad ilustracją z wykorzystaniem możliwości jakie dają aplikacje graficzne.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat / portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie ilustracji	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji / karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x				Projekt
P_U01							x				Projekt
P_U02							x				Projekt
P_K01							x			x	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna przykładów ilustracji i ilustratorów polskich i światowych. Nie zwraca uwagę na otaczającą rzeczywistość i nie rozpoznaje jej atrakcyjnej formy.	Zna w ograniczonym zakresie przykłady ilustracji i ilustratorów polskich i światowych. Ma trudności ze zwracaniem uwagi na	Zna przykłady ilustracji i ilustratorów polskich i światowych. Zwraca uwagę na otaczającą rzeczywistość i rozpoznaje jej atrakcyjną	Zna wszystkie przykłady ilustracji i ilustratorów polskich i światowych. Zwraca baczną uwagę na otaczającą rzeczywistość i rozpoznaje

		otaczającą rzeczywistość i rozpoznaje z problemami jej atrakcyjną formę.	formę.	szczegółowo jej atrakcyjną formę.
P_U01	Nie potrafi odpowiednio zakomponować płaszczyzny, nie dostrzega bogactwa kształtu, faktur, różnice w teperaturze światła. Nie identyfikuje tła historycznego rysowanego obiektu i jego daty powstania.	Potrafi z problemami zakomponować płaszczyznę, dostrzega z trudnościami bogactwo kształtu, faktur, różnice w teperaturze światła.	Potrafi odpowiednio zakomponować płaszczyznę, dostrzega bogactwo kształtu, faktur, różnice w teperaturze światła.	Potrafi odpowiednio zakomponować płaszczyznę, dostrzega bogactwo kształtu, faktur, różnice w teperaturze światła. Identyfikuje tło historyczne rysowanego obiektu i jego datę powstania.
P_K01	Nie jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu grafiki.	Jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu grafiki		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	45 h	57 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	6 h	8 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	4 h	6 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	25 h	30 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	8 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Lawrence Zeegen/ Crush , *Twórcze ilustrowanie*, PWN, 2008.
- Rudolf Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka,* wyd. Oficyna, Łódź 2004.
- Patryk Mogilnicki, *Nie ma się co obrażać. Nowa polska ilustracja*, 2017.
- Patryk Mogilnicki, *Nówka sztuka. Młoda polska ilustracja*, Karakter, 2022.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Sebastian Frąckiewicz, *Ten łokieć źle się zgina. Rozmowy o ilustracji*, 2020.
- Lawrence Zeegen, Caroline Roberts, 50 lat ilustracji, 2004.
- Martin Salisbury, Morag Styles, Children's Picturebooks. The art of visual storytelling, Second edition, Laurence King Publishing, 2022.
- Janet Evans, Challenging and Controversial Picturebooks, Creative and Critical Responses to Visual Text, Routledge London and New York, 2015.
- Ann Whitford Paul Writing Picture Books Revised and Expanded Edition: A Hands-On Guide from Story Creation to Publication, 2018.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy artystyczne i internet.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K7**	**Pracownia ilustracji cyfrowej III**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 3**
Osoba koordynująca przedmiot:	**prof. dr hab. Grzegorz Chojnacki**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Ilustracja I i II.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zdobycie zaawansowanej wiedzy w obszarze warsztatu ilustratorskiego oraz umiejętności wykorzystania narzędzi graficznych, malarskich i rysunkowych w procesie twórczym.
C2	Powiązanie warsztatu grafika z wiedzą historyczną.
C3	Indywidualizacja zapisu twórczego. Kopia a interpretacja referencji fotograficznej.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Konwersat.	Ćwiczenia	Lektorat	Lab.	Warsztat	Projekt	Seminarium	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne							28		2	30
Studia niestacjonarne							16		2	18

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Projekt	Praca indywidualna, w parach i w grupach, praca z tekstem, zadania semestralne, ćwiczenia na zajęciach, projekt - architektura Łodzi (wnętrza pofabrykackich pałaców) inspiracją w twórczości grafika. Wycieczka z komentarzem po mieście.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Zna w sposób zaawansowany przykłady ilustracji i ilustratorów polskich i światowych. Zwraca uwagę na otaczającą rzeczywistość i utrwala jej atrakcyjną formę.	K_W01, K_W10, K_W18
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi tworzyć ilustrację i łączyć w niej elementy rysowane z natury oraz te które podpowiada mu wyobraźnia. Zaczyna swobodnie operować kompozycją, kontrastami koloru i światła, poprawnie rysuje materialność przedmiotów.	K_U10
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu ilustracji.	K_K06

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Pr. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań i ćwiczeń do wykonania w semestrze. Omówienie zasad pracy na zajęciach oraz zaliczenia przedmiotu.	P_W01, P_U01
Pr. 2	Surrealizm w sztuce polskiej i światowej. Dokładne zapoznanie się z twórczością wybitnych surrealistów. Surrealizm w filmie, malarstwie, grafice (plakat w tym plakat reklamowy).	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 3-5	Dokładne zapoznanie się z twórczością wybitnych surrealistów. Surrealizm w filmie, malarstwie, grafice (plakat w tym plakat reklamowy).	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 6	Kilka prostych, banalnych przedmiotów umieszconych w zaskakującym kontekście. Trzy prace w formacie A4.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 6-7	Rola korekt etapowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 8	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z pracami wybitnych ilustratorów (polscy i zagraniczni) prace Rene Margrita, Salwadora Dali, Giorgio de Chirico, Luis Bunuela, Romana Polański, Zdzisława Beksińskiego, Franciszeka Starowiejskiego, Jaceka Jerki.	P_W01
PW2	Doskonalenie techniki pracy nad ilustracją z wykorzystaniem możliwości jakie daje tablet i współczesne aplikacje graficzne.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat / portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie ilustracji	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji / karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x				Projekt
P_U01							x				Projekt
P_U02							x				Projekt
P_K01							x			x	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna w sposób zaawansowany przykładów ilustracji i ilustratorów polskich i światowych. Nie zwraca uwagi na otaczającą rzeczywistość i nie utrwala jej atrakcyjnej formy.	Zna w ograniczonym zakresie przykłady ilustracji i ilustratorów polskich i światowych. Ma wyraźne trudności ze zwracaniem uwagi na otaczającą rzeczywistość i	Zna w sposób zaawansowany przykłady ilustracji i ilustratorów polskich i światowych. Zwraca uwagę na otaczającą rzeczywistość i utrwala jej atrakcyjną	Zna w sposób zaawansowany i pogłębiony przykłady ilustracji i ilustratorów polskich i światowych. Zwraca uwagę na otaczającą rzeczywistość i utrwala jej atrakcyjną formę.

		problemy z utrwaleniem jej atrakcyjnej formę.	formę.	
P_U01	Nie potrafi dobrać formy ilustracji do odpowiedniej grupy wiekowej odbiorców.	Potrafi z problemami dobrać formę ilustracji do odpowiedniej grupy wiekowej odbiorców.	Potrafi dobrać formę ilustracji do odpowiedniej grupy wiekowej odbiorców.	Potrafi dobrać formę ilustracji do odpowiedniej grupy wiekowej odbiorców. Potrafi określić elementy właściwe dla danej grupy odbiorców.
P_U02	Nie potrafi przygotować koncepcji projektu wydawniczego zawierającego projekty ilustratorskie.	Potrafi z problemami przygotować koncepcję projektu wydawniczego zawierającego projekty ilustratorskie.	Potrafi przygotować koncepcję projektu wydawniczego zawierającego projekty ilustratorskie.	Potrafi starannie i kompleksowo przygotować koncepcję projektu wydawniczego zawierającego projekty ilustratorskie.
P_K01	Nie jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu grafiki.	Jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu grafiki.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	2 h	2 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	4 h	6 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	20 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	2 h	2 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	2 h	2 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Lawrence Zeegen/ Crush , *Twórcze ilustrowanie*, PWN, 2008.
- Rudolf Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka,* wyd. Oficyna, Łódź 2004.
- Patryk Mogilnicki, *Nie ma się co obrażać. Nowa polska ilustracja*, 2017.
- Patryk Mogilnicki, *Nówka sztuka. Młoda polska ilustracja*, Karakter, 2022.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Sebastian Frąckiewicz, *Ten łokieć źle się zgina. Rozmowy o ilustracji*, 2020.
- Lawrence Zeegen, Caroline Roberts, 50 lat ilustracji, 2004.
- Martin Salisbury, Morag Styles, Children's Picturebooks. The art of visual storytelling, Second edition, Laurence King Publishing, 2022.
- Janet Evans, Challenging and Controversial Picturebooks, Creative and Critical Responses to Visual Text, Routledge London and New York, 2015.
- Ann Whitford Paul Writing Picture Books Revised and Expanded Edition: A Hands-On Guide from Story Creation to Publication, 2018.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy artystyczne, internet. Film Pies andaluzyjski Luis Bunuel, Roman Polański Dwaj ludzie z szafą.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K7**	**Pracownia ilustracji cyfrowej IV**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 4**
Osoba koordynująca przedmiot:	**prof. dr hab. Grzegorz Chojnacki**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Ilustracja I, II i III.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zdobycie zaawansowanej wiedzy w obszarze warsztatu ilustratorskiego oraz umiejętności wykorzystania narzędzi graficznych, malarskich i rysunkowych w procesie twórczym.
C2	Powiązanie warsztatu grafika z wiedzą historyczną.
C3	Indywidualizacja zapisu twórczego. Kopia a interpretacja referencji fotograficznej.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Konwersat.	Ćwiczenia	Lektorat	Lab.	Warsztat	Projekt	Seminarium	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne							28		2	30
Studia niestacjonarne							16		2	18

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Projekt	Postacie zoomorficzne, połączenie dotychczasowych doświadczeń w trzech realizacjach semestralnych.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Zna przykłady ilustracji i ilustratorów polskich i światowych, a także realizacje filmowe i teatralne, w których występują postacie zoomorficzne.	K_W01, K_W10, K_W18
	Umiejętności:	

P_U01	Zaczyna swobodnie operować umiejętnościami warsztatowymi w tworzeniu swoich fantastycznych postaci.	K_U10
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu grafiki.	K_K06

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Pr. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań i ćwiczeń do wykonania w semestrze. Omówienie zasad pracy na zajęciach oraz zaliczenia przedmiotu.	P_W01, P_U01
Pr. 2	Szkice i fotografie podstawą realizacji trzech prac „Postacie zoomorficzne".	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 3-5	Przykłady malarstwa i rzeźby w starożytnym Egipcie, sztuka mezopotamii, sztuka prekolumbijska.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 6	Wizyta w ZOO, referencje fotograficzne do projektów postaci zoomorficznych swobodne operowania zmianami skali poszczególnych elementów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 7-8	Rola korekt etapowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 9	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z pracami wybitnych ilustratorów (polscy i zagraniczni) prace Craiga Mullinsa, Normana Rocwella, Alfonsa Muchy, Janusza Grabiańskiego, Maji Berezowskiej. Malarstwo Zdzisława Beksińskiego, Jacka Yerki. Rysunki Rolanda Topor.	P_W01
PW2	Doskonalenie techniki pracy nad ilustracją z wykorzystaniem możliwości jakie daje tablet i współczesne aplikacje graficzne.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat / portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie ilustracji	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji / karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x				Projekt
P_U01							x				Projekt
P_U02							x				Projekt
P_K01							x			x	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna przykładów ilustracji i ilustratorów polskich i światowych, a także realizacji filmowych i teatralnych, w których występują postacie zoomorficzne.	Zna tylko niektóre przykłady ilustracji i ilustratorów polskich i światowych, a także realizacje filmowe i teatralne, w których występują postacie zoomorficzne.	Zna większość przykładów ilustracji i ilustratorów polskich i światowych, a także realizacji filmowe i teatralne, w których występują postacie zoomorficzne.	Zna wszystkie kluczowe przykłady ilustracji i ilustratorów polskich i światowych, a także realizacje filmowe i teatralne, w których występują postacie zoomorficzne.

P_U01	Nie operuje swobodnie umiejętnościami warsztatowymi w tworzeniu swoich fantastycznych postaci.	Ma wyraźne trudności z operowaniem umiejętnościami warsztatowymi w tworzeniu swoich fantastycznych postaci.	Zaczyna swobodnie operować umiejętnościami warsztatowymi w tworzeniu swoich fantastycznych postaci.	Zaczyna swobodnie i z zaangażowaniem oraz kreatywnością operować umiejętnościami warsztatowymi w tworzeniu swoich fantastycznych postaci.
P_K01	Nie jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu grafiki.	Jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu grafiki.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	2 h	2 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	4 h	6 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	20 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	2 h	2 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	2 h	2 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Lawrence Zeegen/ Crush , *Twórcze ilustrowanie*, PWN, 2008.
- Rudolf Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka,* wyd. Oficyna, Łódź 2004.
- Patryk Mogilnicki, *Nie ma się co obrażać. Nowa polska ilustracja*, 2017.
- Patryk Mogilnicki, *Nówka sztuka. Młoda polska ilustracja*, Karakter, 2022.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Sebastian Frąckiewicz, *Ten łokieć źle się zgina. Rozmowy o ilustracji*, 2020.
- Lawrence Zeegen, Caroline Roberts, 50 lat ilustracji, 2004.
- Martin Salisbury, Morag Styles, Children's Picturebooks. The art of visual storytelling, Second edition, Laurence King Publishing, 2022.
- Janet Evans, Challenging and Controversial Picturebooks, Creative and Critical Responses to Visual Text, Routledge London and New York, 2015.
- Ann Whitford Paul Writing Picture Books Revised and Expanded Edition: A Hands-On Guide from Story Creation to Publication, 2018.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy artystyczne, internet.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K8**	**Wprowadzenie do cyfrowej grafiki projektowej I**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 1**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr inż. Mirosław Łukasiewicz**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Brak.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Opanowanie podstaw użytkowania programu Adobe InDesign.
C2	Przygotowanie do wykorzystania w/w narzędzi w samodzielnej realizacji i przygotowaniu do druku graficznych projektów 2D.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Projekt	Prezentacje, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca indywidualna ze studentem, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu obszary wykorzystywania programów przeznaczonych do realizacji zadań z zakresu cyfrowej grafiki projektowej.	K_W13
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi posługiwać się programem Adobe InDesign w celu realizacji typowych projektów z obszaru cyfrowej grafiki projektowej.	K_U16, K_U21, K_U22

Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania się w obszarze komputerowych narzędzi pracy grafika.	K_K03, K_K07

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
T1	Przedstawienie zasad pracy z tekstem w programie Adobe InDesign.	P_W01, P_U01, P_K01
T2	Omówienie zaawansowanych narzędzi i parametrów dotyczących formatowania tekstu w programie InDesign.	P_W01, P_U01, P_K01
T3	Realizacja ćwiczenia (1) – projekt publikacji książkowej.	P_W01, P_U01, P_K01
T4	Realizacja ćwiczenia (1) – indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
T5	Omówienie zasad tworzenia layotu z wykorzystaniem narzędzi programu InDesign.	P_W01, P_U01, P_K01
T6	Omówienie sposobu łączenia tekstu i grafik zewnętrznych w publikacjach przygotowywanych w programie InDesign.	P_W01, P_U01, P_K01
T7	Realizacja ćwiczenia (2) – projekt makiety czasopisma.	P_W01, P_U01, P_K01
T8	Realizacja ćwiczenia (2) – indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01,
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji											Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin pisemny	Egzamin ustny	Test	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/praca samodzielna	Prezentacja indywidualna	Prezentacja grupowa	Przygotowanie projektu indywidualnego	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01								+			+	Projekt
P_U01								+			+	Projekt
P_K01								+			+	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna i nie rozumie w zaawansowanym stopniu obszarów wykorzystywania programów przeznaczonych do realizacji zadań z zakresu cyfrowej grafiki projektowej.	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu niektóre obszary wykorzystywania programów przeznaczonych do realizacji zadań z zakresu cyfrowej grafiki projektowej.	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu obszary wykorzystywania programów przeznaczonych do realizacji zadań z zakresu cyfrowej grafiki projektowej.	Zna szczegółowo i rozumie w zaawansowanym stopniu obszary wykorzystywania programów przeznaczonych do realizacji zadań z zakresu cyfrowej grafiki projektowej.

P_U01	Nie potrafi posługiwać się programem Adobe InDesign.	Potrafi w stopniu podstawowym posługiwać się częścią narzędzi programu Adobe InDesign w celu realizacji typowych projektów z obszaru cyfrowej grafiki projektowej.	Potrafi posługiwać się programem Adobe InDesign w celu realizacji typowych projektów z obszaru cyfrowej grafiki projektowej.	Potrafi innowacyjnie posługiwać się programem Adobe InDesign w celu realizacji typowych projektów z obszaru cyfrowej grafiki projektowej.
P_K01	Nie jest gotów do rozwijania się w obszarze komputerowych narzędzi pracy grafika.	Jest gotów do rozwijania się w obszarze komputerowych narzędzi pracy grafika.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	45 h	57 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	25 h	35 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	15 h	27 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Adobe InDesign PL. Oficjalny podręcznik, aut. Kelly Kordes Anton, Tina DeJarld, wyd. Helion 2020.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Nigel French, InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign, Wyd. 4, wydawnictwo: Promise 2021.

– Robert Chwałowski, Typografia typowej książki, wyd.Helion 2002.

Inne materiały dydaktyczne:

–

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K8**	**Wprowadzenie do cyfrowej grafiki projektowej II**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 2**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr inż. Mirosław Łukasiewicz**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Brak.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Opanowanie podstaw użytkowania programów z pakietu Adobe Illustrator.
C2	Przygotowanie do wykorzystania w/w narzędzi w samodzielnej realizacji i przygotowaniu do druku graficznych projektów 2D.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Projekt	Prezentacje, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca indywidualna ze studentem, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu obszary wykorzystywania programów przeznaczonych do realizacji zadań z zakresu cyfrowej grafiki projektowej.	K_W13
P_W02	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wymagania stawiane grafikowi w związku z realizacją projektów odnoszących się do cyfrowej grafiki projektowej.	K_W13
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi posługiwać się programem Adobe Illustrator w celu realizacji projektów z obszaru cyfrowej grafiki projektowej w tym do wydawnictwa muzycznego.	K_U16, K_U21, K_U22
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania się w obszarze komputerowych narzędzi pracy grafika.	K_K03, K_K07

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
T1	Realizacja ćwiczenia (1) – projekt logo opartego o inicjały studenta oraz projekt wizytówki.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
T2	Realizacja ćwiczenia (1) – indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
T3	Realizacja ćwiczenia (1) – indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
T4	Przedstawienie zaawansowanych narzędzi programu Illustrator – maski.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
T5	Omówienie ćwiczenia (2) – projekt oprawy graficznej do wydawnictwa muzycznego – opakowanie i nadruk na płytę CD	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
T6	Realizacja ćwiczenia (2) – indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
T7	Realizacja ćwiczenia (2) – indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
T8	Omówienie zasad przygotowania projektu do druku.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**											**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin pisemny	Egzamin ustny	Test	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/praca samodzielna	Prezentacja indywidualna	Prezentacja grupowa	Przygotowanie projektu indywidualnego	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01								+			+	Projekt
P_W02								+			+	Projekt
P_U01								+			+	Projekt
P_K01								+			+	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna**	**Zakres ocen 3,0-3,5**	**Zakres ocen 4,0-4,5**	**Ocena bardzo dobra**
	Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:

P_W01	Nie zna i nie rozumie w zaawansowanym stopniu obszarów wykorzystywania programów przeznaczonych do realizacji zadań z zakresu cyfrowej grafiki projektowej.	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu niektóre obszary wykorzystywania programów przeznaczonych do realizacji zadań z zakresu cyfrowej grafiki projektowej.	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu obszary wykorzystywania programów przeznaczonych do realizacji zadań z zakresu cyfrowej grafiki projektowej.	Zna szczegółowo i rozumie w zaawansowanym stopniu obszary wykorzystywania programów przeznaczonych do realizacji zadań z zakresu cyfrowej grafiki projektowej.
P_W02	Nie zna i nie rozumie w zaawansowanym stopniu wymagań stawianych grafikowi w związku z realizacją projektów odnoszących się do cyfrowej grafiki projektowej.	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wymagania stawiane grafikowi w związku z realizacją projektów odnoszących się do cyfrowej grafiki projektowej.	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wymagania stawiane grafikowi w związku z realizacją projektów odnoszących się do cyfrowej grafiki projektowej.	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wymagania stawiane grafikowi w związku z realizacją projektów odnoszących się do cyfrowej grafiki projektowej.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się programem Adobe Illustrator.	Potrafi posługiwać się w stopniu podstawowym programem Adobe Illustrator w celu realizacji projektów z obszaru cyfrowej grafiki projektowej w tym do wydawnictwa muzycznego.	Potrafi posługiwać się programem Adobe Illustrator w celu realizacji projektów z obszaru cyfrowej grafiki projektowej w tym do wydawnictwa muzycznego.	Potrafi posługiwać się innowacyjnie programem Adobe Illustrator w celu realizacji projektów z obszaru cyfrowej grafiki projektowej w tym do wydawnictwa muzycznego.
P_K01	Nie jest gotów do rozwijania się w obszarze komputerowych narzędzi pracy grafika.	Jest gotów do rozwijania się w obszarze komputerowych narzędzi pracy grafika.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	15 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	12 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Faulkner Andrew , Chavez Conrad, Wyd. Helion, 2021.
– Adobe Illustrator CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Brian Wood, wyd. Helion, 2020.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona, Wwyd. Helion, 2018.
– Gareth Hardy, *Podręcznik projektantów logo.* Smashing Magazine (ebook).

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K9**	**Pracownia fotografii I**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 1**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr hab. Robert Jundo**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Umiejętność posługiwania się aparatem fotograficznym. Zainteresowanie kulturą i sztuką.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zapoznanie studentów z zasadami tworzenia kadrów w oparciu o znajomość kompozycji.
C2	Nabycie przez studentów umiejętności właściwego tworzenia portretu studyjnego.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Projekt	Praca indywidualna, prezentacje, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca z oprogramowaniem, projekt.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna zasady tworzenia kadrów w oparciu o znajomość kompozycji.	K_W01
P_W02	Rozumie zależność między przysłoną a głębią ostrości.	K_W17
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi kreatywnie i oryginalnie podejść do realizacji zadania.	K_U20, K_U27, K_U28

P_U02	Potrafi wykorzystać metaforę w wykonywanych zadaniach.	K_U27, K_U28
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów z zaangażowaniem i aktywnością uczestniczyć w działalności zawodowej zgodnie z zasadami etyki.	K_K06
P_K02	Jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.	K_K01, K_K03

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
T1	Fotografowanie różnych obiektów pod kątem kompozycji i światła.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T2	Tworzenie portretu studyjnego.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T3	Tworzenie kompozycji flat lay.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T4	Zaliczenie na podstawie zrealizowanych projektów semestralnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02,
PW2	Przegląd realizowanych ćwiczeń semestralnych. Opracowanie projektu.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie plakatu, afisza	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							+				Projekt
P_W02							+				Projekt
P_U01							+			+	Projekt
P_U02							+			+	Projekt
P_K01							+			+	Projekt
P_K02							+			+	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:

P_W01	nie posiada wiedzy z zakresu podstawowych zasad tworzenia kadrów.	zna niektóre zasady tworzenia kadrów w oparciu o znajomość kompozycji.	zna zasady tworzenia kadrów w oparciu o znajomość kompozycji.	zna szczegółowo zasady tworzenia kadrów w oparciu o znajomość kompozycji.
P_W02	nie zna i nie rozumie zależności pomiędzy przysłoną a głębią ostrości.	rozumie niektóre zależności między przysłoną a głębią ostrości.	rozumie zależność między przysłoną a głębią ostrości.	rozumie zależność między przysłoną a głębią ostrości i ją szczegółowo objaśnia.
P_U01	nie potrafi zrealizować ćwiczenia na zadawalającym poziomie artystycznym.	nie zawsze potrafi kreatywnie i oryginalnie podejść do realizacji zadania	potrafi kreatywnie i oryginalnie podejść do realizacji zadania	potrafi kreatywnie i oryginalnie podejść do realizacji zadania i przekonywująco to przedstawić
P_U02	nie potrafi zrealizować ćwiczenia na minimalnym poziomie artystycznym wykorzystując metaforę.	nie zawsze potrafi wykorzystać metaforę w wykonywanych zadaniach.	potrafi wykorzystać metaforę w wykonywanych zadaniach.	potrafi twórczo wykorzystać metaforę w wykonywanych zadaniach.
P_K01	nie jest gotów z zaangażowaniem i aktywnością uczestniczyć w działalności zawodowej zgodnie z zasadami etyki.	jest gotów z zaangażowaniem i aktywnością uczestniczyć w działalności zawodowej zgodnie z zasadami etyki.		
P_K02	nie jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.	jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	45 h	57 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	25 h	30 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	15 h	22 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Sekrety mistrza fotografii cyfrowej – Scott Kelby.
– Fotografia według Langforda dla mistrzów, czyli jak osiągnąć doskonałość – Michael Langford.
– 60 pomysłów na lepsze zdjęcia – David duChemin.
– Przeciw Nicości – Fotografie Stanisława Ignacego Witkiewicza – Ewa Franczak, Stefan Sokołowicz.

– Fotografika – Edward Hartwig.
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Kreatywna fotografia bez tajemnic – Bryan Peterson. – Fotografia cyfrowa, Podręcznik, rok wydania 2014, wydawnictwo: Arkady.
Inne materiały dydaktyczne: – kompozycja i światło w fotografii – przykłady.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
KOD PRZEDMIOTU: **K9**	**Pracownia fotografii II**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**	
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**	
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**	
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**	
Punkty ECTS:	**2 ECTS**	
Rok / Semestr:	I / 2	
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr hab. Robert Jundo**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Umiejętność posługiwania się aparatem fotograficznym. Zainteresowanie kulturą i sztuką ze szczególnym uwzględnieniem fotografii. Podstawowe wiadomości z zakresu fotografii.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zapoznanie studenta ze znaczeniem fotografii monochromatycznych i barwnych oraz roli światła.
C2	Nabycie przez studenta umiejętności spojrzenia poza schemat.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Projekt	Ćwiczenia praktyczne na temat wyboru kadrów fotograficznych oraz oświetlenia - realizacja projektów, pytania, korekty, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna zasady tworzenia kadrów w oparciu o znajomość kompozycji.	K_W01
P_W02	Rozumie rolę światła w budowaniu kadrów.	K_W17
P_W03	Rozumie rolę fotografii monochromatycznych i barwnych w wypowiedzi artystycznej.	K_W17
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi kreatywnie i oryginalnie wykonywać zadania artystyczne z zachowaniem spojrzenia ponad schematami.	K_U20, K_U27, K_U28
P_U02	Potrafi wykorzystać prawidłowe oświetlenie w wykonywanych zadaniach.	K_U21
P_U03	Potrafi wybrać bardziej korzystną monochromatyczną lub barwną wersję fotograficzną dla każdego kadru i ćwiczenia.	K_U20
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów świadomie wykorzystać aktywność i zgodnie z zasadami etyki.	K_K06
P_K02	Jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.	K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
T1	Tworzenie fotografii w technice niskiego klucza.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01,P_K02
T2	Tworzenie zdjęcia w technice wysokiego klucza**.**	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01,P_K02
T3	Fotografia makro w plenerze.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01,P_K02
T4	Zaliczenie na podstawie zrealizowanych projektów semestralnych.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01,P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03
PW2	Przegląd realizowanych ćwiczeń semestralnych.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie plakatu, afisza	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							+				Projekt
P_W02							+				Projekt
P_W03							+				Projekt

P_U01							+			+	Projekt
P_U02							+			+	Projekt
P_U03							+			+	Projekt
P_K01							+			+	Projekt
P_K02							+			+	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmioto we efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	nie posiada wiedzy z zakresu podstawowych zasad tworzenia kadrów.	posiada ogólną wiedzę z zakresu tworzenia kadrów.	posiada odpowiednią wiedzę z zakresu tworzenia kadrów.	posiada szczegółową wiedzę z zakresu tworzenia kadrów.
P_W02	nie zna i nie rozumie roli oświetlenia w fotografii.	wyjaśnia ogólnie rolę oświetlenia w fotografii.	wyjaśnia szczegółowo rolę oświetlenia w fotografii.	wnikliwie wyjaśnia rolę oświetlenia w fotografii.
P_W03	nie posiada wiedzy z zakresu fotografii monochromatycznej i barwnej.	rozumie niektóre aspekty roli fotografii monochromatycznych i barwnych w wypowiedzi artystycznej	rozumie rolę fotografii monochromatycznych i barwnych w wypowiedzi artystycznej	rozumie rolę fotografii monochromatycznych i barwnych w wypowiedzi artystycznej i ją szczegółowo objasnia
P_U01	nie potrafi zrealizować ćwiczenia na zadawalającym poziomie artystycznym.	Tylko w niektórych przypadkach potrafi kreatywnie i oryginalnie wykonywać zadania artystyczne nie potrafi zachować spojrzenia ponad schematami	Potrafi kreatywnie i oryginalnie wykonywać zadania artystyczne ale zdarzają się ujęcia schematyczne	potrafi kreatywnie i oryginalnie wykonywać zadania artystyczne z zachowaniem spojrzenia ponad schematami
P_U02	nie potrafi zrealizować ćwiczenia na minimalnym poziomie technicznym, wykorzystując prawidłowe oświetlenie.	nie zawsze potrafi wykorzystać prawidłowe oświetlenie w wykonywanych zadaniach	potrafi wykorzystać prawidłowe oświetlenie w wykonywanych zadaniach	potrafi innowacyjnie wykorzystać prawidłowe oświetlenie w wykonywanych zadaniach
P_U03	nie potrafi wybrać monochromatycznego lub barwnego kadru dla optymalnego efektu.	nie zawsze potrafi wybrać bardziej korzystną monochromatyczną lub barwną wersję fotograficzną dla każdego kadru i ćwiczenia.	potrafi wybrać bardziej korzystną monochromatyczną lub barwną wersję fotograficzną dla każdego kadru i ćwiczenia.	potrafi twórczo wybrać bardziej korzystną monochromatyczną lub barwną wersję fotograficzną dla każdego kadru i ćwiczenia.
P_K01	nie jest gotów z zaangażowaniem i aktywnością uczestniczyć w zajęciach zgodnie z zasadami etyki.	jest gotów z zaangażowaniem i aktywnością uczestniczyć w zajęciach zgodnie z zasadami etyki.		
P_K02	nie jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.	jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	---	---

- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	15 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	12 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Fotografowanie dzieciństwa – LaNola Stone.
- Ekspozycja bez tajemnic. Jak robić świetne zdjęcia każdym aparatem – Bryan Peterson.
- Fotografia z duszą. 44 ćwiczenia zgłębiające życie, piękno i autoekspresję – Allesandra Cave.
- Oświetlenie w fotografii – Witold Dederko.
- Przeciw Nicości – Fotografie Stanisława Ignacego Witkiewicza – Ewa Franczak, Stefan Sokołowicz.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Fotografia cyfrowa, Podręcznik, rok wydania 2014, wydawnictwo: Arkady.

Inne materiały dydaktyczne:

- twórczość wymienionych artystów: Olek Iwaszkiewicz, Henri Cartier-Bresson,i innych.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE										
KOD PRZEDMIOTU: **K10**	**Wprowadzenie do multimediów**									
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**									
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**									
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**									
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**									
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**									
Punkty ECTS:	**2 ECTS**									
Rok / Semestr:	**II / 4**									
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr inż. Marcin Dziomdziora, prof. SAN**									
II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)										
Ogólna znajomość historii sztuki i kultury, ze szczególnym uwzględnieniem historii animacji.										
III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU										
C1	Zaznajomienie studenta z dziedzinami i kierunkami multimediów.									
C2	Posiada umiejętność określenia celów zastosowania nowych technologii multimedialnych.									
IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN										
	Wykład	**Ćwiczenia**	**Konwersat.**	**Lab.**	**Warsztaty**	**Projekt**	**Seminarium**	**Konsultacje**	**Egzamin/ zaliczenie**	**Suma godzin**
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**
V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH										
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**									
Projekt	Dyskusja, pogadanka, wykład lub prezentacja.									
VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU										
Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**									**Odniesienie do efektu kierunkowego**
Wiedza: w zaawansowanym stopniu										
P_W01	Student zna historię nowych mediów.									K_W06
P_W02	Student zna technologie stosowane w nowych mediach.									K_W13
P_W03	Student rozróżnia dziedziny i kierunki multimediów.									K_W06, K_W19
Umiejętności:										
P_U01	Student potrafi nazwać różne dziedziny, w których głównym medium są nowe media.									K_U02

P_U02	Student ocenia zastosowanie i różnice pomiędzy poszczególnymi formami nowych mediów.	K_U02, K_U24
P_U03	Student potrafi określić, w jakim celu mogą być zastosowane nowe technologie.	K_U02, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów uznać potrzebę ciągłego śledzenia zmieniających się trendów i stosowanych technologii.	K_K01, K_K02
P_K02	Jest gotów do krytycznej oceny oceny obserwowanych zjawisk w zakresie multimediów.	K_K01

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
T1	Wprowadzenie do multimediów.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T2	Historia teatru.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T3	Początki fotografii i kinematografii.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T4	Sztuka kinetyczna.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T5	Visual music.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T6	Videoclip.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T7	Video art, video instalacje.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T8	Performance.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T9	Multimedia a inne dziedziny.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T10	Zaliczenie w postaci egzaminu ustnego.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02

Lp.	Praca własna:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu. Zaliczenie przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych.	K_U01, K_W01 K_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektów do druku z użyciem InDesign	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							+				Projekt
P_W02											Projekt
P_W03											Projekt
P_U01							+				Projekt
P_U02											Projekt
P_U03											Projekt
P_K01							+			+	Projekt
P_K02											Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Student nie zna historii nowych mediów.	Student ma ogólną i nieuporządkowana wiedzę dotyczącą historii nowych mediów.	Student ma uporządkowaną ogólną wiedzę dotyczącą historię nowych mediów.	Student ma szczegółową wiedzę dotyczącą historii nowych mediów.
P_W02	Student nie zna technologii stosowanych w nowych mediach.	Student zna niektóre technologie stosowane w nowych mediach.	Student zna większość poznanych technologii stosowanych w nowych mediach.	Student zna wszystkie poznane technologie stosowane w nowych mediach.
P_W03	Student nie rozróżnia dziedzin i kierunków multimediów.	Student rozróżnia niektóre dziedziny i kierunki multimediów.	Student rozróżnia większość dziedzin i kierunków multimediów.	Student rozróżnia dziedziny i kierunki multimediów.
P_U01	Student nie potrafi nazwać różnych dziedzin, w których głównymi mediami są nowe media.	Student potrafi nazwać tylko niektóre dziedziny, w których głównym medium są nowe media.	Student potrafi nazwać większość dziedzin, w których głównym medium są nowe media.	Student potrafi nazwać różne dziedziny, w których głównym medium są nowe media.
P_U02	Student nie określa zastosowania i różnic pomiędzy poszczególnymi formami nowych mediów.	Student ocenia zastosowanie i różnice pomiędzy wyłącznie niektórymi formami nowych mediów.	Student ocenia zastosowanie i różnice pomiędzy większością form nowych mediów.	Student ocenia zastosowanie i różnice pomiędzy wszystkimi znanymi formami nowych mediów.
P_U03	Student nie potrafi określić, w jakim celu mogą być zastosowane nowe technologie.	Student potrafi określić tylko zakres niewielu celów, w jakich mogą być zastosowane nowe technologie.	Student w potrafi określić, w większość celów w których mogą być zastosowane nowe technologie.	Student w stopniu pełnym i wyczerpującym potrafi określić, w jakim celu mogą być zastosowane nowe technologie.
P_K01	Nie jest gotów uznać potrzeby ciągłego śledzenia	Jest gotów uznać potrzebę ciągłego śledzenia zmieniających się trendów i stosowanych technologii.		

	zmieniających się trendów i stosowanych technologii.	
P_K02	Nie jest gotów do krytycznej oceny oceny obserwowanych zjawisk w zakresie multimediów	Jest gotów do krytycznej oceny oceny obserwowanych zjawisk w zakresie multimediów.

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	20 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	4 h	6 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	6 h	6 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Bergstrom B., Komunikacja wizualna, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009.
– Wells P., Animacja, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009.
– Zawojski P., Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów, 2015.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Nie tylko Disney, M. Giżycki.
– Język filmu, J. Płażewski.
– Animation Unlimited, L. Faber.
– Sztuka animacji; od ołówka do piksela: Historia filmu animowanego.
– Polska szkoła animacji, P. Sitkiewicz.
– Augmented Reality in Public Spaces. Basic Techniques for Video Mapping, D. Maniello.
– Historia reklamy, S. Pincas i M. Loiseau.

Inne materiały dydaktyczne:

– http://www.theanimatorssurvivalkit.com/.
– http://onedotzero.com/.
– https://pangenerator.com.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K11**	**Animacja**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 3**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr inż. Marcin Dziomdziora, prof. SAN**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Znajomość programów z pakietu Adobe: Photoshop oraz Illustrator. Znajomość podstaw kompozycji, podstaw projektowania graficznego oraz grafiki 3D.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Przyswojenie wiedzy z zakresu podstaw funkcjonowania programów Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro oraz zaznajomieniem z 12 prawami animacji i pracami Wielkich twórców animacji.
C2	Zaznajomienie studentek i studentów z rożnymi rodzajami animacji 2D (w tym animacji rysowanej, animacji typu stop motion).
C3	Wykształcenie umiejętności korzystania z oprogramowania Blender do tworzenia animacji 3D.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	**Ćwiczenia**	**Konwersat.**	**Lab.**	**Warsztaty**	**Projekt**	**Seminarium**	**Konsultacje**	**Egzamin/ zaliczenie**	**Suma godzin**
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Projekt	Praca indywidualna, wykład interaktywny, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna podstawowe prawa animacji i ich wykorzystanie w budowaniu narracji i przekazu.	K_W20, K_W21

P_W02	Rozumie różnorodne zastosowania animacji, w tym ich dopasowanie do poszczególnych celów projektowych i artystycznych.	K_W22
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects.	K_U16
P_U02	Potrafi posługiwać się poznanymi technikami animacji i stosować w nich prawa animacji.	K_U18
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PR 1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja przykładów prac studentów.	P_W01
PR 2	Wprowadzenie do programu Adobe After Effects. Zapoznanie z interfejsem programu. Omówienie praw animacji i ich zastosowania w budowaniu komunikatu wizualnego. Pojęcie klatki kluczowej i jej interpolacji w przestrzeni czasowej animacji. Efekty i ich rola w podkreślaniu komunikatu wizualnego.	P_W01, P_U02
PR 3	Przedstawienie narzędzi pomocnych w realizacji pierwszego zadania „Banery rekalmowe" (cztery 15 sekundowe banery reklamowe o zadanym obiekcie zainteresowania). Wykonanie kilku przykładowych animacji 2D w Adobe Affetr Effects. Zasady renderingu animacji, omówieniu formatów renderingu.	P_W01, P_W02, P_U01
PR 4	Wykorzystanie animacji 3D w realizacji pierwszego zadania zaliczeniowego. Wykonanie kilku przykładowych banerów w oparciu o narzędzia zaimplementowane w Blender. Rendering klatek i ich skład w After Effects. Procesy symulacji 3D. Dodawanie ścieżki dźwiękowej.	P_W01, P_U02, P_K01
PR 5	Praca nad projektem i korekta indywidualna storybordów.	P_W01, P_U02, P_K01
PR 6	Praca nad projektem i korekta indywidualna tworzonych animacji.	P_W01, P_W02, P_U02, K_U01
PR 7	Przegląd i ocena realizacji pierwszego zadania semestralnego.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 8	Przegląd scenariuszy drugiego zadania zaliczeniowego czyli 90 sekundowej animacji na zadany temat (różnorodność, przemijanie, cztery pory roku, uczucia).	P_W01, P_U01, P_K01
PR 9	Korekta indywidualna. Dobór najbardziej odpowiedniej i preferowanej techniki animacyjnej na podstawie zaprezentowanych storybordów. Dalsza prezentacja narzędzi animacji 2D i 3D.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
PR 10	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_W01, P_U02,
PR 11	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U02, P_K01
PR 12	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych. Omówienie realizacji polskiej szkoły animacji.	P_U01, P_U02, P_K01
PR 13	Korekta indywidualna.	P_U01, P_U02, P_K01
PR 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_U01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01

PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do animacji, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Test	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego (animacji poklatkowa)	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01					x						Projekt
P_W02					x						Projekt
P_U01							x				Projekt
P_U02							x				Projekt
P_K01					x						Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmioto we efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna historii animacji, jej czołowych twórców krajowych i zagranicznych, nie zna poszczególnych elementów i rodzajów animacji.	Zna niektóre podstawowe prawa animacji i ich wykorzystanie w budowaniu narracji i przekazu.	Zna podstawowe prawa animacji i ich wykorzystanie w budowaniu narracji i przekazu.	Zna szczegółowo podstawowe prawa animacji i ich wykorzystanie w budowaniu narracji i przekazu.
P_W02	Nie rozumie różnorodnych zastosowań w animacji. Nie zna praw animacji.	Rozumie niektóre zastosowania animacji, w tym ich dopasowanie do wybranych celów projektowych, reklamowych.	Rozumie różnorodne zastosowania animacji, w tym ich dopasowanie do poszczególnych celów projektowych, artystycznych.	Rozumie różnorodne zastosowania animacji, w tym ich dopasowanie do poszczególnych celów projektowych, artystycznych czy edukacyjnych oraz wskazuje na inne ich zastosowania w przyszłości.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects oraz narzędziami animacji w Blender.	Potrafi w ograniczonym stopniu posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects, oraz narzędziami animacji w Blender.	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects oraz narzędziami animacji w Blender, w stopniu rozszerzonym.	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects oraz narzędziami animacji w Blender, w stopniu zaawansowanym.
P_U02	Nie potrafi posługiwać się różnymi technikami w budowaniu narracji dzieła animacyjnego.	Potrafi posługiwać się niektórymi technikami budowaniu narracji dzieła animacyjnego	Potrafi posługiwać się większością poznanych technik budowaniu narracji dzieła animacyjnego.	Potrafi posługiwać się twórczo wszystkimi poznanymi technikami budowaniu narracji dzieła animacyjnego.
P_K01	Nie jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-

Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	2 h	2 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	4 h	6 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	20 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	2 h	2 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	2 h	2 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, d2d.pl, 2022.
- Williams Richard E. The Animator's Survival Kit, Faber & Faber, 2009.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Bruce Block, *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych. Wydanie 4*, Wojciech Marzec, 2020.

Inne materiały dydaktyczne:

- Antologia Polskiej Animacji, Polskie Wydawnictwo Audiowizualne, 2007.
- Antologia Polskiej Animacji Eksperymentalnej, Polskie Wydawnictwo Audiowizualne, 2007.
- Antologia Polskiej Animacji dla dzieci, Polskie Wydawnictwo Audiowizualne, 2007.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K12**	**Pracownia generatywnych form obrazu II**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujące umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 2**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr hab. Robert Jundo**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Umiejętność posługiwania się programami graficznymi oraz narzędziami generatywnymi online.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Student potrafi omówić zagadnienia związane z grafiką generatywną oraz przedstawienie różnych technik i podejść stosowanych w tej dziedzinie.
C2	Student potrafi podjąć świadomy wybór odpowiednich programów graficznych do realizacji konkretnych projektów, analiza i ocena trafności przekazu wizualnego w kontekście wybranych tematów.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne		28							2	**30**
Studia niestacjonarne		16							2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Ćwiczenia	Sesje pytań, korekty prac oraz dyskusje na temat zastosowanych rozwiązań.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna zasady tworzenia grafiki generatywnej w oparciu o znajomość kompozycji.	K_W01
P_W02	Rozumie zależność między programem graficznym, a grafiką generatywną.	K_W06
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi kreatywnie i oryginalnie realizować temat.	K_U02

P_U02	Potrafi wykorzystać metaforę w realizacji zadań.	K_U02
P_U03	Posiada zastosować w realizacji zadań odpowiednie kategorie estetyki oraz spojrzenia ponad schematami.	K_U09
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów z zaangażowaniem i aktywnością uczestniczyć w zajęciach zgodnie z zasadami etyki.	K_K04
P_K02	Jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.	K_K03

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Ćwiczenia:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Ćw1	Tworzenie i manipulacja podstawowymi kształtami.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Ćw2	Wprowadzenie do koncepcji algorytmów generatywnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Ćw3	Tworzenie własnych generatywnych form.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Ćw4	Zaliczenie na podstawie zrealizowanych projektów semestralnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Przygotowanie się do ćwiczeń semestralnych i wypowiedzi ustnej.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**											**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin pisemny	Wypowiedź ustna	Test	Esej/ referat/ portfolio	Ćwiczenia semestralne	Prezentacja indywidualna	Prezentacja grupowa	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01		x										Ćwiczenia
P_W02		x										Ćwiczenia
P_U01		x			x					x	x	Ćwiczenia
P_U02		x			x					x	x	Ćwiczenia
P_U03		x			x					x	x	Ćwiczenia

P_K01					x					x	x	Ćwiczenia
P_K02					x					x	x	Ćwiczenia

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmioto we efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna zasad tworzenia grafiki generatywnej w oparciu o znajomość kompozycji.	Zna niektóre zasady tworzenia grafiki generatywnej w oparciu o znajomość kompozycji.	Zna zasady tworzenia grafiki generatywnej w oparciu o znajomość kompozycji.	Zna szczegółowo zasady tworzenia grafiki generatywnej w oparciu o znajomość kompozycji.
P_W02	Nie rozumie zależności między programem graficznym, a grafiką generatywną.	Rozumie popełniając błędy podstawowe w zależności między programem graficznym, a grafiką generatywną.	Rozumie zależność między programem graficznym, a grafiką generatywną.	Rozumie w stopniu wyczerpującym zależność między programem graficznym, a grafiką generatywną.
P_U01	Nie posiada kreatywnego i oryginalnego podejście do tematu.	Potrafi sporadycznie kreatywnie i oryginalnie realizować temat .	Potrafi kreatywnie i oryginalnie realizować temat.	Potrafi kreatywnie i oryginalnie realizować temat i przekonywująco go przedstawić .
P_U02	Nie potrafi zrealizować ćwiczenia wykorzystując metaforę.	Potrafi sporadycznie wykorzystać metaforę w realizacji zadań.	Potrafi wykorzystać metaforę w realizacji zadań.	Potrafi innowacyjnie wykorzystać metaforę w realizacji zadań.
P_U03	Nie posiada wrażliwości i poczucia estetyki oraz nie ma umiejętności spojrzenia ponad schematami	Posiada zastosować w realizacji zadań niektóre odpowiednie kategorie estetyki oraz spojrzenia ponad schematami.	Posiada zastosować w realizacji zadań odpowiednie kategorie e estetyki oraz spojrzenia ponad schematami.	Posiada innowacyjnie zastosować w realizacji zadań odpowiednie kategorie estetyki oraz spojrzenia ponad schematami.
P_K01	Nie jest gotów z zaangażowaniem i aktywnością uczestniczyć w zajęciach zgodnie z zasadami etyki.	Jest gotów z zaangażowaniem i aktywnością uczestniczyć w zajęciach zgodnie z zasadami etyki.		
P_K02	nie jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.	Jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	-	-
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	-	-
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	15 h	27 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**

Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– S. Russel, P. Norvig, Sztuczna inteligencja. Nowe spojrzenie, Helion, Gliwice 2023.
– D. Dabner, E. Zempol, S. Stewart, Szkoła projektowania graficznego: zasady i praktyka, nowe programy i technologie :, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2015.
– D. Foster, Deep learning i modelowanie generatywne : jak nauczyć komputer malowania, pisania, komponowania i grania, Helion, Gliwice 2021.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Temple Grandin, Visual Thinking.
– Chris Roda, Real Time Visual Effects for the Technical Artist.

Inne materiały dydaktyczne:

– Narzędzia wizualne (np. chat gtp, DALL-E, midjourney)

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K13**	**Projektowanie komunikatu wizualnego III**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 3**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Jarosław Golanek**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu: Wprowadzenie do grafiki projektowej / poprzedni semestr.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Nauczenie studentów świadomego wykorzystania narzędzi projektowych do budowania systemu identyfikacji graficznej i elementów tworzących pełną dokumentację techniczną.
C2	Rozszerzenie wykorzystanie programów projektowych o nowe narzędzia i obszary działania, aby student był wstanie realizować samodzielnie założenia elementów grafiki wydawniczej, jakim jest „czwórka tytułowa" przy pomocy oprogramowania Photoshop, InDesign oraz Illustrator.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Projekt	Praca indywidualna, prezentacje, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca z oprogramowaniem, projekt.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia znaku graficznego, systemów identyfikacji graficznej. Zna zasady korelacji tekstu i znaku graficznego w obrębie projektowania logo, sygnetu i logotypu oraz podstawowych akcydensów. Podstawy grafiki wydawniczej.	K_W09, K_W11
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi w projektowaniu posługiwać się znakiem graficznym z uwzględnieniem zasad jego poprawnej budowy.	K_U09
P_U02	Potrafi dokonać analizy obszaru projektowego tak, aby zastosować adekwatne środki wyrazu w projekcie graficznym.	K_U05, K_U08, K_U10, K_U11, K_U13
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do kreatywnego myślenia szczególnie w sytuacji konieczności dokonania zmian projektowych.	K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
T1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu w pierwszym semestrze oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T2	Pokaz prac wielowarstwowych odnoszących się do różnych technik projektowania graficznego przy wykorzystaniu programów: Photoshop, Illustrator, InDesign. Dyskusja na temat projektowania identyfikacji graficznej oraz elementów grafiki wydawniczej.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T3	Realizacja ćwiczenia (1) Projekt identyfikacja graficzna wybranej firmy, instytucji, organizacji czy fundacji . Ćwiczenie składające się z podstawowych elementów księgi znaku, akcydensy, opakowania, stoisko, ubiór pracowniczy, środki transportu itp. Wykorzystranie programu Adobe Photoshop, InDesign oraz Illustrator. Publikacja i prezentacja ćwiczenia w formie cyfrowej i wydruku..	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T4	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T5	Realizacja ćwiczenia (2). Projekt „czwórki tytułowej" wybranej książki (proza, poezja, album, publikacja naukowa itp.). Podstawowe formy budujące zadanie projektowe jak hierarchia informacji, właściwa kolejność, wielkości typograficzne oraz ilustracja. Główne elementy projektowe to: strona przedtytułowa, (szmuctytuł), przytytułowa (frontspis), tytułowa i redakcyjna. Wykorzystanie programu Adobe Photoshop, InDesign oraz Illustrator. Publikacja i prezentacja ćwiczenia w formie cyfrowej i wydruku.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T6	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T7	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu systemu identyfikacji graficznej	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							+				Projekt

P_U01							+				Projekt
P_U02							+				Projekt
P_K01							+			+	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmioto we efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia znaku graficznego, systemów identyfikacji graficznej. Zna zasady korelacji tekstu i znaku graficznego w obrębie projektowania logo, sygnetu i logotypu oraz podstawowych akcydensów. Nie zna również podstaw grafiki wydawniczej.	Zna w zaawansowanym stopniu niektóre zasady tworzenia znaku graficznego, systemów identyfikacji graficznej. Zna zasady korelacji tekstu i znaku graficznego w obrębie projektowania logo, sygnetu i logotypu oraz podstawowych akcydensów. Oraz niektóre podstawy grafiki wydawniczej.	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia znaku graficznego, systemów identyfikacji graficznej. Zna zasady korelacji tekstu i znaku graficznego w obrębie projektowania logo, sygnetu i logotypu oraz podstawowych akcydensów. Zna Podstawy grafiki wydawniczej.	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia znaku graficznego, systemów identyfikacji graficznej. Zna zasady szczegółowe korelacji tekstu i znaku graficznego w obrębie projektowania logo, sygnetu i logotypu oraz podstawowych akcydensów oraz zna szczegółowo podstawy grafiki wydawniczej.
P_U01	Nie potrafi w projektowaniu posługiwać się znakiem graficznym z uwzględnieniem zasad jego poprawnej budowy.	Potrafi w projektowaniu posługiwać się znakiem graficznym z uwzględnieniem niektórych zasad jego poprawnej budowy.	Potrafi w projektowaniu posługiwać się znakiem graficznym z uwzględnieniem zasad jego poprawnej budowy.	Potrafi w projektowaniu innowacyjnie posługiwać się znakiem graficznym z uwzględnieniem zasad jego poprawnej budowy oraz wskazuje na różne możliwości jego wykorzystania.
P_U02	Nie potrafi dokonać analizy obszaru projektowego tak, aby zastosować adekwatne środki wyrazu w projekcie graficznym.	Potrafi z błędami dokonać analizy obszaru projektowego tak, aby zastosować adekwatne środki wyrazu w projekcie graficznym.	Potrafi dokonać analizy obszaru projektowego tak, aby zastosować adekwatne środki wyrazu w projekcie graficznym.	Potrafi starannie i kompleksowo dokonać analizy obszaru projektowego tak, aby zastosować adekwatne środki wyrazu w projekcie graficznym.
P_K01	Nie jest gotów do kreatywnego myślenia szczególnie w sytuacji konieczności dokonania zmian projektowych.	Jest gotów do kreatywnego myślenia szczególnie w sytuacji konieczności dokonania zmian projektowych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	12 h	18 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	3 h	9 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS

Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- P. Mogilnicki, Książka po okładce. O współczesnym polskim projektowaniu okładek książkowych, wyd. Karater 2021.
- G. Anderson-Dargatz, S. Heller, Jak zaprojektować doskonałe logo, Alma-Press 2020.
- Logo Design. Global Brands, Taschen 2020.
- Patryk Hardziej, CPN. Znak. Identyfikacja. Historia, 2019.
- Opracowanie zbiorowe, Logo Modernism, wydawca Taschen 2019.
- N. French, H. D'Andrade, Zrób projekt typo, wyd. 2d2, 2021.
- R. Duszek, E. Satalecka „ Spirala. Zwierzenia projektanta, wydawnictwo Karakter 2021.
- N. French, InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign, wydawnictwo: Promise 2021.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- J. Mrowczyk, Piękni XX-wieczni polscy projektanci graficy, wydanie 2+3D 2014.
- H. Peter Willberg, F. Forssman, Pierwsza pomoc w typografii, 2015.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy ze sztuką projektową, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin projektowania.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
KOD PRZEDMIOTU: **K13**	**Projektowanie komunikatu wizualnego IV**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**	
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**	
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**	
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**	
Punkty ECTS:	**2 ECTS**	
Rok / Semestr:	**II / 4**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**Dr Jarosław Golanek**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu: Wprowadzenie do grafiki projektowej.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Przygotowanie studenta do funkcji świadomego, odpowiedzialnego i kreatywnego projektanta wykonującego zlecone prace na wysokim poziomie estetycznym i funkcjonalnym.
C2	Umiejętności analizy procesu projektowania. Wiedza z zakresu nauki o znaku - semiotyki. Zrozumienie kryteriów dotyczących podziału, funkcji i roli przekazu wizualnego. Zaawansowana sprawność w posługiwaniu się programami Adobe (Photoshop, Illustrator, Indesign).

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Projekt	Praca indywidualna, prezentacje, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Ma wiedzę o technikach przygotowania projektów plakatu i projektu grafiki i konstrukcji opakowania pod względem technicznym i artystycznym. Zna publikacje dotyczące tych zagadnień.	K_W09, K_W12, K_W15
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi budować szatę graficzną projektów użytkowych w oparciu o wiedzę teoretyczną. Świadomie posługuje się narzędziami i technikami artystycznymi w obszarze grafiki projektowej.	K_U04, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10
P_U02	Potrafi projektować zgodnie z założeniami koncepcji twórczej. Myśli samodzielnie i podejmuje właściwe decyzje dotyczące kwestii projektowych, w tym także o użyciu odpowiednich narzędzi do projektowania grafiki cyfrowej.	K_U07, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest zdolny do twórczego myślenia i efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i emocjonalności oraz samooceny.	K_K03, K_K07

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
T1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T2	Projekt serii trzech plakatów do wybranych sztuk teatralnych lub dzieł filmowych lub projekt trzech plakatów społecznych. Wykonanych w odmiennych technikach. Przy użyciu różnych technik i środków wyrazu. Plakat typograficzny, plakat fotograficzny i plakat z ilustracją (np. wektorową lub wykonaną odręcznie). Wykorzystanie programu Adobe Photoshop oraz Illustrator. Publikacja i prezentacja ćwiczenia w formie cyfrowej i wydruku.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T3	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T4	Zakończenie projektu. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu plakatu i serii opakowań	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							+				Projekt
P_U01							+				Projekt
P_U02							+				Projekt
P_K01										+	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie ma wiedzy o technikach przygotowania projektów plakatu i projektu grafiki na konstrukcji	Ma podstawową wiedzę o technikach przygotowania	Ma zaawansowaną wiedzę o technikach przygotowania	Ma zaawansowaną i szczególną wiedzę o technikach

	opakowania pod względem technicznym i artystycznym. Zna publikacje dotyczące tych zagadnień.	projektów plakatu i projektu grafiki na konstrukcji opakowania pod względem technicznym i artystycznym. Zna niektóre publikacje dotyczące tych zagadnień.	projektów plakatu i projektu grafiki na konstrukcji opakowania pod względem technicznym i artystycznym. Zna publikacje dotyczące tych zagadnień.	przygotowania projektów plakatu i projektu grafiki na konstrukcji opakowania pod względem technicznym i artystycznym. Zna szczegółowo publikacje dotyczące tych zagadnień.
P_U01	Nie potrafi budować szaty graficznej projektów użytkowych w oparciu o wiedzę teoretyczną. Nie posługuje się świadomie narzędziami i technikami artystycznymi w obszarze grafiki projektowej.	Potrafi budować prostą szatę graficzną projektów użytkowych w oparciu o podstawową wiedzę teoretyczną. W ograniczonym stopniu potrafi posługiwać się niektórymi narzędziami i technikami artystycznymi w obszarze grafiki projektowej.	Potrafi budować szatę graficzną projektów użytkowych w oparciu o zaawansowaną wiedzę teoretyczną. Potrafi posługiwać się niektórymi narzędziami i technikami artystycznymi w obszarze grafiki projektowej.	Potrafi twórczo budować szatę graficzną projektów użytkowych w oparciu o zaawansowaną i wyczerpującą wiedzę teoretyczną. Potrafi świadomie i efektywnie posługiwać się różnymi narzędziami i technikami artystycznymi w obszarze grafiki projektowej.
P_U02	Nie potrafi projektować zgodnie z założeniami koncepcji twórczej. Nie myśli samodzielnie i nie podejmuje właściwych decyzji projektowych, w tym także o użyciu odpowiednich narzędzi do projektowania grafiki cyfrowej.	Przy pomocy wykładowcy, potrafi projektować zgodnie z założeniami koncepcji twórczej. Sporadycznie podejmuje właściwe decyzje dotyczące kwestii projektowych, w tym także o użyciu odpowiednich, ale niektórych narzędzi do projektowania grafiki cyfrowej.	Potrafi projektować zgodnie z założeniami koncepcji twórczej przy sporadycznym wsparciu wykładowcy. Myśli samodzielnie i w większości przypadków podejmuje właściwe decyzje dotyczące kwestii projektowych, w tym także o użyciu odpowiednich narzędzi do projektowania grafiki cyfrowej.	Potrafi samodzielnie projektować zgodnie z założeniami koncepcji twórczej. Zawsze myśli samodzielnie i podejmuje właściwe decyzje dotyczące kwestii projektowych, w tym także o użyciu odpowiednich narzędzi do projektowania grafiki cyfrowej.
P_K01	Nie jest zdolny do twórczego myślenia i efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i emocjonalności ani do dokonania samooceny.	Jest zdolny do twórczego myślenia i efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i emocjonalności oraz do dokonania samooceny.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	12 h	20 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	3 h	7 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Q. Newark, Co to jest projektowanie graficzne?, Arkady, Warszawa 2022.
- D. Folga-Januszewska, Seria Plakaty, 2022/2023.
- Z. Szubert „Polska szkoła plakatu" wydawnictwo Bosz 2024.
- W. Pluta, Pluta. Plakaty, wydawnictwo Bosz 2019.
- R. Bringhurst, Elementarz stylu w typografii, wydawca: d2d.pl, Kraków 2018.
- Z. Kolesar, J. Mrowczyk, Historia projektowania graficznego, Karakter 2018.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- H. D'andrade, N. French, Zrób projekt typo, wydawnictwo: d2d.pl, Kraków 2022.
- K. Lenk, Krótkie teksty o sztuce projektowania, wyd. Słowo/obraz/terytoria, Gdańsk 2011.
- T. Douglas, Wystrzegaj się futury, wydawnictwo Karakter 2019.
- E. Gill, Esej o typografii, Wydawnictwo Karakter 2016.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy ze sztuką projektową, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin projektowania.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K14**	**Warsztat 2D I**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 1**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Katarzyna Koludo-Durkiewicz**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Brak.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Opanowanie podstaw użytkowania programów z pakietu Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign.
C2	Przygotowanie do wykorzystania w/w narzędzi w samodzielnej realizacji i przygotowaniu do druku graficznych projektów 2D

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Warsztaty	Prezentacje, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca indywidualna ze studentem, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu obszary wykorzystywania programów przeznaczonych do tworzenia grafiki 2D, wchodzących w skład pakietu Adobe.	K_W13
P_W02	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wymagania stawiane grafikowi w związku z realizacją projektów przeznaczonych do druku.	K_W13
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi posługiwać się programem Adobe Photoshop w celu przeprowadzenia korekty kolorystycznej obrazu bitmapowego.	K_U16
P_U02	Potrafi posługiwać się programem Adobe Illustrator w celu realizacji projekt opartych o grafikę 2D.	K_U16
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania się w obszarze komputerowych narzędzi pracy grafika.	K_K03, K_K07
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Wr1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu w pierwszym semestrze oraz zasad pracy na zajęciach. Charakterystyka grafiki bitmapowej i wektorowej.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Wr2	Przedstawienie wymagań dotyczących przygotowania grafiki bitmapowej do zastosowań związanych z drukiem i zastosowań ekranowych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr3	Zapoznanie z problematyką trybów kolorystycznych obrazu cyfrowego, omówienie zasad zarządzania kolorem w programach pakietu Adobe.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr4	Przedstawienie podstawowych narzędzi programu Adobe Illustrator.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr5	Realizacja ćwiczenia (1) – wspólna wektoryzacja logotypu połączona z prezentacją zaawansowanych narzędzi programu Adobe Illustrator.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
War6	Dokończenie ćwiczenia (1), indywidualne omówienie realizacji ćwiczenia.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr7	Samodzielna realizacja ćwiczenia (2) – wektoryzacja logotypów wybranych przez studentów.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr8	Indywidualne omówienie realizacji ćwiczenia.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr9	Przedstawienie zaawansowanych narzędzi programu Adobe Illustrator – wygląd obiektów, stosowanie efektów.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr10	Realizacja ćwiczenia (3) – projekt logo opartego o inicjały studenta oraz projekt wizytówki.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr11	Realizacja ćwiczenia (3) – indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr12	Realizacja ćwiczenia (3) – indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr13	Przedstawienie zagadnień związanych z wykorzystaniem warstw w programie Adobe Photoshop.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
Wr14	Przedstawienie zagadnień związanych z korektą barw w grafice bitmapowej z wykorzystaniem narzędzi programu Adobe Photoshop.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02

PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**											**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin pisemny	Egzamin ustny	Test	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/praca samodzielna	Prezentacja indywidualna	Prezentacja grupowa	Przygotowanie projektu indywidualnego	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01								+			+	Warsztaty
P_W02								+			+	Warsztaty
P_U01								+			+	Warsztaty
P_U02								+			+	Warsztaty
P_K01											+	Warsztaty

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna i nie rozumie w zaawansowanym stopniu obszarów wykorzystywania programów przeznaczonych do tworzenia grafiki 2D, wchodzących w skład pakietu Adobe.	Zna i rozumie w stopniu zaawansowanym niektóre obszary wykorzystywania programów przeznaczonych do tworzenia grafiki 2D, wchodzących w skład pakietu Adobe.	Zna i rozumie w stopniu zaawansowanym obszary wykorzystywania programów przeznaczonych do tworzenia grafiki 2D, wchodzących w skład pakietu Adobe.	Zna i rozumie w stopniu zaawansowanym szczegółowe obszary wykorzystywania programów przeznaczonych do tworzenia grafiki 2D, wchodzących w skład pakietu Adobe.
P_W02	Nie zna i nie rozumie w zaawansowanym stopniu wymagań stawianych grafikowi w związku z realizacją projektów przeznaczonych do druku.	Zna i rozumie w stopniu zaawansowanym niektóre wymagania stawiane grafikowi w związku z realizacją projektów przeznaczonych do druku.	Zna w stopniu zaawansowanym w stopniu zaawansowanym i rozumie wymagania stawiane grafikowi w związku z realizacją projektów przeznaczonych do druku.	Zna w stopniu zaawansowanym i rozumie szczegółowe wymagania stawiane grafikowi w związku z realizacją projektów przeznaczonych do druku.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się programem Adobe Photoshop.	Potrafi w stopniu podstawowym posługiwać się programem Adobe Photoshop.	Potrafi posługiwać się programem Adobe Photoshop.	Potrafi w stopniu zaawansowanym posługiwać się programem Adobe Photoshop.
P_U02	Nie potrafi posługiwać się programem Adobe Illustrator.	Potrafi w stopniu podstawowym posługiwać się programem Adobe Illustrator.	Potrafi posługiwać się programem Adobe Illustrator.	Potrafi w stopniu zaawansowanym posługiwać się programem Adobe Illustrator.
P_K01	Nie jest gotów do rozwijania się w obszarze komputerowych narzędzi pracy grafika.	Jest gotów do rozwijania się w obszarze komputerowych narzędzi pracy grafika.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	45 h	57 h
- Przygotowanie eseju	---	---

- Przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	20 h	30 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	20 h	22 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Faulkner Andrew , Chavez Conrad, wyda. Helion, 2021.
- Adobe Illustrator CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Brian Wood, wyd. Helion, 2020.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona, wyd. Helion, 2018.
- Gareth Hardy, *Podręcznik projektantów logo.* Smashing Magazine (ebook)

Inne materiały dydaktyczne:

–

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K14**	**Warsztat 2D II**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 2**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Katarzyna Koludo-Durkiewicz**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Brak.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Opanowanie podstaw użytkowania programów z pakietu Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign
C2	Przygotowanie do wykorzystania w/w narzędzi w samodzielnej realizacji i przygotowaniu do druku graficznych projektów 2D

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Warsztaty	Prezentacje, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca indywidualna ze studentem, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu specyficzne możliwości zastosowań programu Adobe InDesign, oraz zna różnice w stosunku do możliwości programu Adobe Illustrator.	K_W13
P_W02	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wymagania stawiane grafikowi w związku z realizacją projektów przeznaczonych do druku.	K_W13
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi posługiwać się programem Adobe Photoshop w celu przeprowadzenia retuszu obrazu bitmapowego oraz fotomontażu.	K_U16
P_U02	Potrafi posługiwać się programem Adobe InDesign w celu realizacji projekt opartych o grafikę 2D.	K_U16
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania się w obszarze komputerowych narzędzi pracy grafika.	K_K03, K_K07
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Wr1	Realizacja ćwiczenia (1) – wykonanie retuszu, fotomontażu i korekty kolorystycznej z wykorzystaniem zdjęć dostarczonych przez prowadzącego.	P_W01, P_U01, P_K01
Wr2	Indywidualne omówienie realizacji ćwiczenia.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
Wr3	Zapoznanie ze specyficznymi możliwościami i obszarem zastosowań programu Adobe InDesign, wskazanie różnic w stosunku do możliwości programu Adobe Illustrator.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr4	Przedstawienie sposobu wykorzystania stron wzorcowych w programie Adobe InDesign.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr5	Realizacja ćwiczenia (2) – przygotowanie makiety albumu z wykorzystaniem programu Adobe InDesign.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr6	Dokończenie ćwiczenia (2), indywidualne omówienie realizacji ćwiczenia.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr7	Omówienie sposobu obsługi zewnętrznych grafik w programie Adobe InDesign.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr8	Szczegółowe przedstawienie zasad formatowania tekstu i parametrów, decydujących o jego wyglądzie – style akapitowe.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr9	Szczegółowe przedstawienie zasad formatowania tekstu i parametrów, decydujących o jego wyglądzie – style znakowe.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr10	Realizacja ćwiczenia (3) – projekt książki.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr11	Realizacja ćwiczenia (3) – indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr12	Przedstawienie zasad tworzenia layoutu publikacji w programie Adobe InDesign z wykorzystaniem siatki dokumentu.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr13	Realizacja ćwiczenia (4) – odtworzenie layoutu wybranego tygodnika	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Wr14	Realizacja ćwiczenia (4), indywidualne omówienie realizacji ćwiczenia.	P_W01, P_W02, P_U02, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_U02, P_K01
VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		
P r z e	**Metoda weryfikacji**	

	Egzamin pisemny	Egzamin ustny	Test	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/praca samodzielna	Prezentacja indywidualna	Prezentacja grupowa	Przygotowanie projektu indywidualnego	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
P_W01								+			+	Warsztaty
P_W02								+			+	Warsztaty
P_U01								+			+	Warsztaty
P_U02								+			+	Warsztaty
P_K01											+	Warsztaty

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmioto we efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna i nie rozumie specyficzne możliwości zastosowań programu Adobe InDesign, oraz zna różnice w stosunku do możliwości programu Adobe Illustrator.	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu tylko nieliczne specyficzne możliwości zastosowań programu Adobe InDesign, oraz zna niektóre różnice w stosunku do możliwości programu Adobe Illustrator.	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu specyficzne możliwości zastosowań programu Adobe InDesign, oraz zna różnice w stosunku do możliwości programu Adobe Illustrator.	Zna szczegółowo i wyczerpująco i rozumie w zaawansowanym stopniu specyficzne możliwości zastosowań programu Adobe InDesign, oraz zna szczegółowo różnice w stosunku do możliwości programu Adobe Illustrator.
P_W02	Nie zna i nie rozumie w zaawansowanym stopniu wymagań stawianych grafikowi w związku z realizacją projektów przeznaczonych do druku.	Zna i rozumie niektóre wymagania stawiane grafikowi w związku z realizacją projektów przeznaczonych do druku.	Zna i rozumie stawiane grafikowi w związku z realizacją projektów przeznaczonych do druku.	Zna i rozumie w stopniu zaawansowanym szczegółowe wymagania stawiane grafikowi w związku z realizacją projektów przeznaczonych do druku.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się programem Adobe Photoshop	Potrafi posługiwać się w zakresie podstawowym programem Adobe Photoshop w celu przeprowadzenia retuszu obrazu bitmapowego oraz fotomontażu.	Potrafi posługiwać się programem Adobe Photoshop w celu przeprowadzenia retuszu obrazu bitmapowego oraz fotomontażu.	Potrafi innowacyjnie posługiwać się programem Adobe Photoshop w celu przeprowadzenia retuszu obrazu bitmapowego oraz fotomontażu.
P_U02	Nie potrafi posługiwać się programem Adobe InDesign	Potrafi w stopniue podstawowym posługiwać się programem Adobe InDesign w celu realizacji projekt opartych o grafikę 2D.	Potrafi posługiwać się programem Adobe InDesign w celu realizacji projekt opartych o grafikę 2D.	Potrafi innowacyjnie posługiwać się programem Adobe InDesign w celu realizacji projekt opartych o grafikę 2D.
P_K01	Nie jest gotów do rozwijania się w obszarze komputerowych narzędzi pracy grafika.	jest gotów do rozwijania się w obszarze komputerowych narzędzi pracy grafika.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---

- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	15 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	12 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Faulkner Andrew , Chavez Conrad, wyda. Helion, 2021.
- Adobe InDesign PL. Oficjalny podręcznik, aut. Kelly Kordes Anton, Tina DeJarld, wyd. Helion 2020

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Nigel French, InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign, Wyd. 4, wydawnictwo: Promise 2021

Inne materiały dydaktyczne:

–

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE										
KOD PRZEDMIOTU: **K15**	**Warsztat ilustracji konceptualnej III**									
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**									
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**									
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**									
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**									
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**									
Punkty ECTS:	**2 ECTS**									
Rok / Semestr:	**II / 3**									
Osoba koordynująca przedmiot:	**Dr Marcin Dziomdziora, prof. SAN**									
II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)										
Znajomość podstaw kompozycji, podstaw projektowania graficznego oraz grafiki 3D.										
III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU										
C1	Poznanie cyfrowego warsztatu związanego z pracą concept artysty									
C2	Rozwój umiejętności malarstwa cyfrowego									
C3	Zdobycie umiejętności kreacji konceptów środowisk oraz postaci									
IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN										
	Wykład	**Ćwiczenia**	**Konwersat.**	**Lab.**	**Warsztaty**	**Projekt**	**Seminarium**	**Konsultacje**	**Egzamin/ zaliczenie**	**Suma godzin**
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Warsztaty	Praca indywidualna, wykład interaktywny, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Ma wiedzę umożlwiającą projektowanie spójnych środowisk, krajobrazu i przestrzeni architektonicznych.	K_W17, K_W18
P_W02	Ma wiedzę umożlwiającą projektowanie postaci do gier, filmów, animacji.	K_W17, K_W18, K_W24

P_W03	Zna i rozumie metody i techniki malarstwa cyfrowego.	K_W17, K_W18
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim, jak: Photoshop, Blender, Zbrush.	K_U16
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
P_K02	Jest gotów do zmierzenia się z wylosowanym zagadnieniem do opracowania.	K_K05
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Wr. 1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Przedstawienie tematyki ćwiczeń: pierwsze zadanie losowanie tematu na wykreowanie środowiska. Student wybiera jedną z zaproponowanych przez wykładowcę przestrzeni (np. Miasto, las, stara fabryka itd) i losuje nastrój jaki ma towarzyszyć ilustracji, drugie zadanie polega na wykreowaniu postaci w oparciu o wylosowaną kolorystykę.	P_W01, P_W02, P_K02
Wr. 2	Narzędzia malarstwa cyfrowego - pędzle, metody ich tworzenia, ich zastosowanie. Cyfrowe szkicowanie środowisk.	P_W02, P_U01
Wr. 3	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład wyjaśniający perspektywę i rysowanie architektury. Elementy grafiki 3D w kreowaniu ilustracji konceptualnych.	P_W02, P_K01, P_U01
Wr. 4	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat malowania różnego rodzaju materii: ogień, woda, skały, chmury,dym.	P_K01, P_U01
Wr. 5	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Kompozycja w ilustracji cyfrowej.	P_K01, P_U01
Wr. 6	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Poprawki prac przed zaliczeniem 1 zadania.	P_K01, P_U01, P_K02
Wr. 7	Przegląd i ocena realizacji pierwszego zadania semestralnego.	P_W02, P_K01, P_K02
Wr. 8	Omówienie zasad realizacji drugiego zadania zaliczeniowego. Wykład na temat sylwetowego projektowania postaci, jej cieniowania i konturowania. Pokazanie przykładów plansz konceptualnych, metody przedstawiania zamysłu i realizacji postaci .	P_W01, P_U01, P_U02
Wr. 9	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat anatomii. Porównanie realistycznej anatomii i stylizowanej.	P_U01, P_U02
Wr. 10	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Rysowanie takich elementów - gadżetów dla postaci.	P_K01, P_U01, P_U02
Wr. 11	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat rysowania głowy, proporcji twarzy.	P_K01, P_U01, P_U02
Wr. 12	Indywidualne rozmowy, korekty prac.	P_K01, P_U01, P_U02
Wr. 13	Zakomponowanie finałowych planszy z postaciami.	P_W01
Wr. 14	Przegląd prac semestralnych, ostatnie korekty przed egzaminem.	P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_W01, P_W02
VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Test	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01		+					+				Warsztaty
P_W02					+		+				Warsztaty
P_W03					+						Warsztaty
P_U01							+				Warsztaty
P_K01					+						Warsztaty
P_K02							+				Warsztaty

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna zasad kreacji spójnych środowisk, krajobrazu i przestrzeni architektonicznych.	Zna podstawowe zasady kreacji spójnych środowisk, krajobrazu i przestrzeni architektonicznych.	Zna zasady kreacji spójnych środowisk, krajobrazu i przestrzeni architektonicznych.	Doskonale zna i rozumie zasady kreacji spójnych środowisk, krajobrazu i przestrzeni architektonicznych.
P_W02	Nie zna i nie rozumie metod projektowania postaci do gier, filmów, animacji.	Zna i rozumie niektóre metody projektowania postaci do gier, filmów, animacji.	Zna i rozumie metody projektowania postaci do gier, filmów, animacji.	Zna szczegółowo i rozumie metody projektowania postaci do gier, filmów, animacji.
P_W03	Nie zna i nie rozumie metod i technik malarstwa cyfrowego.	Zna i rozumie niektóre metody i techniki malarstwa cyfrowego.	Zna i rozumie metody i techniki malarstwa cyfrowego.	Zna szczegółowo metody i techniki malarstwa cyfrowego.
P_U01	Nie zna narzędzi umożlwiających cyfrowe malarstwo tj. Photoshop, Blender, Zbrush.	Zna niektóre funkcje i narzędzia umożlwiające cyfrowe malarstwo tj. Photoshop, Blender, Zbrush.	Zna funkcje i narzędzia umożlwiające cyfrowe malarstwo tj. Photoshop, Blender, Zbrush.	Zna szczegółowo funkcje i narzędzia umożlwiające cyfrowe malarstwo tj. Photoshop, Blender, Zbrush; poszukuje własnych rozwiązań i technik w malowaniu.
P_K01	Nie jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.		
P_K02	Nie jest gotów zmierzyć się z wylosowanym tematem ilustracji.	Jest gotów zmierzyć się z wylosowanym zadaniem do wykonania.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	6 h	8 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-

- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	15 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	2 h	7 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	2 h	2 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Andrew Loomis, *Figure Drawing for all it's worth,* 2011.
- John Hart*, The Art of the Storyboard: Storyboarding for Film, TV and Animations,* 1999.
- Scott Robertson, Thomas Bertling, *How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination*, 2013.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Andrew Loomis, *Drawing the Head and Hands,* 2011.

Inne materiały dydaktyczne:

- Elliot J.Lilly, *Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students*, 2015.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
KOD PRZEDMIOTU: **K15**	**Warsztat ilustracji konceptualnej IV**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**	
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**	
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**	
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**	
Punkty ECTS:	**2 ECTS**	
Rok / Semestr:	**II / 4**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**Dr Marcin Dziomdziora, prof. SAN**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Znajomość podstaw kompozycji, podstaw projektowania graficznego oraz grafiki 3D.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Poszerzanie cyfrowego warsztatu związanego z pracą concept artysty
C2	Rozwój umiejętności malarstwa cyfrowego, odnalezienie własnego stylu w ilustracji konceptualnej.
C3	Zdobycie umiejętności kreacji konceptów dynamicznych ilustracji, postaci w pozach i obiektów w perspektywie.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Warsztaty	Praca indywidualna, wykład interaktywny, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Ma wiedzę umożliwiającą projektowanie dynamicznych ilustracji z postacią i obiektami w ujęciu perspektywicznym.	K_W17, K_W18
P_W02	Ma wiedzę umożliwiającą projektowanie spójnych ilustracji dzięki wiedzy z zakresu projektowania środowiska, postaci oraz znajomości zasad kompozycji konceptualnej.	K_W17, K_W18

P_W03	Zna i rozumie metody i techniki malarstwa cyfrowego.	K_W17, K_W18
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim, jak: Adobe Photoshop, Blender, Zbrush.	K_U16
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
P_K02	Jest gotów do zmierzenia się z wylosowanym zagadnieniem do opracowania.	K_K05
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Wr. 1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Przedstawienie tematyki ćwiczenia: student wykonuje 6 ilustracji na semestr opowiadających pewną historię. Z użyciem zasad kompozycji, proporcji kadrów, dynamicznych lub statycznych ujęć perspektywy student ma za zadanie przekazanie pewnej historii z odpowiednim naciskiem emocjonalnym.	P_W01, P_W02, P_K02
Wr. 2	Narzędzia malarstwa cyfrowego- pędzle, metody ich tworzenia, ich zastosowanie. Cyfrowe szkicowanie środowisk.	P_W02, P_U01
Wr. 3	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład wyjaśniający rysowanie postaci w perspektywie- pomocne narzędzia.	P_W02, P_K01, P_U01
Wr. 4	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat dynamiki w kompozycji, przykłady prac.	P_K01, P_U01
Wr. 5	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Praca na zajęciach.	P_K01, P_U01
Wr. 6	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Poprawki prac przed zaliczeniem 1 zadania.	P_K01, P_U01, P_K02
Wr. 7	Przegląd prac, ocena cząstkowa za wykonanie połowy zadania semestralnego.	P_W02, P_K01, P_K02
Wr. 8	Omówienie zasad realizacji drugiego zadania zaliczeniowego. Różne style brushworku- operowania pędzlem cyfrowym.	P_W01, P_U01, P_U02
Wr. 9	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat koloru- jako bazy dla kreowania emocji.	P_U01, P_U02
Wr. 10	Indywidualne rozmowy, korekty prac.	P_K01, P_U01, P_U02
Wr. 11	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat rysowania głowy w perspektywie.	P_K01, P_U01, P_U02
Wr. 12	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat postprodukcji finałowych ilustracji.	P_K01, P_U01, P_U02
Wr. 13	Praca na zajęciach.	P_W01
Wr. 14	Przegląd prac semestralnych, ostatnie korekty przed egzaminem.	P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_U01, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Test	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01		+					+				Warsztaty
P_W02					+		+				Warsztaty
P_W03					+						Warsztaty
P_U01							+				Warsztaty
P_K01					+						Warsztaty
P_K02							+				Warsztaty

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna zasad kreacji dynamicznych ilustracji z postacią i obiektami w ujęciu perspektywicznym.	Zna niektóre zasady kreacji dynamicznych ilustracji z postacią i obiektami w ujęciu perspektywicznym.	Zna zasady kreacji dynamicznych ilustracji z postacią i obiektami w ujęciu perspektywicznym.	Zna szczegółowo i rozumie zasady kreacji dynamicznych ilustracji z postacią i obiektami w ujęciu perspektywicznym.
P_W02	Nie zna i nie rozumie metod projektowania spójnych ilustracji przy użyciu wiedzy z zakresu projektowania środowiska, postaci oraz znajomości zasad kompozycji konceptualnej.	Zna i rozumie niektóre metody projektowania spójnych ilustracji przy użyciu wiedzy z zakresu projektowania środowiska, postaci oraz znajomości zasad kompozycji konceptualnej.	Zna i rozumie metody projektowania spójnych ilustracji przy użyciu wiedzy z zakresu projektowania środowiska, postaci oraz znajomości zasad kompozycji konceptualnej.	Zna szczegółowo i rozumie metody projektowania spójnych ilustracji przy użyciu wiedzy z zakresu projektowania środowiska, postaci oraz znajomości zasad kompozycji konceptualnej.
P_W03	Nie zna i nie rozumie metod i technik malarstwa cyfrowego.	Zna i rozumie niektóre metody i techniki malarstwa cyfrowego.	Zna metody i techniki malarstwa cyfrowego.	Zna szczegółowo i rozumie metody i techniki malarstwa cyfrowego.
P_U01	Nie zna narzędzi umożlwiających cyfrowe malarstwo tj. Photoshop, Blender, Zbrush.	Zna niektóre funkcje i narzędzia umożlwiające cyfrowe malarstwo tj. Photoshop, Blender, Zbrush.	Zna funkcje i narzędzia umożlwiające cyfrowe malarstwo tj. Photoshop, Blender, Zbrush.	Szczegółowo zna funkcje i narzędzia umożlwiające cyfrowe malarstwo tj. Photoshop, Blender, Zbrush.
P_K01	Nie jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.		
P_K01	Nie jest gotów zmierzyć się z wylosowanym tematem ilustracji.	Jest gotów zmierzyć się z wylosowanym zadaniem do wykonania.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h

- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	6 h	8 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	15 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	2 h	7 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	2 h	2 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Andrew Loomis, *Figure Drawing for all it's worth,* 2011.
– John Hart*, The Art of the Storyboard: Storyboarding for Film, TV and Animations,* 1999.
– Scott Robertson, Thomas Bertling, *How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination*, 2013.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Andrew Loomis, *Drawing the Head and Hands,* 2011.

Inne materiały dydaktyczne:

– Elliot J.Lilly, *Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students*, 2015.

CI. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K16**	**Pracownia rzeźby wirtualnej III**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Profil kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 3**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr inż. Marcin Dziomdziora, prof. SAN**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Brak.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zapoznanie studentów z komputerowymi narzędziami rzeźbienia wirtualnego.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Warsztaty	Praca indywidualna, prezentacje, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna zasady konstruowania rzeźby w oparciu o znajomość kompozycji, modelowania przestrzennego oraz środków artystycznego wyrazu.	K_W01, K_W14
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi tworzyć dzieło plastyczne wspierając się wiedzą z zakresu modelowania przestrzennego.	K_U14
P_U02	Posiada umiejętność tworzenia form przestrzennych za pomocą narzędzi cyfrowych.	K_U15

Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu grafiki.	K_K05
P_K02	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac przestrzennych.	K_K07

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
War 1	Zapoznanie się zadaniami semestralnymi. Wykonie 4 rzeźb: jaskinia, rzeźba abstrakcyjna, organiczny element (potwór lub istota), postać . Prezentacja narzędzi program.	P_W01, P_U01
War 2-4	Prezentacja narzędzi programów Blender i Zbrush w tworzenie rzeź. Techniki malowania deformacjami.	P_W01, P_U01, P_K01
War 5-7	Anatomia postaci podstawy – wyjaśnienie cech budowy obiektów humanoidalnych i zmiany reguł w celu uzyskania przerysowania niektórych walorów anatomicznych.	P_W01, P_U01, P_K01
War 8-9	Zagadnienia topologii formy obiektu. Metody upraszczania siatki obiektu.	P_W01, P_U01, P_K01
War 10-12	Praca własna studentów i korekta indywidualna połączona z rozwiązywaniem problemów projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
War 13	Praca własna studentów i korekta indywidualna połączona z rozwiązywaniem problemów projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
War 14	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Praca and projektami zadań zaliczeniowych.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie prac rzeźbiarskich:	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x				Warsztaty
P_U01							x				Warsztaty
P_U02							x				Warsztaty
P_K01							x				Warsztaty
P_K02							x				Warsztaty

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty	Ocena niedostateczna	Zakres ocen 3,0-3,5	Zakres ocen 4,0-4,5	Ocena bardzo dobra
	Student nie zna i nie rozumie	Student zna i rozumie / potrafi /	Student zna i rozumie / potrafi /	Student zna i rozumie / potrafi /

uczenia się	/nie potrafi/nie jest gotów do:	jest gotów do:	jest gotów do:	jest gotów do:
P_W01	Nie zna zasad konstruowania rzeźby w oparciu o znajomość zasad kompozycji, przestrzeni i innych środków wyrazu artystycznego.	Zna niektóre zasady konstruowania rzeźby w oparciu o znajomość zasad kompozycji, przestrzeni i innych środków wyrazu artystycznego.	Zna większość zasad konstruowania rzeźby w oparciu o znajomość zasad kompozycji, przestrzeni i innych środków wyrazu artystycznego.	Zna szczegółowo zasady konstruowania rzeźby w oparciu o znajomość zasad kompozycji, przestrzeni i innych środków wyrazu artystycznego.
P_U01	Nie potrafi tworzyć dzieła plastycznego wspierając się wiedzą z zakresu modelowania przestrzennego.	Potrafi w ograniczonym stopniu tworzyć dzieło plastyczne wspierając się cząstkową wiedzą z zakresu modelowania przestrzennego.	Potrafi tworzyć dzieło plastyczne wspierając się wiedzą z zakresu modelowania przestrzennego.	Potrafi stworzyć, doskonałe kompozycyjnie i anatomicznie zaprojektowane dzieło plastyczne wspierając się kompleksową wiedzą z zakresu modelowania przestrzennego
P_U02	Nie posiada umiejętności tworzenia form przestrzennych za pomocą narzędzi cyfrowych.	Posiada w ograniczonym stopniu umiejętność tworzenia niewymagających form przestanych za pomocą narzędzi cyfrowych	Posiada umiejętność tworzenia form przestanych za pomocą narzędzi cyfrowych	Posiada w pełni umiejętność tworzenia skomplikowanych form przestanych za pomocą narzędzi cyfrowych.
P_K01	Nie jest gotów do rozwijania swoich umiejętności w zakresie wyobraźni przestrzennej.	Jest gotów do rozwijania swoich umiejętności w zakresie wyobraźni przestrzennej.		
P_K02	Nie jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac przestrzennych.	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac przestrzennych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	2 h	2 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	4 h	6 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	20 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	2 h	2 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	2 h	2 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Sarah Simblet, *Anatomia dla artystów,* 2012.

– Magadalena Gutowska, Bartłomiej Gutowski, *Rzeźba. Historia sztuki*, 2016.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Katarzyna Kobro, *Ruch czasoprzestrzeni*,2021.

– Andy Pankhurst, Lucinda Hawksley, *Arcydzieła sztuki,* 2022. – Sztuka Świata 1-10, Anna Lewicka-Morawska, Marek Machowski, Józef Mrozek, Przemysław Trzeciak, Wojciech Włodarczyk.
Inne materiały dydaktyczne: – Albumy o sztuce

CI. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
KOD PRZEDMIOTU: **K15**	**Pracownia rzeźby wirtualnej IV**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**PRAKTYCZNY**	
Profil kształcenia:	**Grafika, I stopień**	
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**	
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**	
Punkty ECTS:	**2 ECTS**	
Rok / Semestr:	**II / 4**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr inż. Marcin Dziomdziora, prof. SAN**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Zaliczenie przedmiotu rzeźba wirtualna na semestrze 3.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zapoznanie studentów z warsztatem rzeźby wirtualnej. Aplikacjami wspomagającymi proces wirtualnego rzeźbienia.
C2	Technologiami tworzenia wirtualnego ubioru na rzeźbionych postaciach
C3	Technikami rozkładu siatki mapowania tworzonych obiektów

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Warsztaty	Praca indywidualna, prezentacje, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Student posiada zaawansowaną wiedzę na temat zasad proporcji, anatomii oraz dynamiki ciała ludzkiego i zwierzęcego.	K_W01, K_W14
	Umiejętności:	

P_U01	Student potrafi stosować techniki malarskie, które pozwalają na realistyczne lub artystyczne przedstawienie deformacji materiałów, takich jak ubrania czy sierść, zachowując odpowiednią teksturę, światłocień i proporcje.	K_U14
P_U02	Student potrafi stworzyć precyzyjną siatkę mapowania do teksturowania obiektów 3D, wykorzystując zasady systemu PBR.	K_U15
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania swoich umiejętności w zakresie wyobraźni przestrzennej.	K_K05
P_K02	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac przestrzennych.	K_K07

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
War 1	Zapoznanie się zadaniami semestralnymi. Wykonie 2 rzeźb (południca i kraken).	P_W01, P_U01
War 2-4	Technika pędzli dynamicznych pozwalających tworzenie pofałdowań tkaniny.	P_W01, P_U01, P_K01
War 5-7	Pędzle wektorowe i generowane siatką obiektu.	P_W01, P_U01, P_K01
War 8-9	Zaawansowane techniki rozkładania siatki mapowania obiektu.	P_W01, P_U01, P_K01
War 10-12	Praca własna studentów i korekta indywidualna połączona z rozwiązywaniem problemów projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
War 13	Praca własna studentów i korekta indywidualna połączona z rozwiązywaniem problemów projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
War 14	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Praca and projektami zadań zaliczeniowych.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie prac rzeźbiarskich:	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x				Warsztaty
P_U01							x				Warsztaty
P_U02							x				Warsztaty
P_K01							x				Warsztaty

P_K02							x				Warsztaty

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmioto we efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie posiada zaawansowanej wiedzy na temat zasad proporcji, anatomii oraz dynamiki ciała ludzkiego i zwierzęcego.	Posiada cząstkową zaawansowaną wiedzę na temat niektórych zasad proporcji, anatomii oraz dynamiki ciała ludzkiego i zwierzęcego.	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat prawie wszystkich i zasad proporcji, anatomii oraz dynamiki ciała ludzkiego i zwierzęcego.	Posiada w pełni zaawansowaną wiedzę na temat wszystkich poznanych zasad proporcji, anatomii oraz dynamiki ciała ludzkiego i zwierzęcego.
P_U01	Nie potrafi stosować technik malarskich, które pozwalają na realistyczne lub artystyczne przedstawienie deformacji materiałów, takich jak ubrania czy sierść, zachowując odpowiednią teksturę, światłocień i proporcje.	Potrafi w ograniczonym stopniu stosować techniki malarskie, które pozwalają na realistyczne lub artystyczne przedstawienie deformacji materiałów, takich jak ubrania czy sierść, zachowując odpowiednią teksturę, światłocień i proporcje.	Potrafi stosować techniki malarskie, które pozwalają na realistyczne lub artystyczne przedstawienie deformacji materiałów, takich jak ubrania czy sierść, zachowując odpowiednią teksturę, światłocień i proporcje.	Potrafi szczegółowo i kompleksowo stosować techniki malarskie, które pozwalają na realistyczne lub artystyczne przedstawienie deformacji materiałów, takich jak ubrania czy sierść, zachowując odpowiednią teksturę, światłocień i proporcje.
P_U02	Nie potrafi stworzyć precyzyjnej siatki mapowania do teksturowania obiektów 3D, wykorzystując zasady systemu PBR.	Potrafi w ograniczonym stopniu stworzyć precyzyjną siatkę mapowania do teksturowania obiektów 3D, wykorzystując zasady systemu PBR.	Potrafi stworzyć precyzyjną siatkę mapowania do teksturowania obiektów 3D, wykorzystując zasady systemu PBR.	Potrafi innowacyjnie stworzyć precyzyjną siatkę mapowania do teksturowania obiektów 3D, wykorzystując zasady systemu PBR.
P_K01	Nie jest gotów do rozwijania swoich umiejętności w zakresie wyobraźni przestrzennej.	Jest gotów do rozwijania swoich umiejętności w zakresie wyobraźni przestrzennej.		
P_K02	Nie jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac przestrzennych.	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac przestrzennych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	2 h	2 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	4 h	6 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	20 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	2 h	2 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	2 h	2 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE
Literatura podstawowa przedmiotu: – Sarah Simblet, Anatomia dla artystów, 2012. – SpencerScott ZBrush Character Creation: Advanced Digital Sculpting Sybex Inc 2008 – Greer Xury Sculpting the Blender Way: Explore Blender's 3D sculpting workflows and latest features, including Face Sets, Mesh Filters, and the Cloth brush 2020.
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Katarzyna Kobro, *Ruch czasoprzestrzeni*, 2021.
Inne materiały dydaktyczne: – Albumy o sztuce.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K17**	**Montaż audio-wideo**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 2**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr hab. Robert Jundo**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Znajomość programu Adobe Photoshop. Podstawowe umiejętności tworzenia i renderowania animowanej wirtualnej sceny graficznej w programie 3D Studio Max.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zapoznanie studenta z oprogramowaniem wykorzystywanym do montażu audio-wideo.
C2	Nabycie umiejętności korzystania z oprogramowania umożliwiającego edycję dźwięku i obrazu.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Warsztaty	Przekaz słowny, konsultacje indywidualne i grupowe, prezentacje z użyciem multimediów. Ćwiczenia dotyczące zagadnień narracji plastycznej w obrazie ruchomym, oraz jego uzupełniania poprzez udźwiękowienie. Realizacja zadań w oparciu o projekty koncepcyjne bazujące zarówno na wyrenderowanych, jak i zarejestrowanych klipach filmowych. Wspomaganie bibliotekami dźwięków. Praca z wykorzystaniem technik komputerowych, posługiwanie się programem Adobe Premiere.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Ma wiedzę potrzebną do realizacji obrazu filmowego i ścieżki dźwiękowej w oparciu o wiedzę z zakresu kompozycji oraz znajomość montażu. Wie, jak przetwarzać materiały o różnych parametrach, a także jak je poprawnie łączyć w procesie tworzenia dzieła filmowego	K_W19, K_W20

P_W02	Zna oprogramowane służące do montażu audio i video. Wie, jak przetwarzać materiały o różnych parametrach.	K_W13
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi korzystać z oprogramowania przeznaczonego do edycji strumienia obrazu i dźwięku. Potrafi pod względem estetycznym i technologicznym połączyć w spójną całość ujęcia zarówno pozyskiwane rastrowo, jak i wyrenderowane.	K_U16, K_U23
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Ma świadomość ochrony prawnej prac artystycznych. Postępuje zgodnie z zasadami etyki.	K_K06

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Wr1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z Tematyką przedmiotu.	P_W01
Wr2	Zrozumienie i praktyczne zastosowanie zasad montażu dynamicznego oraz różnych typów przejść montażowych.	P_W01, P_W02
Wr3	Tworzenie i analiza storyboardu.	P_W01
Wr4	Tworzenie i analiza reportażu filmowego.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
Wr5	Tworzenie krótkiego filmu z domkniętą fabułą.	P_W01, P_W02, P_U01
Wr6	Montaż w Adobe Premiere Pro z dodaniem efektów dźwiękowych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
Wr7	Integracja elementów 3D z rastrowym ujęciem filmowym.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
Wr8	Integracja efektów specjalnych z ujęciem filmowym.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
Wr9	Integracja fragmentów scen z różnych ujęć filmowych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu i przygotowanie do zaliczenia.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie projektu i jego obrona.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja wykonanego projektu	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01					+		+				Warsztaty

P_W02					+		+				Warsztaty
P_U01					+		+				Warsztaty
P_K01					+		+				Warsztaty

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmioto we efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	nie ma wiedzy potrzebnej do realizacji filmu zawierającego obraz i dźwięk. Nie ma wiedzy z zakresu kompozycji ani technik montażu. Nie wie jak przetwarzać materiały o różnych parametrach, a także jak je poprawnie łączyć w procesie tworzenia dzieła filmowego.	Ma ogólną wiedzę potrzebną do realizacji obrazu filmowego i ścieżki dźwiękowej w oparciu o cząstkową wiedzę z zakresu kompozycji oraz znajomość montażu. Wie, jak przetwarzać niektóre materiały o różnych parametrach, a także jak je w niektórych przypadkach poprawnie łączyć w procesie tworzenia dzieła filmowego	Ma wiedzę potrzebną do realizacji obrazu filmowego i ścieżki dźwiękowej w oparciu o wiedzę z zakresu kompozycji oraz znajomość montażu. Wie, jak przetwarzać materiały o różnych parametrach, a także jak je poprawnie łączyć w procesie tworzenia dzieła filmowego	Ma szczegółową wiedzę potrzebną do realizacji obrazu filmowego i ścieżki dźwiękowej w oparciu o wiedzę z zakresu kompozycji oraz znajomość montażu. Wie, jak przetwarzać materiały o różnych parametrach, a także jak je poprawnie łączyć w procesie tworzenia dzieła filmowego
P_W02	nie ma wiedzy na temat oprogramowania służącego do montażu video. Nie wie, jak przetwarzać materiały o różnych parametrach.	Zna częściowo oprogramowane służące do montażu audio i video. Wie, jak przetwarzać niektóre materiały o różnych parametrach.	Zna oprogramowane służące do montażu audio i video. Wie, jak przetwarzać materiały o różnych parametrach.	Zna szczegółówo oprogramowane służące do montażu audio i video. Wie, jak przetwarzać materiały o różnych parametrach.
P_U02	nie potrafi korzystać z oprogramowania przeznaczonego do edycji strumienia obrazu video. Nie potrafi pod względem estetycznym ani technologicznym połączyć w spójną całość ujęć pozyskiwanych rastrowo, ani też renderowanych.	popełniając nieliczne błędy potrafi korzystać z oprogramowania przeznaczonego do edycji strumienia obrazu video. Jest w stanie pod względem estetycznym i technologicznym połączyć w spójną całość zarówno ujęcia pozyskiwane rastrowo, jak i renderowane.	potrafi korzystać z oprogramowania przeznaczonego do edycji strumienia obrazu video. Potrafi pod względem estetycznym i technologicznym połączyć w spójną całość zarówno ujęcia pozyskiwane rastrowo, jak i renderowane.	potrafi biegle korzystać z oprogramowania przeznaczonego do edycji strumienia obrazu video. Precyzyjnie potrafi połączyć w spójną całość materiały multimedialne oraz elementy graficzne i dźwiękowe zarówno od względem estetycznym, jak i technologicznym.
P_K01	nie posiada świadomości ochrony prawnej prac artystycznych. Nie postępuje zgodnie z zasadami etyki.	posiada świadomość ochrony prawnej prac artystycznych. Postępuje zgodnie z zasadami etyki.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności **ECTS**	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	2 h	5 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	5 h	5 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	5 h	10 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	3 h	7 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	50/2 ECTS

Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik" – Maxim Jago
- Montaż filmowy. Teoria i praktyka" – Edward Dmytryk
- Montowanie filmów. Praktyczny przewodnik" – Ken Dancyger
- Technika montażu filmowego" – Karel Reisz, Gavin Millar
- W mgnieniu oka. Sztuka montażu filmowego, Murch Walter, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2006.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Światło w filmie" – Blain Brown
- Multimedia. Obróbka dźwięku i filmów. Podstawy Gliwice, 2004
- Metody dokumentalne w filmie" Redakcja: Dagmara Rode, Marcin Pieńkowski, „Kino-Sztuka.
- Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik, Jago Maxim, Wydawnictwo Helion, 2016.

Inne materiały dydaktyczne:

- Polska Szkoła Dokumentu – boxy DVD wydane przez NINa..

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K18**	**Warsztat 3D I**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, studia I stopnia**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 1**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Ewelina Ostrowska-Marcinkowska**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Brak.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Poznanie cyfrowego warsztatu związanego z pracą w trójwymiarze
C2	Rozwój umiejętności modelowania, teksturowania modeli 3D oraz przygotowywania realistycznych scen

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Warsztaty	Praca indywidualna, wykład interaktywny, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę umożlwiającą tworzenie form przestrzennych i obrazu i rozumie ich zastosowanie przy użyciu narzędzi 3D.	K_W06, K_W14, K_W18
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim, jak Blender do tworzenia modeli martwej natury oraz modelowania i ozdabiania teksturami innych form.	K_U16
P_U02	Potrafi komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii dotyczącej projektowania 3D.	K_U30

Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
P_K02	Jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie.	K_K02
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Wr1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Przedstawienie tematyki ćwiczeń : martwa natura oraz 10 dowolnych obiektów. Pokazanie przykładów prac z ubiegłych semestrów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr2	Wprowadzenie do programu Blender 3D, interfejs programu, dodawanie podstawowych brył, prostych materiałów, pierwsza oświetlona scena i rendering. Swobodne poruszanie po programie.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr3	Pokazanie typu obiektu *curve,* kreacja modeli na bazie krzywych- różnego rodzaju wazony. Materiał szkła.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr4	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Kontynuacja pracy nad krzywymi- inne zastosowanie. Modelowanie wiklinowego koszyka do martwej natury.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr5	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Narzędzia tradycyjnego modelowania *meshy*. Wykonanie i opracowanie materiału proceduralnego dla metalowej starej miseczki.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr6	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Kreowanie materiałów na bazie nodów. Zaawansowany materiał dla wiklinowego koszyka.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr7	Indywidualne korekty prac i konsultacje realizowanych prac z 1 i 2 zadania. Wprowadzenie w rozkładanie siatek- uv unwrapping modeli 3D.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr8	Tworzenie owoców do martwej natury. Organiczne modelowanie i teksturowanie. Malowanie modeli. Zastosowanie systemów cząsteczkowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr9	Symulacja tkanin, materiał drewna i ustawienie sceny 3D aby osiągnąć realizm.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr10	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Modelowanie pomieszczenia, okien. Materiał z kanałem alpha dla stworzenia roślin.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr11	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Tworzenie świątecznych modeli bombek choinkowych i płatków śniegu.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr12	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Modelowanie noża do martwej natury. Uniwersalne techniki modelowania (również do 2 zadania).	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr13	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Techniki ozdabiania modeli teksturami oraz obiektami typu krzywe.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

Wr14	Przegląd prac semestralnych, ostatnie korekty przed egzaminem. Termin zerowy.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**											**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest efekt uczenia się**
	Egzamin pisemny	Egzamin ustny	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/praca samodzielna	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja grupowa	Przygotowanie projektu indywidualnego	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01			+									Warsztaty
P_U01						+		+				Warsztaty
P_U02						+		+				Warsztaty
P_K01						+		+				Warsztaty
P_K02						+		+				Warsztaty

VII. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie ma wiedzy umożliwiającej tworzenie form przestrzennych i obrazu i nie rozumie ich zastosowania przy użyciu narzędzi 3D.	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie niektórych form przestrzennych i obrazu i rozumie ich niektóre zastosowania przy użyciu narzędzi 3D.	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie form przestrzennych i obrazu i rozumie ich zastosowanie przy użyciu narzędzi 3D.	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie form przestrzennych i obrazu i rozumie ich zastosowanie przy użyciu narzędzi 3D i je szczegółowo objasnia.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender do tworzenia modeli martwej natury oraz modelowania i ozdabiania teksturami innych form.	Potrafi częściowo posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender do tworzenia modeli martwej natury oraz modelowania i ozdabiania teksturami innych form.	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, wykorzystuje jego funkcje do tworzenia modeli martwej natury oraz modelowania i ozdabiania teksturami innych form.	Potrafi w sposób zaawansowany posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, wykorzystuje kreatywnie jego funkcje do tworzenia modeli martwej natury oraz modelowania i ozdabiania teksturami innych form.
P_U02	Nie potrafi komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii dotyczącej projektowania 3D	Potrafi komunikować się z użyciem podstawowej specjalistycznej terminologii dotyczącej projektowania 3D.	Potrafi komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii dotyczącej projektowania 3D.	Potrafi komunikować się z użyciem rozszerzonej specjalistycznej terminologii dotyczącej projektowania 3D.
P_K01	Nie jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.		
P_K02	Nie Jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie	Jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności / ECTS	**Obciążenie studenta**

	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria) – SUMA godzin – z punktu II	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	45 h	57 h
- przygotowanie eseju/ referat	---	---
- przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	25 h	30 h
- przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	10 h	17 h
- przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	10 h	10 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**75 h / 3 ECTS**	**75 h / 3 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- John M. Blain, *The Complete Guide to Blender Graphics: Computer Modeling and Animation*
- *Blender Secrets E-book, https://blendermarket.com/products/blender-secrets*
- Josef Müller-Brockmann, *Systemy siatek w projektowaniu graficznym*, wydawnictwo: d2d.pl 202

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Stephen Pearson, *Learn Blender Simulations the Right Way. Create attractive and realistic animations with Mantaflow, rigid and soft bodies, and Dynamic Paint* ***(ebook)***

Inne materiały dydaktyczne:

- Strona internetowa https://polyhaven.com/all
- strona internetowa https://www.textures.com/library
- strona internetowa https://ambientcg.com/
- strona internetowa https://www.cgbookcase.com/textures
- strona internetowa https://www.blender.org

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K18**	**Warsztat 3D II**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, studia I stopnia**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 2**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Ewelina Ostrowska-Marcinkowska**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Warsztatu 3D I.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Rozwijanie cyfrowego warsztatu związanego z pracą w trójwymiarze.
C2	Rozwój umiejętności modelowania, teksturowania modeli 3D, przygotowywania realistycznych scen oraz zdobycie umiejętności organicznego rzeźbienia 3D.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Warsztaty	Praca indywidualna, wykład interaktywny, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę umożlwiającą tworzenie realistycznych modeli 3D, ich teksturowanie i renderowanie.	K_W12, K_W14, K_W18
P_W02	Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu zarówno modelowania, jak i rzeźbienia 3D.	K_W06, K_W14, K_W18
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Zbrush, Nomad, Substance Painter	K_U16
P_U02	Potrafi uzyskać wysokiej jakości modele 3D i rendery scen 3D, w tym wykonanie designu butelek z etykietą, butów czy dowolnego sprzętu zaproponowanego przez prowadzącego.	K_U16, K_U20, K_U21, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
P_K02	Jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie	K_K02
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Wr1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Przedstawienie tematyki ćwiczeń. 1 zadanie: 4 realistyczne modele 3D w tym: butelka z etykietą, buty, dowolny sprzęt, 4 obiekt dowolny. 2 zadanie: 10 szkiców rzeźbiarskich 3D. Pokazanie przykładów prac z ubiegłych semestrów. Pokazanie możliwości designu butelki (kosmetyk, napój, perfumy itd) Realistyczne modele- wykonanie różnych rodzajów butelek w 3D.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr2	Rozkładanie siatek, mapa displacement dla wykonania ozdobnych wypukłości. Pokazanie zaawansowanego teksturowania w programie Blender i Photoshop dla opracowania etykiety.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr3	Wprowadzenie do Substance Paintera. Malowanie butelki i etykiety butelki w SP.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr4	Wprowadzenie do sculptingu 3D, Zbrush oraz Blender. Interfejs programu Zbrush, podstawowe pędzle. Porównanie narzędzi Blendera i Zbrusha.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr5	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Kontynuacja sculptingu w Blenderze/Zbrushu. Renderowanie szkiców rzeźbiarskich na potrzeby zadania nr 2.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr6	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Użycie modelowania i rzeźbienia 3D do tworzenia organicznych modeli np. Butów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr7	Zaliczenie zadania z butelką. Wykonane 3 szkice Zbrush/ Blender- przegląd prac.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr8	Kontynuacja modelowania butów- zapoznanie z retopologią manualną i automatyczną.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr9	Teksturowanie butów- detale Blender i Substance Painter. Produktowa wizualizacja.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr10	Zbrush, Blender dalsze narzędzia rzeźbiarskie.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr11	Praca na zajęciach nad projektami semestralnymi. Indywidualne rozmowy i korekty prac.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

Wr12	Techniki Hard Surface- modelowanie obiektów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr13	Zbrush, Blender narzędzia rzeźbiarskie.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr14	Przegląd prac przed egzaminem. Wykład dopasowany do potrzeb studentów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
PW3	Przygotowanie pomysłów, szkiców referencji jako wzorów do modeli zaliczeniowych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**											**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest efekt uczenia się**
	Egzamin pisemny	Zaliczenie	Test	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/praca samodzielna	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja grupowa	Przygotowanie projektu indywidualnego	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01		+										Warsztaty
P_W02		+										Warsztaty
P_U01						+		+			+	Warsztaty
P_U02						+		+			+	Warsztaty
P_K01						+		+			+	Warsztaty
P_K02						+		+			+	Warsztaty

VII. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie ma wiedzy umożlwiającej tworzenie modeli 3D, ich teksturowanie i renderowanie.	Ma podstawową wiedzę umożlwiającą tworzenie modeli 3D, ich teksturowanie i renderowanie.	Ma wiedzę umożlwiającą tworzenie modeli 3D, ich teksturowanie i renderowanie.	Ma zaawansowaną wiedzę umożlwiającą tworzenie modeli 3D, ich teksturowanie i renderowanie.
P_W02	Nie posiada wiedzy z zakresu zarówno modelowania jak i rzeźbienia 3D.	Posiada zaawansowaną wiedzę dotycząca niektórych aspektów zarówno modelowania, jak i rzeźbienia 3D.	Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu zarówno modelowania, jak i rzeźbienia 3D.	Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu zarówno modelowania jak i rzeźbienia 3D, łączy te metody.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Zbrush, Nomad, Substance Painter.	Częściowo potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Zbrush, Nomad, Substance Painter.	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Zbrush, Nomad, Substance Painter.	W sposób zaawansowany posługuje się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Zbrush, Nomad, Substance Painter
P_U02	Nie potrafi uzyskać wysokiej jakości modeli 3D i renderów scen 3D, w tym wykonanie	Potrafi uzyskać proste modele 3D i rendery scen 3D, w tym wykonanie designu butelek z etykietą, butów	Potrafi uzyskać złożone modele 3D i rendery scen 3D, w tym wykonanie designu butelek z	Potrafi uzyskać złożone modele 3D i rendery scen 3D, w tym wykonanie designu butelek z

	designu butelek z etykietą, butów czy dowolnego sprzętu zaproponowanego przez prowadzącego	czy dowolnego sprzętu zaproponowanego przez prowadzącego	etykietą, butów czy dowolnego sprzętu zaproponowanego przez prowadzącego	etykietą, butów czy dowolnego sprzętu zaproponowanego przez prowadzącego, cechujące się wysokimi walorami estetycznymi
P_K01	Nie jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.		
P_K02	Nie Jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie	Jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności / ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria) – SUMA godzin – z punktu II	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- przygotowanie eseju/ referat	---	---
- przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	15 h
- przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	12 h
- przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- *Blender Secrets E-book, https://blendermarket.com/products/blender-secrets*
- Michel Pavlovich youtube channel, *playlista Intro to Zbrush Part 1*, strona internetowa https://www.youtube.com/watch?v=J2B0x9TkFuA&list=PLkzopwqcFevYqrk_0MKIaUwrWYILzYsp6&ab_channel=MichaelPavlovich
- Michel Pavlovich youtube channel, *playlista Intro to Zbrush Part 2*, strona internetowa https://www.youtube.com/watch?v=DHrLa2IE8ug&list=PLkzopwqcFevbwRUsPn13Pu8ZmCvIej9qm&ab_channel=MichaelPavlovich

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Strona internetowa *Substance Painter 2021, Getting started*, https://www.youtube.com/watch?v=-ZbmRsOnApk&list=PLB0wXHrWAmCwnqWfKdGEmbtSKN2EzvLrY&ab_channel=AdobeSubstance3D

Inne materiały dydaktyczne:

- Strona internetowa https://polyhaven.com/all
- Strona internetowa https://www.maxon.net/en/zbrush
- strona internetowa https://www.textures.com/library
- strona internetowa https://ambientcg.com/
- strona internetowa https://www.cgbookcase.com/textures
- strona internetowa https://www.blender.org

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K18**	**Warsztat 3D III**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, studia I stopnia**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Podstawowy i kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 3**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Ewelina Ostrowska-Marcinkowska**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Warsztatu 3D II.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Rozwijanie cyfrowego warsztatu związanego z pracą w trójwymiarze
C2	Rozwój umiejętności modelowania, teksturowania modeli 3D, przygotowywania realistycznych scen oraz zdobycie umiejętności organicznego rzeźbienia 3D

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Warsztaty	Praca indywidualna, wykład interaktywny, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie realistycznych modeli 3D, ich teksturowanie i renderowanie.	K_W12, K_W14, K_W18
P_W02	Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu zarówno modelowania, jak i rzeźbienia 3D.	K_W06, K_W14, K_W18
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Zbrush, Nomad, Substance Painter.	K_U16
P_U02	Potrafi uzyskać wysokiej jakości modele 3D i rendery scen 3D, w tym wykonanie designu butelek z etykietą, butów czy dowolnego sprzętu zaproponowanego przez prowadzącego.	K_U16, K_U20, K_U21, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
P_K02	Jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie	K_K02
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Wr1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Przedstawienie tematyki ćwiczeń. 1 zadanie: 4 realistyczne modele 3D w tym: butelka z etykietą, buty, dowolny sprzęt, 4 obiekt dowolny. 2 zadanie: 10 szkiców rzeźbiarskich 3D. Pokazanie przykładów prac z ubiegłych semestrów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr2	Realistyczne modele- pokazanie zaawansowanego teksturowania w programie Blender i Photoshop, przygotowania realizacji produktowych renderingów. Opracowanie butelki z etykietą. Pokazanie możliwości designu butelki (kosmetyk, napój, perfumy itd)	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr3	Wprowadzenie do sculptingu 3D, Zbrush oraz Blender. Interfejs programu Zbrush, podstawowe pędzle. Porównanie narzędzi Blendera i Zbrusha.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr4	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Kontynuacja sculptingu w Blenderze/Zbrushu. Renderowanie szkiców rzeźbiarskich na potrzeby zadania nr 2.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr5	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Użycie rzeźbienia 3D do tworzenia organicznych modeli np. Butów. Zapoznanie studentów z retopologią. Zaawansowane rozkładanie siatek.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr6	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Teksturowanie modeli w Substance Painterze.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr7	Techniki Hard Surface- modelowanie obiektów typu. Elektronika. Przegląd prac semestralnych, ostatnie korekty przed zaliczeniem.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
PW3	Przygotowanie pomysłów, szkiców referencji jako wzorów do modeli zaliczeniowych	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		
	Metoda weryfikacji	

Efekty uczenia się	Egzamin pisemny	Zaliczenie	Test	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/praca samodzielna	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja grupowa	Przygotowanie projektu indywidualnego	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest efekt uczenia się
P_W01		+										Warsztaty
P_W02		+										Warsztaty
P_U01						+		+			+	Warsztaty
P_U02						+		+			+	Warsztaty
P_K01						+		+			+	Warsztaty
P_K02						+		+			+	Warsztaty

VII. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie ma zaawansowanej wiedzy umożliwiającej tworzenie modeli 3D, ich teksturowanie i renderowanie.	Ma podstawową wiedzę umożliwiającą tworzenie modeli 3D, ich teksturowanie i renderowanie.	Ma wiedzę umożliwiającą tworzenie modeli 3D, ich teksturowanie i renderowanie.	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie modeli 3D, ich teksturowanie i renderowanie.
P_W02	Nie posiada wiedzy z zakresu zarówno modelowania jak i rzeźbienia 3D.	Posiada zaawansowaną wiedzę dotycząca niektórych aspektów zarówno modelowania, jak i rzeźbienia 3D.	Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu zarówno modelowania, jak i rzeźbienia 3D.	Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu zarówno modelowania jak i rzeźbienia 3D, łączy te metody.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Zbrush, Nomad, Substance Painter.	Częściowo potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Zbrush, Nomad, Substance Painter.	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Zbrush, Nomad, Substance Painter.	W sposób zaawansowany posługuje się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Zbrush, Nomad, Substance Painter.
P_U02	Nie potrafi uzyskać wysokiej jakości modeli 3D i renderów scen 3D, w tym wykonanie designu butelek z etykietą, butów czy dowolnego sprzętu zaproponowanego przez prowadzącego.	Potrafi uzyskać proste modele 3D i rendery scen 3D, w tym wykonanie designu butelek z etykietą, butów czy dowolnego sprzętu zaproponowanego przez prowadzącego.	Potrafi uzyskać złożone modele 3D i rendery scen 3D, w tym wykonanie designu butelek z etykietą, butów czy dowolnego sprzętu zaproponowanego przez prowadzącego	Potrafi uzyskać złożone modele 3D i rendery scen 3D, w tym wykonanie designu butelek z etykietą, butów czy dowolnego sprzętu zaproponowanego przez prowadzącego, cechujące się wysokimi walorami estetycznymi
P_K01	Nie jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.		
P_K02	Nie Jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie	Jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności / ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria) – SUMA godzin – z punktu II	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- przygotowanie eseju/ referat	---	---
- przeprowadzenie badań literaturowych	---	---

- przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	15 h
- przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	2 h	9 h
- przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	8 h	8 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- *Blender Secrets E-book, https://blendermarket.com/products/blender-secrets*
- Michel Pavlovich youtube channel, *playlista Intro to Zbrush Part 1*, strona internetowa https://www.youtube.com/watch?v=J2B0x9TkFuA&list=PLkzopwqcFevYqrk_0MKIaUwrWYILzYsp6&ab_channel=MichaelPavlovich
- Michel Pavlovich youtube channel, *playlista Intro to Zbrush Part 2*, strona internetowa https://www.youtube.com/watch?v=DHrLa2IE8ug&list=PLkzopwqcFevbwRUsPn13Pu8ZmCvIej9qm&ab_channel=MichaelPavlovich

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Strona internetowa *Substance Painter 2021, Getting started*, https://www.youtube.com/watch?v=-ZbmRsOnApk&list=PLB0wXHrWAmCwnqWfKdGEmbtSKN2EzvLrY&ab_channel=AdobeSubstance3D

Inne materiały dydaktyczne:

- Strona internetowa https://polyhaven.com/all
- Strona internetowa https://www.maxon.net/en/zbrush
- strona internetowa https://www.textures.com/library
- strona internetowa https://ambientcg.com/
- strona internetowa https://www.cgbookcase.com/textures
- strona internetowa https://www.blender.org

PRZEDMIOTY SPECJALNOŚCIOWE DO WYBORU

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
KOD PRZEDMIOTU: **SEM**	**Seminarium dyplomowe 1**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**	
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**	
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**	
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy do wyboru / kształtujący umiejętności praktyczne**	
Punkty ECTS:	**5 ECTS**	
Rok / Semestr:	**III / 5**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Jarosław Golanek**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczone poprzednie semestry.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Przygotowanie studentów do pisania pracy dyplomowej w ramach wybranej specjalności.
C2	Nadzorowanie studentów w procesie pisania pracy i tworzenia projektu dyplomowego.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne							28			**28**
Studia niestacjonarne							16			**16**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Seminarium	Praca indywidualna, prezentacje. Dyskusja, praca w grupach, instruktaż, demonstracja, burza mózgu, prezentacja, mapa myśli.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Ma wiedzę dotyczącą kierunków w sztuce nowoczesnej, rozpoznaje kluczowe dzieła poszczególnych epok. Zna odniesienia między sztuką czystą a sztuką użytkową.	K_W03, K_W07
P_W02	Zna zasady formalne i edytorskie pisania pracy licencjackiej. Opisuje metody badawcze stosowane w pracach na kierunku grafika.	K_W25

Umiejętności:		
P_U01	Posiada umiejętności planowania, własnych przedsięwzięć artystycznych i robi to w sposób świadomy przy wykorzystaniu zdobytej wiedzy fachowej. Umie zastosować zasady formalne i edytorskie pisania pracy licencjackiej.	K_U01, K_U28
P_U02	Umie posługiwać się pojęciami i kategoriami z zakresu estetyki i historii sztuki zarówno w pracach pisemnych, jak i wystąpieniach ustnych.	K_U30, K_U31
P_U03	Potrafi sformułować tezy pracy licencjackiej i znaleźć obszary inspiracji w sztuce ilustrujące tezy pracy tak pisemnej, jak i praktycznej.	K_U30, K_U31
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i podnoszenia kompetencji zawodowych.	K_K01
P_K02	Jest gotów sprostać wymaganiom publicznej prezentacji swoich osiągnięć.	K_K04
P_K03	Jest gotów do przestrzegania zasad etyki oraz zasad ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	K_K06

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Seminarium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Sem. 1	Zapoznanie się z wymogami edytorskimi i formalnymi do pracy dyplomowej licencjackiej. Instruktaż.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
Sem. 2	Zaznajomienie się ze zasadami pisania prac dyplomowych. Praktyczne ćwiczenie w pisaniu przypisów, bibliografii, spisu treści i in. elementów pracy licencjackiej pisemnej. Instruktaż.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
Sem. 3	Wybór adekwatnej metody badawczej pod kątem wybranego przez studenta tematu.	P_W01, P_W02, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
Sem. 4	Propozycja tematów dyplomowych. Dyskusja nad wstępnymi propozycjami tematów prac pisemnych.	P_W01, P_W02, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z tematem i zebranie materiałów do pracy.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie pracy teoretycznej dyplomowej	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	

P_W01							+				seminarium
P_W02							+				seminarium
P_U01							+				seminarium
P_U02							+				seminarium
P_U03							+				seminarium
P_K01							+				seminarium
P_K02							+				seminarium
P_K03							+				seminarium

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmioto we efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie ma wiedzy dotyczącej kierunków w sztuce nowoczesnej. Nie zna odniesień między sztuką czystą a sztuką użytkową.	Ma ogólną wiedzę dotyczącą kierunków w sztuce nowoczesnej. Zna nieliczne odniesienia między sztuką czystą a sztuką użytkową.	Ma wiedzę dotyczącą kierunków w sztuce nowoczesnej w zakresie wystarczającym do odnalezienia własnych inspiracji do pracy dyplomowej. Zna odniesienia między sztuką czystą a sztuką użytkową.	Ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą kierunków w sztuce nowoczesnej nie tylko w zakresie wystarczającym do odnalezienia własnych inspiracji do pracy dyplomowej. Zna odniesienia między sztuką czystą a sztuką użytkową.
P_W02	Nie zna zasad formalnych i edytorskich pisania pracy licencjackiej.	Zna niektóre zasady formalne i edytorskie pisania pracy licencjackiej.	Zna większość zasad formalnych i edytorskich pisania pracy licencjackiej.	Zna wszystkie zasady formalne i edytorskie pisania pracy licencjackiej.
P_U01	Nie posiada umiejętności planowania, realizowania i prezentowania własnych przedsięwzięć i nie ma wiedzy fachowej. Nie umie zastosować zasad formalnych i edytorskich pisania pracy licencjackiej.	Posiada umiejętności planowania własnych przedsięwzięć artystycznych. Umie zastosować niektóre zasady formalne i edytorskie pisania pracy licencjackiej.	Posiada umiejętności planowania, własnych przedsięwzięć artystycznych i robi to w sposób świadomy przy wykorzystaniu zdobytej wiedzy fachowej. Umie zastosować zasady formalne i edytorskie pisania pracy licencjackiej.	Posiada umiejętności planowania, własnych przedsięwzięć artystycznych i robi to w sposób świadomy przy wykorzystaniu zdobytej wiedzy fachowej poszerzonej o własne idee i przemyślenia. Umie zastosować zasady formalne i edytorskie pisania pracy licencjackiej.
P_U02	Nie potrafi posługiwać się podstawowymi pojęciami i kategoriami z zakresu estetyki i historii sztuki zarówno w pracach pisemnych, jak i wystąpieniach ustnych.	Potrafi posługiwać się niektórymi podstawowymi pojęciami i kategoriami z zakresu estetyki i historii sztuki zarówno w pracach pisemnych, jak i wystąpieniach ustnych.	Potrafi posługiwać się podstawowymi pojęciami i kategoriami z zakresu estetyki i historii sztuki zarówno w pracach pisemnych, jak i wystąpieniach ustnych.	Potrafi posługiwać się twórczo podstawowymi pojęciami i kategoriami z zakresu estetyki i historii sztuki zarówno w pracach pisemnych, jak i wystąpieniach ustnych.
P_U03	Nie potrafi sformułować tez pracy licencjackiej ani znaleźć obszarów inspiracji w sztuce ilustrujących tezy pracy tak pisemnej, jak i praktycznej.	Potrafi sformułować tezy pracy licencjackiej przy wsparciu ze strony promotora i przeanalizować obszary inspiracji w sztuce wskazane przez promotora.	Potrafi samodzielnie sformułować tezy pracy licencjackiej i znaleźć obszary inspiracji w sztuce ilustrujące tezy pracy tak pisemnej, jak i praktycznej.	Potrafi sformułować tezy pracy licencjackiej i znaleźć obszary inspiracji w sztuce ilustrujące tezy pracy tak pisemnej, jak i praktycznej w sposób twórczy i oryginalny.
P_K01	Nie rozumie potrzeby i nie zna możliwości ciągłego dokształcania się i podnoszenia kompetencji zawodowych.	Rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i podnoszenia kompetencji zawodowych.		
P_K02	nie jest gotów sprostać wymaganiom publicznej prezentacji swoich osiągnięć.	Jest gotów sprostać wymaganiom publicznej prezentacji swoich osiągnięć.		
P_K03	nie postępuje zgodnie z zasadami etyki ani z zasadami ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	Jest gotów do przestrzegania zasad etyki oraz zasadami ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	---	---
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	97 h	109 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	12 h	16 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	15 h	15 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	50 h	55 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	15 h	18 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**125 h / 5 ECTS**	**125 h / 5 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	28 h / 1,12 ECTS	16 h / 0,64 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**125 h / 5 ECTS**	**125 h / 5 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Radosław Zenderowski, *Praca magisterska. Licencjat. Przewodnik po metodologii pisania i obrony pracy dyplomowe”*, 2018.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Zgodnie z wybranym przez studenta obszarem badawczym.

Inne materiały dydaktyczne:

- Materiały przygotowane indywidualnie w zależności od wybranego przez studenta tematu dyplomowego.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **SEM**	**Seminarium dyplomowe 2**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**5 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Jarosław Golanek**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczone poprzednie semestry.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Nadzorowanie studentów w procesie pisania pracy i tworzenia projektu dyplomowego.
C2	Wykonanie przez studenta projektu dyplomowego.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne							42			**42**
Studia niestacjonarne							24			**24**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Seminarium	Praca indywidualna, prezentacje. Dyskusja, praca w grupach, instruktaż, demonstracja, burza mózgu, prezentacja, mapa myśli.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w stopniu zaawansowanym	
P_W01	Ma wiedzę dotyczącą kierunków w sztuce nowoczesnej, rozpoznaje kluczowe dzieła poszczególnych epok. Zna odniesienia między sztuką czystą a sztuką użytkową.	K_W03, K_W07
P_W02	Zna literaturę przedmiotu związaną z tematem pracy licencjackiej.	K_W25
	Umiejętności:	
P_U01	Posiada umiejętności planowania, realizowania i prezentowania własnych przedsięwzięć artystycznych i robi to w sposób świadomy przy wykorzystaniu zdobytej wiedzy fachowej.	K_U01, K_U28

P_U02	Umie posługiwać się pojęciami i kategoriami z zakresu estetyki i historii sztuki zarówno w pracach pisemnych, jak i wystąpieniach ustnych.	K_U30, K_U31
P_U03	Potrafi napisać pracę naukową na wybrany temat, krytycznie odnosząc się do literatury przedmiotu i przestrzegając zasada prawa autorskiego.	K_U31
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i podnoszenia kompetencji zawodowych.	K_K01
P_K02	Jest gotów sprostać wymaganiom publicznej prezentacji swoich osiągnięć.	K_K04
P_K03	Jest gotów do przestrzegania zasad etyki oraz zasad ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	K_K06

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Seminarium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Sem. 1	Prezentacja efektów pracy naukowej studenta na zajęciach - wstępnych projektów artystycznych. Dyskusja.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
Sem. 2	Czym jest idea cyklu artystycznego w aspekcie pracy dyplomowej - burza mózgów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
Sem. 3	Poszukiwanie inspiracji twórczych – praca a grupach. Mapa myśli.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
Sem. 4	Korekta prac dyplomowych. Prezentacja. Dyskusja.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z tematem i zebranie materiałów do pracy.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
PW2	Przygotowanie pracy praktycznej i teoretycznej.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02, P_K03

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie pracy teoretycznej dyplomowej	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							+				seminarium

P_W02							+				seminarium
P_U01							+				seminarium
P_U02							+				seminarium
P_U03							+				seminarium
P_K01							+				seminarium
P_K02							+				seminarium
P_K03							+				seminarium

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmioto we efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie ma wiedzy dotyczącej kierunków w sztuce nowoczesnej. Nie zna odniesień między sztuką czystą a sztuką użytkową.	Ma ogólną wiedzę dotyczącą kierunków w sztuce nowoczesnej. Zna nieliczne odniesienia między sztuką czystą a sztuką użytkową.	Ma wiedzę dotyczącą kierunków w sztuce nowoczesnej w zakresie wystarczającym do odnalezienia własnych inspiracji do pracy dyplomowej. Zna odniesienia między sztuką czystą a sztuką użytkową.	Ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą kierunków w sztuce nowoczesnej nie tylko w zakresie wystarczającym do odnalezienia własnych inspiracji do pracy dyplomowej. Zna odniesienia między sztuką czystą a sztuką użytkową.
P_W02	Nie orientuje się w literaturze przedmiotu związanej z tematem pracy licencjackiej.	Zna nieliczne pozycje literatury przedmiotu związaną z tematem pracy licencjackiej.	Dobrze orientuje się w literaturze przedmiotu związanej z tematem pracy licencjackiej.	Biegle orientuje się w literaturze przedmiotu związanej z tematem pracy licencjackiej i zna bardzo liczne pozycje, w tym literatury w języku obcym.
P_U01	Nie posiada umiejetności planowania, realizowania i prezentowania własnych przedsięwzięć i nie ma wiedzy fachowej.	Posiada umiejetności planowania, realizowania i prezentowania własnych przedsięwzięć artystycznych.	Posiada umiejetności planowania, realizowania i prezentowania własnych przedsięwzięć artystycznych i robi to w sposób świadomy przy wykorzystaniu zdobytej wiedzy fachowej.	Posiada umiejetności planowania, realizowania i prezentowania własnych przedsięwzięć artystycznych i robi to w sposób świadomy przy wykorzystaniu zdobytej wiedzy fachowej poszerzonej o własne idee i przemyślenia.
P_U02	Nie potrafi posługiwać się podstawowymi pojęciami i kategoriami z zakresu estetyki i historii sztuki zarówno w pracach pisemnych, jak i wystąpieniach ustnych.	Potrafi posługiwać się podstawowymi niektórymi pojęciami i kategoriami z zakresu estetyki i historii sztuki zarówno w pracach pisemnych, jak i wystąpieniach ustnych.	Potrafi posługiwać się podstawowymi pojęciami i kategoriami z zakresu estetyki i historii sztuki zarówno w pracach pisemnych, jak i wystąpieniach ustnych.	Potrafi posługiwać się twórczo podstawowymi pojęciami i kategoriami z zakresu estetyki i historii sztuki zarówno w pracach pisemnych, jak i wystąpieniach ustnych.
P_U03	Nie potrafi napisać pracy naukowej na wybrany temat, krytycznie nie odnosi się do literatury przedmiotu i nie przestrzega zasad prawa autorskiego.	Ma duże trudności z napisaniem pracy naukowej na wybrany temat, krytycznym odnoszeniu się do literatury przedmiotu i przestrzeganiem zasad prawa autorskiego.	Potrafi w sposób prawidłowy napisać pracę naukową na wybrany temat, krytycznie odnosząc się do literatury przedmiotu i przestrzegając zasada prawa autorskiego.	Potrafi w sposób samodzielny i bezproblemowy napisać pracę naukową na wybrany temat, krytycznie odnosząc się do literatury przedmiotu i przestrzegając zasada prawa autorskiego.
P_K01	Nie rozumie potrzeby i nie zna możliwości ciągłego dokształcania się i podnoszenia kompetencji zawodowych.	Rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i podnoszenia kompetencji zawodowych.		
P_K02	Nie jest gotów sprostać wymaganiom publicznej prezentacji swoich osiągnięć.	Jest gotów sprostać wymaganiom publicznej prezentacji swoich osiągnięć.		
P_K03	Nie postępuje zgodnie z zasadami etyki ani z zasadami ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	Jest gotów do przestrzegania zasad etyki oraz zasadami ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	42 h	24 h
Egzamin/zaliczenie	---	---
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	83 h	101 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	12 h	16 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	12 h	16 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	40 h	50 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	14 h	14 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**125 h / 5 ECTS**	**125 h / 5 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	42 h / 1,68 ECTS	24 h / 0,96 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**125 h / 5 ECTS**	**125 h / 5 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Radosław Zenderowski, *Praca magisterska. Licencjat. Przewodnik po metodologii pisania i obrony pracy dyplomowe”*, 2018.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Zgodnie z wybranym przez studenta obszarem badawczym.

Inne materiały dydaktyczne:

- Materiały przygotowane indywidualnie w zależności od wybranego przez studenta tematu dyplomowego.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PZ**	**Praktyki zawodowe 1**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**8 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 3**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Jarosław Golanek**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
brak

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Praktyczne przygotowanie do wykonywania zawodu, w tym umiejętności wykorzystania zdobytej wiedzy w pracy zawodowej.
C2	Przygotowanie do pracy w zespole oraz do nawiązywania kontaktów, a także przygotowanie do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania.
C3	Poznanie zasad organizacji pracy, struktur organizacyjnych, podziału kompetencji.
C4	Zdobycie doświadczenia, wiedzy o rynku pracy oraz umiejętności wymaganych w pracy, a także dokonanie samooceny w zakresie umiejętności w celu zwiększenia możliwości skutecznego konkurowania na rynku pracy.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Praktyki	Suma godzin
Studia stacjonarne									200	**200**
Studia niestacjonarne									200	**200**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Praktyka	Uczestniczenie w pracy zakładu w zakresie zgodnym z kierunkiem studiów – z wykonywaniem obowiązków i zadań pracowników (częściowym lub całkowitym).

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
	Wiedza: w zaawansowanym, stopniu	
P_W01	Zna zasady bezpieczeństwa i higieny pracy związane z technologią realizacji prac artystycznych, w tym projektowych.	K_W25
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi wykorzystywać oprogramowania graficzne do realizacji zadań zleconych przez opiekuna praktyk.	K_U16
P_U02	Posiada umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania grafiki projektowej opracowanej zgodnie z oczekiwaną specyfikacją.	K_U11
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Student jest gotów do uznawania roli wiedzy z zakresu dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki w realizacji prac artystycznych.	K_K05, K_K06
P_K02	Student jest gotów do krytycznej oceny swojej wiedzy przez opiekuna praktyk i środowiska zawodowego grafiki.	K_K01

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Praktyki:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Z1	Zapoznanie sie z przepisami BHP obowiązującymi w firmie. Poznanie miejsca pracy i oprogramowania komputerowego.	P_W01
Z2	Zapoznanie się z zasadami projektowania graficznego.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Z3	Przygotowanie i zapis w formacie do druku realizowanego projektu.	P_U01, P_U02
Z4	Zapoznanie się z działem projektowym – zasadami współpracy klient – projektant.	P_W01, P_K01, P_K02
UWAGA: W czasie praktyk zaleca się na pracę przy co najmniej 2 projektach.		
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Prowadzenie dzienniczka praktyk.	P_W01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**									**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Dokumentacja z praktyk, dzienniczek praktyk	Rozmowa weryfikująca	
P_W01								+	+	praktyka
P_U01								+	+	praktyka
P_U02								+	+	praktyka
P_K01									+	praktyka
P_K02									+	praktyka

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna zasad bezpieczeństwa i higieny pracy związane z technologią realizacji prac artystycznych, w tym projektowych.	Zna niektóre zasady bezpieczeństwa i higieny pracy związane z technologią realizacji prac artystycznych, w tym projektowych.	Zna zasady bezpieczeństwa i higieny pracy związane z technologią realizacji prac artystycznych, w tym projektowych.	Zna kompleksowo zasady bezpieczeństwa i higieny pracy związane z technologią realizacji prac artystycznych, w tym projektowych.

P_U01	Nie potrafi wykorzystywać oprogramowania graficznego do realizacji zadań zleconych przez opiekuna praktyk.	Potrafi z błędami wykorzystywać oprogramowania graficzne do realizacji zadań zleconych przez opiekuna praktyk.	Potrafi z niewielkimi trudnościami wykorzystywać oprogramowania graficzne do realizacji zadań zleconych przez opiekuna praktyk.	Potrafi samodzielnie i kompleksowo wykorzystywać oprogramowania graficzne do realizacji zadań zleconych przez opiekuna praktyk.
P_U02	Nie posiada umiejętności warsztatowych w zakresie przygotowania grafiki projektowej opracowanej zgodnie z oczekiwaną specyfikacją.	Posiada podstawowe umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania grafiki projektowej opracowanej zgodnie z oczekiwaną specyfikacją.	Posiada szczegółowe umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania grafiki projektowej opracowanej zgodnie z oczekiwaną specyfikacją.	Posiada kompleksowe umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania grafiki projektowej opracowanej zgodnie z oczekiwaną specyfikacją.
P_K01	Nie jest gotów do uznawania roli wiedzy z zakresu dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki w realizacji prac artystycznych.	Student jest gotów do uznawania roli wiedzy z zakresu dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki w realizacji prac artystycznych.		
P_K02	Nie jest gotów do krytycznej oceny swojej wiedzy przez opiekuna praktyk i środowiska zawodowego grafiki..	Student jest gotów do krytycznej oceny swojej wiedzy przez opiekuna praktyk i środowiska zawodowego grafiki.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	200 h	200 h
Egzamin/zaliczenie	---	---
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	---	---
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	---	---
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	---	---
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	---	---
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**200 h / 8 ECTS**	**200 h / 8 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	---	---
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**200 h / 8 ECTS**	**200 h / 8 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

–

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

–

Inne materiały dydaktyczne:

– Regulamin praktyk

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PZ**	**Praktyki zawodowe 2**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**8 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 4**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Jarosław Golanek**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
brak

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Praktyczne przygotowanie do wykonywania zawodu, w tym umiejętności wykorzystania zdobytej wiedzy w pracy zawodowej.
C2	Przygotowanie do pracy w zespole oraz do nawiązywania kontaktów, a także przygotowanie do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania.
C3	Poznanie zasad organizacji pracy, struktur organizacyjnych, podziału kompetencji.
C4	Zdobycie doświadczenia, wiedzy o rynku pracy oraz umiejętności wymaganych w pracy, a także dokonanie samooceny w zakresie umiejętności w celu zwiększenia możliwości skutecznego konkurowania na rynku pracy.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Praktyki	Suma godzin
Studia stacjonarne									200	**200**
Studia niestacjonarne									200	**200**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Praktyka	Uczestniczenie w pracy zakładu w zakresie zgodnym z kierunkiem studiów – z wykonywaniem obowiązków i zadań pracowników (częściowym lub całkowitym).

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna zasady tworzenia systemów identyfikacji graficznej, projektowania plakatu i grafiki wydawniczej i grafiki interaktywnej, multimediów.	K_W06, K_W09
	Umiejętności:	

P_U01	Posiada umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania, reprodukcji grafiki projektowej, techniki multimedialnej i animacji.	K_U11, K_U16, K_U23
P_U02	Posługuje się oprogramowaniem graficznym do realizacji zadań zleconych przez opiekuna praktyk.	K_U16
P_U03	Potrafi pracować w zespole.	K_U30, K_U31
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów rozwiązywać dylematy moralne związane z własną oraz cudzą pracą, postępować zgodnie z zasadami etyki oraz zasadami ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego i oczekiwać tego od innych.	K_K01, K_K06
P_K02	Student ma świadomość wagi zachowania w sposób profesjonalny w działalności projektowej grafika.	K_K08

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Praktyki:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Z1	Zapoznanie się z zasadami projektowania systemu graficznego, animacja znaków oraz ilustracji.	P_W01, P_U01, P_U02. P_K02
Z2	Zapoznanie się z Organizacją, strukturami, regulaminami i procedurami związanymi z działalnością graficzną.	P_U03, P_K01
Z3	Zapoznanie się z zasadami realizacji projektów graficznych	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03
Z4	Przyjęcie zadań pracownika na stanowisku asystenta projektanta, z wykonywaniem obowiązków i wykonywaniem zadań pracowniczych zgodnie z potrzebami Organizacji i możliwościami i kompetencjami praktykanta oraz z programem praktyk.	P_W01, P_U03, P_K01, P_K02
UWAGA: W czasie praktyk zaleca się na pracę przy co najmniej 2 projektach.		
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Prowadzenie dzienniczka praktyk.	P_W01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**									**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Dokumentacja z praktyk, dzienniczek praktyk	Rozmowa weryfikująca	
P_W01								+	+	praktyka
P_U01								+	+	praktyka
P_U02								+	+	praktyka
P_U03								+	+	praktyka
P_K01									+	praktyka
P_K02									+	praktyka

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna**	**Zakres ocen 3,0-3,5**	**Zakres ocen 4,0-4,5**	**Ocena bardzo dobra**
	Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:

P_W01	Nie zna zasad tworzenia systemów identyfikacji graficznej, projektowania plakatu i grafiki wydawniczej i grafiki interaktywnej, multimediów.	Zna niektóre zasady zasad tworzenia systemów identyfikacji graficznej, projektowania plakatu i grafiki wydawniczej i grafiki interaktywnej, multimediów.	Zna zasady tworzenia systemów identyfikacji graficznej, projektowania plakatu i grafiki wydawniczej i grafiki interaktywnej, multimediów.	Zna kompleksowo zasady tworzenia systemów identyfikacji graficznej, projektowania plakatu i grafiki wydawniczej i grafiki interaktywnej, multimediów.
P_U01	Nie posiada umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania, reprodukcji grafiki projektowej, techniki multimedialnej i animacji.	Przejawia niektóre umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania, reprodukcji grafiki projektowej, techniki multimedialnej i animacji.	Posiada umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania, reprodukcji grafiki projektowej, techniki multimedialnej i animacji.	Posiada kompleksowe umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania, reprodukcji grafiki projektowej, techniki multimedialnej i animacji.
P_U02	Nie posługuje się oprogramowaniem graficznym do realizacji zadań zleconych przez opiekuna praktyk.	Posługuje się w stopniu podstawowym oprogramowaniem graficznym do realizacji zadań zleconych przez opiekuna praktyk.	Posługuje się w stopniu szczegółowym oprogramowaniem graficznym do realizacji zadań zleconych przez opiekuna praktyk.	Posługuje się innowacyjnie oprogramowaniem graficznym do realizacji zadań zleconych przez opiekuna praktyk.
P_U03	Nie potrafi pracować w zespole.	Ma trudności w realizacji pracy zespołowej.	Potrafi pracować w zespole.	Potrafi kompleksowo pracować w zespole.
P_K01	Nie jest gotów rozwiązywać dylematy moralne związane z własną oraz cudzą pracą, postępować zgodnie z zasadami etyki oraz zasadami ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego i oczekiwać tego od innych.	Jest gotów rozwiązywać dylematy moralne związane z własną oraz cudzą pracą, postępować zgodnie z zasadami etyki oraz zasadami ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego i oczekiwać tego od innych.		
P_K02	Student nie ma świadomość wagi zachowania w sposób profesjonalny w działalności projektowej grafika.	Student ma świadomość wagi zachowania w sposób profesjonalny w działalności projektowej grafika.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	200 h	200 h
Egzamin/zaliczenie	---	---
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	---	---
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	---	---
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	---	---
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	---	---
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**200 h / 8 ECTS**	**200 h / 8 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	---	---
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**200 h / 8 ECTS**	**200 h / 8 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu: –
Literatura uzupełniająca przedmiotu: –
Inne materiały dydaktyczne: − Regulamin praktyk

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PZ**	**Praktyki zawodowe 3**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**8 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Jarosław Golanek**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
brak

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Praktyczne przygotowanie do wykonywania zawodu, w tym umiejętności wykorzystania zdobytej wiedzy w pracy zawodowej.
C2	Przygotowanie do pracy w zespole oraz do nawiązywania kontaktów, a także przygotowanie do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania.
C3	Poznanie zasad organizacji pracy, struktur organizacyjnych, podziału kompetencji.
C4	Zdobycie doświadczenia, wiedzy o rynku pracy oraz umiejętności wymaganych w pracy, a także dokonanie samooceny w zakresie umiejętności w celu zwiększenia możliwości skutecznego konkurowania na rynku pracy.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Praktyki	Suma godzin
Studia stacjonarne									200	**200**
Studia niestacjonarne									200	**200**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Praktyka	Uczestniczenie w pracy zakładu w zakresie zgodnym z kierunkiem studiów – z wykonywaniem obowiązków i zadań pracowników (częściowym lub całkowitym).

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna praktyczne aspekty wiedzy z zakresu dyscypliny artystycznej sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.	K_W05
P_W02	Ma wiedzę dotyczącą aspektów prawnych i marketingowych związanych z pracą grafika, rozumie specyfikę prawa autorskiego.	K_W25

Umiejętności:		
P_U01	Potrafi skutecznie komunikować się z otoczeniem prezentując prace artystyczne z zakresu grafiki.	K_U30
P_U02	Potrafi w działalności projektowej, w ramach zadań zleconych w trakcie praktyk, integrować różne multimedialne elementy.	K_U23
P_U03	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem graficznym służącym do kreowania grafiki 3D oraz animacji - jako środowiskiem pracy projektanta.	K_U16
P_U04	Potrafi twórczo współpracować w zespole.	K_U29, K_U30, K_U31
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do dbałości o tradycje zawodu grafika.	K_K08
P_K02	Jest gotów do współorganizowania działań w zakresie popularyzowania graficznych projektów artystycznych w środowisku lokalnym.	K_K03, K_K07

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Praktyki:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Z1	Prezentacja własnego portfolio, projektów graficznych lub animacji animacji.	P_U01, P_K02
Z2	Zdobywanie umiejętności komunikowania się z klientami i w sugestywny sposób przekazywanie swoje idee projektowe.	P_W02, P_U04, P_K01
Z3	Potrafi zastosować wiedzę teoretyczną w różnorodnych projektach graficznych i multimedialnych.	P_W01, P_W02
Z4	Zapoznanie się z zasadami realizacji projektów graficznych multimedialnych.	P_U02, P_U03
UWAGA: W czasie praktyk zaleca się na pracę przy co najmniej 2 projektach.		
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Prowadzenie dzienniczka praktyk.	P_W01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji									Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Dokumentacja z praktyk, dzienniczek praktyk	Rozmowa weryfikująca	
P_W01								+	+	praktyka
P_W02								+	+	praktyka
P_U01								+	+	praktyka
P_U02								+	+	praktyka
P_U03								+	+	praktyka
P_U04								+	+	praktyka
P_K01									+	praktyka
P_K02									+	praktyka

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna praktyczne aspekty wiedzy z zakresu dyscypliny artystycznej sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.	Zna niektóre praktyczne aspekty wiedzy z zakresu dyscypliny artystycznej sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.	Zna praktyczne aspekty wiedzy z zakresu dyscypliny artystycznej sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.	Zna kompleksowo praktyczne aspekty wiedzy z zakresu dyscypliny artystycznej sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.
P_W02	Nie ma wiedzy dotyczącą aspektów prawnych i marketingowych związanych z pracą grafika, rozumie specyfikę prawa autorskiego.	Ma fragmentaryczną wiedzę dotyczącą aspektów prawnych i marketingowych związanych z pracą grafika, rozumie specyfikę prawa autorskiego.	Ma wiedzę dotyczącą aspektów prawnych i marketingowych związanych z pracą grafika, rozumie specyfikę prawa autorskiego.	Ma kompleksową wiedzę dotyczącą aspektów prawnych i marketingowych związanych z pracą grafika, rozumie specyfikę prawa autorskiego.
P_U01	Nie potrafi skutecznie komunikować się z otoczeniem prezentując prace artystyczne z zakresu grafiki.	Potrafi nie zawsze skutecznie komunikować się z otoczeniem prezentując prace artystyczne z zakresu grafiki.	Potrafi skutecznie komunikować się z otoczeniem prezentując prace artystyczne z zakresu grafiki.	Potrafi kompleksowo skutecznie komunikować się z otoczeniem prezentując prace artystyczne z zakresu grafiki..
P_U02	Nie potrafi w działalności projektowej, w ramach zadań zleconych w trakcie praktyk, integrować różnych multimedialnych elementów.	Potrafi z błędami w działalności projektowej, w ramach zadań zleconych w trakcie praktyk, integrować różne multimedialne elementy.	Potrafi przy niewielkim wsparciu opiekuna w działalności projektowej, w ramach zadań zleconych w trakcie praktyk, integrować różne multimedialne elementy.	Potrafi samodzielnie i kompleksowo w działalności projektowej, w ramach zadań zleconych w trakcie praktyk, integrować różne multimedialne elementy.
P_U03	Nie potrafi posługiwać się oprogramowaniem graficznym służącym do kreowania grafiki 3D oraz animacji - jako środowiskiem pracy projektanta.	Potrafi z błędami posługiwać się oprogramowaniem graficznym służącym do kreowania grafiki 3D oraz animacji - jako środowiskiem pracy projektanta.	Potrafi przy niewielkim wsparciu opiekuna w działalności projektowej, posługiwać się oprogramowaniem graficznym służącym do kreowania grafiki 3D oraz animacji - jako środowiskiem pracy projektanta.	Potrafi samodzielnie i kompleksowo w działalności projektowej posługiwać się oprogramowaniem graficznym służącym do kreowania grafiki 3D oraz animacji - jako środowiskiem pracy projektanta.
P_U04	Nie potrafi twórczo współpracować w zespole.	nie zawsze potrafi twórczo współpracować w zespole.	Potrafi twórczo współpracować w zespole.	Potrafi niezwykle twórczo współpracować w zespole.
P_K01	Nie jest gotów do dbałości o tradycje zawodu grafika.	Jest gotów do dbałości o tradycje zawodu grafika.		
P_K02	Nie jest gotów do współorganizowania działań w zakresie popularyzowania graficznych projektów artystycznych w środowisku lokalnym.profesjonalny w działalności projektowej grafika	Jest gotów do współorganizowania działań w zakresie popularyzowania graficznych projektów artystycznych w środowisku lokalnym.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	200 h	200 h
Egzamin/zaliczenie	---	---
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	---	---
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	---	---
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	---	---

- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	---	---
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**200 h / 8 ECTS**	**200 h / 8 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	---	---
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**200 h / 8 ECTS**	**200 h / 8 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

–

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

–

Inne materiały dydaktyczne:

– Regulamin praktyk

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PZ**	**Praktyki zawodowe 4**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nie dotyczy**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**6 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Jarosław Golanek**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
brak

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Praktyczne przygotowanie do wykonywania zawodu, w tym umiejętności wykorzystania zdobytej wiedzy w pracy zawodowej.
C2	Przygotowanie do pracy w zespole oraz do nawiązywania kontaktów, a także przygotowanie do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania.
C3	Poznanie zasad organizacji pracy, struktur organizacyjnych, podziału kompetencji.
C4	Zdobycie doświadczenia, wiedzy o rynku pracy oraz umiejętności wymaganych w pracy, a także dokonanie samooceny w zakresie umiejętności w celu zwiększenia możliwości skutecznego konkurowania na rynku pracy.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Praktyki	Suma godzin
Studia stacjonarne									150	**150**
Studia niestacjonarne									150	**150**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Praktyka	Uczestniczenie w pracy zakładu w zakresie zgodnym z kierunkiem studiów – z wykonywaniem obowiązków i zadań pracowników (częściowym lub całkowitym).

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę na temat tworzenia systemów graficznych, doboru, projektowania układów typografii na ekran i do druku.	K_W08, K_W09
P_W02	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu technologii związanej z grafiką projektową.	K_W13
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi przedstawić swoją opinię o pracach artystycznych i dyskutować o niej z pracownikami Organizacji.	K_U28, K_U30, K_U31
P_U02	Potrafi w ramach zadań zleconych w trakcie praktyk integrować ze sobą różne, multimedialne elementy.	K_U23
P_U03	Potrafi wykonywać typowe i nietypowe zadania projektowe i technologiczne wskazane przez Opiekuna posługując się właściwymi narzędziami i technikami warsztatu artystycznego grafika.	K_U10, K_U19
P_U04	Potrafi planować i organizować prace indywidualną dostosowując się do terminów realizacji zadań wskazanych przez Opiekuna.	K_U01, K_U27
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów w szczególny sposób dbać o tradycje zawodu grafika.	K_K07, K_K08
P_K02	Jest gotów do współorganizowania działań w zakresie popularyzowania graficznych projektów artystycznych w środowisku lokalnym.	K_K04

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Praktyki:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Z1	Zapoznanie się z Organizacją, strukturami i procedurami związanymi z działalnością graficzną. Zapoznanie się z procedurami związanymi z zamówieniami na projekty graficzne.	P_U01, P_U02, P_U04, P_K01, P_K02
Z2	Zdobywanie umiejętności projektowania systemu informacji graficznej i multimedialnych.	P_W01, P_W02, P_U02
Z3	Konsultacja projektu z opiekunem praktyk oraz z klientem.	P_U01, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Z4	Zapoznanie się z zasadami realizacji projektów graficznych i ich archiwizacji.	P_W01, P_U02
UWAGA: W czasie praktyk zaleca się na pracę przy co najmniej 2 projektach.		
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Prowadzenie dzienniczka praktyk.	P_W01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**									**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Dokumentacja z praktyk, dzienniczek praktyk	Rozmowa weryfikująca	
P_W01								+	+	praktyka
P_W02								+	+	praktyka
P_U01								+	+	praktyka
P_U02								+	+	praktyka
P_U03								+	+	praktyka
P_U04								+	+	praktyka
P_K01									+	praktyka

P_K02									+	praktyka

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie ma wiedzy na temat tworzenia systemów graficznych, doboru, projektowania układów typografii na ekran i do druku.	Ma fragmentaryczną wiedzę na temat tworzenia systemów graficznych, doboru, projektowania układów typografii na ekran i do druku.	Ma wiedzę na temat tworzenia systemów graficznych, doboru, projektowania układów typografii na ekran i do druku.	Ma kompleksową wiedzę na temat tworzenia systemów graficznych, doboru, projektowania układów typografii na ekran i do druku.
P_W02	Nie posiada zaawansowanej wiedzy z zakresu technologii związanej z grafiką projektową.	Ma zaawansowaną, ale fragmentaryczną wiedzę z zakresu technologii związanej z grafiką projektową.	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu technologii związanej z grafiką projektową.	Ma zaawansowaną i kompleksową wiedzę z zakresu technologii związanej z grafiką projektową.
P_U01	Nie potrafi przedstawić swoją opinię o pracach artystycznych i dyskutować o niej z pracownikami Organizacji.	Potrafi fragmentarycznie przedstawić swoją opinię o pracach artystycznych i dyskutować o niej z pracownikami Organizacji.	Potrafi przedstawić swoją opinię o pracach artystycznych i dyskutować o niej z pracownikami Organizacji.	Potrafi kompleksowo przedstawić swoją opinię o pracach artystycznych i dyskutować o niej z pracownikami Organizacji.
P_U02	Nie potrafi w ramach zadań zleconych w trakcie praktyk integrować ze sobą różnych, multimedialnych elementów.	Potrafi z błędami w ramach zadań zleconych w trakcie praktyk integrować ze sobą różne, multimedialne elementy.	Potrafi w stopniu szczegółowym w ramach zadań zleconych w trakcie praktyk integrować ze sobą różne, multimedialne elementy.	Potrafi w stopniu wyczerpującym bezbłędnie w ramach zadań zleconych w trakcie praktyk integrować ze sobą różne, multimedialne elementy.
P_U03	Nie potrafi wykonywać typowe i nietypowe zadania projektowe i technologiczne wskazane przez Opiekuna posługując się właściwymi narzędziami i technikami warsztatu artystycznego grafika.	Potrafi z błędami wykonywać typowe i nietypowe zadania projektowe i technologiczne wskazane przez Opiekuna posługując się właściwymi, ale niektórymi narzędziami i technikami warsztatu artystycznego grafika.	Potrafi wykonywać typowe i nietypowe zadania projektowe i technologiczne wskazane przez Opiekuna posługując się właściwymi narzędziami i technikami warsztatu artystycznego grafika.	Potrafi kompleksowo wykonywać typowe i nietypowe zadania projektowe i technologiczne wskazane przez Opiekuna posługując się właściwymi narzędziami i technikami warsztatu artystycznego grafika.
P_U04	Nie potrafi planować i organizować prace indywidualną dostosowując się do terminów realizacji zadań wskazanych przez Opiekuna.	Potrafi planować i organizować prace indywidualną nie zawsze dostosowując się do terminów realizacji zadań wskazanych przez Opiekuna.	Potrafi planować i organizować prace indywidualną dostosowując się do terminów realizacji zadań wskazanych przez Opiekuna.	Potrafi kompleksowo planować i organizować prace indywidualną dostosowując się do terminów realizacji zadań wskazanych przez Opiekuna.
P_K01	Nie jest gotów w szczególny sposób dbać o tradycje zawodu grafika.	Jest gotów w szczególny sposób dbać o tradycje zawodu grafika.		
P_K02	Nie jest gotów do współorganizowania działań w zakresie popularyzowania graficznych projektów artystycznych w środowisku lokalnym.	Jest gotów do współorganizowania działań w zakresie popularyzowania graficznych projektów artystycznych w środowisku lokalnym.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	150 h	150 h
Egzamin/zaliczenie	---	---
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	---	---
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	---	---

- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	---	---
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	---	---
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	---	---
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**150 h / 6 ECTS**	**150 h / 6 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	---	---
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**150 h / 6 ECTS**	**150 h / 6 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

–

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

–

Inne materiały dydaktyczne:

– Regulamin praktyk

Specjalność: Grafika projektowa i reklama

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
KOD PRZEDMIOTU: **PS1**	**Pracownia specjalnościowa grafiki projektowej 1**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**	
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**	
Nazwa specjalności:	**Grafika projektowa i reklama**	
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**	
Punkty ECTS:	**4 ECTS**	
Rok / Semestr:	**III / 5**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Jarosław Golanek**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Podstawowa wiedza projektowa. Zaliczenie Wprowadzenia do grafiki projektowej.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Nabycie teoretycznej wiedzy związanej z poszerzonymi zagadnieniami z zakresu typografii, teorii koloru, budowy litery, składu tekstu oraz przygotowania publikacji do druku.
C2	Nabycie wiedzy związanej z wybranymi zagadnieniami i zjawiskami z historii grafiki projektowej, typografii oraz jej twórców. W kontekście komunikatu wizualnego i stosowania go w aspekcie grafiki wydawniczej.
C3	Przygotowanie studenta do funkcji świadomego, odpowiedzialnego i kreatywnego, wykonującego zlecone prace na wysokim poziomie estetycznym i funkcjonalnym, grafika projektanta. Umiejętność analizy procesu projektowania.
C4	Wyposażenie w szeroko pojętą wiedzę i umiejętności w zakresie grafiki wydawniczej, związanej z projektowaniem oraz edycją książki, wydawnictw akcydensowych, wydawnictw prasowych i innych, oraz wielorakimi możliwościami zastosowania jej w edukacji, własnej twórczości, publikacjach wydawniczych, oraz w pracy w agencji wydawniczej. Nauka obejmuje profesjonalną naukę projektowania w programach graficznych: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne	14					28			4	**46**
Studia niestacjonarne	8					16			4	**28**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Wykład	Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej.
Projekt	Praca indywidualna, prezentacje, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ

Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Zna elementy konstrukcji litery, zasady kerningu, rozumie pojęcia interlinii, światła międzywyrazowego, światła międzywersowego, paginacji, kolumny oraz łamu tekstowego. Rozumie ich wykorzystanie w działalności zawodowej związanej z grafiką.	K_W07, K_W11
P_W02	Zna podział typografii w aspekcie historycznym. Potrafi rozróżnić epokowo antykwy, groteski i kroje pisma geometryczne.	K_W11
P_W03	Ma wiedzę na temat stosowania gridu i layoutu w publikacji. Zna rodzaje papieru i ma wiedzę dotyczącą możliwości zastosowania odpowiednich rodzajów druku w zależności od projektu grafiki wydawniczej i rodzaju użytego papieru.	K_W13
P_W04	zna zasady projektowania grafiki wydawniczej i typografii.	K_W08, K_W09, K_W11
P_W05	Zna zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu książki oraz pozostałych elementów grafiki wydawniczej.	K_W13, K_W15
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi ocenić wybrane rodzaje grafiki wydawniczej z uwzględnieniem ich cech i zastosowań. Potrafi ocenić, jak odpowiednio dobrać określone treści do rodzaju komunikatu wizualnego.	K_U03, K_U06, K_U12
P_U02	Potrafi zaprojektować layout grafiki wydawniczej, wykonać projekt w aspekcie techniki druku. Porównać czytelność typografii pod względem hierarchii i wielkości.	K_U03, K_U08, K_U09, K_U12, K_U13
P_U03	Umie podejmować samodzielnie decyzje projektowe.	K_U01, K_U27
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do krytycznej refleksji na temat własnej wiedzy z zakresu komunikatu wizualnego.	K_K01
P_K02	Jest gotów wykorzystując własny proces myślenia i wyobraźni do rozwiązywania problemów projektowych z zakresu grafiki.	K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Wykład:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
W1	Wprowadzenie w materię przedmiotu. Przedstawienie zasad oceniania oraz tematyki wykładów. Omówienie podstawowych definicji i pojęć typograficznych. Aspekt historyczny, ewolucja krojów pisma.	P_W01
W2	Omówienie zagadnień związanych z typografią (kerning, punktacja, światło międzywyrazowe, interlinia, ligatura, wysokość „x"). Typografia widoczna i typografia niewidoczna oraz ich zastosowania w praktyce. Rodzaje krojów pisma, sposób ewolucji znaku, różne tradycje piśmiennicze (kaligrafia, druk, skład komputerowy).	P_W01, P_W02
W3	Zasady łamania tekstu (łam tekstowy, kolumna tekstu, przenoszenie wyrazów, spójniki zawieszone). Czytelność w grafice wydawniczej.	P_W01, P_W03, P_W04
W4	Omówienie błędów typograficznych i ich nazw, określeń w tradycji drukarskiej. Pojęcia szwec, wdowa, bękart, sierota, finalik. Zasady składania tekstu. Czcionka, font, krój pisma.	P_W03, P_W04
W5	Zasady projektowania i łamanie tekstu w grafice wydawniczej. Określanie parametrów w programie graficznym (linie bazowe publikacji, paginacja, Paginacja żywa, łam tekstowy, wcięcia akapitowe).	P_W03, P_W04, P_W05
Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**

T1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Rozszerzone zagadnienia teoretyczne z wiedzy o typografii.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T2	Realizacja ćwiczenia (1) Projekt stron kalendarza typograficznego. Oparty na indywidualnym wyborze klasycznych krojów pisma. W rozumieniu dosłownym jak i zwracającym uwagę na typografię awangardy XX wieku, kroje systemowe czy współczesnych polskich autorów. Klucz należy wskazać i uzasadnić przy wstępnej koncepcji zadania. Wykorzystranie do realizacji zadania programu Adobe Photoshop, InDesign oraz Illustrator. Publikacja i prezentacja ćwiczenia w formie cyfrowej i wydruku.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T3	Indywidualna korekta projektów.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T4	Realizacja ćwiczenia (2) . Projekt układu graficznego wnętrza książki. Uwzględniający aspekty techniczne jak również estetykę publikacji i odpowiedni, czytelny krój pisma. Dobór punktacji, elementy wcięć akapitowych, paginacja lub żywa pagina to składniki decydujące o wyglądzie i czytelności projektowanej publikacji. Należy przy tym zachować zasady dotyczące łamania tekstu tak aby nie pojawiały się błędy typograficzne takie jak: wdowa, szewc, bękart czy spójniki zawieszone. Zadanie połączone z technikami DTP należy wykonać w programie Adobe InDesign.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T5	Indywidualna korekta projektów.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
T6	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Nauka materiału teoretycznego obejmującego treść wykładów.	P_W01, P_W02, P_W03, P_W04, P_W05
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
PW3	Lektura literatury przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03, P_W04, P_W05

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin pisemny	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Ćwiczenie/ praca samodzielna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu grafiki wydawniczej	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01		+									Wykład
P_W02		+									Wykład
P_W03		+									Wykład
P_W04		+									Wykład
P_W05		+									Wykład

P_U01		+					+			+	Projekt
P_U02							+			+	Projekt
P_U03							+			+	Projekt
P_K01							+			+	Projekt
P_K02							+			+	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmioto we efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zana elementów konstrukcji litery, zasady kerningu, rozumie pojęcia interlinii, światła międzywyrazowego, światła międzywersowego, paginacji, kolumny oraz łamu tekstowego. Nie rozumie ich wykorzystanie w działalności zawodowej związanej z grafiką.	Zana podstawowe elementy konstrukcji litery, zasady kerningu, rozumie pojęcia interlinii, światła międzywyrazowego, światła międzywersowego, paginacji, kolumny oraz łamu tekstowego. Rozumie w sposób podstawowy ich wykorzystanie w działalności zawodowej związanej z grafiką.	Zana elementy konstrukcji litery, zasady kerningu, rozumie pojęcia interlinii, światła międzywyrazowego, światła międzywersowego, paginacji, kolumny oraz łamu tekstowego. Rozumie ich wykorzystanie w działalności zawodowej związanej z grafiką.	Zana szczegółowo elementy konstrukcji litery, zasady kerningu, rozumie pojęcia interlinii, światła międzywyrazowego, światła międzywersowego, paginacji, kolumny oraz łamu tekstowego. Rozumie bardzo dobrze ich wykorzystanie w działalności zawodowej związanej z grafiką.
P_W02	Nie zna podziału typografii w aspekcie historycznym. Nie potrafi rozróżnić epokowo antykwy, groteski i kroje pisma geometryczne.	Zna podstawowy podział typografii w aspekcie historycznym. Potrafi w sposób dostateczny rozróżnić epokowo antykwy, groteski i kroje pisma geometryczne.	Zna podział typografii w aspekcie historycznym. Potrafi rozróżnić epokowo antykwy, groteski i kroje pisma geometryczne.	Zna szczegółowo podział typografii w aspekcie historycznym. Potrafi równie szczegółowo rozróżnić epokowo antykwy, groteski i kroje pisma geometryczne.
P_W03	Nie ma wiedzy na temat stosowania gridu i layoutu w publikacji. Nie zna rodzajów papieru i nie ma wiedzy dotyczącą możliwości zastosowania odpowiednich rodzajów druku w zależności od projektu grafiki wydawniczej i rodzaju użytego papieru.	Ma ogólną wiedzę na temat stosowania gridu i layoutu w publikacji. Zna rodzaje papieru i ma zawężoną wiedzę dotyczącą możliwości zastosowania odpowiednich rodzajów druku w zależności od projektu grafiki wydawniczej i rodzaju użytego papieru.	Ma wiedzę na temat stosowania gridu i layoutu w publikacji. Zna rodzaje papieru i ma wiedzę dotyczącą możliwości zastosowania odpowiednich rodzajów druku w zależności od projektu grafiki wydawniczej i rodzaju użytego papieru.	Ma szczegółową wiedzę na temat stosowania gridu i layoutu w publikacji. Zna doskonale rodzaje papieru i ma wiedzę dotyczącą możliwości zastosowania odpowiednich rodzajów druku w zależności od projektu grafiki wydawniczej i rodzaju użytego papieru.
P_W04	Nie zna niektórych zasad projektowania grafiki wydawniczej i typografii.	Zna niektóre zasady projektowania grafiki wydawniczej i typografii.	Zna zasady projektowania grafiki wydawniczej i typografii.	Zna szczegółowo zasady projektowania grafiki wydawniczej i typografii.
P_W05	Nie zna zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu książki oraz pozostałych elementów grafiki wydawniczej.	Zna ogólnie zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu książki oraz pozostałych elementów grafiki wydawniczej.	Zna zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu książki oraz pozostałych elementów grafiki wydawniczej.	Wyczerpująco zna zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu książki oraz pozostałych elementów grafiki wydawniczej.
P_U01	Nie potrafi ocenić rodzajów grafiki wydawniczej z uwzględnieniem ich cech i zastosowań. Nie potrafi ocenić, jak odpowiednio dobrać określone treści do rodzaju komunikatu wizualnego.	Potrafi ocenić tylko kilka rodzajów grafiki wydawniczej z uwzględnieniem ich cech i zastosowań. Potrafi z błędami ocenić, jak odpowiednio dobrać określone treści do rodzaju komunikatu wizualnego.	Potrafi ocenić kluczowe rodzaje grafiki wydawniczej z uwzględnieniem ich cech i zastosowań. Potrafi ocenić, jak odpowiednio dobrać określone treści do rodzaju komunikatu wizualnego.	Potrafi ocenić wszystkie poznane rodzaje grafiki wydawniczej z uwzględnieniem ich cech i zastosowań oraz opisując je niezwykle szczegółowo. Potrafi ocenić kompleksowo, jak odpowiednio dobrać określone treści do rodzaju komunikatu wizualnego.
P_U02	Nie potrafi zaprojektować layout grafiki wydawniczej, wykonać projekt w aspekcie techniki druku. Porównać czytelność typografii pod względem hierarchii i wielkości.	Potrafi zaprojektować prosty layout grafiki wydawniczej, wykonać projekt w aspekcie techniki druku. Porównać czytelność typografii pod względem hierarchii i wielkości.	Potrafi zaprojektować layout grafiki wydawniczej, wykonać projekt w aspekcie techniki druku. Porównać czytelność typografii pod względem hierarchii i wielkości.	Wie innowacyjnie zaprojektować layout grafiki wydawniczej, wykonać projekt w aspekcie techniki druku. Porównać czytelność typografii pod względem hierarchii i wielkości.
P_U03	Nie potrafi podejmować samodzielnie decyzji projektowych.	Potrafi podejmować decyzje o projektowe, popełniając przy tym nieliczne błędy.	Potrafi podejmować samodzielnie kluczowe decyzje projektowe.	Potrafi bezbłędnie podejmować samodzielnie decyzje projektowe.
P_K01	Nie jest gotów do krytycznej refleksji na temat własnej wiedzy	Jest gotów do krytycznej refleksji na temat własnej wiedzy z zakresu komunikatu wizualnego.		

	z zakresu komunikatu wizualnego.	
P_K02	Nie jest gotów wykorzystując własny proces myślenia i wyobraźni do rozwiązywania problemów projektowych z zakresu grafiki.	Jest gotów wykorzystując własny proces myślenia i wyobraźni do rozwiązywania problemów projektowych z zakresu grafiki.

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	42 h	24 h
Egzamin/zaliczenie	4 h	4 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	54 h	72 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	6 h	8 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	20 h	30 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	18 h	24 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	10 h	10 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**100 h / 4 ECTS**	**100 h / 4 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	46 h / 1,84 ECTS	28 h / 1,12 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**100 h / 4 ECTS**	**100 h / 4 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Detjen K., Światy zewnętrzne. O projektowaniu okładek, wydawca: d2d.pl, Kraków 2018.
- Douglas T., Wystrzegaj się futury, wydawnictwo Karakter 2019.
- French N., Hugh D'Andrade, Zrób projekt typo, wyd. 2d2, 2021.
- Friedrich F., Jak projektuję książki, wydawnictwo: d2d.pl, 2018.
- Houston K., Ciemne typki, wydawnictwo Karakter 2020.
- Llop R., System Graficzny projektowania okładek książek, wydawnictwo D2D 2021.
- Mogilnicki P., Grafika Książka po okładce, wyd. Karakter, 2021.
- Mogilnicki P., Książka po okładce. O współczesnym polskim projektowaniu okładek książkowych, wyd. Karater 2021.
- Szydłowska A., Misiak M., Paneuropa Kometa Hel. Szkice z historii projektowania liter w Polsce, wyd. Karakter 2015.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- A Book on Books, New Aesthetics in Book Design, wydawnictwo: Viction:ary 2020.
- Frutiger A., Człowiek i jego znaki, wyd. d2d.pl, Kraków 2010.
- Górski J., Dosłownie. Liternicze i typograficzne okładki polskich książek 1944–2019, wydawnictwo Karater 2020.
- Tomaszewski A., Architektura książki, wydawnictwo: COBRPP 2011.
- Wang Shaoqiang, Book Design, From the Printing Basics to the Most Impressive Designs, Hoaki Books SL 2022.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy ze sztuką projektową, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin projektowania.
- strona internetowa: https://typoteka.pl/en,

- strona internetowa: https://kroje.org/

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS1**	**Pracownia specjalnościowa grafiki projektowej 2**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Grafika projektowa i reklama**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**6 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Jarosław Golanek**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie semestru Pracowni Specjalnościowej.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Nabycie teoretycznej wiedzy związanej z poszerzonymi zagadnieniami z zakresu typografii, stosowania właściwych zasad w grafice wydawniczej, konstrukcji publikacji.
C2	Nabycie wiedzy o komunikacie wizualnym w kontekście hierarchii informacji zastosowanej w aspekcie grafiki wydawniczej.
C3	Wyposażenie w szeroko pojętą wiedzę i umiejętności w zakresie projektowania grafiki wydawniczej.
C4	Komplementarna wiedza na temat projektowania, potwierdzająca stopień zaawansowania oraz wiedzę ona temat typografii, identyfikacji, ilustracji oraz ogólnej erudycji plastycznej. Tak istotnej dla dzisiejszego projektanta. Dodatkowo weryfikowanej przez profil zaawansowanej wiedzy technicznej z zakresu narzędzi, jakimi są: oprogramowanie do projektowania 2D oraz i techniki DTP.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne	14					28			4	**46**
Studia niestacjonarne	8					16			4	**28**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Wykład	Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej.
Projekt	Praca indywidualna, prezentacje, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego

Wiedza: w zaawansowanym stopniu		
P_W01	Wie czym jest arkusz wydawniczy i jak go zastosować w praktyce.	K_W13
P_W02	Zna specjalistyczne pojęcia związane z drukiem i oprawą introligatorską publikacji. Określa elementy konstrukcyjne i graficzne w obszarze wydawnictwa.	K_W11
P_W03	Ma wiedzę dotyczącą stosowania parametrów technicznych w projektowaniu typograficznym.	K_W13
P_W04	Ma wiedzę z zakresu edytorstwa, struktury i budowy „publikacji zwartej" oraz zasad zastosowania graficznych środków wyrazu do celów projektowych książki lub czasopisma.	K_W08, K_W09, K_W11, K_W17
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi świadomie podejmować decyzję o wyborze środku wyrazu dla określonej treści komunikatu wizualnego w publikacji zwartej, używając typografii i szeroko pojętej ilustracji, również w aspekcie technicznym, technologii druku.	K_U03, K_U06, K_U12
P_U02	Ma umiejętności w kreowaniu szaty graficznej czasopisma i książki.	K_U01, K_U03, K_U06, K_U08, K_U10
P_U03	Potrafi opracować projekt czasopisma, publikacji na zadany temat.	K_U01, K_U03, K_U04, K_U06
P_U04	Potrafi wykorzystywać odpowiednie metody projektowe i narzędzia oraz pakiety graficzne do procesu projektowania.	K_U08, K_U09, K_U10 K_U11, K_U12
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do krytycznej refleksji na temat własnej wiedzy o projektowaniu graficznym.	K_K01, K_K07
P_K02	Jest gotów do kreatywnego rozwiązywania problemów projektowych w zakresie projektowania wydawnictw i czerpania z szerokiej tradycji projektowej polskich twórców grafiki wydawniczej.	K_K01, K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	Pojęcia techniczne i projektowe w realizacji książka, czasopismo. Definicja, konstrukcja, elementy składające się na arkusz wydawniczy.	P_W01
W2	Omówienie zagadnień oprawy introligatorskiej publikacji grafiki wydawniczej. Pojęcie składki, wyklejki, kapitałki, obwoluty, odsadki, wpalenia. Przygotowanie plików publikacji do druku.	P_W02, P_W03, P_W04
W3	Zasady i elementy budowania okładki i layoutu czasopisma. Definicja pojęcia „winiety". Stosowanie wiedzy w praktyce.	P_W02, P_W03, P_W04
W4	Konstrukcja graficzna i typograficzna w narracji magazynu, katalogu, portfolio. Hierarchia typograficzna i ilustracyjna w budowaniu informacji. Stosowanie systemu encyklopedycznego i leksykalnego w grafice.	P_W02, P_W03, P_W04
Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
T1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Rozszerzone zagadnienia teoretyczne z wiedzy grafiki wydawniczej i typografii.	P_U01 P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
T2	Realizacja ćwiczenia (1) Koncepcja czasopisma „Projekt" z uwzględnieniem elementów takich jak: layout (układ graficzny wnętrza publikacji), winieta i okładka. Z wykorzystaniem własnych materiałów ilustracyjnych. Zachowując charakter czasopisma zawierającego treści o charakterze ogólnie rozumianej o sztuce użytkowej. Koncepcja i realizacja powinna zawierać wszelkie znamiona wiedzy o projektowaniu grafiki wydawniczej oraz zasad DTP.	P_U01 P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02

T3	Indywidualna korekta projektów.	P_U01 P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
T4	Realizacja ćwiczenia (1). Projekt zwartej publikacji autorskiego portfolio. Zawierającej aspekty techniczne potrzebne dla funkcjonowania takiego projektu grafiki wydawniczej. Uwzględniając prawidłowo zaprojektowany layout, okładkę, elementy paginacji, wyraźne wyodrębnienie zagadnień i tematów plastycznych. Prawidłowa hierarchia układów graficznych i typograficznych. W sposób przemyślany prezentacja prac, umieszczonych według gridu strony.	P_U01 P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
T5	Indywidualna korekta projektów.	P_U01 P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
T6	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_U01 P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Nauka materiału teoretycznego obejmującego treść wykładów.	P_W01, P_W02, P_W03, P_W04
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_U01 P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02
PW3	Lektura literatury przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03, P_W04

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin pisemny	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Ćwiczenie/ praca samodzielna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu architektury czasopisma, książki	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01		+					+				Wykład
P_W02		+					+				Wykład
P_W03		+					+				Wykład
P_W04		+					+				Wykład
P_U01							+			+	Projekt
P_U02							+			+	Projekt
P_U03							+			+	Projekt
P_U04							+			+	Projekt
P_K01							+			+	Projekt
P_K02							+			+	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie wie czym jest arkusz	Wie w sposób ograniczony czym	Wie czym jest arkusz	Wie szczegółowo czym jest

	wydawniczy i jak go zastosować w praktyce.	jest arkusz wydawniczy i jak go zastosować w praktyce.	wydawniczy i jak go zastosować w praktyce.	arkusz wydawniczy i jak go zastosować w praktyce.
P_W02	Nie zna specjalistycznych pojęć związanych z drukiem i oprawą introligatorską publikacji. Nie potrafi określić elementy konstrukcyjne i graficzne w obszarze wydawnictwa.	Zna niektóre specjalistyczne pojęcia związane z drukiem i oprawą introligatorską publikacji. Potrafi w zakresie podstawowym określić elementy konstrukcyjne i graficzne w obszarze wydawnictwa.	Zna specjalistyczne pojęcia związane z drukiem i oprawą introligatorską publikacji. Potrafi określić elementy konstrukcyjne i graficzne w obszarze wydawnictwa.	Zna szczegółowo specjalistyczne pojęcia związane z drukiem i oprawą introligatorską publikacji. Potrafi szczegółowo określić elementy konstrukcyjne i graficzne w obszarze wydawnictwa.
P_W03	Nie ma wiedzy na temat stosowania parametrów technicznych w projektowaniu typograficznym.	Ma wiedzę dotyczącą stosowania niektórych parametrów technicznych w projektowaniu typograficznym	Ma wiedzę dotyczącą stosowania parametrów technicznych w projektowaniu typograficznym.	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą stosowania parametrów technicznych w projektowaniu typograficznym.
P_W04	Nie ma zaawansowanej wiedzy z zakresu edytorstwa, struktury i budowy „publikacji zwartej" oraz zasad zastosowania graficznych środków wyrazu do celów projektowych książki lub czasopisma.	Ma ogólną wiedzę z zakresu edytorstwa, struktury i budowy „publikacji zwartej" oraz zasad zastosowania graficznych środków wyrazu do celów projektowych książki lub czasopisma.	Ma uporządkowaną wiedzę z zakresu edytorstwa, struktury i budowy „publikacji zwartej" oraz zasad zastosowania graficznych środków wyrazu do celów projektowych książki lub czasopisma.	Ma wyczerpującą i zaawansowaną wiedzę z zakresu edytorstwa, struktury i budowy „publikacji zwartej" oraz zasad zastosowania graficznych środków wyrazu do celów projektowych książki lub czasopisma.
P_U01	Nie potrafi świadomie podejmować decyzji o wyborze środki wyrazu dla określonej treści komunikatu wizualnego w publikacji zwartej. Używając typografii i szeroko pojętej ilustracji. Również w aspekcie technicznym, technologii druku.	Potrafi świadomie podejmować decyzję o wyborze niektórych środków wyrazu dla określonej treści komunikatu wizualnego w publikacji zwartej, używając typografii i szeroko pojętej ilustracji, również w aspekcie technicznym, technologii druku.	Potrafi świadomie podejmować decyzję o wyborze środku wyrazu dla określonej treści komunikatu wizualnego w publikacji zwartej, używając typografii i szeroko pojętej ilustracji, również w aspekcie technicznym, technologii druku.	Potrafi świadomie podejmować decyzję o wyborze środku wyrazu dla określonej treści komunikatu wizualnego w publikacji zwartej i uzasadniając przy tym ten wybór, używając typografii i szeroko pojętej ilustracji, również w aspekcie technicznym, technologii druku.
P_U02	Nie ma umiejętności w kreowaniu szaty graficznej czasopisma i książki.	Ma podstawowe umiejętności w kreowaniu szaty graficznej czasopisma i książki.	Ma umiejętności w kreowaniu szaty graficznej czasopisma i książki.	Ma rozwinięte umiejętności w kreowaniu szaty graficznej czasopisma i książki.
P_U03	Nie potrafi opracować projekt czasopisma, publikacji na zadany temat.	Potrafi z trudnościami opracować projekt czasopisma, publikacji na zadany temat.	Potrafi opracować projekt czasopisma, publikacji na zadany temat.	Potrafi szczegółowo i innowacyjnie opracować projekt czasopisma, publikacji na zadany temat.
P_U04	Nie potrafi wykorzystywać odpowiednie metody projektowe i narzędzia oraz podstawowe pakiety graficzne do procesu projektowania.	Potrafi wykorzystywać niektóre odpowiednie metody projektowe i narzędzia oraz podstawowe pakiety graficzne do procesu projektowania.	Potrafi wykorzystywać odpowiednie metody projektowe i narzędzia oraz podstawowe pakiety graficzne do procesu projektowania.	Potrafi twórczo wykorzystywać odpowiednie metody projektowe i narzędzia oraz zaawansowane pakiety graficzne do procesu projektowania.
P_K01	Nie jest gotów do krytycznej refleksji na temat własnej wiedzy o projektowaniu graficznym.	Jest gotów do krytycznej refleksji na temat własnej wiedzy o projektowaniu graficznym.		
P_K02	Nie jest gotów do kreatywnego rozwiązywania problemów projektowych w zakresie projektowania wydawnictw i czerpania z szerokiej tradycji projektowej polskich twórców grafiki wydawniczej.	Jest gotów do kreatywnego rozwiązywania problemów projektowych w zakresie projektowania wydawnictw i czerpania z szerokiej tradycji projektowej polskich twórców grafiki wydawniczej.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	42 h	24 h
Egzamin/zaliczenie	4 h	4 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	108 h	122 h
- Przygotowanie eseju	---	---

- Przeprowadzenie badań literaturowych	12 h	16 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	50 h	65 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	31 h	26 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	15 h	15 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**150 h / 6 ECTS**	**150 h / 6 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	46 h / 1,84 ECTS	28 h / 1,2 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**150 h / 6 ECTS**	**150 h / 6 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Detjen K., Światy zewnętrzne. O projektowaniu okładek, wydawca: d2d.pl, Kraków 2018.
– Douglas T., Wystrzegaj się futury, wydawnictwo Karakter 2019.
– French N., Hugh D'Andrade, Zrób projekt typo, wyd. 2d2, 2021.
– Friedrich F., Jak projektuję książki, wydawnictwo: d2d.pl, 2018.
– Houston K., Ciemne typki, wydawnictwo Karakter 2020.
– Llop R., System Graficzny projektowania okładek książek, wydawnictwo D2D 2021.
– Mogilnicki P., Grafika Książka po okładce, wyd. Karakter, 2021.
– Mogilnicki P., Książka po okładce. O współczesnym polskim projektowaniu okładek książkowych, wyd. Karater 2021.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– A Book on Books, New Aesthetics in Book Design, wydawnictwo: Viction:ary 2020.
– Górski J., Dosłownie. Liternicze i typograficzne okładki polskich książek 1944–2019, wydawnictwo Karater 2020.
– Lenk K., Ewa Satalecka, Podaj dalej. Design, nauczanie, życie, Karakter 2018.
– Mrowczyk J., Piękni XX-wieczni polscy projektanci graficy, wydanie 2+3D, 2014.
– Wang Shaoqiang, Book Design, From the Printing Basics to the Most Impressive Designs, Hoaki Books SL 2022.

Inne materiały dydaktyczne:

− strona internetowa: https://typoteka.pl/en.
− strona internetowa: https://kroje.org/.
− Albumy ze sztuką projektową, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin projektowania.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS2**	**Komunikat wizualny w reklamie 1**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Grafika projektowa i reklama**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	III **/ 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	dr **Jarosław Golanek**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Warsztat 2D

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Wykształcenie umiejętności kreowania komunikatów reklamowych, rozpoznanie ich celowości i mocy oddziaływania na odbiorcę.
C2	Rozszerzenie wykorzystanie programów projektowych o nowe narzędzia i obszary działania, w tym działania z zakresu najnowszych technik reklamowych.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	**Ćwiczenia**	**Konwersat.**	**Lab.**	**Warsztaty**	**Projekt**	**Seminarium**	**Konsultacje**	**Egzamin/ zaliczenie**	**Suma godzin**
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Warsztaty	Praca indywidualna, prezentacje, projekt, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna najnowsze trendy dotyczące projektowania kampanii reklamowych, w tym społecznych i promocjach wydarzeniach kulturalnych.	K_W19
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi stworzyć czytelny komunikat wizualny w obszarze reklamy.	K_U11, K_U13, K_U03

P_U02	Potrafi wykorzystać narzędzia i programy z zakresu grafiki komputerowej do tworzenia spójnej kampanii reklamowej.	K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do kreatywnego działania w obszarze reklamy.	K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Wr1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu w pierwszym semestrze oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Wr2	Pokaz prac wielowarstwowych odnoszących się do różnych technik projektowania graficznego przy tworzeniu kampanii społecznych oraz przy wykorzystaniu programów: Photoshop, Illustrator, InDesign. Dyskusja na temat natury współczesnego projektowania graficznego na potrzeby reklamy.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Wr3	Realizacja ćwiczenia kompleksowego (Projekt kluczy wizualnych na potrzebę stworzenia reklamy ambientowej. Z uwzględnieniem nietypowych miejsca gdzie reklama będzie pełnić swoja funkcję. Pamiętając jednocześnie o celach i założeniach całości kampanii społecznej, wybranego zjawiska lub produktu. Należy użyć programów: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop oraz InDesign. Prezentacja w postaci mockup przy wykorzystaniu programu Adobe Photoshop.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Wr4	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Wr5	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu kampanii społecznej,	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							+				Warsztaty
P_U01							+				Warsztaty
P_U02							+				Warsztaty
P_K01										+	Warsztaty

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna najnowszych trendów dotyczących zastosowania multimediów w reklamie,	Zna niektóre najnowsze trendy dotyczące zastosowania multimediów w reklamie,	Zna najnowsze trendy dotyczące zastosowania multimediów w reklamie,	Zna szczegółowo najnowsze trendy dotyczące zastosowania multimediów w reklamie,

	kampaniach społecznych i wydarzeniach kulturalnych.	kampaniach społecznych i wydarzeniach kulturalnych.	kampaniach społecznych i wydarzeniach kulturalnych.	kampaniach społecznych i wydarzeniach kulturalnych.
P_U01	Nie potrafi stworzyć czytelnego komunikatu w obszarze reklamy.	Ma problemy ze stworzeniem czytelnego komunikatu w obszarze reklamy.	Potrafi stworzyć czytelny komunikat wizualny w obszarze reklamy.	Potrafi stworzyć spójny i czytelny komunikat wizualny w obszarze reklamy.
P_U02	Nie potrafi wykorzystać narzędzi i programów z zakresu grafiki komputerowej do tworzenia spójnej kampanii reklamowej.	Potrafi wykorzystać niektóre narzędzia i programy z zakresu grafiki komputerowej do tworzenia spójnej kampanii reklamowej.	Potrafi wykorzystać narzędzia i programy z zakresu grafiki komputerowej do tworzenia spójnej kampanii reklamowej.	Potrafi twórczo wykorzystać narzędzia i programy z zakresu grafiki komputerowej do tworzenia spójnej kampanii reklamowej.
P_K01	Nie jest gotów do kreatywnego działania w obszarze reklamy.	Jest gotów do kreatywnego działania w obszarze reklamy.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	4 h	8 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	12 h	18 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	4 h	6 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	---	---
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Barska A., Mariola Michałowska, Janusz Śnihur „Reklama wczoraj i dziś, wydawnictwo Difin 2016.
- Duszek R., Satalecka E., Spirala. Zwierzenia projektanta, wydawnictwo Karakter 2021.
- Ogilvy D., Ogilvy on Advertising, Studio Emka 2013.
- Russell J.Thomas , Lane W. Ronald, Reklama, wydawnictwo Felberg 2000.
- Szubert Z., Polska szkoła plakatu, wydawnictwo Bosz 2024.
- Toscani O., Reklama uśmiechnięte ścierwo, wydawnictwo Delta W-Z 1997.
- Young M., Ogilvy o reklamie w epoce cyfrowej, wydawnictwo „Arkady” 2020.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Pluta W., Pluta.Plakaty, wydawnictwo Bosz 2019.
- Voelker J. U., Porządek w projektowaniu, wydawnictwo D2D 2020.
- Opracowanie zbiorowe, Logo Design Global Brands, wydawca Taschen 2020.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy ze sztuką projektową, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin projektowania.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE										
KOD PRZEDMIOTU: **PS2**	**Komunikat wizualny w reklamie 2**									
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**									
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**									
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**									
Nazwa specjalności:	**Grafika projektowa i reklama**									
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**									
Punkty ECTS:	**2 ECTS**									
Rok / Semestr:	**III / 6**									
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Jarosław Golanek**									

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Komunikat wizualny w reklamie (sem.5).

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Wykształcenie umiejętności tworzenia kampanii reklamowych na potrzeby rynku.
C2	Rozszerzenie wykorzystanie programów projektowych o nowe narzędzia i obszary działania, w tym multimedialne, aby student był wstanie realizować samodzielnie całościowe kampanie reklamowe.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	**Ćwiczenia**	**Konwersat.**	**Lab.**	**Warsztaty**	**Projekt**	**Seminarium**	**Konsultacje**	**Egzamin/ zaliczenie**	**Suma godzin**
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Warsztaty	Praca indywidualna, prezentacje, projekt, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
	Wiedza:	
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu sposoby tworzenia elementów identyfikacji wizualnej firmy w celu budowania marki firmy czy produktu.	K_W09, K_W10
P_W02	Zna w zaawansowanym stopniu warsztat grafika projektowego, a w tym odpowiedniego kreowania wizualnych treści reklamowych.	K_W15, K_W18, K_W23
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi stworzyć spójny i czytelny system kluczy wizualnych opartych na symbolu, kolorze, typografii i innych elementach budujących kombinacje wpływające na wizerunek firmy.	K_U03, K_U04, K_U08
P_U02	Potrafi ocenić i wykorzystać w zawodowej działalności reklamowej kluczowe zasady i reguły posługiwania się znakiem graficznym dla brandingu firmy.	K_U09
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania twórczego myślenia w celu tworzenia skutecznych projektów reklamowych i z zakresu budowy tożsamości graficznej.	K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Wr1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zada semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu w drugim semestrze oraz zasad pracy na zajęciach.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr2	Pokaz prac wielowarstwowych odnoszących się do różnych technik projektowania graficznego przy tworzeniu strategii kampanii reklamowej dla firm oraz przy wykorzystaniu programów: Photoshop, Illustrator, InDesign. Dyskusja na temat natury współczesnego projektowania graficznego.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr3	Projekt strategii kampanii reklamowej dla edukacji na kierunku Grafika. Z uwzględnieniem specyfiki obszaru edukacji i jej odbiorcy. Praca realizowana w zespole. Z uwzględnieniem podziału kompetencji i zakresu wykonanej pracy projektowej. Opracowanie struktur kampanii, kluczy wizualnych i harmonogramu realizacji. Końcowa prezentacja publiczna. Należy użyć programów: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop oraz InDesign. Prezentacja w postaci zapisu pliku .pdf	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr4	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr5	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02,
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu prezentacji kampanii	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01		+					+	+			Warsztaty
P_W02		+					+	+			Warsztaty
P_U01							+	+			Warsztaty
P_U02							+	+			Warsztaty
P_K01							+	+		+	Warsztaty

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
Przedmioto we efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna sposobów tworzenia elementów identyfikacji wizualnej firmy w celu budowania marki firmy czy produktu.	Zna sposoby tworzenia niektórych elementów identyfikacji wizualnej firmy w celu budowania marki firmy czy produktu.	Zna sposoby tworzenia większości elementów identyfikacji wizualnej firmy w celu budowania marki firmy czy produktu.	Zna sposoby tworzenia wszystkich kluczowych elementów identyfikacji wizualnej firmy w celu budowania marki firmy czy produktu i je szczegółowo opisuje.
P_W02	Nie zna warsztatu grafika projektowego, a w tym odpowiedniego kreowania wizualnych treści reklamowych.	Zna w podstawowym stopniu warsztat grafika projektowego, a w tym odpowiedniego kreowania wizualnych treści reklamowych.	Zna w wystarczającym stopniu warsztat grafika projektowego, a w tym odpowiedniego kreowania wizualnych treści reklamowych.	Zna w zaawansowanym stopniu warsztat grafika projektowego, a w tym odpowiedniego kreowania wizualnych treści reklamowych.
P_U01	Nie potrafi stworzyć spójny i czytelny system kluczu wizualnych opartych na symbolu, kolorze, typografii i innych elementach budujących kombinacje wpływające na wizerunek firmy.	Potrafi stworzyć nie w pełni spójny i czytelny system kluczu wizualnych opartych na symbolu, kolorze, typografii i innych elementach budujących kombinacje wpływające na wizerunek firmy.	Potrafi stworzyć spójny i czytelny system kluczu wizualnych opartych na symbolu, kolorze, typografii i innych elementach budujących kombinacje wpływające na wizerunek firmy.	Potrafi stworzyć spójny i czytelny system kluczu wizualnych opartych na symbolu, kolorze, typografii i innych elementach budujących kombinacje wpływające na wizerunek firmy. Potrafi przekazać sugestie dotyczące możliwość udoskonalenia projektu.
P_U02	Nie potrafi ocenić i wykorzystać w zawodowej działalności reklamowej zasad i reguł posługiwania się znakiem graficznym dla brandingu firmy.	Potrafi ocenić i wykorzystać w zawodowej działalności reklamowej niektóre zasady i reguły posługiwania się znakiem graficznym dla brandingu firmy.	Potrafi ocenić i wykorzystać w zawodowej działalności reklamowej większość kluczowych zasad i reguł posługiwania się znakiem graficznym dla brandingu firmy.	Potrafi ocenić i twórczo wykorzystać w zawodowej działalności reklamowej wszystkie kluczowe zasady i reguły posługiwania się znakiem graficznym dla brandingu firmy.
P_K01	Nie jest gotów do rozwijania twórczego myślenia w celu tworzenia skutecznych projektów reklamowych i z zakresu identyfikacji wizualnej firmy.	Jest gotów do rozwijania twórczego myślenia w celu tworzenia skutecznych projektów reklamowych i z zakresu identyfikacji wizualnej firmy.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS		
Rodzaj aktywności **ECTS**	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	2 h	6 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	15 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	3 h	6 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**

Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Arden P., Cokolwiek myślisz pomyśl odwrotnie, wydawnictwo Insignis 2008.
- Arden P., Nieważne jak dobry jesteś, ważne, jak dobry chcesz być, Insignis 2013.
- Duszek R., Satalecka E., Spirala. Zwierzenia projektanta, wydawnictwo Karakter 2021.
- Loiseau M., Pincas S., Historia Reklamy, wydawnictwo Taschen 2008.
- Ogilvy D., Ogilvy o reklamie, Studio Emka 2013.
- Szubert Z., Polska szkoła plakatu, wydawnictwo Bosz 2024.
- Young M., Ogilvy o reklamie w epoce cyfrowej, wydawnictwo „Arkady" 2020.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Kolesar Z., Mrowczyk J., Historia projektowania graficznego, wydawnictwo Karakter 2018.
- Namysłowska M., Reklama: aspekty prawne, nowe wyzwania, Wolters Kluwer, Warszawa 2022.
- Newark, Co to jest projektowanie graficzne?, 2021.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy ze sztuką projektową, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin projektowania.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS3**	**Cyfrowa obróbka obrazu 1**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Grafika projektowa i reklama**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujące umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr hab. Robert Jundo**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Umiejętność posługiwania się programami graficznymi takimi jak Adobe Photoshop i Adobe Ilustrator, dodawanie i edycję zdjęć, tworzenie grafik cyfrowych. Zainteresowanie kulturą i sztuką.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Student opanowuje możliwości i zakres funkcjonowania programów graficznych – Adobe Photoshop i Adobr Illustrator w zakresie cyfrowej obróbki obrazu.
C2	Student wykazuje chęć dalszego rozwoju w zakresie cyfrowej obróbki obrazu.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Warsztaty	Ćwiczenia praktyczne, praca z oprogramowaniem, korekty prac, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna programy graficzne oraz ich funkcjonalność w zakresie cyfrowej obróbki obrazu.	K_W13, K_W19
P_W02	Rozumie zależność między grafiką wektorową i bitmapową.	K_W18
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi wykorzystać funkcje programów Adobe Photoshop i Adobe Illustrator do cyfrowej obróbki obrazu.	K_U02, K_U21
P_U02	Potrafi dokonać zmiany i edycji wybranej grafiki przy wykorzystaniu programu graficznego.	K_U21, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów wykazać się samodzielnością, otwartością i kreatywnością w ramach zajęć z wykorzystaniem programu graficznego.	K_K02, K_K07
P_K02	Jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.	K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Wr1	Wprowadzenie do cyfrowej obróbki obrazu. Podstawy pracy z programami graficznymi – Adobe Photoshop i Adobe Illustrator.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr2	Poprawa jasności, kontrastu i kadrowania fotografii.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr3	Praca z warstwami i maskami. Tworzenie złożonych kompozycji.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr4	Typografia i tekst w grafice.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr5	Zaliczenie na podstawie zrealizowanych projektów semestralnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Przygotowanie się do zaliczenia ustnego.	P_W01, P_W02
PW2	Opracowanie projektu semestralnego według zaleceń prowadzącego.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**											**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin pisemny	Zaliczenie ustne	Test	Esej/ referat/ portfolio	Projekt semestralny	Prezentacja indywidualna	Prezentacja grupowa	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01		x										Warsztaty
P_W02		x										Warsztaty
P_U01					x					x	x	Warsztaty
P_U02					x					x	x	Warsztaty
P_K01					x					x	x	Warsztaty
P_K02					x					x	x	Warsztaty

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
Przedmioto we efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna programów graficznych oraz ich funkcjonalności w zakresie cyfrowej obróbki obrazu.	Zna w stopniu podstawowym programy graficzne oraz ich funkcjonalność w zakresie cyfrowej obróbki obrazu.	Zna w stopniu szczegółowym programy graficzne oraz ich funkcjonalność w zakresie cyfrowej obróbki obrazu.	Zna w stopniu szczegółowym i kompleksowym programy graficzne oraz ich funkcjonalność w zakresie cyfrowej obróbki obrazu.
P_W02	Nie zna i nie rozumie zależności między grafiką wektorową i bitmapową.	Zna i rozumie niektóre zależności między grafiką wektorową i bitmapową.	Zna i rozumie zależność między grafiką wektorową i bitmapową.	Zna i rozumie w stopniu pełnym zależność między grafiką wektorową i bitmapową.
P_U01	Nie wykorzystuje funkcji programów Adobe Photoshop i Adobe Illustrator do cyfrowej obróbki obrazu.	Wykorzystuje tylko niektóre funkcje programów Adobe Photoshop i Adobe Illustrator do cyfrowej obróbki obrazu.	Wykorzystuje funkcje programów Adobe Photoshop i Adobe Illustrator do cyfrowej obróbki obrazu.	Wykorzystuje zaawansowane funkcje programów Adobe Photoshop i Adobe Illustrator do cyfrowej obróbki obrazu.
P_U02	Nie dokonuje zmiany i edycji wybranej grafiki przy wykorzystaniu programu graficznego.	Dokonuje z licznymi błędami zmiany i edycji wybranej grafiki przy wykorzystaniu programu graficznego.	Dokonuje zmiany i edycji wybranej grafiki przy wykorzystaniu programu graficznego.	Dokonuje kompleksowej oraz przemyślanej zmiany i edycji wybranej grafiki przy wykorzystaniu programu graficznego.
P_K01	Nie jest gotów wykazać się samodzielnością, otwartoscią i kreatywnością w ramach zajęć z wykorzystaniem programu graficznego.	Jest gotów wykazać się samodzielnością, otwartością i kreatywnością w ramach zajęć z wykorzystaniem programu graficznego.		
P_K02	Nie jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.	Jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS		
Rodzaj aktywności **ECTS**	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	-	-
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-
- Projekt semestralny	10 h	15 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	12 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE
Literatura podstawowa przedmiotu: – Adobe Illustrator CS6/CS6 PL : oficjalny podręcznik, Helion, Gliwice 2013. – Kelby S., Fotografia cyfrowa: edycja zdjęć, Helion, Gliwice 2017. – Tomaszewska A., ABC Photoshop CS6/CS6 PL, Helion, Gliwice 2013.
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Dewis G., Photoshop: profesjonalny retusz i fotomontaż, Helion, Gliwice 2015.
Inne materiały dydaktyczne: – Materiały przygotowane przez prowadzącego.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS3**	**Cyfrowa obróbka obrazu 2**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Grafika projektowa i reklama**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujące umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr hab. Robert Jundo**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Cyfrowa obróbka obrazu V.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Student rozwinął umiejętności w zakresie retuszu, edycji i zmiany kolorystyki obrazu.
C2	Student wykorzystuje sztuczną inteligencję do pomocy przy obróbce obrazu.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Warsztaty	Ćwiczenia praktyczne, praca z oprogramowaniem, korekty prac, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna sposoby na dokonanie modyfikacji, edycji i retuszu grafiki poprzez wykorzystanie odpowiedniego programu graficznego.	K_W13, K_W18
P_W02	Rozumie znaczenie najnowszych technologii w zakresie cyfrowej obróbki obrazu.	K_W19
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi dokonać retuszu, zastosowania odpowiednich filtrów i fotomontażu wybranej grafiki.	K_U21

P_U02	Potrafi wykorzystać najnowsze funkcje programów Adobe Photoshop i Adobe Illustrator do wykonania projektu semestralnego.	K_U21, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów wykazać się samodzielnością, otwartością i kreatywnością w ramach zajęć z wykorzystaniem programu graficznego.	K_K02, K_K07
P_K02	Jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.	K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Wr1	Filtry i retusz.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr2	Tworzenie efektów świetlnych, tekstur i innych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr3	Zmiana kolorystyki grafiki i tła. Fotomontaż i kolaż.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr4	Tworzenie i edycja wektorowych elementów graficznych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr5	Zaliczenie na podstawie zrealizowanych projektów semestralnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Przygotowanie się do egzaminu ustnego.	P_W01, P_W02
PW2	Opracowanie projektu semestralnego według zaleceń prowadzącego.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**											**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin pisemny	Egzamin ustny	Test	Esej/ referat/ portfolio	Projekt semestralny	Prezentacja indywidualna	Prezentacja grupowa	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01		x			x							Warsztaty
P_W02		x			x							Warsztaty
P_U01					x					x	x	Warsztaty
P_U02					x					x	x	Warsztaty
P_K01					x					x	x	Warsztaty
P_K02					x					x	x	Warsztaty

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
Przedmioto we efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna sposobów na dokonanie modyfikacji, edycji i retuszu grafiki poprzez wykorzystanie odpowiedniego programu graficznego.	Zna niektóre sposoby na dokonanie modyfikacji, edycji i retuszu grafiki poprzez wykorzystanie odpowiedniego programu graficznego.	Zna sposoby na dokonanie modyfikacji, edycji i retuszu grafiki poprzez wykorzystanie odpowiedniego programu graficznego.	Zna szczegółów liczne sposoby na dokonanie modyfikacji, edycji i retuszu grafiki poprzez wykorzystanie odpowiedniego programu graficznego.
P_W02	Nie rozumie znaczenia najnowszych technologii w zakresie cyfrowej obróbki obrazu.	Rozumie znaczenie niektórych najnowszych technologii w zakresie cyfrowej obróbki obrazu.	Rozumie znaczenie najnowszych technologii w zakresie cyfrowej obróbki obrazu.	Rozumie znaczenie najnowszych technologii w zakresie cyfrowej obróbki obrazu i je szczegółówa objaśnia.
P_U01	Nie potrafi dokonać retuszu, zastosowania odpowiednich filtrów i fotomontażu wybranej grafiki.	Nie zawsze potrafi dokonać retuszu, zastosowania odpowiednich filtrów i fotomontażu wybranej grafiki.	Potrafi dokonać retuszu, zastosowania odpowiednich filtrów i fotomontażu wybranej grafiki.	Potrafi innowacyjnie dokonać retuszu, zastosowania odpowiednich filtrów i fotomontażu wybranej grafiki.
P_U02	Nie potrafi wykorzystać najnowsze funkcje programów Adobe Photoshop i Adobe Illustrator do wykonania projektu semestralnego.	Potrafi wykorzystać niektóre najnowsze funkcje programów Adobe Photoshop i Adobe Illustrator do wykonania projektu semestralnego.	Potrafi wykorzystać najnowsze funkcje programów Adobe Photoshop i Adobe Illustrator do wykonania projektu semestralnego.	Potrafi innowacyjnie wykorzystać najnowsze funkcje programów Adobe Photoshop i Adobe Illustrator do wykonania projektu semestralnego.
P_K01	Nie jest gotów wykazać się samodzielnością, otwartością i kreatywnością w ramach zajęć z wykorzystaniem programu graficznego.	Jest gotów wykazać się samodzielnością, otwartością i kreatywnością w ramach zajęć z wykorzystaniem programu graficznego.		
P_K02	Nie jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.	Jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS		
Rodzaj aktywności **ECTS**	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	-	-
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	15 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	12 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do	-	-

prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności		

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Adobe Illustrator CS6/CS6 PL : oficjalny podręcznik, Helion, Gliwice 2013.
- Kelby S., Fotografia cyfrowa: edycja zdjęć, Helion, Gliwice 2017.
- Tomaszewska A., ABC Photoshop CS6/CS6 PL, Helion, Gliwice 2013.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Dewis G., Photoshop: profesjonalny retusz i fotomontaż, Helion, Gliwice 2015.

Inne materiały dydaktyczne:

- Materiały przygotowane przez prowadzącego.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
KOD PRZEDMIOTU: **PS4**	**Motion Graphics i VFX w reklamie 1**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**	
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**	
Nazwa specjalności:	**Grafika projektowa i reklama**	
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**	
Punkty ECTS:	**2 ECTS**	
Rok / Semestr:	**III / 5**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr inż. Marcin Dziomdziora, prof. SAN**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Znajomość programów z pakietu Adobe: Photoshop oraz Illustrator. Znajomość podstaw kompozycji, podstaw projektowania graficznego oraz grafiki 3D. Zaliczenie przedmiotów: Wprowadzenie do multimediów i animacja.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Przyswojenie wiedzy z zakresu działania zawansowanych funkcji programów Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro.
C2	Zapoznanie studentek i studentów z projektowaniem i oddziaływaniem reklam multimedialnych.
C3	Zaznajomienie studentek i studentów zawansowanymi systemami rozproszonymi w programie Blender i 3ds max.
C4	Zaznajomienie studentek i studentów z technikami trackowania i wykorzystania ich w tworzeniu reklam i VFX.
C5	Zaznajomienie studentek i studentów z podstawową historia tworzenia efektów specjalnych.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Warsztaty	Praca indywidualna, wykład interaktywny, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU		
Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		

P_W01	Zna podstawowe formy reklam i ich zastosowanie w promocji idei lub produktu.	K_W19
P_W02	Zna i rozumie mechanizmy generowania efektów specjalnych oraz zna metody ich generowania.	K_W22
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects w stopniu rozszerzonym w zakresie trackowania i korekcji barw.	K_U16
P_U02	Potrafi modyfikować materiał wideo zgodnie z założeniami projektu VFX.	K_U18
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Wr. 1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja przykładów prac studentów.	P_W01, P_W02, P_K01
Wr. 2	Omówienie powszechnie projektowanych efektów specjalnych, green screen, palanar tracking, camera tracking, color grading, fire and smoke symulation systems Object tracking.	P_W02, P_K01
Wr. 3	Zadanie pierwsze: Wojna światów. W prowadzenie do obszaru materiału wideo obiektów 3D.	P_W02, P_K01
Wr. 4	Omówienie cammera trackingu w Adobe After Effects i Blender. Modelowanie dla potrzeb reklamy i filmu.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 5	Korekta indywidualna oraz rozwiazywanie problemów w realizacji projektu.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 6	Praca nad projektem i korekta indywidualna tworzonych animacji.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 7	Przegląd i ocena realizacji pierwszego zadania semestralnego.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 8	Omówienie zasad realizacji drugiego zadania zaliczeniowego. Reklama Domu medialnego lub firmy post produkcyjnej.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 9	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 10	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 11	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 12	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 13	Korekta indywidualna. Prezentacja najwybitniejszych twórców multimedialnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02

PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do animacji, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Test	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego (animacji pokladkowa)	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajeciach	
P_W01	+										Warsztaty
P_W02					+						Warsztaty
P_U01							+				Warsztaty
P_U02							+				Warsztaty
P_K01					+						Warsztaty

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna podstawkowych form reklam i ich zastosowanie w promocji idei lub produktu.	Zna fragmentarycznie niektóre podstawowe formy reklam i ich zastosowanie w promocji idei lub produktu.	Zna podstawowe formy reklam i ich zastosowanie w promocji idei lub produktu.	Zna szczegółowo podstawowe formy reklam i ich zastosowanie w promocji idei lub produktu.
P_W02	Nie zna podstawowych zasad kreacji efektów specjalnych i ich roli w kreowaniu nowych mediów.	Zna fragmentarycznie niektóre zasady kreacji efektów specjalnych i ich roli w kreowaniu nowych mediów.	Zna zasady kreacji efektów specjalnych i ich roli w kreowaniu nowych mediów. W ich projektowaniu widać jej/jego kreatywność.	Doskonale zna zasady kreacji efektów specjalnych i ich roli w kreowaniu nowych mediów. W ich projektowaniu widać jej/jego kreatywność.
P_W02	Nie zna narzędzi wspomagających projektowanie reklam programach Adobe After Effects, Blender oraz Autodesk 3ds max.	Zna niektóre narzędzia wspomagające projektowanie reklam w programach Adobe After Effects, Blender oraz Autodesk 3ds max.	Zna narzędzia wspomagające projektowanie reklam w programach Adobe After Effects, Blender oraz Autodesk 3ds max.	Zna szczegółowo narzędzia wspomagające projektowanie reklam w programach Adobe After Effects, Blender oraz Autodesk 3ds max.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects w stopniu rozszerzonym w zakresie trackowania i korekcji barw.	Potrafi z trudnościami posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects w stopniu rozszerzonym w zakresie trackowania i korekcji barw.	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects w stopniu rozszerzonym w zakresie trackowania i korekcji barw.	Potrafi innowacyjnie posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects w stopniu rozszerzonym w zakresie trackowania i korekcji barw.
P_U02	Nie potrafi modyfikować materiał wideo zgodnie z założeniami projektu VFX.	Potrafi z trudnością modyfikować materiał wideo zgodnie z założeniami projektu VFX.	Potrafi modyfikować materiał wideo zgodnie z założeniami projektu VFX.	Potrafi twórczo modyfikować materiał wideo zgodnie z założeniami projektu VFX.
P_K01	Nie jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h

Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	2 h	2 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	4 h	6 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	20 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	2 h	2 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	2 h	2 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, Wyd. d2d.pl, 2022.
– Williams Richard E. The Animator's Survival Kit, Wyd. Faber & Faber, 2009.
– Multimedia Learning, Wyd. Cambridge University Press, 2020.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Bruce Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych. Wydanie 4, Wyd. Wojciech Marzec, 2020.

Inne materiały dydaktyczne:

– Gitner Seth, Multimedia Storytelling for Digital Communicators in a Multiplatform World, Routledge, 2022.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS4**	**Motion Graphics i VFX w reklamie 2**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Grafika projektowa i reklama**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr inż. Marcin Dziomdziora, prof. SAN**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Znajomość programów z pakietu Adobe: Photoshop oraz Illustrator. Znajomość podstaw kompozycji, podstaw projektowania graficznego oraz grafiki 3D. Zaliczenie przedmiotów Wprowadzenie do multimediów i animacja.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zaznajomienie studentów z proceduralnymi systemami w Blender i Houdini.
C2	Zaznajomienie studentów z językiem skryptów VEX.
C3	Nauczenie studentów wykorzystania sztucznej inteligencji do tworzenia skryptów Python i VEx.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Warsztaty	Praca indywidualna, wykład interaktywny, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna proceduralne systemy w Blender i Houdini.	K_W19
P_W02	Zna możliwości wykorzystania sztucznej inteligencji do tworzenia skryptów Python i VEx.	K_W22
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi posługiwać się w stopniu podstawowym językiem VEX i tworzyć Geometry Nodes w programach Houdini i Blender.	K_U16
P_U02	Potrafi tworzyć narzędzia w języku skryptów.	K_U18
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Wr. 1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja przykładów prac studentów.	P_W01, P_W02, P_K01
Wr. 2	Omówienie podstaw systemów proceduralnych oraz przykładów ich zastosowania.	P_W02, P_K01
Wr. 3	Zadanie pierwsze: Kampania reklamowa napojów gazowanych, kosmetyków oraz samochodu konceptualnego. Wszystkie kampanie zawierać muszą: oryginalne logo, trzy trzydziestosekundowe filmy reklamowe z użyciem systemów proceduralnych, plakat.	P_W01, P_K01
Wr. 4	Podstawy Vex w Houdini.	P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 5	Geometry Nodes w Blender. ChatGpt 4.0 w tworzeniu nowych narzędzi w Houdinim i Blenderze.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 6	Praca nad projektem i korekta indywidualna tworzonych animacji.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 7	Praca nad projektem i korekta indywidualna tworzonych animacji.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 8	Praca nad projektem i korekta indywidualna tworzonych animacji.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 9-13	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Wr. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do animacji, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Test	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego (animacji poklatkowa)	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajeciach	
P_W01	+										Warsztaty
P_W02					+						Warsztaty

P_U01							+				Warsztaty
P_U02							+				Warsztaty
P_K01					+						Warsztaty

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna proceduralne systemy w Blender i Houdini.	Zna fragmentarycznie proceduralne systemy w Blender i Houdini.	Zna proceduralne systemy w Blender i Houdini.	Zna szczegółowo proceduralne systemy w Blender i Houdini.
P_W02	Nie zna możliwości wykorzystania sztucznej inteligencji do tworzenia skryptów Python i VEx.	Zna niektóre możliwości fragmentarycznie wykorzystania sztucznej inteligencji do tworzenia skryptów Python i VEx.	Zna możliwości wykorzystania sztucznej inteligencji do tworzenia skryptów Python i VEx.	Zna możliwości wykorzystania sztucznej inteligencji do tworzenia skryptów Python i VEx i wskazuje na ograniczenia.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się w stopniu podstawowym językiem VEX i tworzyć Geometry Nodes w programach Houdini i Blender.	Potrafi z trudnościami posługiwać się w stopniu podstawowym językiem VEX i tworzyć Geometry Nodes w programach Houdini i Blender.	Potrafi posługiwać się w stopniu podstawowym językiem VEX i tworzyć Geometry Nodes w programach Houdini i Blender.	Potrafi innowacyjnie posługiwać się językiem VEX i tworzyć Geometry Nodes w programach Houdini i Blender.
P_U02	Nie potrafi tworzyć prostych narzędzi w języku skryptów.	Potrafi tworzyć proste narzędzia w języku skryptów.	Potrafi tworzyć narzędzia w języku skryptów i potrafi tworzyć systemy ich kontroli.	Potrafi tworzyć narzędzia w języku skryptów i potrafi tworzyć systemy ich kontroli. Kreatywnie wykorzystuje narzędzia AI w modelowaniu proceduralnym i tworzeniu animacji
P_K01	Nie jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	2 h	2 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	4 h	6 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	20 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	2 h	2 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	2 h	2 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE
Literatura podstawowa przedmiotu: – Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, Wyd. d2d.pl, 2022. – Williams Richard E. The Animator's Survival Kit, Wyd. Faber & Faber, 2009. – Multimedia Learning, Wyd. Cambridge University Press, 2020.
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Bruce Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych. Wydanie 4, Wyd. Wojciech Marzec, 2020.
Inne materiały dydaktyczne: – Gitner Seth, Multimedia Storytelling for Digital Communicators in a Multiplatform World, Routledge, 2022.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS5**	**DTP / Techniki druku**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Grafika projektowa i reklama**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Jarosław Golanek**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Obsługa oprogramowania komputerowego 2D .

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Nauczenie studentów świadomego wykorzystanie narzędzi oprogramowania komputerowego 2D (np. firmy Adobe) aby zrealizować w pełni projekt i przygotować go do wydruku.
C2	Rozszerzenie wykorzystanie programów projektowych o nowe narzędzia i obszary działania, aby student był wstanie realizować samodzielnie założenia projektów do wydruku używając programów Photoshop, Illustrator oraz Indesign.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	**Ćwiczenia**	**Konwersat.**	**Lab.**	**Warsztaty**	**Projekt**	**Seminarium**	**Konsultacje**	**Egzamin/ zaliczenie**	**Suma godzin**
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Warsztaty	Praca indywidualna, prezentacje, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna różne rodzaje druku. Zna systemy kolorystyczne stosowane w druku. Zna zasady przygotowania plików graficznych do druku.	K_W13, K_W15
P_W02	Zna elektroniczne pliki postscriptowe, rozbarwień dokumentu, raportu drukarskiego oraz siatki wykrojnika dla procesu produkcji poligraficznej.	K_W12, K_W13, K_W15

Umiejętności:		
P_U01	Posiada rozwinięte umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania pliku cyfrowego do druku oraz reprodukcji grafiki projektowej techniką poligraficzną. Potrafi wykorzystać zasady konstrukcji opakowania w działalności zawodowej.	K_U11, K_U13, K_U24
P_U02	Posiada umiejętności techniczne w zakresie przygotowania plików postscriptowych do druku oraz reprodukcji grafiki projektowej techniką poligraficzną.	K_U07, K_U11, K_U12, K_U13
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania swoich umiejętności technicznych w zakresie przygotowania projektów graficznych do różnego rodzaju druku.	K_K02

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Wr1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu w semestrze oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja etapowych prac studentów.	P_W01, P_U01, P_K01
Wr2	Omawianie oraz prezentacja podstaw z programu InDesign. Wyjaśnienie roli programu InDesign jako programu do przygotowania do druku złożonych publikacji.	P_W02, P_U02, P_K01
Wr3	Pokaz prac wielowarstwowych odnoszących się do różnych technik projektowania graficznego przy wykorzystaniu programu InDesign. Dyskusja na temat natury współczesnego projektowania graficznego oraz zrozumienie zasad przygotowania projektu do wydruku.	P_W02, P_U02, P_K01
Wr4	Realizacja ćwiczenia (1) Projekt graficzny opakowania rozmieszczony na siatce wybranego wykrojnika. Uwzględniający wiedzę na temat konstrukcji, przygotowania odpowiedniego cyklu drukarskiego. Zachowując zasady prawidłowe w przygotowaniu do druku oraz dla działu introligatorni.	P_W02, P_U02, P_K01
Wr5	Realizacja ćwiczenia (2). Student ma z a zadanie przygotować i opracować prawidłowy tekst wysłany przez prowadzącego zajęcia z wykorzystaniem programu Adobe InDesign. Projekt ma zostać odpowiednio przygotowany do druku. Ćwiczenie zakłada wykorzystanie tylko typografii. Zapis w postaci pliku PDF.	P_W02, P_U02, P_K01
Wr6	Realizacja ćwiczenia (3). Student ma za zadanie przygotować i opracować na podstawie ćwiczenia nr 2 zlecenie do druku offsetowego. Zrealizować projekt w postaci matrycy CTP.	P_W02, P_U02, P_K01
Wr7	Omawianie oraz prezentacja podstaw z programach graficznych 2D. Wyjaśnienie roli programu InDesign jako programu do przygotowania do druku złożonych publikacji.	P_W01, P_U01, P_K01
Wr8	Pokaz prac wielowarstwowych odnoszących się do różnych technik projektowania graficznego przy wykorzystaniu oprogramowania 2D. Dyskusja na temat natury współczesnego projektowania graficznego oraz zrozumienie zasad przygotowania projektu do wydruku w różnych technikach poligraficznych.	P_W01, P_U01, P_K01
Wr9	Realizacja ćwiczenia (1) Student ma za zadanie przygotować impozycję 4, 8, 16 stron publikacji na arkuszu drukarskim (druk na sposób odwracany).	P_W01, P_U01, P_K01
Wr10	Realizacja ćwiczenia (2). Student ma z a zadanie przygotować właściwie siatki konstrukcyjne do projektu opakowania. Miedzy innymi ćwiczenie polega na właściwym doborze noża w wybranych konstrukcjach opakowania (noże ostre i tępe). Oraz prawidłowego ich oznaczenia w technice DTP.	P_W01, P_U01, P_K01
Wr11	Realizacja ćwiczenia (3). Student ma z a zadanie przygotować projekt z odpowiednią kalibracja barwną przy pomocy programu Photoshop oraz wypełnić zlecenie dla odpowiedniego rodzaju druku. Zachowując przy tym jego właściwą specyfikację. Określając rozmiar, parametry liniatury, rozdzielczość i ilość składowych koloru.	P_W01, P_U01, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**

PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektów do druku z użyciem InDesign	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							+				Warsztaty
P_W02							+				Warsztaty
P_U01							+				Warsztaty
P_U02							+				Warsztaty
P_K01							+			+	Warsztaty

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna różnych rodzajów druku. Nie zna systemów kolorystycznych stosowane w druku. Nie posiada wiedzy na temat przygotowania plików graficznych do druku.	Zna niektóre rodzaje druku. Zna niektóre systemy kolorystyczne stosowane w druku. Zna niektóre zasady przygotowania plików graficznych do druku.	Zna różne rodzaje druku. Zna systemy kolorystyczne stosowane w druku. Zna zasady przygotowania plików graficznych do druku.	Zna szczegółowo różne rodzaje druku. Zna szczegółowosystemy kolorystyczne stosowane w druku. Zna szczegółowo zasady przygotowania plików graficznych do druku.
P_W02	Nie zna elektronicznego pliku postscriptowego, rozbarwień dokumentu, raportu drukarskiego oraz siatki wykrojnika dla procesu produkcji poligraficznej.	Zna niektóre elektroniczne pliki postscriptowe, rozbarwień dokumentu, raportu drukarskiego oraz siatki wykrojnika dla procesu produkcji poligraficznej.	Zna szczegółowo elektroniczne pliki postscriptowe, rozbarwień dokumentu, raportu drukarskiego oraz siatki wykrojnika dla procesu produkcji poligraficznej.	Zna szczegółowo elektroniczne pliki postscriptowe, rozbarwień dokumentu, raportu drukarskiego oraz siatki wykrojnika dla procesu produkcji poligraficznej.
P_U01	Nie posiada umiejętności warsztatowych w zakresie przygotowania pliku cyfrowego do druku oraz reprodukcji grafiki projektowej techniką poligraficzną. nie potrafi wykorzystać zasady konstrukcji opakowania w działalności zawodowej.	Posiada ograniczone umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania pliku cyfrowego do druku oraz reprodukcji grafiki projektowej techniką poligraficzną. Potrafi wykorzystać niektóre zasady konstrukcji opakowania w działalności zawodowej.	Posiada rozwinięte umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania pliku cyfrowego do druku oraz reprodukcji grafiki projektowej techniką poligraficzną. Potrafi wykorzystać zasady konstrukcji opakowania w działalności zawodowej.	Posiada kompleksowe umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania pliku cyfrowego do druku oraz reprodukcji grafiki projektowej techniką poligraficzną. Potrafi twórczo wykorzystać zasady konstrukcji opakowania w działalności zawodowej.
P_U02	Nie posiada umiejętności techniczne w zakresie przygotowania plików postscriptowych do druku oraz reprodukcji grafiki projektowej techniką poligraficzną.	Posiada ograniczone umiejętności techniczne w zakresie przygotowania plików postscriptowych do druku oraz reprodukcji grafiki projektowej techniką poligraficzną.	Posiada rozwinięte umiejętności techniczne w zakresie przygotowania plików postscriptowych do druku oraz reprodukcji grafiki projektowej techniką poligraficzną.	Posiada kompleksowe umiejętności techniczne w zakresie przygotowania plików postscriptowych do druku oraz reprodukcji grafiki projektowej techniką poligraficzną.
P_K01	Nie jest gotów do rozwijania swoich umiejętności technicznych w zakresie przygotowania projektów graficznych do różnego rodzaju druku.	Jest gotów do rozwijania swoich umiejętności technicznych w zakresie przygotowania projektów graficznych do różnego rodzaju druku.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	20 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	4 h	6 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	6 h	6 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Chavez C., Adobe Photoshop. Oficjalny podręcznik, Helion, Gliwice 2023.
– French N., Indesign i tekst profesjonalna typografia w Adobe inDesign, wyd. APN Promise, 2020.
– Gołąb A., Praktyczny poradnik poligraficzny, Helion, Gliwice 2021.
– Williams R., DTP od podstaw. Projekty z klasą, Helion, Gliwice 2021.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Blachowski K., Czech G., Dąbrowa T. i in., Poligrafia – sztuka, techniki, technologie, Centralny Ośrodek Badawczo-Rozwojowy Przemysłu Poligraficznego, 2021.
– Gołąb A., DTP. Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem, Helion, Gliwice 2013.

Inne materiały dydaktyczne:

– Albumy ze sztuką projektową, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedzin poligrafii i projektowania.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS6**	**Generatywne formy audiowizualne**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Grafika projektowa i reklama**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujące umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr hab. Robert Jundo**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Brak.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zapoznanie studentów z teorią i praktyką generatywnych form audiowizualnych, rozwijanie umiejętności twórczych oraz eksperymentowanie z różnymi narzędziami do tworzenia generatywnych projektów audiowizualnych.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne	28								2	**30**
Studia niestacjonarne	16								2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Wykład	Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej. Zajęcia prowadzone zdalnie z wykorzystaniem platformy Teams - zajęcia synchroniczne.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna historię i sposób definiowania generatywnych form audiowizualnych.	K_W06, K_W18, K_W19
P_W02	Zna narzędzia wykorzystywane do tworzenia generatywnych firm audiowizualnych.	K_W13, K_W18

P_W03	Rozumie znaczenie sztucznej inteligencji w procesie powstawania współczesnych form audiowizualnych.	K_W18, K_W27
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi wykorzystać możliwości generatywnych form audiowizualnych do opracowania nowoczesnego rozwiązania artystycznego.	K_U20, K_U21, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do aktualizacji swojej wiedzy dotyczącej generatywnych form audiowizualnych i rozwoju sztucznej inteligencji.	K_K01
P_K02	Jest gotów do prezentowanie postawy otwartości w zakresie nowych technologii w grafice artystycznej i komputerowej, w tym uwzględniającej sztuczną inteligencję.	K_K02

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Wykład:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
W1	Wprowadzenie do generatywnych form audiowizualnych. Podstawy teorii generatywnej sztuki	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
W2	Narzędzia do tworzenia generatywnych form audiowizualnych.	P_W02, P_U01, P_K01, P_K02
W3	Generatywna muzyka i dźwięk.	P_W02, P_U01, P_K01, P_K02
W4	Generatywna grafika i wideo.	P_W02, P_U01, P_K01, P_K02
W5	Interaktywność w generatywnych formach audiowizualnych. Synestezja i multisensoryczność	P_W03, P_U01, P_K01, P_K02
W6	Algorytmy i sztuczna inteligencja w generatywnych formach audiowizualnych.	P_W03, P_U01, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Przygotowanie się do zaliczenia przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**											**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin pisemny	Zaliczenie pisemne	Zaliczenie pisemne	Esej/ referat/ portfolio	Praca samodzielna z oprogramowanie	Prezentacja indywidualna	Prezentacja grupowa	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01			x									Wykład
P_W02			x									Wykład
P_W03			x									Wykład
P_U01					x							Wykład
P_K01					x							Wykład
P_K02					x							Wykład

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
Przedmioto we efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna historii i sposobu definiowania generatywnych form audiowizualnych.	Zna w stopniu ogólnym historię i sposób definiowania generatywnych form audiowizualnych.	Zna historię i sposób definiowania generatywnych form audiowizualnych.	Zna w stopniu wyczerpującym historię i sposób definiowania generatywnych form audiowizualnych.
P_W02	Nie zna narzędzi wykorzystywanych do tworzenia generatywnych firm audiowizualnych.	Zna wyłącznie niektóre narzędzia wykorzystywane do tworzenia generatywnych firm audiowizualnych.	Zna narzędzia wykorzystywane do tworzenia generatywnych firm audiowizualnych.	Zna wszystkie istotne narzędzia wykorzystywane do tworzenia generatywnych firm audiowizualnych.
P_W03	Nie rozumie znaczenie sztucznej inteligencji w procesie powstawania współczesnych form audiowizualnych.	Rozumie w stopniu ogólnym znaczenie sztucznej inteligencji w procesie powstawania współczesnych form audiowizualnych.	Rozumie znaczenie sztucznej inteligencji w procesie powstawania współczesnych form audiowizualnych.	Rozumie w stopniu wyczerpującym znaczenie sztucznej inteligencji w procesie powstawania współczesnych form audiowizualnych.
P_U01	Nie potrafi wykorzystać możliwości generatywnych form audiowizualnych do opracowania nowoczesnego rozwiązania artystycznego.	Potrafi z błędami wykorzystać możliwości generatywnych form audiowizualnych do opracowania nowoczesnego rozwiązania artystycznego.	Potrafi wykorzystać możliwości generatywnych form audiowizualnych do opracowania nowoczesnego rozwiązania artystycznego.	Potrafi samodzielnie i kompleksowo wykorzystać możliwości generatywnych form audiowizualnych do opracowania nowoczesnego rozwiązania artystycznego.
P_K01	Nie jest gotów do aktualizacji swojej wiedzy dotyczącej generatywnych form audiowizualnych i rozwoju sztucznej inteligencji.	Jest gotów do aktualizacji swojej wiedzy dotyczącej generatywnych form audiowizualnych i rozwoju sztucznej inteligencji.		
P_K02	Nie jest gotów do prezentowanie postawy otwartości w zakresie nowych technologii w grafice artystycznej i komputerowej, w tym uwzględniającej sztuczną inteligencję.	Jest gotów do prezentowanie postawy otwartości w zakresie nowych technologii w grafice artystycznej i komputerowej, w tym uwzględniającej sztuczną inteligencję.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS		
Rodzaj aktywności **ECTS**	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	-	-
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	-	-
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	10 h	22 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	10 h	10 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS

Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Flasiński M., Wstęp do sztucznej inteligencji, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.
- Foster D., Generatywne głębokie uczenie : uczenie maszyn, jak malować, pisać komponować i grać, "APN PROMISE", Warszawa 2023.
- Kurp F., Sztuczna intelignencja od podstaw, Helion, Gliwice 2023.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Wróbel K., O tym, jak sztuczna inteligencja nie zabiła sztuki, „Format” 92/2024, s. 74-78.

Inne materiały dydaktyczne:

- Narzędzia do tworzenia generatywnych form audiowizualnych (np. TouchDesigner, Max/MSP, Processing, SuperCollider, Pure Data, Vuo).
- Materiały przygotowane przez prowadzącego.

Specjalność: Grafika cyfrowa

CI. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS1**	**Pracownia specjalnościowa - grafiki cyfrowej 1**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Profil kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Nazwa specjalności:	**Grafika cyfrowa**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**4 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**prof. dr hab. Grzegorz Chojnacki**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Umiejętności kreacji graficznej, rysunku i umiejętność posługiwania się programami graficznymi w stopniu zaawansowanym.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zdobycie wiedzy na temat najnowszych trendów związanych z plakatem, ilustracją.
C2	Zdobycie umiejętności rozumienia i analizowania zjawisk społecznych w obszarze działalności grafiki projektowej i artystycznej.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne	14					28			4	**46**
Studia niestacjonarne	8					16			4	**28**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Wykład	Wykład prowadzony metodą podającą wspomagany prezentacjami multimedialnymi. Zajęcia prowadzone zdalnie z wykorzystaniem platformy Teams - zajęcia synchroniczne.
Projekt	Praca indywidualna, prezentacje, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza: w zaawansowanym stopniu		

P_W01	Posiada wiedzę o projektowaniu plakatów, billboardów, citylightów ilustracji, grafiki artystycznej (wykonanej wyłącznie w technikach cyfrowych) Zna publikacje związane z tymi zagadnieniami. Zna określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu graficznym.	K_W07, K_W08, K_W09
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w obszarze grafiki projektowej.	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U06, K_U07
P_U02	Potrafi samodzielnie zaprojektować kolekcję grafik cyfrowych, plakat, ilustrację książkową i gazetową. Umie podejmować samodzielnie decyzje przy projektowaniu reklam. Potrafi wykonany projekt przygotować do druku w technikach cyfrowych lub wielonakładowych.	K_U04, K_U07, K_U08, K_U09, K_U12, K_U13
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest świadomy konieczności ustawicznego doskonalenia warsztatu zawodowego.	K_K01

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Wykład/Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
T1	Podstawowe zagadnienia grafiki reklamowej i omówienie zadanych ćwiczeń projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T2	Wprowadzenie w zagadnienie projektowania grafiki dla nośników reklamowych i omówienie zadanych ćwiczeń projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T3	Wprowadzenie w zagadnienia pracy dyplomowej (praktyczna i teoretyczna). Wybór tematu pracy dyplomowej, zbieranie ikonografii, wykonanie sesji zdjęciowej, gromadzenie tekstów źródłowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T4	Korekty, etapowe. Dyskusja nad tematem, korekty szkiców.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T5	Zakończenie projektu. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01,

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu rebrandingu	Przygotowanie projektu IC firmy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x	x			Wykład/ Projekt
P_U01							x	x			Projekt
P_U02							x	x			Projekt
P_K01							x	x		x	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie posiada podstawowej wiedzy o projektowaniu plakatów, billboardów, citylightów, kampanii reklamowych. Nie zna publikacji związanych z tymi zagadnieniami. Nie zna określonego zakresu problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu graficznym.	Posiada podstawową, ale fragmentaryczną wiedzę o projektowaniu plakatów, billboardów, citylightów, kampanii reklamowych. Zna kilka publikacji (nie zawsze najważniejszych) związanych z tymi zagadnieniami. Zna ogólnie określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu graficznym.	Posiada podstawową wiedzę o projektowaniu plakatów, billboardów, citylightów, kampanii reklamowych. Zna najważniejsze publikacje związane z tymi zagadnieniami. Zna określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu graficznym.	Posiada podstawową szczegółową wiedzę o projektowaniu plakatów, billboardów, citylightów, kampanii reklamowych. Zna większość publikacji związanych z tymi zagadnieniami. Zna wyczerpująco określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu graficznym.
P_U01	Nie potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w obszarze grafiki projektowej.	Potrafi świadomie posługiwać się niektórymi narzędziami warsztatu artystycznego w obszarze grafiki projektowej w stopniu podstawowym.	Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w obszarze grafiki projektowej w stopniu wystarczającym.	Potrafi świadomie i innowacyjnie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w obszarze grafiki projektowej.
P_U02	Nie potrafi samodzielnie zaprojektować kolekcji grafik cyfrowych, plakatu, ilustracji książkowej i gazetowej. Nie umie podejmować samodzielnie decyzji projektowych przy projektowaniu reklam. Nie potrafi wykonanego projektu przygotować do druku w technikach cyfrowych lub wielonakładowych.	Potrafi przy pomocy nauczyciela zaprojektować kolekcję grafik cyfrowych, plakat, ilustrację książkową i gazetową. W stopniu ograniczonym umie podejmować decyzje przy projektowaniu reklam, popełniając przy tym nieliczne błędy. Potrafi wykonany projekt przygotować do druku w technikach cyfrowych lub wielonakładowych, jednakże często jest korygowany.	Potrafi samodzielnie zaprojektować kolekcję grafik cyfrowych, plakat, ilustrację książkową i gazetową. Umie podejmować samodzielnie kluczowe decyzje projektowe. Potrafi wykonany projekt przygotować do druku w technikach cyfrowych lub wielonakładowych, jednak jest korygowany.	Potrafi w sposób kreatywny i samodzielny zaprojektować kolekcję grafik cyfrowych, plakat, ilustrację książkową i gazetową. Umie podejmować samodzielnie wszystkie decyzje projektowe. Potrafi wykonany projekt bezbłędnie przygotować do druku w technikach cyfrowych lub wielonakładowych.
P_K01	Nie jest świadomy konieczności ustawicznego doskonalenia warsztatu zawodowego.	Jest świadomy konieczności ustawicznego doskonalenia warsztatu zawodowego.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	42 h	24 h
Egzamin/zaliczenie	4 h	4 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	54 h	72 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	6 h	6 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	30 h	41 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	10 h	17 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	8 h	8 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**100 h / 4 ECTS**	**100 h / 4 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	46 h / 1,84 ECTS	28 h / 1,12 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**100 h / 4 ECTS**	**100 h / 4 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do	-	-

prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności		

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Quentin Newark, Co to jest projektowanie graficzne?, Arkady, Warszawa 2022.
– Jean Ulysses Voelker, Porządek w projektowaniu, wydawnictwo: d2d.pl, Kraków 2020.
– Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, d2d.pl, 2022.
– Robert Bringhurst, Elementarz stylu w typografii, wydawca: d2d.pl, Kraków 2018.
– Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk, Historia projektowania graficznego, Karakter 2018.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Nigel French, InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign, Wyd. 4, wydawnictwo: Promise 2021.
– Ewa Satalecka, Maciej Połczyński, Future Graphic Language, New Directions in Verbal Communication, wydawnictwo Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych 2020.
– David Airey, Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów, wydawnictwo: Helion 2018.
– Benicewicz-Miazga A., Grafika w biznesie. Logotypy. Wizytówki. Papier firmowy, Wydawnictwo HELION, Gliwice 2005.
– Barry P., Pomysł w reklamie. Idee, strategie i kampanie, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010.
– Josef Müller-Brockmann, Systemy siatek w projektowaniu graficznym, wydawnictwo: d2d.pl 2023.
– Hugh D'andrade, Nigel French, Zrób projekt typo, wydawnictwo: d2d.pl, Kraków 2022.
– Hardy G., Podręcznik projektantów logo, Smashing Magazine, Helion, Gliwice 2010.
– Albin K., Reklama – przekaz- odbiór-interpretacja, PWN, Warszawa-Wrocław 2002.
– Lenk K. Krótkie teksty o sztuce projektowania, wyd. Słowo/obraz/terytoria, Gdańsk, 2011.

Inne materiały dydaktyczne:

–

CI. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS1**	**Pracownia specjalnościowa - grafiki cyfrowej 2**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Profil kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Nazwa specjalności:	**Grafika cyfrowa**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / do wyboru / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**6 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**prof. dr hab. Grzegorz Chojnacki**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Umiejętności kreacji graficznej, rysunku i umiejętność posługiwania się programami graficznymi w stopniu zaawansowanym.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zdobycie wiedzy na temat najnowszych trendów związanych z plakatem, ilustracją.
C2	Zdobycie umiejętności rozumienia i analizowania zjawisk społecznych w obszarze działalności grafiki projektowej i artystycznej.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne	14					28			4	**46**
Studia niestacjonarne	8					16			4	**28**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Wykład	Wykład prowadzony metodą podającą wspomagany prezentacjami multimedialnymi. Zajęcia prowadzone zdalnie z wykorzystaniem platformy Teams - zajęcia synchroniczne.
Projekt	Praca indywidualna, prezentacje, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Posiada wiedzę o projektowaniu plakatów, billboardów, citylightów ilustracji, grafiki artystycznej (wykonanej wyłącznie w technikach cyfrowych) Zna publikacje związane z tymi	K_W07, K_W08, K_W09

	zagadnieniami. Zna określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu graficznym.	
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w obszarze grafiki projektowej.	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U06, K_U07
P_U02	Potrafi samodzielnie zaprojektować kolekcję grafik cyfrowych, plakat, ilustrację książkową i gazetową. Umie podejmować samodzielnie decyzje przy projektowaniu reklam. Potrafi wykonany projekt przygotować do druku w technikach cyfrowych lub wielonakładowych.	K_U04, K_U07, K_U08, K_U09, K_U12, K_U13
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest świadomy konieczności ustawicznego doskonalenia warsztatu zawodowego.	K_K01
P_K02	Jest gotów na nowe pomysły i technologie w pracy projektowej, angażując się w eksperymentowanie z nowymi narzędziami, technikami i metodami pracy w grafice cyfrowej.	K_K02

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Wykład/Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
T1	Omówienie wyrazu artystycznego powstającej pracy.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01,
T2	Korekty etapowe pracy dyplomowej.(praktycznej i teoretycznej).	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01,
T3	Zakończenie projektu. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01,
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01,

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektów reklamowych	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x				Wykład/ Projekt
P_U01							x				Projekt
P_U02							x				Projekt
P_K01							x			x	Projekt
P_K02							x			x	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:

P_W01	Nie posiada wiedzy o projektowaniu plakatów, billboardów, citylightów, kampanii reklamowych. Nie zna publikacji związanych z tymi zagadnieniami. Nie zna określonego zakresu problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu graficznym.	Posiada fragmentaryczną wiedzę o projektowaniu plakatów, billboardów, citylightów, kampanii reklamowych. Zna kilka nie zawsze najważniejszych publikacje związanych z tymi zagadnieniami. Zna ogólnie określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu graficznym.	Posiada wiedzę o projektowaniu plakatów, billboardów, citylightów, kampanii reklamowych. Zna najważniejsze publikacje związane z tymi zagadnieniami. Zna szczegółowo określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu graficznym.	Posiada szczegółową wiedzę o projektowaniu plakatów, billboardów, citylightów, kampanii reklamowych. Zna większość publikacji związanych z tymi zagadnieniami. Zna wyczerpująco określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu graficznym.
P_U01	Nie potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w obszarze grafiki projektowej.	Potrafi świadomie posługiwać się niektórymi narzędziami warsztatu artystycznego w obszarze grafiki projektowej w stopniu podstawowym.	Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w obszarze grafiki projektowej w stopniu wystarczającym.	Potrafi świadomie i innowacyjnie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w obszarze grafiki projektowej.
P_U02	Nie potrafi samodzielnie zaprojektować kolekcji grafik cyfrowych, plakatu, ilustracji książkowej i gazetowej. Nie umie podejmować samodzielnie decyzji projektowych przy projektowaniu reklam. Nie potrafi wykonanego projektu przygotować do druku w technikach cyfrowych lub wielonakładowych.	Potrafi przy pomocy nauczyciela zaprojektować kolekcję grafik cyfrowych, plakat, ilustrację książkową i gazetową. W stopniu ograniczonym umie podejmować decyzje przy projektowaniu reklam, popełniając przy tym nieliczne błędy. Potrafi wykonany projekt przygotować do druku w technikach cyfrowych lub wielonakładowych, jednakże często jest korygowany.	Potrafi samodzielnie zaprojektować kolekcję grafik cyfrowych, plakat, ilustrację książkową i gazetową. Umie podejmować samodzielnie kluczowe decyzje projektowe. Potrafi wykonany projekt przygotować do druku w technikach cyfrowych lub wielonakładowych, jednak jest korygowany.	Potrafi w sposób kreatywny i samodzielny zaprojektować kolekcję grafik cyfrowych, plakat, ilustrację książkową i gazetową. Umie podejmować samodzielnie wszystkie decyzje projektowe. Potrafi wykonany projekt bezbłędnie przygotować do druku w technikach cyfrowych lub wielonakładowych.
P_K01	Nie jest świadomy konieczności ustawicznego doskonalenia warsztatu zawodowego.	Jest świadomy konieczności ustawicznego doskonalenia warsztatu zawodowego.		
P_K02	Nie jest gotów na nowe pomysły i technologie w pracy projektowej, angażując się w eksperymentowanie z nowymi narzędziami, technikami i metodami pracy w grafice cyfrowej.	Jest gotów na nowe pomysły i technologie w pracy projektowej, angażując się w eksperymentowanie z nowymi narzędziami, technikami i metodami pracy w grafice cyfrowej.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	42 h	24 h
Egzamin/zaliczenie	4 h	4 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	104 h	122 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	10 h	10 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	76 h	90 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	10 h	14 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	8 h	8 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**150 h / 6 ECTS**	**150 h / 6 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	46 h / 1,84 ECTS	28 h / 1,12 ECTS

Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**150 h / 6 ECTS**	**150 h / 6 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Quentin Newark, Co to jest projektowanie graficzne?, Wyd. Arkady, Warszawa 2022.
- Jean Ulysses Voelker, Porządek w projektowaniu, Wyd. d2d.pl, Kraków 2020.
- Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, Wyd. d2d.pl, 2022.
- Robert Bringhurst, Elementarz stylu w typografii, wydawca: Wyd. d2d.pl, Kraków 2018.
- Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk, Historia projektowania graficznego, Wyd. Karakter 2018.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Nigel French, InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign, Wydanie 4, Wyd. Promise 2021.
- Ewa Satalecka, Maciej Połczyński, Future Graphic Language, New Directions in Verbal Communication, Wyd. Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych 2020.
- David Airey, Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów, Wyd. Helion 2018.
- Benicewicz-Miazga A., Grafika w biznesie. Logotypy. Wizytówki. Papier firmowy, Wyd. HELION, Gliwice 2005.
- Barry P., Pomysł w reklamie. Idee, strategie i kampanie, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2010.
- Josef Müller-Brockmann, Systemy siatek w projektowaniu graficznym, Wyd. d2d.pl 2023.
- Hugh D'andrade, Nigel French, Zrób projekt typo, Wyd. d2d.pl, Kraków 2022.
- Hardy G., Podręcznik projektantów logo, Smashing Magazine, Wyd. Helion, Gliwice 2010.
- Albin K., Reklama – przekaz- odbiór-interpretacja, Wyd. PWN, Warszawa-Wrocław 2002.
- Lenk K. Krótkie teksty o sztuce projektowania, Wyd. Słowo/obraz/terytoria, Gdańsk, 2011.

Inne materiały dydaktyczne:

–

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE										
KOD PRZEDMIOTU: **PS2**	**Post produkcja obrazu cyfrowego**									
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**									
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**									
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**									
Nazwa specjalności:	**Grafika cyfrowa**									
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujące umiejętności praktyczne**									
Punkty ECTS:	**2 ECTS**									
Rok / Semestr:	**III / 5**									
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr hab. Robert Jundo**									

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Umiejętność posługiwania się programami graficznymi. Zainteresowanie kulturą i sztuką.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Student świadomie dokonuje wyboru kadrów fotograficznych oraz określa elementy konieczne do poprawy w procesie postprodukcji.
C2	Student wykorzystuje oprogramowania specjalistyczne do optymalizacji i usunięcia niedoskonałości z obrazu cyfrowego.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	**Ćwiczenia**	**Konwersat.**	**Lab.**	**Warsztaty**	**Projekt**	**Seminarium**	**Konsultacje**	**Egzamin/ zaliczenie**	**Suma godzin**
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Warsztaty	Ćwiczenia praktyczne, praca z oprogramowaniem, pytania, korekty, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna zasady tworzenia kadrów w oparciu o znajomość kompozycji.	K_W01, K_W20

P_W02	Zna etapy procesu postprodukcji obrazu cyfrowego.	K_W14, K_W15, K_W23
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi dobrać odpowiednią technikę do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów.	K_U02, K_U10
P_U02	Potrafi konsekwentnie wdrożyć konkretny etap w ramach procesu postprodukcji.	K_U17
P_U03	Potrafi zoptymalizować i usunąć wszelkie niedoskonałości z obrazy cyfrowego.	K_U17, K_U20
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów z zaangażowaniem i w sposób kreatywny uczestniczyć w zajęciach dotyczących postprodukcji obrazu cyfrowego.	K_K07
P_K02	Jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.	K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Wr1	Selekcje i ocena obrazów cyfrowych. Omówienie działań obejmujących proces postprodukcji.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr2	Wprowadzenie do edycji wideo.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr3	Korekta podstawowych parametrów tj. ekspozycja, kontrast, balans bieli i nasycenie.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr4	Korekcja kolorów i tonacji. Retusz, usuwanie niedoskonałości i naprawa obrazu.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr5	Zastosowanie dodatkowych efektów i stylizacji.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr6	Praca z formatami plików i eksportem.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr7	Zaliczenie na podstawie zrealizowanych projektów semestralnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Przygotowanie się do egzaminu.	P_W01, P_W02

PW2	Wykonanie projektu semestralnego w oparciu o zalecenie prowadzącego.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**											**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin pisemny	Egzamin ustny	Test	Esej/ referat/ portfolio	Projekt semestralny	Prezentacja indywidualna	Prezentacja grupowa	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01		x										Warsztaty
P_W02		x										Warsztaty
P_U01					x					x	x	Warsztaty
P_U02					x					x	x	Warsztaty
P_U03					x					x	x	Warsztaty
P_K01					x					x	x	Warsztaty
P_K02					x					x	x	Warsztaty

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna zasad tworzenia kadrów w oparciu o znajomość kompozycji.	Zna niektóre zasady tworzenia kadrów w oparciu o znajomość kompozycji.	Zna zasady tworzenia kadrów w oparciu o znajomość kompozycji.	Zna w stopniu kompleksowym zasady tworzenia kadrów w oparciu o znajomość kompozycji.
P_W02	Nie zna etapów procesu postprodukcji obrazu cyfrowego.	Zna niektóre etapy procesu postprodukcji obrazu cyfrowego.	Zna etapy procesu postprodukcji obrazu cyfrowego.	Zna etapy postprodukcji obrazu cyfrowego i omawia je szczegółowo oraz interpretuje znaczenie dla całego procesu.
P_U01	Nie potrafi dobrać odpowiedniej techniki do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów.	Potrafi z błędami dobrać odpowiednią technikę do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów.	Potrafi dobrać odpowiednią technikę do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów.	Potrafi samodzielnie i w sposób pełny bezbłędny dobrać odpowiednią technikę do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów.
P_U02	Nie potrafi konsekwentnie wdrożyć konkretny etap w ramach procesu postprodukcji.	Potrafi konsekwentnie, ale z błędami, wdrożyć konkretny etap w ramach procesu postprodukcji.	Potrafi konsekwentnie wdrożyć konkretny etap w ramach procesu postprodukcji.	Potrafi konsekwentnie, innowacyjnie i samodzielnie wdrożyć konkretny etap w ramach procesu postprodukcji.
P_U03	Nie potrafi zoptymalizować i usunąć wszelkich niedoskonałości z obrazy cyfrowego.	Potrafi z błędami zoptymalizować i usunąć wszelkie niedoskonałości z obrazy cyfrowego.	Potrafi zoptymalizować i usunąć wszelkie niedoskonałości z obrazy cyfrowego.	Potrafi kompleksowo zoptymalizować i usunąć wszelkie niedoskonałości z obrazy cyfrowego.
P_K01	Nie jest gotów z zaangażowaniem i w sposób kreatywny uczestniczyć w zajęciach dotyczących postprodukcji obrazu cyfrowego.	Jest gotów z zaangażowaniem i w sposób kreatywny uczestniczyć w zajęciach dotyczących postprodukcji obrazu cyfrowego.		
P_K02	Nie jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.	Jest gotów świadomie planować realizować i prezentować nabyte umiejętności i twórcze myślenie w realizacji projektów.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	-	-
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-
- Projekt semestralny	12 h	20 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	3 h	7 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Domański M., Obraz cyfrowy: reprezentacja, kompresja, podstawy przetwarzania, standardy JPEG i MPEG, Wydawnictwa Komunikacji i Łączności, Warszawa 2010.
– Genew S., Kompozycja w sztuce cyfrowej: podstawy, d2d.pl, Kraków 2022.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Peterson B., Kompozycja bez tajemnic: jak robić wspaniałe zdjęcia każdym aparatem, Galaktyka, Łódź 2013.
– Witkowski B., GIMP: poznaj świat grafiki komputerowej, Helion, Gliwice 2023.

Inne materiały dydaktyczne:

– Materiały przygotowane przez prowadzącego.

CI. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS3**	**Projektowanie graficzne 1**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Profil kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Nazwa specjalności:	**Grafika cyfrowa**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**prof. dr hab. Grzegorz Chojnacki**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Brak.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Wykorzystanie cyfrowego warsztatu 2D, 3D, fotografii i doświadczeń z pracowni malarstwa, rysunku i kompozycji przy realizacji w zadaniu artystycznym.
C2	Rozwój umiejętności samodzielnej pracy oraz gotowość do niezależnego poszukiwania rozwiązań problemów oraz wskazówek warsztatowych, doboru narzędzi oraz reagowania na konsultacje dotyczące pracy własnej.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	**Ćwiczenia**	**Konwersat.**	**Lab.**	**Warsztaty**	**Projekt**	**Seminarium**	**Konsultacje**	**Egzamin/ zaliczenie**	**Suma godzin**
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Warsztaty	Praca indywidualna, prezentacje, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
	Wiedza:	
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu zasady skutecznego projektowania graficznego, pozwalające na szybkie i precyzyjne przekazanie komunikatu wizualnego.	K_W09, K_W10
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi zintegrować obraz, symbol, tekst i kompozycję, aby tworzyć spójny i czytelny przekaz wizualny.	K_U09
P_U02	Potrafi trafnie dobrać formę plastyczną do rodzaju przekazu (plakat reklamowy, filmowy, kulturalny, społeczny).	K_U10
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Wykazuje świadomość i empatię wobec zjawisk społecznych, integrując je w odpowiedzialny sposób w swoje projekty artystyczne.	K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
War 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu w pierwszym semestrze oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów i inspiracji.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War 2-3	Realizacja dwóch plakatów o charakterze społecznym lub reklamowym (do wyboru).	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War 4	Indywidualne omówienie koncepcji (szkice).	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War 5-12	Wybór tematów do realizacji. Indywidualne korekty etapowe.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War 13	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu rebrandingu	Przygotowanie projektu IC firmy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x	x			Warsztaty
P_U01							x	x			Warsztaty
P_U02							x	x			Warsztaty
P_K01							x	x		x	Warsztaty

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna zasad skutecznego projektowania graficznego, pozwalające na szybkie i precyzyjne przekazanie komunikatu wizualnego.	Zna w ograniczonym stopniu niektóre zasady skutecznego projektowania graficznego, pozwalające na szybkie i precyzyjne przekazanie komunikatu wizualnego.	Zna zasady skutecznego projektowania graficznego, pozwalające na szybkie i precyzyjne przekazanie komunikatu wizualnego.	Zna szczegółowo i kompleksowo zasady skutecznego projektowania graficznego, pozwalające na szybkie i precyzyjne przekazanie komunikatu wizualnego.

P_U01	Nie potrafi zintegrować obrazu, symbolu, tekstu i kompozycji, aby tworzyć spójny i czytelny przekaz wizualny.	Potrafi z wyraźnymi problemami zintegrować obraz, symbol, tekst i kompozycję, aby tworzyć spójny i czytelny przekaz wizualny.	Potrafi zintegrować obraz, symbol, tekst i kompozycję, aby tworzyć spójny i czytelny przekaz wizualny.	Potrafi w sposób kompleksowy i twórczy zintegrować obraz, symbol, tekst i kompozycję, aby tworzyć spójny i czytelny przekaz wizualny.
P_U02	Nie potrafi trafnie dobrać formy plastycznej do rodzaju przekazu (plakat reklamowy, filmowy, kulturalny, społeczny).	Potrafi nie zawsze trafnie dobrać formę plastyczną do rodzaju przekazu (plakat reklamowy, filmowy, kulturalny, społeczny).	Potrafi trafnie dobrać formę plastyczną do rodzaju przekazu (plakat reklamowy, filmowy, kulturalny, społeczny).	Potrafi innowacyjnie trafnie dobrać formę plastyczną do rodzaju przekazu (plakat reklamowy, filmowy, kulturalny, społeczny).
P_K01	Nie wykazuje świadomości i empatii wobec zjawisk społecznych, nie integrując ich w odpowiedzialny sposób w swoje projekty artystyczne.	Wykazuje świadomość i empatię wobec zjawisk społecznych, integrując je w odpowiedzialny sposób w swoje projekty artystyczne.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	3 h	3 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	20 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	7 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	2 h	2 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Faulkner Andrew , Chavez Conrad, Wyd. Helion, 2021.
- Adobe Illustrator CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Brian Wood, Wyd. Helion, 2020.
- Josef Müller-Brockmann, Systemy siatek w projektowaniu graficznym, Wyd. d2d.pl 2023.
- Quentin Newark, Co to jest projektowanie graficzne?, Wyd. Arkady, Warszawa 2022.
- Hugh D'andrade, Nigel French, Zrób projekt typo, Wyd. d2d.pl, Kraków 2022.
- Nigel French, InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign, Wydanie 4, Wyd. Promise 2021.
- Jean Ulysses Voelker, Porządek w projektowaniu, Wyd. d2d.pl, Kraków 2020.
- David Airey, Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona, Wyd. Helion 2018.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Ewa Satalecka, Maciej Połczyński, Future Graphic Language, New Directions in Verbal Communication, Wyd. Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych 2020.
- Jacek Mrowczyk, Zdeno Kolesár, Historia projektowania graficznego, Wyd. Karakter 2018.

– Logo Modernism, Wyd. Taschen, 2020.
Inne materiały dydaktyczne:
– Pokaz twórczości i szczegółowe omówienie prac kilkunastu artystów zajmujących się projektowaniem plakatu.

CI. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS3**	**Projektowanie graficzne 2**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Profil kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Nazwa specjalności:	**Grafika cyfrowa**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**prof. dr hab. Grzegorz Chojnacki**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Zaliczenie przedmiotu w Pracowni projektowania graficznego w sem V.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Wykorzystanie cyfrowego warsztatu 2D, 3D, fotografii i doświadczeń z pracowni malarstwa, rysunku i kompozycji przy realizacji w zadaniu artystycznym.
C2	Rozwój umiejętności samodzielnej pracy oraz gotowość do niezależnego poszukiwania rozwiązań problemów oraz wskazówek warsztatowych, doboru narzędzi oraz reagowania na konsultacje dotyczące pracy własnej.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	**Ćwiczenia**	**Konwersat.**	**Lab.**	**Warsztaty**	**Projekt**	**Seminarium**	**Konsultacje**	**Egzamin/ zaliczenie**	**Suma godzin**
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Warsztaty	Praca indywidualna, prezentacje, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
	Wiedza:	
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu zasady skutecznego projektowania graficznego, pozwalające na szybkie i precyzyjne przekazanie komunikatu wizualnego.	K_W09, K_W10
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi zintegrować obraz, symbol, tekst i kompozycję, aby tworzyć spójny i czytelny przekaz wizualny.	K_U09
P_U02	Potrafi trafnie dobrać formę plastyczną do rodzaju przekazu (plakat reklamowy, filmowy, kulturalny, społeczny).	K_U10
P_U03	Potrafi w stopniu zaawansowanym posługiwać się profesjonalnymi narzędziami projektowymi na różnych etapach procesu projektowego.	K_U16
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Wykazuje świadomość i empatię wobec zjawisk społecznych, integrując je w odpowiedzialny sposób w swoje projekty artystyczne.	K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
War 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu w pierwszym semestrze oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów i inspiracji.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
War 2-3	Realizacja okładki dowolnie wybranego czasopisma, (Polityka, Wprost, Newsweek itd. do wyboru).	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
War 4	Indywidualne omówienie koncepcji (szkice).	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
War 5-12	Wybór tematów do realizacji. Indywidualne korekty etapowe.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
War 13	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu rebrandingu	Przygotowanie projektu IC firmy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x	x			Warsztaty
P_U01							x	x			Warsztaty
P_U02							x	x			Warsztaty
P_U03							x	x			Warsztaty
P_K01							x	x		x	Warsztaty

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna zasad skutecznego projektowania graficznego, pozwalające na szybkie i precyzyjne przekazanie komunikatu wizualnego.	Zna w fragmentarycznie niektóre zasady skutecznego projektowania graficznego, pozwalające na szybkie i precyzyjne przekazanie komunikatu wizualnego.	Zna zasady skutecznego projektowania graficznego, pozwalające na szybkie i precyzyjne przekazanie komunikatu wizualnego.	Zna szczegółowo i kompleksowo zasady skutecznego projektowania graficznego, pozwalające na szybkie i precyzyjne przekazanie komunikatu wizualnego.
P_U01	Nie potrafi zintegrować obrazu, symbolu, tekstu i kompozycji, aby tworzyć spójny i czytelny przekaz wizualny.	Potrafi z wyraźnymi problemami zintegrować obraz, symbol, tekst i kompozycję, aby tworzyć spójny i czytelny przekaz wizualny.	Potrafi zintegrować obraz, symbol, tekst i kompozycję, aby tworzyć spójny i czytelny przekaz wizualny.	Potrafi kompleksowy i twórczo zintegrować obraz, symbol, tekst i kompozycję, aby tworzyć spójny i czytelny przekaz wizualny.
P_U02	Nie potrafi trafnie dobrać formy plastycznej do rodzaju przekazu (plakat reklamowy, filmowy, kulturalny, społeczny).	Potrafi nie zawsze trafnie dobrać formę plastyczną do rodzaju przekazu (plakat reklamowy, filmowy, kulturalny, społeczny).	Potrafi trafnie dobrać formę plastyczną do rodzaju przekazu (plakat reklamowy, filmowy, kulturalny, społeczny).	Potrafi kompleksowo i innowacyjnie trafnie dobrać formę plastyczną do rodzaju przekazu (plakat reklamowy, filmowy, kulturalny, społeczny).
P_U03	Nie potrafi w stopniu zaawansowanym posługiwać się profesjonalnymi narzędziami projektowymi na różnych etapach procesu projektowego.	Potrafi w stopniu zaawansowanym posługiwać się niektórymi profesjonalnymi narzędziami projektowymi na różnych etapach procesu projektowego.	Potrafi w stopniu zaawansowanym posługiwać się w większości profesjonalnymi narzędziami projektowymi na różnych etapach procesu projektowego.	Potrafi w stopniu zaawansowanym posługiwać się w pełni i innowacyjnie profesjonalnymi narzędziami projektowymi na różnych etapach procesu projektowego.
P_K01	Nie jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu grafiki.	Jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu grafiki.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	3 h	3 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	20 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	7 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	2 h	2 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Faulkner Andrew , Chavez Conrad, Wyd. Helion, 2021.
- Adobe Illustrator CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Brian Wood, Wyd. Helion, 2020.
- Josef Müller-Brockmann, Systemy siatek w projektowaniu graficznym, Wyd. d2d.pl 2023.
- Quentin Newark, Co to jest projektowanie graficzne?, Wyd. Arkady, Warszawa 2022.
- Hugh D'andrade, Nigel French, Zrób projekt typo, Wyd. d2d.pl, Kraków 2022.
- Nigel French, InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign, Wydanie 4, Wyd. Promise 2021.
- Jean Ulysses Voelker, Porządek w projektowaniu, Wyd. d2d.pl, Kraków 2020.
- David Airey, Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona, Wyd. Helion 2018.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Ewa Satalecka, Maciej Połczyński, Future Graphic Language, New Directions in Verbal Communication, Wyd. Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych 2020.
- Jacek Mrowczyk, Zdeno Kolesár, Historia projektowania graficznego, Wyd.Karakter 2018.
- Logo Modernism, Wyd. Taschen, 2020.

Inne materiały dydaktyczne:

- Okładki czasopism i gazet w Polsce po 1945 roku.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE										
KOD PRZEDMIOTU: **PS4**	**Warsztat 3D V**									
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**									
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, studia I stopnia**									
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**									
Nazwa specjalności:	**Grafika cyfrowa**									
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**									
Punkty ECTS:	**2 ECTS**									
Rok / Semestr:	**III / 5**									
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Ewelina Ostrowska-Marcinkowska**									
II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)										
Zaliczenie przedmiotu Grafika 3D I-III.										
III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU										
C1	Wykorzystanie grafiki trójwymiarowej w kreacji plakatów i materiałów reklamowych 2D.									
C2	Doskonalenie umiejętności modelowania, teksturowania i renderowania.									
IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN										
	Wykład	**Ćwiczenia**	**Konwersat.**	**Lab.**	**Warsztaty**	**Projekt**	**Seminarium**	**Konsultacje**	**Egzamin/ zaliczenie**	**Suma godzin**
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**
V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH										
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**									
Warsztaty	Praca indywidualna, wykład interaktywny, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca z oprogramowaniem.									
VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU										
Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**									**Odniesienie do efektu kierunkowego**
Wiedza:										
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie atrakcyjnych wizualnie form przestrzennych i obrazów do kreacji plakatów artystycznych.									K_W09, K_W10, K_W14
Umiejętności:										
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Photoshop, Illustrator Substance Painter.									K_U16
P_U02	Potrafi łączyć elementy grafiki 3D i 2D w kontekście plakatów.									K_U23

Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
P_K02	Jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie.	K_K02

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Przedstawienie tematyki ćwiczeń: wykonanie 3 posterów artystycznych z użyciem elementów 3D oraz 2D. Minimum 80% widocznej grafiki ma zostać wykonane w 3D. Temat posterów: dwa plakaty reklamowe wydarzeń artystycznych; 3-ci poster typograficzny z wylosowanym hasłem młodzieżowym 2024.	P_W01
Wr2	Indywidualne rozmowy, korekty prac i pomysłów. Wprowadzenie do tworzenia typografii w 3D.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr3	Indywidualne rozmowy, korekty prac i pomysłów. Tworzenie uniwersalnych materiałów i abstrakcyjnych modeli 3D do plakatów.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr4	Indywidualne rozmowy, korekty prac i pomysłów. Neonowa typografia.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr5	Indywidualne rozmowy, korekty prac i pomysłów. Symulacja tkaniny, płynu i rigid bodies.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr6	Przedstawienie metod działania w 3D na potrzeby indywidualnych projektów.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr7	Przegląd prac i korekty.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
PW3	Przygotowanie konceptów do plakatów.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Efekty uczenia się	Metoda weryfikacji											Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest efekt uczenia się
	Egzamin pisemny	Egzamin ustny	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/praca samodzielna	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja grupowa	Przygotowanie projektu indywidualnego	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01			+									Warsztaty
P_U01						+		+			+	Warsztaty
P_U02						+		+			+	Warsztaty

P_K01						+		+			+	Warsztaty
P_K02						+		+			+	Warsztaty

VII. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie ma wiedzy umożliwiającej tworzenie atrakcyjnych wizualnie form przestrzennych i obrazów do kreacji plakatów artystycznych.	Ma zaawansowaną, ale fragmentaryczną wiedzę umożliwiającą tworzenie atrakcyjnych wizualnie form przestrzennych i obrazów do kreacji plakatów artystycznych.	Ma zaawansowaną uporządkowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie atrakcyjnych wizualnie form przestrzennych i obrazów do kreacji plakatów artystycznych.	Ma zaawansowaną uporządkowana szczegółową wiedzę umożliwiającą tworzenie atrakcyjnych wizualnie form przestrzennych i obrazów do kreacji plakatów artystycznych.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Photoshop, Illustrator Substance Painter.	Potrafi częściowo posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Photoshop, Illustrator Substance Painter.	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Photoshop, Illustrator Substance Painter. Aktywnie łączy różne programy.	Potrafi w sposób zaawansowany posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Photoshop, Illustrator Substance Painter wykorzystuje kreatywnie różne funkcje.
P_U02	Nie potrafi łączyć elementów grafiki 3D i 2D, w kontekście plakatów.	Częściowo łączy elementy grafiki 3D i 2D, w kontekście plakatów.	Potrafi łączyć elementy grafiki 3D i 2D, w kontekście plakatów.	Potrafi łączyć elementy grafiki 3D i 2D, w kontekście plakatów, tworząc atrakcyjnie wizualne treści.
P_K01	Nie jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.		
P_K02	Nie jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie.	Jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności / ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria) – SUMA godzin – z punktu II	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- przygotowanie eseju/ referat	---	---
- przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	15 h
- przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	12 h
- przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- *New 3D Effects In Graphic Design*, Wydawnictwo Hoaki 2019.
- Strona internetowa https://www.youtube.com/@TheDucky3D
- Nigel French, Hugh D'Andrade, *Zrób projekt typo,* d2d, 2022

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Stephen Pearson, *Learn Blender Simulations the Right Way. Create attractive and realistic animations with Mantaflow, rigid and soft bodies, and Dynamic Paint* ***(ebook)***

Inne materiały dydaktyczne:

- Strona internetowa https://polyhaven.com/all
- strona internetowa https://www.textures.com/library
- strona internetowa https://ambientcg.com/
- strona internetowa https://www.cgbookcase.com/textures
- strona internetowa https://www.blender.org

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS4**	**Warsztat 3D VI**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, studia I stopnia**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Grafika cyfrowa**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Ewelina Ostrowska-Marcinkowska**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Warsztat 3D V.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Wykorzystanie grafiki trójwymiarowej w kreacji plakatów i materiałów reklamowych 2D.
C2	Doskonalenie umiejętności modelowania, teksturowania i renderowania.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Warsztaty	Praca indywidualna, wykład interaktywny, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie atrakcyjnych wizualnie form przestrzennych i obrazów do kreacji animowanych plakatów artystycznych.	K_W09, K_W10, K_W14
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Photoshop, Illustrator, After Effects.	K_U16
P_U02	Potrafi łączyć elementy grafiki 3D i 2D w animacji.	K_U18, K_U23

Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
P_K02	Jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie.	K_K02

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Wr1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Przedstawienie tematyki ćwiczeń: wykonanie 3 posterów animowanych z użyciem elementów 3D oraz 2D. Przynajmniej 50% widocznej animacji ma zostać wykonana w 3D. Temat posterów: wylosowane kolory stanowią inspiracje do plakatów. Każda animacja po 10s, zapętlona.	P_W01
Wr2	Indywidualne rozmowy, korekty prac i pomysłów. Wprowadzenie do animacji typografii w 3D (Blender).	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr3	Indywidualne rozmowy, korekty prac i pomysłów. Tworzenie animacji materiałów i ciekawe efekty ruchu obiektów przydatne do plakatów animowanych (Blender).	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr4	Indywidualne rozmowy, korekty prac i pomysłów. Animacja obiektów 3D w After Effects.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr5	Indywidualne rozmowy, korekty prac i pomysłów. Popularne efekty we współczesnych posterach odwzorowane w 3D.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr6	Przedstawienie metod działania w 3D na potrzeby indywidualnych projektów.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr7	Przegląd prac i korekty.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
PW3	Przygotowanie konceptów do plakatów.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Efekty uczenia się	Metoda weryfikacji											Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest efekt uczenia się
	Egzamin pisemny	Zaliczenie	Test	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/praca samodzielna	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja grupowa	Przygotowanie projektu indywidualnego	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01		+										Warsztaty
P_U01						+		+			+	Warsztaty
P_U02						+		+			+	Warsztaty
P_K01						+		+			+	Warsztaty
P_K02						+		+			+	Warsztaty

VII. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie ma wiedzy umożliwiającej tworzenie atrakcyjnych wizualnie form przestrzennych i obrazów do kreacji animowanych plakatów artystycznych	Ma zaawansowaną, ale fragmentaryczną wiedzę umożliwiającą tworzenie atrakcyjnych wizualnie form przestrzennych i obrazów do kreacji plakatów artystycznych.	Ma zaawansowaną uporządkowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie atrakcyjnych wizualnie form przestrzennych i obrazów do kreacji plakatów artystycznych.	Ma zaawansowaną uporządkowana szczegółową wiedzę umożliwiającą tworzenie atrakcyjnych wizualnie form przestrzennych i obrazów do kreacji plakatów artystycznych.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Photoshop, Illustrator, After Effects.	Potrafi częściowo posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Photoshop, Illustrator, After Effects.	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Photoshop, Illustrator, After Effects. Aktywnie łączy różne programy.	Potrafi w sposób zaawansowany posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Blender, Photoshop, Illustrator, After Effects. Wykorzystuje kreatywnie różne ich funkcje.
P_U02	Nie potrafi łączyć elementów grafiki 3D i 2D w animacji.	Częściowo łączy elementy grafiki 3D i 2D w animacji.	Potrafi łączyć elementy grafiki 3D i 2D w animacji.	Potrafi łączyć elementy grafiki 3D i 2D w animacji, tworząc atrakcyjnie wizualne treści.
P_K01	Nie jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.		
P_K02	Nie jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie.	Jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS		
Rodzaj aktywności / ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria) – SUMA godzin – z punktu II	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- przygotowanie eseju/ referat	---	---
- przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	15 h
- przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	12 h
- przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– *New 3D Effects In Graphic Design*, Wydawnictwo Hoaki 2019.

- Strona internetowa https://www.youtube.com/@TheDucky3D
- Nigel French, Hugh D'Andrade, *Zrób projekt typo,* d2d, 2022

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Stephen Pearson, *Learn Blender Simulations the Right Way. Create attractive and realistic animations with Mantaflow, rigid and soft bodies, and Dynamic Paint* ***(ebook)***.

Inne materiały dydaktyczne:

- Strona internetowa https://polyhaven.com/all
- strona internetowa https://www.textures.com/library
- strona internetowa https://ambientcg.com/
- strona internetowa https://www.cgbookcase.com/textures
- strona internetowa https://www.blender.org

CI. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS5**	**Ilustracja V**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Profil kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Nazwa specjalności:	**Grafika cyfrowa**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**prof. dr hab. Grzegorz Chojnacki**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Umiejętności kreacji graficznej, rysunku i posługiwania się programami graficznymi.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Rozwinięcie warsztatu projektowania graficznego o nowe narzędzia i obszary działania takie jak projektowanie, powieść graficzna, komiks, tekst I ilustracja do wybranych tekstów literackich.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Projekt	Praca indywidualna, w parach i w grupach, praca z tekstem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu zasady, techniki i style projektowania ilustracji, uwzględniając ich zastosowanie w różnych mediach.	K_W01, K_W10, K_W18
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi zaprojektować zestaw ilustracji powiązanych tematycznie lub narracyjnie, zachowując spójność stylistyczną i konsekwencję wizualną.	K_U03, K_U10, K_U25
P_U02	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem graficznym, w celu tworzenia profesjonalnych ilustracji cyfrowych.	K_U03, K_U16

Kompetencje społeczne:		
P_K01	Ma świadomość, że ilustracja może być narzędziem komunikacji w ważnych kwestiach społecznych, i jest chętny do podejmowania działań wspierających inicjatywy artystyczne, edukacyjne lub społeczne.	K_K03

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Projekt:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
PR 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań i ćwiczeń do wykonania w semestrze. Omówienie zasad pracy na zajęciach oraz zaliczenia przedmiotu.	P_W01, P_U01
PR 2	Szkice i fotografie podstawą realizacji tematów prac „Postacie zoomorficzne”.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 3-5	Przykłady malarstwa i rzeźby w starożytnym Egipcie, sztuka Mezopotamii, sztuka prekolumbijska.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 6	Wizyta w ZOO, referencje fotograficzne do projektów postaci zoomorficznych.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 7-9	Rola korekt etapowych.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 10	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_W01, P_U01, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z pracami wybitnych ilustratorów (polscy i zagraniczni) prace Craiga Mullinsa, Normana Rocwella, Alfonsa Muchy, Janusza Grabiańskiego, Maji Berezowskiej.	P_W01
PW2	Technika pracy nad ilustracją z wykorzystaniem możliwości jakie dają aplikacje graficzne.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie ilustracji	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x				Projekt
P_U01							x				Projekt
P_U02							x				Projekt
P_K01							x			x	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna w zaawansowanym stopniu zasady, techniki i style projektowania ilustracji, uwzględniając ich zastosowanie w różnych mediach.	Zna w zaawansowanym stopniu ale fragmentarycznie niektóre zasady, techniki i style projektowania ilustracji, uwzględniając ich zastosowanie w różnych mediach.	Zna w zaawansowanym stopniu zasady, techniki i style projektowania ilustracji, uwzględniając ich zastosowanie w różnych mediach.	Zna w zaawansowanym stopniu szczegółowo zasady, techniki i style projektowania ilustracji, uwzględniając ich zastosowanie w różnych mediach.

P_U01	Nie potrafi zaprojektować zestawu ilustracji powiązanych tematycznie lub narracyjnie, zachowując spójność stylistyczną i konsekwencję wizualną.	Potrafi z wyraźnymi problemami zaprojektować zestaw ilustracji powiązanych tematycznie lub narracyjnie, zachowując spójność stylistyczną i konsekwencję wizualną.	Potrafi zaprojektować zestaw ilustracji powiązanych tematycznie lub narracyjnie, zachowując spójność stylistyczną i konsekwencję wizualną.	Potrafi kompleksowo i innowacyjnie zaprojektować zestaw ilustracji powiązanych tematycznie lub narracyjnie, zachowując spójność stylistyczną i konsekwencję wizualną.
P_U02	Nie potrafi sprawnie posługiwać się oprogramowaniem graficznym, w celu tworzenia profesjonalnych ilustracji cyfrowych.	Potrafi w ograniczonym stopniu sprawnie posługiwać się oprogramowaniem graficznym, w celu tworzenia profesjonalnych ilustracji cyfrowych.	Potrafi sprawnie posługiwać się oprogramowaniem graficznym, w celu tworzenia profesjonalnych ilustracji cyfrowych.	Potrafi kompleksowo i innowacyjnie oraz sprawnie posługiwać się oprogramowaniem graficznym, w celu tworzenia profesjonalnych ilustracji cyfrowych.
P_K01	Nie ma świadomości, że ilustracja może być narzędziem komunikacji w ważnych kwestiach społecznych, i jest chętny do podejmowania działań wspierających inicjatywy artystyczne, edukacyjne lub społeczne.	Ma świadomość, że ilustracja może być narzędziem komunikacji w ważnych kwestiach społecznych, i jest chętny do podejmowania działań wspierających inicjatywy artystyczne, edukacyjne lub społeczne.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	3 h	3 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	20 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	7 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	2 h	2 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Quentin Newark, Co to jest projektowanie graficzne?, Wyd. Arkady, Warszawa 2022.
- Patryk Mogilnicki, Grafika Książka po okładce, Wyd. Karakter, 2021.
- Jean Ulysses Voelker, Porządek w projektowaniu, Wyd. d2d.pl, Kraków 2020.
- Adobe InDesign PL. Oficjalny podręcznik, aut. Kelly Kordes Anton, Tina DeJarld, Wyd. Helion 2020.
- Nigel French, InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign, Wydanie 4, Wyd. Promise 2021.
- Patryk Mogilnicki, Nie ma się co obrażać. Nowa polska ilustracja, 2017.
- Patryk Mogilnicki, Nówka sztuka. Młoda polska ilustracja, Wyd. Karakter, 2022.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Martin Salisbury, Morag Styles, Children's Picturebooks. The art of visual storytelling, Second edition, Laurence King Publishing, 2022.
- Janet Evans, Challenging and Controversial Picturebooks, Creative and Critical Responses to Visual Text, Routledge London and New York, 2015.
- Ann Whitford Paul Writing Picture Books Revised and Expanded Edition: A Hands-On Guide from Story Creation to Publication, 2018.
- Sebastian Frąckiewicz, Ten łokieć źle się zgina. Rozmowy o ilustracji, 2020.
- Robert Bringhurst, Elementarz stylu w typografii, Wyd. d2d.pl, Kraków 2018.
- Rudolf Arnheim, Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka, Wyd. Officyna, Łódź 2004.

Inne materiały dydaktyczne:

- Przykłady ilustracji przygotowane przez wykładowcę Craig Mullins, Norman Rocwell, Janusz Grabiański, Maja Berezowska, Janusz Stanny, Jan Marcin Szancer, Bohdan Butenko.

CI. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
KOD PRZEDMIOTU: **PS5**	**Ilustracja VI**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**PRAKTYCZNY**	
Profil kształcenia:	**Grafika, I stopień**	
Nazwa specjalności:	**Grafika cyfrowa**	
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**	
Punkty ECTS:	**2 ECTS**	
Rok / Semestr:	**III / 6**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**prof. dr hab. Grzegorz Chojnacki**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE
Umiejętności kreacji graficznej, rysunku i posługiwania się programami graficznymi.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Rozwinięcie warsztatu projektowania graficznego o nowe narzędzia i obszary działania takie jak projektowanie, powieść graficzna, komiks, tekst I ilustracja do wybranych tekstów literackich.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Projekt	Praca indywidualna, w parach i w grupach, praca z tekstem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu zasady, techniki i style projektowania ilustracji, uwzględniając ich zastosowanie w różnych mediach oraz dostosowanie do grup docelowych i kontekstów wizualnych.	K_W01, K_W10, K_W18
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi zaprojektować zestaw ilustracji powiązanych tematycznie lub narracyjnie, zachowując spójność stylistyczną i konsekwencję wizualną.	K_U03, K_U10, K_U25

P_U02	Potrafi sprawnie posługiwać się oprogramowaniem graficznym, w celu tworzenia profesjonalnych ilustracji cyfrowych.	K_U03, K_U16
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Ma świadomość, że ilustracja może być narzędziem komunikacji w ważnych kwestiach społecznych, i jest chętny do podejmowania działań wspierających inicjatywy artystyczne, edukacyjne lub społeczne.	K_K03

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PR 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Łódź lub inne miasto które może być obiektem fascynacji artystycznej. Temat ćwiczenia: Miasto fantastyczne (3-4 prace).	P_W01, P_U01
PR 2	Możliwe zastosowania prac graficznych jako ilustracja tekstu, scenografii, baneru, muralu. Proces kreatywnego poszukiwania pomysłów – techniki. Korekty etapowe.	P_W01, P_U01, P_K01
PR 3	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zbieranie referencji do pracy semestralnej, zwiedzanie miasta wybranego jako temat realizacji.	P_W01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie ilustracji	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							x				Projekt
P_U01							x				Projekt
P_U02							x				Projekt
P_K01										x	Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna w zaawansowanym stopniu zasady, techniki i style projektowania ilustracji, uwzględniając ich zastosowanie w różnych mediach oraz dostosowanie do grup docelowych i kontekstów wizualnych.	Zna w zaawansowanym stopniu niektóre zasady, techniki i style projektowania ilustracji, uwzględniając ich zastosowanie w różnych mediach oraz dostosowanie do grup docelowych i kontekstów wizualnych.	Zna w zaawansowanym stopniu zasady, techniki i style projektowania ilustracji, uwzględniając ich zastosowanie w różnych mediach oraz dostosowanie do grup docelowych i kontekstów wizualnych.	Zna w zaawansowanym stopniu szczegółowe zasady, techniki i style projektowania ilustracji, uwzględniając ich zastosowanie w różnych mediach oraz dostosowanie do grup docelowych i kontekstów wizualnych.
P_U01	Nie potrafi zaprojektować zestawu ilustracji powiązanych tematycznie lub narracyjnie, zachowując spójność stylistyczną i konsekwencję wizualną.	Potrafi z wyraźnymi problemami zaprojektować zestaw ilustracji powiązanych tematycznie lub narracyjnie, zachowując spójność stylistyczną i konsekwencję	Potrafi zaprojektować zestaw ilustracji powiązanych tematycznie lub narracyjnie, zachowując spójność stylistyczną i konsekwencję wizualną.	Potrafi kompleksowo i innowacyjnie zaprojektować zestaw ilustracji powiązanych tematycznie lub narracyjnie, zachowując spójność stylistyczną i konsekwencję wizualną.

		wizualną.		
P_U02	Nie potrafi sprawnie posługiwać się oprogramowaniem graficznym, w celu tworzenia profesjonalnych ilustracji cyfrowych.	Potrafi w ograniczonym stopniu sprawnie posługiwać się oprogramowaniem graficznym, w celu tworzenia profesjonalnych ilustracji cyfrowych.	Potrafi sprawnie posługiwać się oprogramowaniem graficznym, w celu tworzenia profesjonalnych ilustracji cyfrowych.	Potrafi kompleksowo innowacyjnie oraz sprawnie posługiwać się oprogramowaniem graficznym, w celu tworzenia profesjonalnych ilustracji cyfrowych.
P_K01	Nie ma świadomości, że ilustracja może być narzędziem komunikacji w ważnych kwestiach społecznych i jest chętny do podejmowania działań wspierających inicjatywy artystyczne, edukacyjne lub społeczne.	Ma świadomość, że ilustracja może być narzędziem komunikacji w ważnych kwestiach społecznych i jest chętny do podejmowania działań wspierających inicjatywy artystyczne, edukacyjne lub społeczne.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	3 h	3 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	20 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	7 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	2 h	2 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Quentin Newark, Co to jest projektowanie graficzne?, Wyd. Arkady, Warszawa 2022.
– Patryk Mogilnicki, Grafika Książka po okładce, Wyd. Karakter, 2021.
– Jean Ulysses Voelker, Porządek w projektowaniu, Wyd. d2d.pl, Kraków 2020.
– Adobe InDesign PL. Oficjalny podręcznik, aut. Kelly Kordes Anton, Tina DeJarld, Wyd. Helion 2020.
– Nigel French, InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign, Wydanie 4, Wyd. Promise 2021.
– Patryk Mogilnicki, Nie ma się co obrażać. Nowa polska ilustracja, 2017.
– Patryk Mogilnicki, Nówka sztuka. Młoda polska ilustracja, Wyd. Karakter 2022.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Martin Salisbury, Morag Styles, Children's Picturebooks. The art of visual storytelling, Second edition, Laurence King Publishing, 2022.
– Janet Evans, Challenging and Controversial Picturebooks, Creative and Critical Responses to Visual Text, Routledge London and New York, 2015.

- Ann Whitford Paul Writing Picture Books Revised and Expanded Edition: A Hands-On Guide from Story Creation to Publication, 2018.
- Sebastian Frąckiewicz, Ten łokieć źle się zgina. Rozmowy o ilustracji, 2020.
- Robert Bringhurst, Elementarz stylu w typografii, Wyd. d2d.pl, Kraków 2018.
- Rudolf Arnheim, Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka, Wyd. Officyna, Łódź 2004.

Inne materiały dydaktyczne:

- Przykłady ilustracji przygotowane przez wykładowcę Craig Mullins, Bronisław Linke.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS6**	**Generatywne formy audiowizualne**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Grafika projektowa i reklama / Grafika cyfrowa / Gry, efekty specjalne i technologie multimedialne**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujące umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr hab. Robert Jundo**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Brak.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zapoznanie studentów z teorią i praktyką generatywnych form audiowizualnych, rozwijanie umiejętności twórczych oraz eksperymentowanie z różnymi narzędziami do tworzenia generatywnych projektów audiowizualnych.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne	28								2	**30**
Studia niestacjonarne	16								2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Wykład	Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej. Zajęcia prowadzone zdalnie z wykorzystaniem platformy Teams - zajęcia synchroniczne.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna historię i sposób definiowania generatywnych form audiowizualnych.	K_W06, K_W18, K_W19

P_W02	Zna narzędzia wykorzystywane do tworzenia generatywnych firm audiowizualnych.	K_W13, K_W18
P_W03	Rozumie znaczenie sztucznej inteligencji w procesie powstawania współczesnych form audiowizualnych.	K_W18, K_W27
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi wykorzystać możliwości generatywnych form audiowizualnych do opracowania nowoczesnego rozwiązania artystycznego.	K_U20, K_U21, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do aktualizacji swojej wiedzy dotyczącej generatywnych form audiowizualnych i rozwoju sztucznej inteligencji.	K_K01
P_K02	Jest gotów do prezentowanie postawy otwartości w zakresie nowych technologii w grafice artystycznej i komputerowej, w tym uwzględniającej sztuczną inteligencję.	K_K02

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Wykład:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
W1	Wprowadzenie do generatywnych form audiowizualnych. Podstawy teorii generatywnej sztuki	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
W2	Narzędzia do tworzenia generatywnych form audiowizualnych.	P_W02, P_U01, P_K01, P_K02
W3	Generatywna muzyka i dźwięk.	P_W02, P_U01, P_K01, P_K02
W4	Generatywna grafika i wideo.	P_W02, P_U01, P_K01, P_K02
W5	Interaktywność w generatywnych formach audiowizualnych. Synestezja i multisensoryczność	P_W03, P_U01, P_K01, P_K02
W6	Algorytmy i sztuczna inteligencja w generatywnych formach audiowizualnych.	P_W03, P_U01, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Przygotowanie się do zaliczenia przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**											**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin pisemny	Zaliczenie pisemne	Zaliczenie pisemne	Esej/ referat/ portfolio	Praca samodzielna z oprogramowanie	Prezentacja indywidualna	Prezentacja grupowa	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01			x									Wykład
P_W02			x									Wykład
P_W03			x									Wykład
P_U01					x							Wykład

P_K01					x							Wykład
P_K02					x							Wykład

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna historii i sposobu definiowania generatywnych form audiowizualnych.	Zna w stopniu ogólnym historię i sposób definiowania generatywnych form audiowizualnych.	Zna historię i sposób definiowania generatywnych form audiowizualnych.	Zna w stopniu wyczerpującym historię i sposób definiowania generatywnych form audiowizualnych.
P_W02	Nie zna narzędzi wykorzystywanych do tworzenia generatywnych firm audiowizualnych.	Zna wyłącznie niektóre narzędzia wykorzystywane do tworzenia generatywnych firm audiowizualnych.	Zna narzędzia wykorzystywane do tworzenia generatywnych firm audiowizualnych.	Zna wszystkie istotne narzędzia wykorzystywane do tworzenia generatywnych firm audiowizualnych.
P_W03	Nie rozumie znaczenie sztucznej inteligencji w procesie powstawania współczesnych form audiowizualnych.	Rozumie w stopniu ogólnym znaczenie sztucznej inteligencji w procesie powstawania współczesnych form audiowizualnych.	Rozumie znaczenie sztucznej inteligencji w procesie powstawania współczesnych form audiowizualnych.	Rozumie w stopniu wyczerpującym znaczenie sztucznej inteligencji w procesie powstawania współczesnych form audiowizualnych.
P_U01	Nie potrafi wykorzystać możliwości generatywnych form audiowizualnych do opracowania nowoczesnego rozwiązania artystycznego.	Potrafi z błędami wykorzystać możliwości generatywnych form audiowizualnych do opracowania nowoczesnego rozwiązania artystycznego.	Potrafi wykorzystać możliwości generatywnych form audiowizualnych do opracowania nowoczesnego rozwiązania artystycznego.	Potrafi samodzielnie i kompleksowo wykorzystać możliwości generatywnych form audiowizualnych do opracowania nowoczesnego rozwiązania artystycznego.
P_K01	Nie jest gotów do aktualizacji swojej wiedzy dotyczącej generatywnych form audiowizualnych i rozwoju sztucznej inteligencji.	Jest gotów do aktualizacji swojej wiedzy dotyczącej generatywnych form audiowizualnych i rozwoju sztucznej inteligencji.		
P_K02	Nie jest gotów do prezentowanie postawy otwartości w zakresie nowych technologii w grafice artystycznej i komputerowej, w tym uwzględniającej sztuczną inteligencję.	Jest gotów do prezentowanie postawy otwartości w zakresie nowych technologii w grafice artystycznej i komputerowej, w tym uwzględniającej sztuczną inteligencję.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	-	-
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	-	-
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	10 h	22 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	10 h	10 h

Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Flasiński M., Wstęp do sztucznej inteligencji, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.
- Foster D., Generatywne głębokie uczenie : uczenie maszyn, jak malować, pisać komponować i grać, "APN PROMISE", Warszawa 2023.
- Kurp F., Sztuczna intelignencja od podstaw, Helion, Gliwice 2023.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Wróbel K., O tym, jak sztuczna inteligencja nie zabiła sztuki, „Format” 92/2024, s. 74-78.

Inne materiały dydaktyczne:

- Narzędzia do tworzenia generatywnych form audiowizualnych (np. TouchDesigner, Max/MSP, Processing, SuperCollider, Pure Data, Vuo).
- Materiały przygotowane przez prowadzącego.

Specjalność: Gry, efekty specjalne i technologie multimedialne

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS1**	**Pracownia specjalnościowa – gry, efekty specjalne i technologie multimedialne 1**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, studia I stopnia**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Gry, efekty specjalne i technologie multimedialne**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**4 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr inż. Marcin Dziomdziora, prof. SAN**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotów semestru 4

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Przygotowanie całościowego projektu.
C2	Prawidłowe skonstruowanie i realizacja założeń badawczych w projekcie praktycznym.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne	14					28			4	**46**
Studia niestacjonarne	8					16			4	**28**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Wykład	Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej. Zajęcia prowadzone zdalnie z wykorzystaniem platformy Teams - zajęcia synchroniczne.
Projekt	Praca indywidualna, prezentacje, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą wnikliwy opis procesu realizacji projektu.	K_W24

P_W02	Ma wiedzę dotyczącą tworzenia projektów z zakresu nowych mediów oraz projektowania lokacji do gier kreowania wirtualnych scenografii, tworzenia concept art.	K_W18, K_W19, K_W20, K_W22, K_W24
P_W03	Posiada wiedzę warsztatową umożliwiającą techniczne przygotowanie projektu oraz wiedzę na temat historii narzędzi kreacji artystycznej i projektowej, która go interesuje.	K_W23, K_W24
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi dokonać analizy inspiracji stojących u podstaw wyboru tematu projektu	K_U10, K_U22
P_U02	Potrafi tworzyć skomplikowane i wielowarstwowe struktury projektowe i potrafi odpowiednio łączyć w projektach różne elementy składowe w spójną stylistycznie i technicznie całość.	K_U16, K_U17, K_U18, K_U20, K_U22
P_U03	Potrafi samodzielnie planować i realizować projekty z zakresu nowych mediów oraz projektowania lokacji do gier kreowania, wirtualnych scenografii, tworzenia concept art., posługując się odpowiednio dobranym oprogramowaniem.	K_U20, K_U21, K_U22, K_U23
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest świadomy odpowiedzialności za oryginalność własnego projektu.	K_K05
P_K02	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych decyzji w procesie projektowania własnej pracy w zakresie nowych mediów.	K_K07
P_K03	Jest gotów do przestrzegania zasad etyki zawodowej w tym: ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego, a także wymagania tego od innych.	K_K06

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Wykład:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
W1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu czyli przygotowania dwóch pierwszych rozdziałów pracy licencjackiego – projektu artystycznego.	P_W01, P_W02, P_W03
W2	Badania literaturowe studentów. Korekta indywidualna.	P_W01, P_W03
W3	Prezentacja przygotowanych prac.	P_W01, P_W02, P_W03
W4	Przegląd semestralny.	P_W01, P_W02, P_W03
Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
T1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T2	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Korekta materiałów źródłowych oraz bibliografii. Omówienie zasad ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego w aspekcie tworzenia własnego projektu pracy dyplomowej.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T3	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T4	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Korekta materiałów źródłowych oraz bibliografii.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T5	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Wprowadzenie do autoprezentacji oraz pokazu projektu.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03

T6	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T7	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Korekta materiałów źródłowych oraz bibliografii.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T8	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Omówienie prezentacji projektu.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T9	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T10	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Omówienie prezentacji projektu.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T11	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Korekta materiałów źródłowych oraz bibliografii.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
T12	Ocena końcowa. Dopuszczenie do obrony projektu.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac filmowych, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02, P_K03

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**											**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest efekt uczenia się**
	Egzamin pisemny	Zaliczenie	Test	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/praca samodzielna	Prezentacja indywidualna	Prezentacja grupowa	Przygotowanie projektu dyplomowego	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01		+										Wykład
P_W02		+										Wykład
P_W03		+										Wykład
P_U01								+			+	Projekt
P_U02								+			+	Projekt
P_U03								+			+	Projekt
P_K01								+			+	Projekt
P_K02								+			+	Projekt
P_K03								+			+	Projekt

VII. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe	**Ocena niedostateczna**	**Zakres ocen 3,0-3,5**	**Zakres ocen 4,0-4,5**	**Ocena bardzo dobra**

efekty uczenia się	Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie ma wiedzy umożliwiającej wnikliwy opis procesu realizacji projektu.	Ma fragmentaryczną wiedzę umożliwiającą nie w pełni wnikliwy opis procesu realizacji projektu.	Ma uporządkowaną wiedzę umożliwiającą wnikliwy opis procesu realizacji projektu.	Ma szczegółową wiedzę umożliwiającą wnikliwy opis procesu realizacji projektu.
P_W02	Nie ma wiedzy w zakresie tworzenia projektów z zakresu nowych mediów oraz projektowania lokacji do gier kreowania wirtualnych scenografii, tworzenia concept art.	Ma ogolną wiedzę dotyczącą tworzenia projektów z zakresu nowych mediów oraz projektowania lokacji do gier kreowania wirtualnych scenografii, tworzenia concept art.	Ma wiedzę dotyczącą tworzenia projektów z zakresu nowych mediów oraz projektowania lokacji do gier kreowania wirtualnych scenografii, tworzenia concept art.	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą tworzenia projektów z zakresu nowych mediów oraz projektowania lokacji do gier kreowania wirtualnych scenografii, tworzenia concept art.
P_W03	Nie posiada wiedzy warsztatowej umożliwiającej techniczne przygotowanie projektu oraz wiedzę na temat historii narzędzi kreacji artystycznej i projektowej, która go interesuje.	Posiada ogólną wiedzę warsztatową umożliwiającą techniczne przygotowanie projektu oraz wiedzę na temat historii narzędzi kreacji artystycznej i projektowej, która go interesuje.	Posiada szczegółową wiedzę warsztatową umożliwiającą techniczne przygotowanie projektu oraz wiedzę na temat historii narzędzi kreacji artystycznej i projektowej, która go interesuje.	Posiada zaawansowaną i szczegółową wiedzę warsztatową umożliwiającą techniczne przygotowanie projektu oraz wiedzę na temat historii narzędzi kreacji artystycznej i projektowej, która go interesuje.
P_U01	Nie potrafi dokonać analizy inspiracji stojących u podstaw wyboru tematu projektu.	Potrafi dokonać ogólnej analizy inspiracji stojących u podstaw wyboru tematu projektu.	Potrafi dokonać szczegółowej analizy inspiracji stojących u podstaw wyboru tematu projektu.	Potrafi dokonać kompleksowej i szczegółowej analizy inspiracji stojących u podstaw wyboru tematu projektu.
P_U02	Nie potrafi tworzyć skomplikowanych i wielowarstwowych struktur projektowych i nie potrafi odpowiednio łączyć w projektach różne elementy składowe w spójną stylistycznie i technicznie całość.	Potrafi popełniając liczne błędy przy korekcie prowadzącego tworzyć skomplikowane i wielowarstwowe struktury projektowe i potrafi odpowiednio łączyć w projektach różne elementy składowe w spójną stylistycznie i technicznie całość.	Potrafi przy wsparciu prowadzącego tworzyć skomplikowane i wielowarstwowe struktury projektowe i potrafi odpowiednio łączyć w projektach różne elementy składowe w spójną stylistycznie i technicznie całość.	Potrafi samodzielnie tworzyć skomplikowane i wielowarstwowe struktury projektowe i potrafi innowacyjnie łączyć w projektach różne elementy składowe w spójną stylistycznie i technicznie całość.
P_U03	Nie potrafi samodzielnie planować i realizować projektów z zakresu nowych mediów oraz projektowania lokacji do gier kreowania, wirtualnych scenografii, tworzenia concept art., posługując się odpowiednio dobranym oprogramowaniem.	Potrafi popełniając liczne błędy przy korekcie prowadzącego planować i realizować projekty z zakresu nowych mediów oraz projektowania lokacji do gier kreowania, wirtualnych scenografii, tworzenia concept art., posługując się odpowiednio dobranym oprogramowaniem.	Potrafi przy wsparciu prowadzącego planować i realizować projekty z zakresu nowych mediów oraz projektowania lokacji do gier kreowania, wirtualnych scenografii, tworzenia concept art., posługując się odpowiednio dobranym oprogramowaniem.	Potrafi samodzielnie planować i realizować projekty z zakresu nowych mediów oraz projektowania lokacji do gier kreowania, wirtualnych scenografii, tworzenia concept art., posługując się odpowiednio dobranym oprogramowaniem.
P_K01	Nie jest świadomy odpowiedzialności za oryginalność własnego projektu również w aspekcie prawnym.	Jest świadomy odpowiedzialności za oryginalność własnego projektu również w aspekcie prawnym.		
P_K02	Nie jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych decyzji w procesie projektowania własnej pracy w zakresie nowych mediów.	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych decyzji w procesie projektowania własnej pracy w zakresie nowych mediów.		
P_K03	Student nie jest gotów do przestrzegania zasad etyki zawodowej w tym: ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego, a także wymagania tego od innych.	Student jest gotów do przestrzegania zasad etyki zawodowej w tym: ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego, a także wymagania tego od innych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności / ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria) – SUMA godzin – z punktu II	42 h	24 h
Egzamin/zaliczenie	4 h	4 h

Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	54 h	72 h
- przygotowanie eseju/ referat	---	---
- przeprowadzenie badań literaturowych	8 h	12 h
- przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	30 h	40 h
- przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	6 h	10 h
- przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	10 h	10 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**100 h / 4 ECTS**	**100 h / 4 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	46 h / 1,84 ECTS	28 h / 1,12 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**100 h / 4 ECTS**	**100 h / 4 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– *Adobe After Effects CC. Oficjalny podręcznik*, Helion, 2021.
– Jago M., *Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II*, Helion, 2019.
– Opracowanie zbiorowe, *Kino, film, psychologia*, Wydawnictwo Edukacyjne, 2018.
– Wellins M., *Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców*, Wojciech Marzec, 2015.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Block B., *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych*, Wojciech Marzec, 2020.
– Genew S., Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, d2d.pl, 2022.
– Itten J., *Sztuka barwy*, d2d.pl, 2015.
– Mascelli J. V., *5 tajników warsztatu filmowego*, Wojciech Marzec, 2023.
– Popek S., *Barwy i Psychika*, UMCS Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2012.
– Reisz K., Gavin Millar, *Technika montażu filmowego*, Wojciech Marzec, 2022.
– Zausznica A., *Nauka o barwie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012.

Inne materiały dydaktyczne:

– Get to know After Effects https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/getting-started-after-effects.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl- get-started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com
– Work with compositions https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/create-composition- animation.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after- effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com
– Create and animate text https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/creating-animating-text.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/ segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com
– Repair video https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/repair- video.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get- started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com
– Build custom transitions https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/create-custom- transitions.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after- effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com
– Create visual effects https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/create-video-visual-effects.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl- get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com
– Create animated backgrounds https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/create-animated-background.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com
– Select and animate layers https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/animate-group-

layers.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com

- Work with 3D https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/work-in-3d.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com
- Render your work https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/render-video- composition.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after- effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS1**	**Pracownia specjalnościowa – gry, efekty specjalne i technologie multimedialne 2**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, studia I stopnia**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Gry, efekty specjalne i technologie multimedialne**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**6 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr inż. Marcin Dziomdziora, prof. SAN**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotów semestru 5

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Przygotowanie studenta do stworzenia teoretycznej części projektu.
C2	Zaznajomienie studenta z koniecznością dbania o język w procesie opisu projektu.
C3	Zaznajomienie studenta z celami projektu oraz akceptowalnymi poziomem realizacji.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne	14					28			4	**46**
Studia niestacjonarne	8					16			4	**28**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Wykład	Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej. Zajęcia prowadzone zdalnie z wykorzystaniem platformy Teams - zajęcia synchroniczne.
Projekt	Praca indywidualna, prezentacje, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą wnikliwy opis procesu realizacji projektu.	K_W24
P_W02	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie projektów wizualizacji i animacji z uwzględnieniem szerokiego spektrum środków przekazu należących do gier, efektów wizualnych i technologii multimedialnych.	K_W24

Umiejętności:		
P_U01	Potrafi dokonać analizy inspiracji stojących u podstaw wyboru tematu projektu.	K_U10
P_U02	Potrafi dokonać analizy i oceny nowych mediów ze względu na zastosowane techniki oraz kontekst artystyczny. Potrafi dobrać odpowiednie środki dla własnego projektu.	K_U02, K_U10, K_U17
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest świadomy odpowiedzialności za oryginalność własnego projektu.	K_K05
P_K02	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych decyzji w procesie projektowania własnej pracy w zakresie nowych mediów.	K_K07
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Wykład:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
W1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu czyli przygotowania całości pracy pisemnej będącej częścią projektu artystycznego.	P_W01, P_W02
W2	Badania literaturowe studentów. Korekta indywidualna.	P_W01
W3	Prezentacja przygotowanych prac.	P_W01, P_W02
W4	Dopuszczenie do obrony.	P_W01, P_W02
Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
T1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T2	Poszukiwanie przedmiotu badań oraz celu badawczego. Prezentacja prac licencjackich – projektu artystycznego studentów (prace wideo). Poszukiwanie przedmiotu badań oraz celu badawczego. Konsultacje wstępnych tematów i projektów proponowanych przez poszczególnych studentów. Prezentacja projektów studentów z poprzednich lat jako pretekstu do dyskusji nad możliwymi tematami.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T3	Poszukiwanie przedmiotu badań oraz celu badawczego. Prezentacja projektów studentów (animacje projektowanie lokacji, concept art, nowe media, video).	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T4	Wybór i formowanie problemu badawczego oraz hipotez badawczych. Korekta indywidualna.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T5	Tworzenie koncepcji rozwiązania problemu badawczego. Korekta indywidualna.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T6	Dobór metody i techniki realizacji projektu, korekta materiałów źródłowych oraz bibliografii.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T7	Korekta indywidualna. Praca własna studenta.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T8	Przegląd prac, korekta i dyskusja nad projektem.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T9	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02

PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac filmowych, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Efekty uczenia się	Metoda weryfikacji											Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest efekt uczenia się
	Egzamin pisemny	Egzamin	Test	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/praca samodzielna	Prezentacja indywidualna	Prezentacja grupowa	Przygotowanie projektu dyplomowego	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01		+										Wykład
P_W02		+										Wykład
P_U01								+			+	Projekt
P_U02								+			+	Projekt
P_K01								+			+	Projekt
P_K02								+			+	Projekt

VII. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie ma wiedzy umożliwiającej wnikliwy opis procesu realizacji projektu.	Ma fragmentaryczną wiedzę umożliwiającą nie w pełni wnikliwy opis procesu realizacji projektu.	Ma uporządkowaną wiedzę umożliwiającą wnikliwy opis procesu realizacji projektu.	Ma szczegółową wiedzę umożliwiającą wnikliwy opis procesu realizacji projektu.
P_W02	Nie ma wiedzy umożliwiającej tworzenie projektów wizualizacji i animacji z uwzględnieniem szerokiego spektrum środków przekazu należących do gier, efektów wizualnych i technologii multimedialnych.	Ma ogólną wiedzę umożliwiającą tworzenie projektów wizualizacji i animacji z uwzględnieniem szerokiego spektrum środków przekazu należących do gier, efektów wizualnych i technologii multimedialnych.	Ma szczegółową wiedzę umożliwiającą tworzenie projektów wizualizacji i animacji z uwzględnieniem szerokiego spektrum środków przekazu należących do gier, efektów wizualnych i technologii multimedialnych.	Ma szczegółową i zaawansowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie projektów wizualizacji i animacji z uwzględnieniem szerokiego spektrum środków przekazu należących do gier, efektów wizualnych i technologii multimedialnych.
P_U01	Nie potrafi dokonać analizy inspiracji stojących u podstaw wyboru tematu projektu.	Potrafi dokonać ogólnej analizy inspiracji stojących u podstaw wyboru tematu projektu.	Potrafi dokonać szczegółowej analizy inspiracji stojących u podstaw wyboru tematu projektu.	Potrafi dokonać kompleksowej i szczegółowej analizy inspiracji stojących u podstaw wyboru tematu projektu.
P_U02	Nie potrafi dokonać analizy i oceny nowych mediów ze względu na zastosowane techniki oraz kontekst artystyczny. Nie potrafi dobrać odpowiednich środków dla własnego projektu.	Potrafi dokonać ogólnej analizy i oceny nowych mediów ze względu na zastosowane techniki oraz kontekst artystyczny. Potrafi dobrać w stopniu ogólnym odpowiednie środki dla własnego projektu.	Potrafi dokonać szczegółowej analizy i oceny nowych mediów ze względu na zastosowane techniki oraz kontekst artystyczny. Potrafi dobrać w stopniu szczegółowym odpowiednie środki dla własnego projektu.	Potrafi dokonać kompleksowej i szczegółowej analizy i oceny nowych mediów ze względu na zastosowane techniki oraz kontekst artystyczny. Potrafi dobrać w stopniu wyczerpującym odpowiednie środki dla własnego projektu.
P_K01	Nie jest świadomy odpowiedzialności za oryginalność własnego projektu również w aspekcie prawnym.	Jest świadomy odpowiedzialności za oryginalność własnego projektu również w aspekcie prawnym.		
P_K02	Nie jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych decyzji w procesie projektowania własnej pracy w zakresie nowych mediów.	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych decyzji w procesie projektowania własnej pracy w zakresie nowych mediów.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności / ECTS	Obciążenie studenta

	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria) – SUMA godzin – z punktu II	42 h	24 h
Egzamin/zaliczenie	4 h	4 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	104 h	122 h
- przygotowanie eseju/ referat	---	---
- przeprowadzenie badań literaturowych	12 h	16 h
- przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	45 h	55 h
- przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	37 h	41 h
- przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	10 h	10 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**150 h / 6 ECTS**	**150 h / 6 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	46 h / 1,84 ECTS	28 h / 1,12 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**150 h / 6 ECTS**	**150 h / 6 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– *Adobe After Effects CC. Oficjalny podręcznik*, Helion, 2021.
– Jago M., *Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II*, Helion, 2019.
– Opracowanie zbiorowe, *Kino, film, psychologia*, Wydawnictwo Edukacyjne, 2018.
– Wellins M., *Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców*, Wojciech Marzec, 2015.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Block B., *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych*, Wojciech Marzec, 2020.
– Genew S., Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, d2d.pl, 2022.
– Itten J., *Sztuka barwy*, d2d.pl, 2015.
– Mascelli J. V., *5 tajników warsztatu filmowego*, Wojciech Marzec, 2023.
– Popek S., *Barwy i Psychika*, UMCS Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2012.
– Reisz K., Gavin Millar, *Technika montażu filmowego*, Wojciech Marzec, 2022.
– Zausznica A., *Nauka o barwie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012.

Inne materiały dydaktyczne:

– Get to know After Effects https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/getting-started-after-effects.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl- get-started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com
– Work with compositions https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/create-composition-animation.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after- effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com
– Create and animate text https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/creating-animating-text.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com
– Repair video https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/repair-video.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com
– Build custom transitions https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/create-custom-transitions.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com

- Create visual effects https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/create-video-visual-effects.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl- get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com
- Create animated backgrounds https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/create-animated-background.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com
- Select and animate layers https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/animate-group-layers.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com
- Work with 3D https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/work-in-3d.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after-effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com
- Render your work https://helpx.adobe.com/pl/after-effects/how-to/render-video-composition.html?playlist=/pl/pl/ccx/v1/collection/product/after- effects/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-2/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS2**	**Technologie multimedialne w projektowaniu reklamy i VFX**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Gry, efekty specjalne i technologie multimedialne**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr inż. Marcin Dziomdziora, prof. SAN**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Znajomość programów z pakietu Adobe: Photoshop oraz Illustrator. Znajomość podstaw kompozycji, podstaw projektowania graficznego oraz grafiki 3D. Zaliczenie przedmiotów Wprowadzenie do multimediów i Animacja.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Przyswojenie wiedzy z zakresu działania zawansowanych funkcji programów Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro.
C2	Zapoznanie studentek i studentów z projektowaniem i oddziaływaniem reklam multimedialnych.
C3	Zaznajomienie studentek i studentów zawansowanymi systemami rozproszonymi w programie Blender i 3ds max.
C4	Zaznajomienie studentek i studentów z technikami trackowania i wykorzystania ich w tworzeniu reklam i VFX.
C5	Zaznajomienie studentek i studentów z podstawową historia tworzenia efektów specjalnych.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Warsztaty	Praca indywidualna, wykład interaktywny, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	

P_W01	Zna podstawowe formy reklam i ich zastosowanie w promocji idei lub produktu.	K_W19
P_W02	Zna i rozumie mechanizmy generowania efektów specjalnych oraz zna metody ich generowania.	K_W22
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects w stopniu rozszerzonym w zakresie trackowania i korekcji barw.	K_U16
P_U02	Potrafi modyfikować materiał wideo zgodnie z założeniami projektu VFX.	K_U18
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Wr1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja przykładów prac studentów.	P_W01, P_W02, P_K01
Wr2	Omówienie powszechnie projektowanych efektów specjalnych, green screen, planar tracking, camera tracking, color grading, fire and smoke symulation systems Object tracking.	P_W01, P_W02, P_K01
Wr3	Zadanie pierwsze: Wojna światów. Wprowadzenie do obszaru materiału wideo obiektów 3D.	P_W02, P_K01
Wr4	Omówienie cammera trackingu w Adobe After Effects i Blender. Modelowanie dla potrzeb reklamy i filmu.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr5	Korekta indywidualna oraz rozwiazywanie problemów w realizacji projektu.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr6	Praca nad projektem i korekta indywidualna tworzonych animacji.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr7	Przegląd i ocena realizacji pierwszego zadania semestralnego.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr8	Omówienie zasad realizacji drugiego zadania zaliczeniowego. Reklama Domu medialnego lub firmy post produkcyjnej.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr9	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr10	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr11	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr12	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01

Wr13	Korekta indywidualna. Prezentacja najwybitniejszych twórców multimedialnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Wr14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do animacji, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Test	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego (animacji poklatkowa)	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01	+										Warsztaty
P_W02					+						Warsztaty
P_U01							+				Warsztaty
P_U02							+				Warsztaty
P_K01					+						Warsztaty

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna podstawkowych form reklam i ich zastosowanie w promocji idei lub produktu.	Zna fragmentarycznie niektóre podstawowe formy reklam i ich zastosowanie w promocji idei lub produktu.	Zna podstawowe formy reklam i ich zastosowanie w promocji idei lub produktu.	Zna szczegółowo podstawowe formy reklam i ich zastosowanie w promocji idei lub produktu.
P_W02	Nie zna podstawowych zasad kreacji efektów specjalnych i ich roli w kreowaniu nowych mediów.	Zna fragmentarycznie niektóre zasady kreacji efektów specjalnych i ich roli w kreowaniu nowych mediów.	Zna zasady kreacji efektów specjalnych i ich roli w kreowaniu nowych mediów. W ich projektowaniu widać jej/jego kreatywność.	Doskonale zna zasady kreacji efektów specjalnych i ich roli w kreowaniu nowych mediów. W ich projektowaniu widać jej/jego kreatywność.
P_W02	Nie zna narzędzi wspomagających projektowanie reklam programach Adobe After Effects, Blender oraz Autodesk 3ds max.	Zna niektóre narzędzia wspomagające projektowanie reklam w programach Adobe After Effects, Blender oraz Autodesk 3ds max.	Zna narzędzia wspomagające projektowanie reklam w programach Adobe After Effects, Blender oraz Autodesk 3ds max.	Zna szczegółowo narzędzia wspomagające projektowanie reklam w programach Adobe After Effects, Blender oraz Autodesk 3ds max.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects w stopniu rozszerzonym w zakresie trackowania i korekcji barw.	Potrafi z trudnościami posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects w stopniu rozszerzonym w zakresie trackowania i korekcji barw.	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects w stopniu rozszerzonym w zakresie trackowania i korekcji barw.	Potrafi innowacyjnie posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects w stopniu rozszerzonym w zakresie trackowania i korekcji barw.
P_U02	Nie potrafi modyfikować materiał wideo zgodnie z założeniami projektu VFX.	Potrafi z trudnością modyfikować materiał wideo zgodnie z założeniami projektu VFX.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	2 h	2 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	4 h	6 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	20 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	2 h	2 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	2 h	2 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, Wyd. d2d.pl, 2022.
– Williams Richard E. The Animator's Survival Kit, Wyd. Faber & Faber, 2009.
– Multimedia Learning, Wyd. Cambridge University Press, 2020.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Bruce Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych. Wydanie 4, Wyd. Wojciech Marzec, 2020.

Inne materiały dydaktyczne:

– Gitner Seth, Multimedia Storytelling for Digital Communicators in a Multiplatform World, Routledge 2022.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE										
KOD PRZEDMIOTU: **PS3**	**Projektowanie lokacji i efektów w Unreal Engine 1**									
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**									
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, studia I stopnia**									
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**									
Nazwa specjalności:	**Gry, efekty specjalne i technologie multimedialne**									
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**									
Punkty ECTS:	**2 ECTS**									
Rok / Semestr:	**III / 5**									
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr inż. Marcin Dziomdziora, prof. SAN**									

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotów semestru 4.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zapoznanie studentów z funkcjonowaniem programu Unreal Engine 5.
C2	Zapoznanie studentów z mechanizmami tworzenia terenu w silniku gier, blockingu oraz wykorzystania zewnętrznych assetów.
C3	Zapoznanie studentów z kreowanie graficznej formy poziomów i jej rejestracji w postaci renderingu lub animacji.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	**Ćwiczenia**	**Konwersat.**	**Lab.**	**Warsztaty**	**Projekt**	**Seminarium**	**Konsultacje**	**Egzamin/ zaliczenie**	**Suma godzin**
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Warsztaty	Praca indywidualna, prezentacje, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	**Odniesienie do efektu kierunkowego**
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna i opisuje narzędzia transformacji w Unreal Engine 5.	K_W18, K_W24
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi uformować teren i stworzyć niezbędne źródła światła.	K_U24
P_U02	Potrafi przygotować siatkę mapowania do przygotowania tekstur w systemie PBR.	K_U24
P_U03	Potrafi stworzyć poziom lokacji i dostosować go do charakteru lokacji.	K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania swoich umiejętności w zakresie wyobraźni przestrzennej.	K_K05
P_K02	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac przestrzennych.	K_K07

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Wr1	Zapoznanie się zadaniami semestralnymi. Wykonie jednej spośród trzech określonych tematycznie lokacji: 1. Zamek hrabiego Drakuli. 2. Postapokaliptyczne miasto. 3. Średniowieczna wioska rybacka.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr2	Przedstawienie interfejsu silnika Unreal oraz podstawowych narzędzi transformacji obiektów	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr3	Narzędzia tworzenia terenu i naturalnego oświetlenia. Możliwość importu stworzonych assetów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr4	Teksturowanie w systemie PBR.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr5	Praca własna studentów i korekta indywidualna połączona z rozwiązywaniem problemów projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr6	Praca własna studentów i korekta indywidualna połączona z rozwiązywaniem problemów projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Wr7	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Praca and realizacją projektu lokacji przy wykorzystaniu Unreal Enginge 5.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**											**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest efekt uczenia się**
	Egzamin pisemny	Egzamin ustny	Test	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/praca samodzielna	Obrona projektu (zaliczenie)	Przygotowanie lokacji	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01						+	+				+	Warsztaty

P_U01						+	+				+	Warsztaty
P_U02						+	+				+	Warsztaty
P_K01						+	+				+	Warsztaty
P_K02						+	+				+	Warsztaty

VII. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna i nie opisuje narzędzi transformacji w Unreal Engine 5.	Zna i opisuje niektóre podstawowe narzędzia transformacji w Unreal Engine 5.	Zna i opisuje szczegółowo większość poznanych narzędzia transformacji w Unreal Engine 5.	Zna i opisuje kompleksowe im szczegółowo wszystkie poznane narzędzia transformacji w Unreal Engine 5.
P_U01	Nie potrafi wykorzystać assetów zewnętrznych w kreacji lokacji	Potrafi wykorzystać assety zewnętrznych w kreacji lokacji.	Potrafi wykorzystać zarówno stworzone osobiście jak i zewnętrzne assety w kreacji lokacji	Potrafi wykorzystać zarówno stworzone osobiście jak i zewnętrzne assety w kreacji lokacji. Doskonale komponuje ze sobą oda rodzaje modeli.
P_U02	Nie potrafi kreować materiałów w Unreal Enginge 5 jak również nie potrafi stworzyć materiał w systemie PBR.	Potrafi w stopniu podstawowym kreować materiały w Unreal Enginge 5 jak również stworzyć je w systemie PBR.	Potrafi kreować materiały w Unreal Enginge 5 jak również stworzyć je w systemie PBR.	Potrafi innowacyjnie kreować materiały w Unreal Enginge 5 jak również stworzyć je w systemie PBR.
P_U03	Nie potrafi stworzyć poziomu lokacji i dostosować go do charakteru lokacji.	Potrafi przy wsparciu prowadzącego stworzyć poziom lokacji i dostosować go do charakteru lokacji ale popełniając błędy .	Potrafi przy wsparciu prowadzącego stworzyć poziom lokacji i dostosować go do charakteru lokacji.	Potrafi zainicjować powstanie nowego poziomu. Doskonale radzi sobie z doborem poziomu do charakteru lokacji.
P_K01	Nie jest gotów do rozwijania swoich umiejętności w zakresie wyobraźni przestrzennej.	Jest gotów do rozwijania swoich umiejętności w zakresie wyobraźni przestrzennej.		
P_K02	Nie jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac przestrzennych.	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac przestrzennych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności / ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria) – SUMA godzin – z punktu II	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- przygotowanie eseju/ referat	---	---
- przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	15 h
- przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	7 h	14 h
- przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	3 h	**3 h**
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**

Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Ernest Adam, Projektowanie gier. Podstawy, Helion 2010.
- Totten Christopher W. Level Design: Processes and Experiences**,** A K Peters Ltd (Ma), 2022.
- Greer Xury Sculpting the Blender Way: Explore Blender's 3D sculpting workflows and latest features, including Face Sets, Mesh Filters, and the Cloth brush 2020.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

–

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy o sztuce.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS3**	**Projektowanie lokacji i efektów w Unreal Engine 2**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, studia I stopnia**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Gry, efekty specjalne i technologie multimedialne**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr inż. Marcin Dziomdziora, prof. SAN**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie Projektowanie lokacji i efektów w Unreal Engine 1.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zapoznanie studentów z systemem Niagara zaimplementowanym w Unreal Engine 5.
C2	Zapoznanie studentów sequenserem i właściwościami kamery w Unreal Engine 5.
C3	Zapoznanie studentów z kreowanie graficznej formy poziomów i jej rejestracji w postaci renderingu lub animacji.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne					28				2	**30**
Studia niestacjonarne					16				2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Warsztaty	Praca indywidualna, prezentacje, dyskusja.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Zna metody i techniki służące tworzeniu poziom gry.	K_W14
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi sprawnie stworzyć systemy rozproszone w Niagara.	K_U24
P_U02	Potrafi przygotować siatkę kolizji obiektów.	K_U24
	Kompetencje społeczne:	

P_K01	Jest gotów do rozwijania swoich umiejętności w zakresie wyobraźni przestrzennej.	K_K05
P_K02	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac przestrzennych.	K_K07

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Wr1	Zapoznanie się zadaniami semestralnymi. Przygotowaniem lokacji z użyciem systemu symulacji wody i VFX.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr2	Wprowadzenie do systemu Niagara ora systemu kolizji obiektów w Unreal Enginge 5.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr3	Omówienie zadania zaliczeniowego. Przygotowanie poziomu do gry z możliwością interakcji obiektów i generowaniem Takich efektów jak płomień, flary itp.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr4	Omówienie zasad renderingu animacji i możliwości wykorzystania UE5 jako narzędzia do generowania wirtualnych scenografii.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr5	Praca własna studentów i korekta indywidualna połączona z rozwiązywaniem problemów projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr6	Praca własna studentów i korekta indywidualna połączona z rozwiązywaniem problemów projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Wr7	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Praca and realizacją projektu.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**											**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest efekt uczenia się**
	Egzamin pisemny	Egzamin ustny	Test	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/praca samodzielna	Obrona projektu (egzamin)	Przygotowanie lokacji	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01						+	+				+	Warsztaty
P_U01						+	+				+	Warsztaty
P_U02						+	+				+	Warsztaty
P_K01						+	+				+	Warsztaty
P_K02						+	+				+	Warsztaty

VII. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna metod i technik służących tworzeniu poziom gry.	Zna niektóre podstawowe metody i techniki służące tworzeniu poziom gry.	Zna większość kluczowych metod i technik służących tworzeniu poziom gry.	Zna wszystkie kluczowe metody i techniki służące tworzeniu poziom gry.
P_U01	Nie potrafi tworzyć systemów rozproszonych w Niagara.	Potrafi przy korekcie prowadzącego stworzyć systemy rozproszone w Niagara, ale popełnia liczne błędy.	Potrafi przy niewielkim wsparciu prowadzącego stworzyć systemy rozproszone w Niagara.	Potrafi sprawnie stworzyć systemy rozproszone w Niagara.
P_U02	Nie potrafi przygotować siatki kolizji obiektów.	Potrafi w stopniu ogólnym przygotować siatkę kolizji obiektów.	Potrafi w stopniu szczegółowym przygotować siatkę kolizji obiektów.	Potrafi w stopniu kompleksowym i szczegółowym przygotować siatkę kolizji obiektów.
P_K01	Nie jest gotów do rozwijania swoich umiejętności w zakresie wyobraźni przestrzennej.	Jest gotów do rozwijania swoich umiejętności w zakresie wyobraźni przestrzennej.		
P_K02	Nie jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac przestrzennych.	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac przestrzennych.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności / ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria) – SUMA godzin – z punktu II	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- przygotowanie eseju/ referat	---	---
- przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	15 h
- przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	12 h
- przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Ernest A., Projektowanie gier. Podstawy, Helion 2010.
– Totten Ch. W., Level Design: Processes and Experiences, A K Peters Ltd (Ma), 2022.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Greer Xury, Sculpting the Blender Way: Explore Blender's 3D sculpting workflows and latest features, including Face Sets, Mesh Filters, and the Cloth brush 2020.

Inne materiały dydaktyczne:

–

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS4**	**Systemy cząsteczkowe w projektowaniu motion graphics 1**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Gry, efekty specjalne i technologie multimedialne**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr inż. Marcin Dziomdziora, prof. SAN**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Znajomość programów z pakietu Adobe: Photoshop oraz Illustrator. Znajomość podstaw kompozycji, podstaw projektowania graficznego oraz grafiki 3D. Zaliczenie przedmiotów: Wprowadzenie do multimediów i Animacja.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Przyswojenie wiedzy z zakresu działania zawansowanych funkcji programów Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro.
C2	Zapoznanie studentek i studentów z projektowaniem i oddziaływaniem reklam multimedialnych.
C3	Zaznajomienie studentek i studentów zawansowanymi systemami rozproszonymi w programie Blender i 3ds max.
C4	Zaznajomienie studentek i studentów z technikami trackowania i wykorzystania ich w tworzeniu reklam i VFX.
C5	Zaznajomienie studentek i studentów z podstawową historia tworzenia efektów specjalnych.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Projekt	Praca indywidualna, wykład interaktywny, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	

P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu podstawowe systemy emisji cząsteczek, rodzaje emiterów.	K_W21
P_W02	Zna w zaawansowanym stopniu Rozumie mechanizmy symulowania zjawisk fizycznych i atmosferycznych.	K_W22
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi projektować systemy emisji płynów oraz ognia.	K_U16
P_U02	Potrafi modyfikować rodzaje emiterów dla potrzeb specjalnych form emisji.	K_U18
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Pr. 1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja przykładów prac studentów.	P_W01, P_W02, P_K01
Pr. 2	Omówienie systemów cząsteczkowych w programach Blender, Autodesk 3ds max, Houdini, Unreal Engine 5.5.	P_W01, P_K01
Pr. 3	Zadania Semestralne. Zaprojektowanie lokacji z systemem wody (jezioro, rzeka wodospad). Dodatkowo lokacja powinna zawierać emiter ognia oraz system eksplozji. Projekt winien zawierać również symulację wiatru, pól siłowych.	P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 4	Omówienie zagadnień związanych z fizyką procesów atmosferycznych i wybuchów.	P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 5	Korekta indywidualna oraz rozwiazywanie problemów w realizacji projektu.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 6	Praca nad projektem i korekta indywidualna tworzonych animacji.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 7	Przegląd i ocena realizacji pierwszego zadania semestralnego.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 8	Omówienie zasad realizacji drugiego zadania zaliczeniowego. Reklama Domu medialnego lub firmy post produkcyjnej	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 9	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 10	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 11	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 12	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 13	Korekta indywidualna. Prezentacja najwybitniejszych twórców multimedialnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02

PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do animacji, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Test	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego (animacji pokatkowa)	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajeciach	
P_W01	+										Projekt
P_W02					+						Projekt
P_U01							+				Projekt
P_U02							+				Projekt
P_K01					+						Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna podstawowych systemów emisji cząsteczek.	Zna w zaawansowanym stopniu niektóre podstawowe systemy emisji cząsteczek.	Zna w zaawansowanym stopniu podstawowe systemy emisji cząsteczek.	Zna w zaawansowanym stopniu szczegółowo podstawowe i zaawansowane systemy emisji cząsteczek i potrafi je modyfikować.
P_W02	Nie potrafi tworzyć symulacji prostych zjawisk atmosferycznych.	Potrafi tworzyć symulacje prostych zjawisk atmosferycznych.	Potrafi tworzyć symulacje zjawisk atmosferycznych.	Potrafi kreatywnie tworzyć symulacje złożonych zjawisk atmosferycznych oraz ich randomizację. Dba o realizm projektu.
P_U02	Nie potrafi korelować systemów emisji.	Potrafi korelować systemy emisji.	Potrafi korelować systemy emisji oraz projektuje systemy ich automatyzacji.	Potrafi korelować systemy emisji oraz projektuje systemy ich automatyzacji. Dba o realizm projektu.
P_K01	Nie jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	2 h	2 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	4 h	6 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	20 h

- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	2 h	2 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	2 h	2 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, Wyd. d2d.pl, 2022.
- Williams Richard E. The Animator's Survival Kit, Wyd. Faber & Faber, 2009.
- Multimedia Learning, Wyd. Cambridge University Press, 2020.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Bruce Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych. Wydanie 4, Wyd. Wojciech Marzec, 2020.

Inne materiały dydaktyczne:

- Gitner Seth, Multimedia Storytelling for Digital Communicators in a Multiplatform World, Routledge 2022.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
KOD PRZEDMIOTU: **PS4**	**Systemy cząsteczkowe w projektowaniu motion graphics 2**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**	
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**	
Nazwa specjalności:	**Gry, efekty specjalne i technologie multimedialne**	
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**	
Punkty ECTS:	**2 ECTS**	
Rok / Semestr:	**III / 6**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr inż. Marcin Dziomdziora, prof. SAN**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Znajomość programów z pakietu Adobe: Photoshop oraz Illustrator. Znajomość podstaw kompozycji, podstaw projektowania graficznego oraz grafiki 3D. Zaliczenie przedmiotów Wprowadzenie do multimediów i animacja.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zaznajomienie studentów z proceduralnymi systemami w Blender i Houdini.
C2	Zaznajomienie studentów z językiem skryptów VEX.
C3	Nauczenie studentów wykorzystania sztucznej inteligencji do tworzenia skryptów Python i VEx.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Projekt	Praca indywidualna, wykład interaktywny, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Zna podstawowe formy reklam i ich zastosowanie w promocji idei lub produktu.	K_W19
P_W02	Rozumie mechanizmy proceduralnego tworzenia obiektów i efektów.	K_W22
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi posługiwać się w stopniu podstawowym językiem VEX i tworzyć Geometry Nodes w programach Houdini i Blender.	K_U16
P_U02	Potrafi modyfikować materiał wideo zgodnie z założeniami projektu VFX.	K_U18
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Pr. 1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja przykładów prac studentów.	P_W01, P_W02, P_K01
Pr. 2	Omówienie podstaw systemów proceduralnych oraz przykładów ich zastosowania.	P_W02, P_K01
Pr. 3	Zadanie pierwsze: Kampania reklamowa napojów gazowanych, kosmetyków oraz samochodu konceptualnego. Wszystkie kampanie zawierać muszą: oryginalne logo, trzy trzydziestosekundowe filmy reklamowe z użyciem systemów proceduralnych, plakat.	P_W01, P_K01
Pr. 4	Podstawy Vex w Houdini.	P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 5	Geometry Nodes w Blender. ChatGpt 4.0 w tworzeniu nowych narzędzi w Houdinim i Blenderze.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 6	Praca nad projektem i korekta indywidualna tworzonych animacji.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 7	Praca nad projektem i korekta indywidualna tworzonych animacji.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 8	Praca nad projektem i korekta indywidualna tworzonych animacji.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 9-13	Praca nad projektem, korekta indywidualna, prezentacja najlepszych rozwiązań powstałych problemów realizacyjnych.	P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do animacji, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Test	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego (animacji poklatkowa)	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajeciach	
P_W01		+									Projekt
P_W02					+						Projekt

P_U01							+				Projekt
P_U02							+				Projekt
P_K01					+						Projekt

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie / nie potrafi / nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna podstawowych zasad tworzenia proceduralnych efektów i obiektów.	Zna podstawowe zasady tworzenia proceduralnych efektów i obiektów.	Zna podstawowe zasady tworzenia proceduralnych efektów i obiektów. W ich tworzeniu wykazuje się kreatywnością.	Zna zasady tworzenia proceduralnych efektów i obiektów. W ich tworzeniu wykazuje się kreatywnością i artystycznym wyczuciem.
P_W02	Nie potrafi stworzyć prostych systemów nodalnych.	Potrafi stworzyć prostych systemów nodalnych.	Biegle tworzy systemy nodalne.	Biegle tworzy systemy nodalne i wprowadza mechanizmy ich twórczej kontroli.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się w stopniu podstawowym językiem VEX i tworzyć Geometry Nodes w programach Houdini i Blender.	Potrafi z trudnościami posługiwać się w stopniu podstawowym językiem VEX i tworzyć Geometry Nodes w programach Houdini i Blender.	Potrafi posługiwać się w stopniu podstawowym językiem VEX i tworzyć Geometry Nodes w programach Houdini i Blender.	Potrafi innowacyjnie posługiwać się językiem VEX i tworzyć Geometry Nodes w programach Houdini i Blender.
P_U02	Nie potrafi tworzyć prostych narzędzi w języku skryptów.	Potrafi tworzyć proste narzędzia w języku skryptów.	Potrafi tworzyć narzędzia w języku skryptów i potrafi tworzyć systemy ich kontroli.	Potrafi tworzyć narzędzia w języku skryptów i potrafi tworzyć systemy ich kontroli. Kreatywnie wykorzystuje narzędzia AI w modelowaniu proceduralnym i tworzeniu animacji.
P_K01	Nie jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	2 h	2 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	4 h	6 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	20 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	2 h	2 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	2 h	2 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE
Literatura podstawowa przedmiotu: – Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, Wyd. d2d.pl, 2022. – Williams Richard E. The Animator's Survival Kit, Wyd. Faber & Faber, 2009. – Multimedia Learning, Wyd. Cambridge University Press, 2020.
Literatura uzupełniająca przedmiotu: – Bruce Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych. Wydanie 4, Wyd. Wojciech Marzec, 2020.
Inne materiały dydaktyczne: – Gitner Seth, Multimedia Storytelling for Digital Communicators in a Multiplatform World, Routledge 2022.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS5**	**Concept Art 1**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, studia I stopnia**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Gry, efekty specjalne i technologie multimedialne**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Ewelina Ostrowska-Marcinkowska**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Znajomość programów Photoshop. Znajomość podstaw kompozycji, podstaw projektowania graficznego oraz grafiki 3D.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Poznanie cyfrowego warsztatu związanego z pracą concept artysty.
C2	Rozwój umiejętności malarstwa cyfrowego, łączenia digital paintingu z umiejętnościami pracy w trójwymiarze.
C3	Zdobycie umiejętności kreacji konceptów postaci, środowisk, obiektów do gier oraz filmów.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Projekt	Praca indywidualna, wykład interaktywny, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą projektowanie postaci, środowisk, obiektów, storyboardów.	K_W24
P_W02	Zna i rozumie metody malowania różnego rodzaju materii i struktur techniką malarstwa cyfrowego.	K_W06
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Photoshop, Krita czy Procreate.	K_U16
P_U02	Potrafi wykonać ilustracje w stylu digital painting o wysokiej wartości estetycznej.	K_U20, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
P_K02	Jest gotów do zmierzenia się z wylosowanym zagadnieniem do opracowania.	K_K05
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
T1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Przedstawienie tematyki ćwiczeń (12 materiałów oraz zadanie na postać/środowisko/obiekt/storyboard). Prezentacja przykładów prac studentów. Wylosowanie dodatkowych materiałów do namalowania w zadaniu 1.	P_W01, P_W02, P_K02
T2	Narzędzia malarstwa cyfrowego- pędzle, metody ich tworzenia, ich zastosowanie. Malowanie rożnego rodzaju materii- uniwersalne metody.	P_W02, P_U01
T3	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład pokazujący metody malowania takich materii jak: skała, ogień, woda, drewno. Poruszenie tematu indywidualnego stylu w digital paintingu.	P_W02, P_K01, P_U01
T4	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat proporcji i anatomii postaci.	P_K01, P_U01
T5	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat projektowania postaci z prostych brył.	P_K01, P_U01
T6	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Poprawki prac przed zaliczeniem 1 zadania.	P_K01, P_U01, P_K02
T7	Przegląd i ocena realizacji pierwszego zadania semestralnego.	P_W02, P_K01, P_K02
T8	Omówienie zasad realizacji drugiego zadania zaliczeniowego. Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat sylwetowego projektowania postaci, jej cieniowania i konturowania.	P_W01, P_U01, P_U02
T9	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat głębi w projektowaniu środowiska, korzystaniu z form szkicowych.	P_U01 P_U02
T10	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat malowania obiektów, wykorzystania do ich kreacji grafiki 3D.	P_K01, P_U01, P_U02
T11	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat tworzenia storyboardów do animacji.	P_K01, P_U01, P_U02
T12	Indywidualne rozmowy, korekty prac. Wykład na temat perspektywy w środowisku architektonicznym.	P_K01, P_U01, P_U02
T13	Kompozycja i dynamika w pracach.	P_W01
T14	Przegląd prac semestralnych, ostatnie korekty przed egzaminem.	P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		

Efekty uczenia się	Metoda weryfikacji											Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest efekt uczenia się
	Egzamin pisemny	Zaliczenie	Test	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/praca samodzielna	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01								+				Projekt
P_W02						+		+				Projekt
P_U01								+				Projekt
P_U02								+				Projekt
P_K01						+						Projekt
P_K02								+				Projekt

VII. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna zasad kreacji postaci, środowisk, obiektów czy storyboardów.	Zna niektóre zasady kreacji projektów postaci, środowisk, obiektów czy storyboardów.	Zna zasady kreacji, projektów postaci, środowisk, obiektów czy storyboardów.	szczegółowo zna i rozumie zasady kreacji projektów postaci, środowisk, obiektów czy storyboardów
P_W02	Nie zna i nie rozumie metod malowania różnego rodzaju materii i struktur techniką malarstwa cyfrowego	Zna i rozumie niektóre metody malowania różnego rodzaju materii i struktur techniką malarstwa cyfrowego	Zna i rozumie metody malowania różnego rodzaju materii i struktur techniką malarstwa cyfrowego	W zna szczegółowo i rozumie metody malowania różnego rodzaju materii i struktur techniką malarstwa cyfrowego, szuka własnego stylu.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Photoshop, Krita czy Procreate.	Potrafi posługiwać się stosując podstawowe funkcje oprogramowaniem cyfrowym takim jak Photoshop, Krita czy Procreate.	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Photoshop, Krita czy Procreate.	Potrafi innowacyjnie posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Photoshop, Krita czy Procreate.
P_U02	Nie potrafi wykonać ilustracje w stylu digital painting o wysokiej wartości estetycznej.	Potrafi wykonać ilustracje w stylu digital painting nie zawsze o wysokiej wartości estetycznej.	Potrafi wykonać ilustracje w stylu digital painting o wysokiej wartości estetycznej.	Potrafi innowacyjnie wykonać ilustracje w stylu digital painting o wysokiej wartości estetycznej.
P_K01	Nie jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.		
P_K02	Nie jest gotów zmierzyć się z wylosowanym tematem ilustracji.	Jest gotów zmierzyć się z wylosowanym zadaniem do wykonania.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności / ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria) – SUMA godzin – z punktu II	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- przygotowanie eseju/ referat	---	---
- przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- przeprowadzenie badań empirycznych	---	---

- projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	15 h
- przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 h	12 h
- przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	5 h	5 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Andrew Loomis, *Figure Drawing for all it's worth,* 2011.
– John Hart*, The Art of the Storyboard: Storyboarding for Film, TV and Animations,* 1999
– Scott Robertson, Thomas Bertling, *How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination*, 2013.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Andrew Loomis, *Drawing the Head and Hands,* 2011..

Inne materiały dydaktyczne:

– Elliot J.Lilly, *Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students*, 2015.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS5**	**Concept Art 2**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, studia I stopnia**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Gry, efekty specjalne i technologie multimedialne**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Ewelina Ostrowska-Marcinkowska**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Znajomość programów z pakietu Adobe: Photoshop lub Procreate. Znajomość podstaw kompozycji, podstaw projektowania graficznego oraz grafiki 3D.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Poznanie cyfrowego warsztatu związanego z pracą concept artysty
C2	Rozwój umiejętności malarstwa cyfrowego, łączenia digital paintingu z umiejętnościami pracy w trójwymiarze
C3	Rozwój umiejętności kreacji konceptów postaci, środowisk, obiektów do gier oraz filmów

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne						28			2	**30**
Studia niestacjonarne						16			2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Projekt	Praca indywidualna, wykład interaktywny, wykonywanie zadań na zajęciach, wykonywanie zadań semestralnych, praca z oprogramowaniem.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą projektowanie postaci, środowisk, obiektów, dynamicznych ilustracji.	K_W24
P_W02	Zna anatomię głowy i twarzy, posiada wiedzę na temat różnych jej ekspresji.	K_W24
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Photoshop, Krita czy Procreate.	K_U16
P_U02	Potrafi wykonać szkice koncepcyjne wybranych postaci.	K_U20, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01
P_K02	Jest gotów do działania w sposób otwarty na style malarskie i ilustracyjne.	K_K05
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Projekt:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
T1	Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Przedstawienie tematyki ćwiczeń (12 szkiców ekspresji twarzy oraz zadanie na postać/środowisko/obiekt/keyframe design). Prezentacja przykładów prac studentów.	P_W01, P_W02, P_K02
T2	Indywidualne korekty prac. Wykład rysowanie anatomii głowy w perspektywie.	P_W02, P_U01, P_U02
T3	Indywidualne korekty prac. Wykład rysowanie mimiki twarzy, hiperbolizacja.	P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
T4	Indywidualne korekty prac. Wykład metody szkicowania.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
T5	Indywidualne korekty prac. Wykład stylizowane postaci kontra realistyczne.	P_W02, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
T6	Indywidualne korekty prac.	P_K01, P_K02
T7	Zaliczenie zadania na 12 ekspresji twarzy.	P_W02, P_K01, P_K02
T8	Indywidualne rozmowy, pomysły na zadanie 2. Potęga szkiców w skali szarości dla odnalezienia balansu i kompozycji w ilustracji.	P_K01, P_U01, P_U02
T9	Indywidualne korekty prac. Zaawansowane techniki rysowania postaci, brushwork.	P_K01, P_U01, P_U02
T10	Indywidualne korekty prac. Tricki i chwyty jak szybciej i efektywniej malować środowiska.	P_K01, P_U01, P_U02
T11	Indywidualne korekty prac. Keyframe design- czyli jak stworzyć dynamikę w ilustracji. O sztuce szkiców konceptualnych.	P_K01, P_U01, P_U02
T12	Indywidualne korekty prac. Jak i rysować i malować ubrania.	P_K01, P_U01, P_U02
T13	Indywidualne korekty prac. Tworzenie własnych pędzli.	P_K01, P_U01, P_U02
T14	Przegląd prac semestralnych. Termin zero.	P_W01, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**

PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01, P_W02
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**											**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest efekt uczenia się**
	Egzamin pisemny	Egzamin ustny	Test	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/praca samodzielna	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01						+						Projekt
P_W02						+						Projekt
P_U01								+				Projekt
P_U02								+				Projekt
P_K01						+		+				Projekt
P_K02								+				Projekt

VII. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna zasad kreacji projektów postaci, środowisk, obiektów czy storyboardów.	Zna podstawowe zasady kreacji projektów postaci, środowisk, obiektów czy storyboardów.	Zna zasady kreacji, projektów postaci, środowisk, obiektów czy storyboardów	Doskonale zna i rozumie zasady kreacji projektów postaci, środowisk, obiektów czy storyboardów
P_W02	Nie zna i nie rozumie anatomii głowy i twarzy, nie posiada wiedzy na temat różnych jej ekspresji.	Zna i rozumie w stopniu podstawowym anatomię głowy i twarzy, posiada wiedzę na temat różnych jej ekspresji.	Zna i rozumie w stopniu rozszerzonym anatomię głowy i twarzy, posiada wiedzę na temat różnych jej ekspresji.	W stopniu zaawansowanym zna i rozumie anatomię głowy i twarzy, posiada wiedzę na temat różnych jej ekspresji.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Photoshop, Krita czy Procreate.	Potrafi posługiwać się stosując podstawowe funkcje oprogramowaniem cyfrowym takim jak Photoshop, Krita czy Procreate. Stosuje je do malowania materiałów.	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Photoshop, Krita czy Procreate stosując zaawansowane funkcje. Efektywnie stosuje je do malowania materiałów.	Potrafi innowacyjnie posługiwać się oprogramowaniem cyfrowym takim jak Photoshop, Krita czy Procreate. Poszukuje własnych rozwiązań i technik w malowaniu materiałów.
P_U02	Nie potrafi wykonać szkiców koncepcyjnych wybranych postaci.	Potrafi przy korekcie Prowadzącego wykonać szkice koncepcyjne wybranych postaci popełniając jednak błędy.	Potrafi wykonać przy niewielkim wsparciu prowadzącego szkice koncepcyjne wybranych postaci.	Potrafi wykonać w sposób kompleksowy i samodzielny szkice koncepcyjne wybranych postaci.
P_K01	Nie jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.	Jest gotów do korygowania własnej wiedzy i postaw we współpracy z prowadzącym zajęcia.		
P_K02	Nie jest gotów zmierzyć się z wylosowanym tematem ilustracji.	Jest gotów zmierzyć się z wylosowanym zadaniem do wykonania.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności / ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria) – SUMA godzin – z punktu II	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h

Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- przygotowanie eseju/ referat	---	---
- przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	15 h
- przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	7 h	14 h
- przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	3 h	3 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	---	---

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

– Andrew Loomis, *Figure Drawing for all it's worth,* 2011.
– John Hart*, The Art of the Storyboard: Storyboarding for Film, TV and Animations,* 1999.
– Scott Robertson, Thomas Bertling, *How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination*, 2013.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

– Andrew Loomis, *Drawing the Head and Hands,* 2011.

Inne materiały dydaktyczne:

– Elliot J.Lilly, *Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students*, 2015.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS6**	**Generatywne formy audiowizualne**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Gry, efekty specjalne i technologie multimedialne**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujące umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr hab. Robert Jundo**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Brak.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zapoznanie studentów z teorią i praktyką generatywnych form audiowizualnych, rozwijanie umiejętności twórczych oraz eksperymentowanie z różnymi narzędziami do tworzenia generatywnych projektów audiowizualnych.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersat.	Lab.	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne	28								2	**30**
Studia niestacjonarne	16								2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Wykład	Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej. Zajęcia prowadzone zdalnie z wykorzystaniem platformy Teams - zajęcia synchroniczne.

VI. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza: w zaawansowanym stopniu	
P_W01	Zna historię i sposób definiowania generatywnych form audiowizualnych.	K_W06, K_W18, K_W19
P_W02	Zna narzędzia wykorzystywane do tworzenia generatywnych firm audiowizualnych.	K_W13, K_W18

P_W03	Rozumie znaczenie sztucznej inteligencji w procesie powstawania współczesnych form audiowizualnych.	K_W18, K_W27
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi wykorzystać możliwości generatywnych form audiowizualnych do opracowania nowoczesnego rozwiązania artystycznego.	K_U20, K_U21, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do aktualizacji swojej wiedzy dotyczącej generatywnych form audiowizualnych i rozwoju sztucznej inteligencji.	K_K01
P_K02	Jest gotów do prezentowanie postawy otwartości w zakresie nowych technologii w grafice artystycznej i komputerowej, w tym uwzględniającej sztuczną inteligencję.	K_K02

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Wykład:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
W1	Wprowadzenie do generatywnych form audiowizualnych. Podstawy teorii generatywnej sztuki	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
W2	Narzędzia do tworzenia generatywnych form audiowizualnych.	P_W02, P_U01, P_K01, P_K02
W3	Generatywna muzyka i dźwięk.	P_W02, P_U01, P_K01, P_K02
W4	Generatywna grafika i wideo.	P_W02, P_U01, P_K01, P_K02
W5	Interaktywność w generatywnych formach audiowizualnych. Synestezja i multisensoryczność	P_W03, P_U01, P_K01, P_K02
W6	Algorytmy i sztuczna inteligencja w generatywnych formach audiowizualnych.	P_W03, P_U01, P_K01, P_K02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Przygotowanie się do zaliczenia przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**											**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin pisemny	Zaliczenie pisemne	Zaliczenie pisemne	Esej/ referat/ portfolio	Praca samodzielna z oprogramowanie	Prezentacja indywidualna	Prezentacja grupowa	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01			x									Wykład
P_W02			x									Wykład
P_W03			x									Wykład
P_U01					x							Wykład
P_K01					x							Wykład
P_K02					x							Wykład

IX. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
Przedmioto we efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie /nie potrafi/nie jest gotów do:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:
P_W01	Nie zna historii i sposobu definiowania generatywnych form audiowizualnych.	Zna w stopniu ogólnym historię i sposób definiowania generatywnych form audiowizualnych.	Zna historię i sposób definiowania generatywnych form audiowizualnych.	Zna w stopniu wyczerpującym historię i sposób definiowania generatywnych form audiowizualnych.
P_W02	Nie zna narzędzi wykorzystywanych do tworzenia generatywnych firm audiowizualnych.	Zna wyłącznie niektóre narzędzia wykorzystywane do tworzenia generatywnych firm audiowizualnych.	Zna narzędzia wykorzystywane do tworzenia generatywnych firm audiowizualnych.	Zna wszystkie istotne narzędzia wykorzystywane do tworzenia generatywnych firm audiowizualnych.
P_W03	Nie rozumie znaczenie sztucznej inteligencji w procesie powstawania współczesnych form audiowizualnych.	Rozumie w stopniu ogólnym znaczenie sztucznej inteligencji w procesie powstawania współczesnych form audiowizualnych.	Rozumie znaczenie sztucznej inteligencji w procesie powstawania współczesnych form audiowizualnych.	Rozumie w stopniu wyczerpującym znaczenie sztucznej inteligencji w procesie powstawania współczesnych form audiowizualnych.
P_U01	Nie potrafi wykorzystać możliwości generatywnych form audiowizualnych do opracowania nowoczesnego rozwiązania artystycznego.	Potrafi z błędami wykorzystać możliwości generatywnych form audiowizualnych do opracowania nowoczesnego rozwiązania artystycznego.	Potrafi wykorzystać możliwości generatywnych form audiowizualnych do opracowania nowoczesnego rozwiązania artystycznego.	Potrafi samodzielnie i kompleksowo wykorzystać możliwości generatywnych form audiowizualnych do opracowania nowoczesnego rozwiązania artystycznego.
P_K01	Nie jest gotów do aktualizacji swojej wiedzy dotyczącej generatywnych form audiowizualnych i rozwoju sztucznej inteligencji.	Jest gotów do aktualizacji swojej wiedzy dotyczącej generatywnych form audiowizualnych i rozwoju sztucznej inteligencji.		
P_K02	Nie jest gotów do prezentowanie postawy otwartości w zakresie nowych technologii w grafice artystycznej i komputerowej, w tym uwzględniającej sztuczną inteligencję.	Jest gotów do prezentowanie postawy otwartości w zakresie nowych technologii w grafice artystycznej i komputerowej, w tym uwzględniającej sztuczną inteligencję.		

X. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS		
Rodzaj aktywności **ECTS**	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	20 h	32 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	-	-
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	-	-
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	10 h	22 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	10 h	10 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 ECTS

Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**50 h / 2 ECTS**	**50 h / 2 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	-	-

XI. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- Flasiński M., Wstęp do sztucznej inteligencji, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.
- Foster D., Generatywne głębokie uczenie : uczenie maszyn, jak malować, pisać komponować i grać, "APN PROMISE", Warszawa 2023.
- Kurp F., Sztuczna intelignencja od podstaw, Helion, Gliwice 2023.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Wróbel K., O tym, jak sztuczna inteligencja nie zabiła sztuki, „Format” 92/2024, s. 74-78.

Inne materiały dydaktyczne:

- Narzędzia do tworzenia generatywnych form audiowizualnych (np. TouchDesigner, Max/MSP, Processing, SuperCollider, Pure Data, Vuo).
- Materiały przygotowane przez prowadzącego.