SPOŁECZNA AKADEMIA NAUK
ŁÓDŹ

FILIA W WARSZAWIE

SYLABUSY PRZEDMIOTÓW

kierunek:

GRAFIKA

studia pierwszego stopnia

WARSZAWA

Spis treści

Przedmioty ogólnouczelniane 5
Język angielski 1 5
Język angielski 2 9
Język angielski 3 13
Język angielski 4 18
Język niemiecki 1 23
Język niemiecki 2 27
Język niemiecki 3 31
Język niemiecki 4 35
Psychofizjologia widzenia 40
Podstawy komunikacji wizualnej 44
Ochrona własności intelektualnej 48
Przedsiębiorczość 52
Wychowanie fizyczne 57
Technologie informacyjne 60
Przedmioty podstawowe 64
Historia sztuki 1 64
Historia sztuki 2 68
Historia sztuki 3 72
Historia grafiki 77
History of illustrations and posters 82
Malarstwo 1 86
Malarstwo 2 90
Nowe formy malarskie 1 94
Nowe formy malarskie 2 98
Rysunek 1 102
Rysunek 2 106
Nowe formy rysunkowe 1 110
Nowe formy rysunkowe 2 114
Kompozycja 118
Kompozycja brył i płaszczyzn 122
Pracownia rzeźby 126
Liternictwo 130
Pracownia typografii 135
Fotografia I 139
Pracownia ilustracji I (1) 144

Pracownia ilustracji I (2) 148
Przedmioty kierunkowe 152
Podstawy grafiki warsztatowej 152
Podstawy grafiki projektowej 156
Pracownia grafiki reklamowej 1 160
Pracownia grafiki reklamowej 2 164
Pracownia animacji I (1) 168
Pracownia animacji I (2) 172
Pracownia filmu I 176
Montaż video 180
Warsztat 2D I (1) 184
Warsztat 2D I (2) 188
Pracownia identyfikacji graficznej i plakatu I 192
Pracownia grafiki wydawniczej I 196
Cyfrowe struktury przestrzenne 200
Interaktywne struktury przestrzenne 205
DTP 209
Przedmioty fakultatywne 213
Warsztat 2D II 213
Warsztat 3D 217
Pracownia grafiki projektowej 221
Pracownia grafiki warsztatowej 225
Pracownia ilustracji II 229
Fotografia II 233
Seminarium dyplomowe 237
Seminarium dyplomowe 237
Praktyki 242
Praktyki 1 242
Praktyki 2 247
Praktyki 3 251
Przedmioty specjalnościowe: Nowe media 256
Pracowania specjalności nowych mediów 1 256
Pracowania specjalności nowych mediów 2 261
Pracownia animacji II (1) 266
Pracownia animacji II (2) 271
Pracownia filmu II (1) 276
Pracownia filmu II (2) 281

Przedmioty specjalnościowe: Grafika projektowa 286
Pracownia specjalności grafiki projektowej 1 286
Pracownia specjalności grafiki projektowej 2 290
Pracownia identyfikacji graficznej i plakatu II (1) 294
Pracownia identyfikacji graficznej i plakatu II (2) 298
Pracownia grafiki wydawniczej II (1) 302
Pracownia grafiki wydawniczej II (2) 306

Przedmioty ogólnouczelniane

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **O1**	**Język angielski 1**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**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	
P r z e	**Metoda weryfikacji**	

	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	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
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:	20 h	32 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	5 h	12 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	---	---
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:	**Filia w Warszawie 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:	**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_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	
P r z e	**Metoda weryfikacji**	

	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	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
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:	20 h	32 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	5 h	12 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	---	---
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:	**Filia w Warszawie 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:	**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
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										Metoda 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	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku angielskim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.		

	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:	20 h	32 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	5 h	12 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	---	---
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:	**Filia w Warszawie 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:	**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_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 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**										**Metoda 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	Streszcza pisemnie i referuje teksty związane z kierunkiem grafika w sposób dokładny i	Streszcza dokładnie i pisemnie i referuje teksty związane z kierunkiem grafika w sposób staranny,

		niestarannie.	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:	20 h	32 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	5 h	12 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	---	---
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:	**Filia w Warszawie 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:	**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		
P r z e	**Metoda weryfikacji**	

	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	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
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:	20 h	32 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	5 h	12 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	---	---
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:	**Filia w Warszawie 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:	**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	
P r z e	**Metoda weryfikacji**	

	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	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
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:	20 h	32 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	5 h	12 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	---	---
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:	**Filia w Warszawie 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:	**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_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

P r z e	Metoda weryfikacji	

	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	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
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	Jest gotów brać udział w dyskusjach prowadzonych w języku niemieckim na znane tematy, przedstawiając swoje zdanie i uzasadniać swoje poglądy.		

	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:	20 h	32 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	5 h	12 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	---	---
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:	**Filia w Warszawie** **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:	**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_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**										**Metoda 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	Streszcza pisemnie i referuje teksty związane z kierunkiem grafika w sposób dokładny i	Streszcza dokładnie i pisemnie i referuje teksty związane z kierunkiem grafika w sposób staranny,

		niestarannie.	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:	20 h	32 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	5 h	12 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	---	---
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:	**Filia w Warszawie 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:	**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						1	**15**
Studia niestacjonarne			8						1	**9**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Konwersatorium	Konwersatorium z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej.

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	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 mozliwość 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**										**Metoda 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 szeroko 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 szeroko rodzaje i zasady kompozycji w tym kompozycje otwartą, zamkniętą, dynamiczną statyczną, schematy kompozycyjne, rodzaje perspektywy.
P_U01	Nie portrafi ocenić mozliwość zastosowania w praktyce projektowej grafika zasad wynikających z psychofizjologii widzenia	Portrafi częściowo ocenić mozliwość zastosowania w praktyce projektowej grafika zasad wynikających z psychofizjologii widzenia	Portrafi ocenić mozliwość zastosowania w praktyce projektowej grafika zasad wynikających z psychofizjologii widzenia	Portrafi szczegółowo i wyczerpująco ocenić mozliwość 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	1 h	1 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	60 h	66 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	30 h	31 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	15 h / 0,6 ECTS	9 h / 0,36 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: **O3**	**Podstawy komunikacji wizualnej**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**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						1	**15**
Studia niestacjonarne			8						1	**9**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Konwersatorium	Konwersatorium z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej.

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 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_U06, K_U12
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**										**Metoda 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 poszczególne elementy procesu komunikacji wizualnej.	Zna poszczególne elementy procesu komunikacji wizualnej.	Zna 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 ogólne elementy konstrukcji litery, zasady kerningu, rozumie pojęcia interlinii, światła międzywyrazowego, światła międzywersowego.	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 szeroko podział typografii na widoczną i niewidoczną, stosowaną w wydawnictwach prasowych i książkowych. Zna szczegółowo elementy konstrukcji litery, zasady kerningu, rozumie 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 podstawową 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 szeroką 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.
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 kluczowe 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	1 h	1 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	60 h	66 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	40 h	46 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	---	---
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	5 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	15 h / 0,6 ECTS	9 h / 0,36 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: **O4**	**Ochrona własności intelektualnej**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**1 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
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								1	**15**
Studia niestacjonarne	8								1	**9**

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:	
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, w tym z zakresu ochrony własności intelektualnej.	K_U05
P_U02	Potrafi zaplanować działalność zgodnie z obowiązującym prawem.	K_U05
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

P r z e	**Metoda weryfikacji**	

	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	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
P_W01		x						x		x	Wykład
P_W02		x						x		x	Wykład
P_U01		x						x		x	Wykład
P_U02		x						x		x	Wykład
P_K01								x		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 kluczową terminologię i rozumie niektóre przepisy prawa, w tym z zakresu ochrony własności intelektualnej.	zna terminologię i rozumie przepisy prawa, w tym z zakresu ochrony własności intelektualnej.	zna 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, w tym z zakresu ochrony własności intelektualnej.	potrafi posługiwać się wybranymi przepisami prawa, w tym z zakresu ochrony własności intelektualnej.	potrafi posługiwać się przepisami prawa, w tym z zakresu ochrony własności intelektualnej.	potrafi posługiwać się wybranymi przepisami prawa, w tym 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 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	1 h	1 h

Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	10 h	16 h
- Przygotowanie eseju	---	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	3 h	5 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	3 h	5 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	1 h	3 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	3 h	3 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**25 h / 1 ECTS**	**25 h / 1 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	15 h / 0,6 ECTS	9 h / 0,36 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: **O5**	**Przedsiębiorczość**

Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Maciej Dębski, prof. SAN**

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	14							2	**30**
Studia niestacjonarne	8	8							2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Wykład	Zajęcia prowadzone zdalnie z wykorzystaniem platformy Teams – w trybie nauczania synchronicznego, case studies, praca na dokumentach wzorcowych.
Ćwiczenia	Zespołowe rozwiązywanie problemów, dyskusja, case studies, 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	Identyfikuje przejawy indywidualnej przedsiębiorczości, posiada wiedzę o charakterystyce oczekiwanych kompetencji i możliwości realizowanych działalności przez studentów i absolwentów kierunku grafika.	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
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.	**Wykład:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
W1	Przedsiębiorczość – jej źródła i istota	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
W2	Cechy charakteryzujące postawy przedsiębiorcze	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
W3	Pojęcie przedsiębiorcy. Rodzaje przedsiębiorców	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
W4	Kompetencje przedsiębiorcze, rola menadżera w kreowaniu postaw przedsiębiorczych	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
W5	Pojęcie działalności gospodarczej	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
W6	Przedsiębiorczość a formy działalności gospodarczej	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
W7	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
W8	Źródła prawa określające zasady podejmowania, wykonywania i zakończenia działalności gospodarczej w Polsce.	P_W01, P_W02, P_W03, P_K01
Lp.	**Ćwiczenia:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Ćw. 1	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
Ćw. 2	Decyzja o rozpoczęciu działalności gospodarczej; sposoby rozpoczynania działalności	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Ćw. 3	Procedura zakładania firmy. Formalności związane z zakładaniem własnej firmy. Rejestracja firmy	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Ćw. 4	Cechy i zakres biznes planu	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02

Ćw. 5	Analiza zagrożeń związanych z prowadzeniem przedsiębiorstwa	P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
Ćw. 6	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**											**Metoda 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							Wykład
P_W02			x		x							Wykład
P_W03			x		x							Wykład
P_U01					x	x				x	x	Wykład / ćwiczenia
P_U02					x	x				x	x	Wykład / ćwiczenia
P_K01										x	x	Ćwiczenia
P_K02										x	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_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 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 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	Rozumie w ograniczonym zakresie przebieg i zespoły czynników warunkujących przedsiębiorczość,	Rozumie przebieg i zespoły czynników warunkujących przedsiębiorczość,	Rozumie kompleksowo przebieg i zespoły czynników warunkujących przedsiębiorczość,

	rozróżnia rodzajów przedsiębiorczości.	rozróżnia rodzaje przedsiębiorczości.	rozróżnia rodzaje przedsiębiorczości.	rozróżnia rodzaje przedsiębiorczości.
P_W03	Nie zna zasad tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości w obszarze działalności gospodarczej związanej z zawodem grafika	Zna w zakresie wybiórczym 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 zdobytą, szczątkową 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 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 zdobytą, kompleksową 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.
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)	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	8 h	12 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	---	---
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	4 h	12 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	---	---
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: **O6**	**Wychowanie fizyczne**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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 Kamila Wierniuk-Osińska**

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										Metoda 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.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: O6	**Technologie informacyjne**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**I / 1**
Osoba koordynująca przedmiot:	**Mgr Grzegorz Kluka**

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

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Przygotowanie studenta w zakresie umiejętności posługiwania się komputerem i oprogramowaniem biurowym.
C2	Rozwinięcie umiejętności studenta w zakresie posługiwania się oprogramowaniami niezbędnymi do pracy grafika.

IV. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	**Ćwiczenia**	**Konwersat.**	**Lab.**	**Warsztaty**	**Projekt**	**Seminarium**	**Konsultacje**	**Egzamin/ zaliczenie**	**Suma godzin**
Studia stacjonarne				**14**					1	**15**
Studia niestacjonarne				**8**					1	**9**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH	
Formy zajęć	**Metody dydaktyczne**
Laboratorium	Zajęcia z oprogramowaniem komputerowym, case studies, projekt.

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 omawia większość technologii ściśle powiązanych z grafiką	K_W13, K_W15
P_W02	Wskazuje szczegółowo zasady optymalizacji treści multimedialnych z uwagi na ich przeznaczenie.	K_W23
P_W03	Zna większość istotnych pojęć z zakresu ochrony własności intelektualnej odnoszącej się do wykorzystywania technologii informacyjnych w grafice.	K_W25
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi posługiwać się najnowszych oprogramowaniań komputerowych wykorzystywanymi w obszarze grafiki.	K_U16, K_U24
P_U02	Potrafi biegle posługiwać się oprogramowaniem użytkowym.	K_U16
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Wykazuje świadomość wagi technologii informacyjnych we współczesnym świecie.	K_K01

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab1	Architektura komputera. Przegląd urządzeń peryferyjnych. Systemy zapisu i archiwizacji informacji cyfrowej.	P_W01, P_W03, P_K01
Lab2	Poznanie systemu operacyjnego na przykładzie systemu MS Windows.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_K01
Lab3	Oprogramowanie narzędziowe, aplikacje użytkowe, licencjonowanie oprogramowania, prawo autorskie.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_K01
Lab4	Oprogramowania użytkowe na przykładzie wybranych aplikacji MS Office (Word, Excel, Power Point).	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_K01
Lab5	Wprowadzenie do graficznych oprogramowań komputerowych – przeznaczenie, zasady funkcjonowania, licencjonowanie.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_K01
Lab6	Zapoznanie się z programem Adobe Photoshop.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_K01
Lab7	Zapoznanie się z programem Adobe Illustrator.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_K01
Lab8	Zapoznanie się z programem Adobe InDesign.	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Indywidualne lub zespołowe przygotowanie projektu polegające na wykonanie logotypu z wykorzystaniem oprogramowań komputerowych właściwych dla grafiki	P_U01, P_U02, P_K01
PW2	Przygotowanie do testu końcowego.	P_W01, P_W02, P_W03

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**											**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest efekt uczenia się**
	Egzamin pisemny	Egzamin ustny	Test	Esej/ referat/ portfolio	Zadania/praca samodzielna	Prezentacja indywidualna	Prezentacja grupowa	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01			x									Laboratorium
P_W02			x									Laboratorium

P_W03			x									Laboratorium
P_U01					x			x		x		Laboratorium
P_U02					x			x		x		Laboratorium
P_K01					x			x		x		Laboratorium

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 omawia technologii ściśle powiązanych z grafiką	Zna i omawia niektóre technologie ściśle powiązane z grafiką	Zna i omawia większość znanych technologii ściśle powiązane z grafiką	Zna i omawia wszystkie poznane technologie ściśle powiązane z grafiką
P_W02	Nie wskazuje zasad optymalizacji treści multimedialnych z uwagi na ich przeznaczenie.	Wskazuje ogólnie zasady optymalizacji treści multimedialnych z uwagi na ich przeznaczenie.	Wskazuje szczegółowo zasady optymalizacji treści multimedialnych z uwagi na ich przeznaczenie.	Wskazuje wyczerpująco zasady optymalizacji treści multimedialnych z uwagi na ich przeznaczenie.
P_W03	Nie zna pojęć z zakresu ochrony własności intelektualnej odnoszących się do wykorzystywania technologii informacyjnych w grafice.	Zna niektóre pojęcia z zakresu ochrony własności intelektualnej odnoszącej się do wykorzystywania technologii informacyjnych w grafice.	Zna większość istotnych pojęć z zakresu ochrony własności intelektualnej odnoszącej się do wykorzystywania technologii informacyjnych w grafice.	Zna wszystkie kluczowe pojęcia z zakresu ochrony własności intelektualnej odnoszącej się do wykorzystywania technologii informacyjnych w grafice.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się najnowszymi oprogramowaniami komputerowymi wykorzystywanymi w obszarze grafiki.	Potrafi posługiwać się tylko niektórymi najnowszymi oprogramowaniami komputerowymi wykorzystywanymi w obszarze grafiki.	Potrafi posługiwać się większością najnowszych oprogramowani komputerowymi wykorzystywanych w obszarze grafiki.	Potrafi posługiwać się wszystkimi najnowszymi oprogramowaniami komputerowymi wykorzystywanymi w obszarze grafiki.
P_U02	Nie potrafi posługiwać się oprogramowaniem użytkowym	Potrafi z problemami posługiwać się oprogramowaniem użytkowym	Potrafi biegle posługiwać się oprogramowaniem użytkowym	Potrafi biegle posługiwać się oprogramowaniem użytkowym i objaśniać zaawansowane funkcje większości z nich.
P_K01	Nie wykazuje świadomości wagi technologii informacyjnych we współczesnym świecie.	Wykazuje świadomość wagi technologii informacyjnych we współczesnym świecie.		

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	14 h	8 h
Egzamin/zaliczenie	1 h	1 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	35 h	41 h
- przygotowanie eseju/ referat	---	---
- przeprowadzenie badań literaturowych	---	---
- przeprowadzenie badań empirycznych	---	---

- analiza i synteza literatury, wykonanie zadanych ćwiczeń, itd.		
- projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	---	---
- przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	20 h	26 h
- przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	15 h	15 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	15 h / 0,6 ECTS	9 h / 0,36 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:

- Cieślak P., *Adobe Illustrator CS6/CS6 PL: oficjalny podręcznik*, Helion, Gliwice 2013.
- *Adobe InDesign CS6/CS6 PL: oficjalny podręcznik*, Helion, Gliwice 2013.
- Wood B., *AI - Adobe Illustrator CC/CC PL*, Helion, Gliwice 2015.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Cader A. i in., *Współczesne technologie informatyczne - kanon rozwoju społeczeństwa*, „Studia i Monografie" Nr 74, Wydawnictwo Społecznej Akademii Nauk, Łódź-Warszawa 2016.
- *Podstawy technologii informacyjnej i informatyki w przykładach i zadaniach*. Wydawnictwo UMCS, Lublin 2007.
- Schwartz S., *Po prostu Office 2007 PL*. Helion 2008.

Inne materiały dydaktyczne:

- Materiały prowadzącego.
- Oprogramowanie biurowe Microsoft Office oraz oprogramowanie Adobe.

Przedmioty podstawowe

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
KOD PRZEDMIOTU: **P1**	**Historia sztuki 1**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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**	
Punkty ECTS:	**3 ECTS**	
Rok / Semestr:	**I / 2**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Ewa Toniak**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
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	Metody: 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:	
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										Metoda 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		+					+				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 ma ogólnej wiedzy dotyczącej 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.	Ma ogólną wiedzę dotyczącą sztuki prehistorycznej, w tym sztuki peleolitycznej, neolitycznej. Ma ogólną wiedzę w zakresie sztuki starożytnej Mezopotamii, Egiptu, Grecji i Rzymu. Ma wiedzę z zakresu sztuki Średniowiecza. Ma wiedzę na temat cech stylowych poszczególnych epok.	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.	Ma kompleksową wiedzę dotyczącą sztuki prehistorycznej, w tym sztuki peleolitycznej, neolitycznej. Ma kompleksową 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: **P1**	**Historia sztuki 2**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 3**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Ewa Toniak**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
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:	
P_W01	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.	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										Metoda 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		+					+				wykład
P_W02		+					+				wykład
P_K01										+	wykład
P_K02										+	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 podstawową 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.	Ma rozszerzoną 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 podstawowe ramy czasowe poszczególnych kierunków w sztuce nowożytnej oraz style w sztuce nowożytnej i zna jej najważniejszych twórców oraz ich dzieła.	Zna szczegółowe ramy czasowe poszczególnych kierunków w sztuce nowożytnej oraz style w sztuce nowożytnej i zna jej najważniejszych twórców oraz ich dzieła..	Zna szczegółowe i kompleksowe 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	Jest świadom związku sztuki dawnej z dzisiejszym odbiorem kultury i tradycji oraz		

	sztuki dawnej z dzisiejszym odbiorem kultury i tradycji oraz wpływu historii sztuki na kształt pracy grafika.	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:	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, 2016.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy ze sztuką, filmy dokumentalne, wystawy

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
KOD PRZEDMIOTU: **P1**	**Historia sztuki 3**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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**	
Punkty ECTS:	**2 ECTS**	
Rok / Semestr:	**II / 3**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Ewa Toniak**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
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:	
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 Oliafur Eliason	P_W01, P_U01, P_K01
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**										**Metoda 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	+						+				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 ma wiedzy dotyczącej kierunków w sztuce nowoczesnej, nie rozpoznaje kluczowych	Ma szczątkową wiedzę dotyczącą kierunków w sztuce nowoczesnej, rozpoznaje kluczowe	Ma wiedzę dotyczącą kierunków w sztuce nowoczesnej, rozpoznaje kluczowe dzieła secesji,	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą kierunków w sztuce nowoczesnej, rozpoznaje kluczowe

	dzieł secesji, ekspresjonizmu, fowizmu, kubizmu, futuryzmu, dadaizmu, surrealizmu, konstruktywizmu, neoplastycyzmu, abstrakcji geometrycznej, informelu oraz nie ma orientacji w najnowszych prądach sztuki okresu postmodernizmu.	dzieła secesji, ekspresjonizmu, fowizmu, kubizmu, futuryzmu, dadaizmu, surrealizmu, konstruktywizmu, neoplastycyzmu, abstrakcji geometrycznej, informelu oraz ma orientacje w najnowszych prądach sztuki okresu postmodernizmu.	ekspresjonizmu, fowizmu, kubizmu, futuryzmu, dadaizmu, surrealizmu, konstruktywizmu, neoplastycyzmu, abstrakcji geometrycznej, informelu oraz ma orientacje w najnowszych prądach sztuki okresu postmodernizmu.	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 obszary sztuki współczesnej uwzględniając ich różnorodność i wzajemne wpływy. Potrafi w swoich wypowiedzieć odnosić się trafnie 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 szeroko 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	5 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	8 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: **P2**	**Historia grafiki**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Ewa Toniak**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
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	14								2	**16**
Studia niestacjonarne	8								2	**10**

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:	
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 krytyczna 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
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,
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
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
W6	Fotografia	P_W01, P_U01

	- Narodziny techniki, rozwój, piktorializm, Alfret Stiegliz, Edward Steichen, Anselm Adams, Edward Muybridge - fotografia a awangarda - Wpływ fotografii na grafikę projektową - współczesna fotografia, różnorodność zjawisk	
W7	Film i animacja - 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	P_W01, P_U01
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**										**Metoda 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	+										wykład
P_U01	+										wykład
P_K01										+	wykład
P_K02										+	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 większość podstawowych zagadnień dotyczących 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 związanych z historią grafiki.	Umie w sposób pełny opisać kontekst historyczny i genezę zjawisk z obszaru grafiki. W podstawowym zakresie zna pojęcia związanych z historią grafiki.	Umie w sposób kompleksowy i szczegółowy opisać kontekst historyczny i genezę zjawisk z obszaru grafiki. W podstawowym zakresie zna pojęcia związanych 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	Ni ejest 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)	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	5 h	5 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	---	---
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	10 h	24 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 / 0,64 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	---	---

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: **P3**	**History of illustrations and posters**
Organizational Unit of the Degree Program:	**Warsaw Branch 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 subjects**
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**
L1	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_K01
L2	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_K01
L3	Discussing the works of: Aubrey Beardsley, John Leech, George Cruikshank, Hablot Knight Browne, Honoré Daumier, Paul Jouve.	P_W01, P_U01, P_K01
L4	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_K01
L5	Golden era of illustrators. Discussing the works of: Joseph Christian Leyendecker, Violet Oakley	P_W01, P_U01, P_K01
L6	Golden era of illustrators in America. Discussing the works of: Maxfield Parrish, Jessie Willcox Smith, John R. Neill,	P_W01, P_U01, P_K01
L7	Polish poster school.	P_W01, P_U01, P_K01
L8	History of Polish illustration – part 1	P_W01, P_U01, P_K01
L9	History of Polish illustration – part 2	P_W01, P_U01, P_K01
L10	Contemporary Polish illustrators – part 1: Gosia Herba, Bartosz Kosowski, Zosia Dzierżawska, Jan Bajtlik, Karolina Pawelczyk, Bartłomiej Gaweł	P_W01, P_U01, P_K01
L11	Contemporary Polish illustrators – part 2: Aleksandra i Daniel Mizielińscy, Katarzyna Bogucka, Dawid Ryski, Iwona Chmielewska, Ola Niepsuj	P_W01, P_U01, P_K01
L12	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_K01
L13	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_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

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-	Activity in classes	
P_W01	x		+								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 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)	28 h	16 h

– SUM of hours from point II.		
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:

- 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. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **P4**	**Malarstwo 1**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**4 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 1**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Zbigniew Sikora, prof. SAN**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
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
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:	
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.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
War. 1	Zapoznanie się z planem, technikami i zadaniami semestralnymi.	P_W01,
War. 2-3	Studium martwej natury – podstawowe zasady kompozycji.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War. 4-5	Studium martwej natury – podstawowe zasady perspektywy.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War. 6-7	Studium martwej natury – podstawowe zasady użycia palety barwnej ciepłej.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War. 8	Połówkowy przegląd prac.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War. 9	Szkice malarskie - pejzaż.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War. 10-11	Studium martwej natury – podstawowe zasady użycia palety barwnej zimnej.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War. 12-13	Studium martwej natury – podstawowe zasady użycia kontrastu koloru.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War. 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**										**Metoda 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							+				Warsztaty
P_U01							+				Warsztaty
P_U02							+				Warsztaty
P_K01										+	Warsztaty

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	Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:

	jest gotów do:			
P_W01	Nie zna zasad budowy obrazu w zakresie przedstawiania martwej natury.	Zna podstawowe zasady budowy obrazu w zakresie przedstawiania martwej natury w oparciu o obserwację natury, znajomość kompozycji, perspektywy i wiedzę na temat temperatury barw.	Zna zasady budowy obrazu w zakresie przedstawiania martwej natury w oparciu o obserwację natury, znajomość kompozycji, perspektywy i wiedzę na temat temperatury barw.	Zna szczegółowo zasady budowy obrazu w zakresie przedstawiania martwej natury w 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 podstawowe umiejętności obserwacji natury oraz przeniesienia obserwowanej martwej natury na płaszczyznę obrazu z uwzględnieniem niektórych zasad kompozycji i perspektywy. Potrafi dostrzec 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 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
Udział w konsultacjach	---	-
Praca własna studenta, w tym:	70	82
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	6 h	6 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	20 h	25 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	30 h	35 h

- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	8 h	10 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	6 h	6 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	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 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:

- Wassily Kandinsky, *Punkt i Linia a płaszczyzna*, wyd. Officyna, Warszawa, 2022.
- Barber Barrington, *Szkoła malowania*, 2023.
- Grażyna Bastek, *Rozmowy obrazów*, 2020.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Andy Pankhurst, Lucinda Hawksley, Arcydzieła sztuki, 2022.
- Stanisław 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.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **P4**	**Malarstwo 2**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**dr Zbigniew Sikora, prof. SAN**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Malarstwo sem.1

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
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:	
P_W01	Zna zasady zestawień barwnych kontrastowych (w kolorach uzupełniających) i monochromatycznych.	K_W01
	Umiejętności:	
P_U01	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.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
War. 1-2	Szkice malarskie z natury i z wyobraźni.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 3-4	Studium martwej natury – czarne na czarnym.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 5-6	Studium martwej natury – białe na białym.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 7	Połówkowy przegląd prac.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 8-9	Studium martwej natury – przestrzeń.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 10-11	Technika sfumato - pejzaż.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 12-13	Studium martwej natury - swobodna interpretacja.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 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										Metoda 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							+	+			Warsztaty
P_U01							+	+			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 zasad zestawień barwnych kontrastowych (w kolorach uzupełniających) i monochromatycznych.	Zna podstawowe zasady zestawień barwnych kontrastowych (w kolorach uzupełniających) i monochromatycznych.	Zna zasady zestawień barwnych kontrastowych (w kolorach uzupełniających) i monochromatycznych.	Zna szczegółowo zasady zestawień barwnych kontrastowych (w kolorach uzupełniających) i monochromatycznych.
P_U01	Nie potrafi zaproponować	Potrafi, ale dość niechętnie	Potrafi zaproponować	Potrafi zaproponować

	własne rozwiązania plastyczne w zakresie malarstwa.	i z pewną rezerwą zaproponować własne rozwiązania plastyczne w zakresie malarstwa.	własne rozwiązania plastyczne w zakresie malarstwa.	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
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.)	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.
- Barber Barrington, *Szkoła malowania*, 2023.
- Grażyna Bastek, *Rozmowy obrazów*, 2020.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Andy Pankhurst, Lucinda Hawksley, Arcydzieła sztuki, 2022.
- Stanisław 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).
- Suffczyński Michał, *Rysunek akwarelą*, Wydawnictwo Hokus-Pokus 2010.
- 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: **P5**	**Nowe formy malarskie 1**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**II / 3**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr hab. Maria Piątek, prof. SAN**

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

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
Warsztaty	Praca indywidualna i w grupach, 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 zasady łączenia różnych technik i mediów w malarstwie.	K_W01, K_W17
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi tworzyć wielowarstwowe prace plastyczne wywodzące się z tradycyjnych dziedzin sztuki takich jak malarstwo, a jednocześnie wykraczające poza 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.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
War. 1	Pokaz prac wielowarstwowych odnoszących się do różnych technik malarskich. Dyskusja na temat natury współczesnych form malarskich.	P_W01, P_U01, K_K02
War. 2-3	Rola przypadku w sztuce – dyskusja. Ćwiczenie praktyczne: mieszanie koloru metoda droppingu (praca grupowa).	P_W01, P_U01, K_U02
War. 4	Kontrast jako opis zróżnicowanego świata. Komplementarność w kolorze, formie, kierunku jako zasada kompozycji kontrastowej. Ćwiczenia kompozycyjne – szkice malarskie.	P_W01, P_U01,
War. 5-7	Ćwiczenie praktyczne: Projekt fotograficzno-kompozycyjny „Dwa brzegi". Za pośrednictwem cyklu zdjęć studenci opowiadają historię o kontraście między dwoma brzegami Warszawy.	P_K01, P_K02
War. 8-10	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
War. 11-13	Kolaż, fotokolaż, fotomontaż, cytat w sztuce – przykłady (prezentacja multimedialna). Dyskusja. Ćwiczenie praktyczne: Projekt cyklu kolaży na wybrany z zaproponowanych temat (praca indywidualna).	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
War. 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 i materiałów do kolażu.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Przegląd prac z zakresu narracji wizualnej	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przegląd prac kolażowych	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01				+			+				Warsztaty
P_U01				+			+				Warsztaty
P_U02				+			+				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 łączenia różnych technik i mediów w malarstwie.	Zna podstawowe zasady łączenia różnych technik i mediów w malarstwie.	Zna większość zasad łączenia różnych technik i mediów w malarstwie.	Zna szczegółowo 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
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.)	20 h	25 h

- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	10 h	12 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	---	---
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:

- 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: **P5**	**Nowe formy malarskie 2**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**dr hab. Maria Piątek, prof. SAN**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Nowe formy malarskie (sem. 3).

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
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:	
P_W01	Zna zasady tworzenia murali, rozumie czym jest storytelling, wie jak funkcjonuje dzieło wielowarstwowe w przestrzeni publicznej.	K_W01, K_W17, K_27
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi tworzyć projekty w przestrzeni publicznej z uwzględnieniem zastanych warunków (rodzaj otoczenia, rodzaj ściany i in.)	K_U14
P_U02	Potrafi rozwijać swoje zainteresowania plastyczne dążąc do udoskonalenia własnego warsztatu artystycznego.	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. Jest świadom odpowiedzialności prawnej w wypadku popełnienia plagiatu.	K_K06

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
War. 1-2	Autoportret odczuwany – próba przybliżenia opisu własnego poprzez storytelling. Warsztat integracyjno-malarski. Ćwiczenie praktyczne: praca malarska; Autoportret odczuwany – dowolna technika malarska.	P_W01, P_U01, P_U02 P_K01, P_K02
War. 3-5	Szablon, przeprócha, praca z rzutnikiem – różne metody powstawania muralu – prezentacja multimedialna. Przegląd murali warszawskich – wyjście plenerowe.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
War. 6-7	Inspiracje street-artowe. Praca na materiale przygotowanym przez studentów. Ćwiczenie praktyczne: Projekt muralu (praca indywidualna). Prezentacja projektów i korekta indywidualna.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
War. 8-10	Mini plener. Zadania plenerowe: prace malarskie do zaproponowanego tematu pejzażowego.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
War. 11	Pokaz przykładów prac pejzażowych. Dyskusja na temat znaczenia pejzażu w sztuce dzisiaj.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
War. 12-13	Korekta indywidualna projektów.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
War. 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 i przygotowanie do egzaminu.	P_W01
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac plastycznych, przygotowanie szablonów do prac street artowych i materiałów do kolażu.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja autorskiej pracy malarskiej	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu muralu	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01					+		+				Warsztaty
P_U01					+		+				Warsztaty
P_U02					+		+				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 tworzenia murali, nie rozumie czym jest storytelling, nie wie jak funkcjonuje dzieło wielowarstwowe w przestrzeni publicznej.	Zna podstawowe zasady tworzenia murali, rozumie w podstawowym zakresie czym jest storytelling, dość ogólnikowo wie jak funkcjonuje dzieło wielowarstwowe w przestrzeni publicznej.	Zna zasady tworzenia murali, rozumie czym jest storytelling, wie jak funkcjonuje dzieło wielowarstwowe w przestrzeni publicznej.	Zna szczegółowo zasady tworzenia murali, w pogłębiony sposób rozumie czym jest storytelling, wie jak funkcjonuje dzieło wielowarstwowe w przestrzeni publicznej.
P_U01	Nie potrafi tworzyć projektów w przestrzeni publicznej z uwzględnieniem zastanych warunków (rodzaj otoczenia, rodzaj ściany i in.)	Potrafi tworzyć proste projekty w przestrzeni publicznej z uwzględnieniem niektórych zastanych warunków (rodzaj otoczenia, rodzaj ściany i in.)	Potrafi tworzyć projekty w przestrzeni publicznej z uwzględnieniem zastanych warunków (rodzaj otoczenia, rodzaj ściany i in.)	Potrafi samodzielnie tworzyć oryginalne projekty w przestrzeni publicznej z uwzględnieniem zastanych warunków (rodzaj otoczenia, rodzaj ściany i in.)
P_U02	Nie potrafi rozwijać swoich zainteresowania plastyczne dążąc do udoskonalenia własnego warsztatu artystycznego.	Potrafi, ale dość niechętnie rozwijać swoje zainteresowania plastyczne dążąc do udoskonalenia własnego warsztatu artystycznego.	Potrafi rozwijać swoje zainteresowania plastyczne dążąc do udoskonalenia własnego warsztatu artystycznego.	Potrafi rozwijać swoje zainteresowania plastyczne dążąc samodzielnie i z dużym zaangażowaniem do udoskonalenia własnego warsztatu artystycznego.
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 postępuje zgodnie z zasadami ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego. Jest świadom odpowiedzialności prawnej w wypadku popełnienia plagiatu.	Jest gotów do przesrtrzegania zasad ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego. Jest świadom odpowiedzialności prawnej w wypadku popełnienia plagiatu.		

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:

- 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: **P6**	**Rysunek 1**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**4 ECTS**	
Rok / Semestr:	**I / 1**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Zbigniew Sikora, prof. SAN**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
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**
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:	
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.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
War. 1	Zapoznanie się z planem, technikami i zadaniami semestralnymi.	P_W01,
War. 2-3	Studium martwej natury – podstawowe zasady kompozycji.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War. 4-5	Studium martwej natury – podstawowe zasady perspektywy zbieżnej.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War. 6-7	Studium martwej natury – podstawowe zasady perspektywy dwupunktowej.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War. 8	Połówkowy przegląd prac.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War. 9	Szkice rysunkowe - dłonie.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War. 10-11	Studium martwej natury – podstawowe zasady użycia różnego rodzaju kreski jako narzędzia wyrazu w rysunku.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War. 12-13	Studium martwej natury – podstawowe zasady użycia waloru.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War. 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**										**Metoda 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 martwych natur	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**	**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 kompozycji, rodzajów kresek używanych w rysunku, rodzajów technik rysunkowych oraz używanych narzędzi.	Zna podstawowe zasady kompozycji, rodzaje kresek używanych w rysunku, rodzaje technik rysunkowych oraz używane narzędzia.	Zna większość zasad kompozycji, rodzaje kresek używanych w rysunku, rodzaje technik rysunkowych oraz używane narzędzia.	Zna szczegółowo zasady kompozycji, rodzaje kresek używanych w rysunku, rodzaje technik rysunkowych oraz używane narzędzia.
P_U01	Nie potrafi tworzyć rysunkowych przedstawień martwej natury z uwzględnieniem zastosowania zasad perspektywy, dobrej kompozycji oraz zróżnicowanej kreski.	Potrafi tworzyć, popełniając przy tym błędy, rysunkowe przedstawienie martwej natury z uwzględnieniem zastosowania zasad perspektywy i dobrej kompozycji.	Potrafi tworzyć rysunkowe przedstawienie martwej natury z uwzględnieniem zastosowania zasad perspektywy, dobrej kompozycji oraz zróżnicowanej kreski.	Potrafi tworzyć rysunkowe przedstawienie martwej natury z uwzględnieniem zastosowania zasad perspektywy, dobrej kompozycji oraz zróżnicowanej kreski. Dokłada starań, aby stworzyć wrażenie rzeczywistego odzwierciedlenia martwej natury.
P_U02	Nie potrafi obserwować natury dostrzegając zależności form i proporcje.	Potrafi obserwować naturę dostrzegając niektóre zależności form i proporcje.	Potrafi sprawnie obserwować naturę dostrzegając zależności form i proporcje.	Potrafi sprawnie 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
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	70 h	82 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	6 h	6 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	20 h	25 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	30 h	35 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	8 h	10 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	6 h	6 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	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 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:

- 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: **P6**	**Rysunek 2**									
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**dr Zbigniew Sikora, prof. SAN**									

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Rysunek 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**
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:	
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.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
War. 1-2	Studium martwej natury – podstawowe zasady użycia kontrastu plamy i kreski.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 3-4	Studium martwej natury – czarne na czarnym.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 5-6	Studium martwej natury – białe na białym.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 7	Połówkowy przegląd prac.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 8-9	Studium martwej natury – gradacja szarości.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 10-11	Studium martwej natury – technika rysunku lawowanego.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 12-13	Studium martwej natury – kontur, sylweta, kreska.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 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										Metoda 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							+				Warsztaty
P_U01							+				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 zasad budowania rysunku walorowego. Nie rozumie czym jest rysunek lawowany. Nie zna różnorodnych narzędzi	Zna podstawowe zasady budowania rysunku walorowego. Zna różnorodne narzędzia rysunkowe.	Zna zasady budowania rysunku walorowego. Rozumie czym jest rysunek lawowany. Zna różnorodne narzędzia	Zna szczegółowo zasady budowania rysunku walorowego. Rozumie czym jest rysunek lawowany. Zna różnorodne

	rysunkowych.		rysunkowe.	narzędzia rysunkowe.
P_U01	Nie potrafi doskonalić swojego warsztatu plastycznego pracując nad wyrazem artystycznym rysunków i 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 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 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
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.)	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: **P7**	**Nowe formy rysunkowe 1**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**II / 3**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr hab. Maria Piątek, prof. SAN**

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
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:	
P_W01	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.	K_W01, K_W17
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi tworzyć prace rysunkowe wykraczające poza typowe techniki plastyczne charakterystyczne dla rysunku.	K_U14, K_U27
P_U02	Potrafi tworzyć prace rysunkowe obserwując naturę w wielu jej aspektach.	K_U29

Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest zdolny pracować samodzielnie w obszarze kreatywnym tworząc dzieła pod kierunkiem i we współpracy z prowadzącym zajęcia.	K_K01, K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Warsztat:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
War. 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
War. 2-3	„Rozgrzewka" rysunkowa – martwe natury.	P_W01, P_U02, P_U01
War. 4-7	Rola przypadku w sztuce (pogadanka). Ćwiczenie praktyczne: rysunek automatyczny (praca w parach).	P_W01, P_U01, P_K01,
War. 8-11	Ćwiczenie praktyczne: Fotostory – próba opowiadania storyboardem. Korekta projektów indywidualnych.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 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
War. 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										Metoda 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							+				Warsztaty
P_U01							+				Warsztaty
P_U02										+	Warsztaty
P_K01										+	Warsztaty

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	Zna podstawowe zagadnienia z obszaru prac rysunkowych takie jak rodzaje technik i narzędzi i	Zna zagadnienia z obszaru prac rysunkowych takie jak rodzaje technik i	Zna szeroko zagadnienia z obszaru prac rysunkowych takie jak rodzaje technik i narzędzi i doskonale

	w twórczości własnej możliwe jest przekraczanie granic gatunkowych dla uzyskania pracy twórczej.	częściowo rozumie, że w twórczości własnej możliwe jest przekraczanie granic gatunkowych dla uzyskania pracy twórczej.	narzędzi i rozumie, że w twórczości własnej możliwe jest przekraczanie granic gatunkowych dla uzyskania pracy twórczej.	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 zdolny pracować samodzielnie w obszarze kreatywnym tworząc dzieła pod kierunkiem i we współpracy z prowadzącym zajęcia.	Jest zdolny pracować samodzielnie w obszarze kreatywnym tworząc dzieła pod kierunkiem i 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:	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	25 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	10 h	12 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	---	---
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:

- 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: **P7**	**Nowe formy rysunkowe 2**

Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**dr hab. Maria Piątek, prof. SAN**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Nowe Formy rysunkowe (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
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:	
P_W01	Posiada wiedzę na temat interdyscyplinarności działań w pracach plastycznych oraz syntezy sztuk we współczesnych działaniach artystycznych.	K_W01, K_W17
	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_K01, K_K07

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
War. 1	Inspiracje komiksowe. Praca na materiale przygotowanym przez studentów. Ćwiczenie praktyczne: Projekt komiksu (praca indywidualna).	P_W01, P_U01, P_K01
War. 2-5	Prezentacja projektów i korekta indywidualna.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 6-7	Przegląd tutoriali rysunkowych. Rysunek na tablecie – możliwości i technika.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 8-10	Mini plener. Zadania plenerowe: szkice pejzażowe: pejzaż miejski/pejzaż wiejski.	P_W01, P_U01, P_U02 P_K01
War. 11	Pokaz przykładów prac pejzażowych. Dyskusja na temat znaczenia pejzażu w sztuce dzisiaj.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War. 12-13	Korekta indywidualna projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 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										Metoda 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							+	+			Warsztaty
P_U01							+	+			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 posiada wiedzy na temat interdyscyplinarności działań w pracach plastycznych oraz syntezy	Posiada ogólną wiedzę na temat interdyscyplinarności działań w pracach plastycznych oraz syntezy	Posiada wiedzę na temat interdyscyplinarności działań w pracach plastycznych oraz syntezy sztuk we	Posiada szczegółową wiedzę na temat interdyscyplinarności działań w pracach plastycznych oraz syntezy

	sztuk we współczesnych działaniach artystycznych.	sztuk we współczesnych działaniach artystycznych.	współczesnych działaniach artystycznych.	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: **P8**	**Kompozycja**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 2**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Magdalena Fokt (Zawisza)**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
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					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:	
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

Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest zdolny wykorzystywać wiedzę o zasadach kompozycji i budowy obrazu w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej.	K_K01, K_K05, K_K07
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
War. 1	Wprowadzenie w tematykę przedmiotu Prezentacja o ogólnych zasadach kompozycji. Wstęp do zadania nr 1 „Sylwety” - kompozycja dwuelementowa, zamknięta w bieli i czerni - dyskusja o kontraście dwóch światów – KULTURY i NATURY - szkice wstępne i poszukiwanie dialogu wizualnego oraz treściowego	P_W01, P_U01 P_K01
War. 2-3	- wybór sylwet - dopracowywanie detali, wyważanie ciężarów	P_W01, P_U01
War. 4-7	- wycinanie sylwet z folii oraz zakomponowanie	P_W01, P_U01,
War. 8-11	Prezentacja na temat kompozycji otwartej Wstęp do zadania nr 2 „Kompozycja otwarta” - szkice wstępne	P_W01, P_U01,
War. 12-13	- wybór fragmentów sylwet - opracowanie w skali	P_W01, P_U01,
War. 14	- wycinanie kompozycji z folii oraz zakomponowanie	P_W01, P_U01,
War. 15-16	Prezentacja na temat konturu Wstęp do zadania nr 3 „Kontur” - szkice wstępne	P_W01, P_U01,
War. 17-18	- dopracowanie konturu, wyważenie ciężarów	P_W01, P_U01,
War. 19-20	- wycinanie kompozycji z folii oraz zakomponowanie płaszczyzny	P_W01, P_U01,
Ćw. 21-24	Prezentacja na temat struktury/modułu Wstęp do zadania nr 4 „Struktura” - szkice wstępne	P_W01, P_U01,
War. 25	- dopracowanie modułu, zagęszczenie, rozsypanie kompozycyjne	P_W01, P_U01,
War. 26-27	- wycinanie kompozycji z folii oraz zakomponowanie	P_W01, P_U01,
War. 28	Prezentacja na temat gestu malarskiego Wstęp do zadania nr 5 „Gest” - szkice wstępne - namalowanie wersji ostatecznej Przegląd końcowy	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		
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	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
P_W01							+				Warsztaty
P_U01							+				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 elementów składowych kompozycji, jej rodzajów i zastosowań.	Zna podstawowe elementy składowe kompozycji, jej rodzaje i zastosowania.	Zna elementy składowe kompozycji, jej rodzaje i zastosowania.	Zna szczegółowo elementy składowe kompozycji, jej rodzaje i zastosowania.
P_U01	Nie potrafi tworzyć poprawnych kompozycyjnie prac plastycznych.	Potrafi tworzyć częściowo poprawne kompozycyjnie prace plastyczne.	Potrafi tworzyć poprawne kompozycyjnie prace plastyczne.	Potrafi sprawnie tworzyć poprawne i indywidualne kompozycyjnie prace plastyczne.
P_K01	Nie jest zdolny wykorzystywać wiedzę o zasadach kompozycji i budowy obrazu w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej.	Jest zdolny wykorzystywać wiedzę o zasadach kompozycji i budowy obrazu w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej.		

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	12 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	20 h	30 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	---	---

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:

- Arnheim Rudolf, Myślenie wzrokowe, Słowo /obraz terytoria, Gdańsk 2013.
- Hildebrand Adolf, Problem formy w sztukach plastycznych, Warszawa 2018 (ebook)

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.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **P9**	**Kompozycja brył i płaszczyzn**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 3**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Magdalena Fokt (Zawisza)**

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

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Uświadomienie 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					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:	
P_W01	Zna zasady poprawnej kompozycji.	K_W01, K_W17
	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 poprawnej kompozycji.	K_U14
	Kompetencje społeczne:	

P_K01	Jest zdolny wykorzystywać wiedzę na temat kompozycji w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej i projektowej.	K_K01, K_K05, K_K07

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
War. 1-2	Wprowadzenie w tematykę zajęć Prezentacja na temat emocji w portrecie Portret emocjonalny w skali szarości „wydzieranka” - fotografia portretu wyrażającego silne emocje - stworzenie gradientu szarości - praca kolażowa na podstawie zdjęcia	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
War. 3-4	Prezentacja na temat nastroju w kompozycji Kolaż w skali szarości – wyrażający nastrój pt.: „Mroczny pejzaż – mroczne wnętrze”	P_W01, P_U01, P_U02
War. 5-6	Kompozycja monochromatyczna „Żywioł” - na podstawie wybranego żywiołu i koloru powstaje kompozycja monochromatyczna w oparciu o moduł Czym jest moduł?	P_W01, P_U01, P_U02
War. 7-8	Prezentacja na temat oddziaływania barw dopełniających. Op-art Kompozycja oparta na zestawieniu wybranej pary barw dopełniających	P_W01, P_U01, P_U02
War. 9-10	Prezentacja na temat twórczości Henri Rousseau Dyptyk pt.: „Dżungla”, w technice kolażu na bazie stworzonych wcześniej ekspresyjnych malatur	P_W01, P_U01, P_U02
War. 10-11	Prezentacja na temat rytmu w kompozycji Cykl prac pt.: „Rytm, akcent, dominanta”	P_W01, P_U01, P_U02
War. 12-13	Prezentacja na temat odczucia skali w kompozycji Dyptyk poświęcony zagadnieniu odczucia skali 1. Skala rzeczywista Skala zaburzona	P_W01, P_U01, P_U02
War. 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										Metoda 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							+				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 zasad budowy obrazu i kompozycji.	Zna podstawowe zasady budowy obrazu i kompozycji.	Zna większość zasad budowy obrazu i kompozycji.	Zna szczegółowe zasady budowy obrazu i kompozycji.
P_U01	Nie potrafi tworzyć prac opartych na wyważonej i prawidłowej kompozycji również w aspekcie przestrzeni.	Potrafi tworzyć proste prace oparte na wyważonej i prawidłowej kompozycji z uwzględnieniem przestrzeni.	Potrafi 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	Niepotrafi 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 wykorzystywać wiedzy na temat kompozycji w rozwiązywaniu problemów natury artystycznej i projektowej.	Jest zdolny wykorzystywać wiedzę 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)	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	12 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	20 h	30 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	---	---
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: − 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: **P10**	**Pracownia rzeźby**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**II / 3**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Krystyna Pieńkos**

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

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zapoznanie studentów z warsztatem rzeźbiarskim, narzędziami i możliwościami ich wykorzystania, zaznajomieniem się z podstawowymi pojęciami i ich wykorzystaniem 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
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:	
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 analizowania obiektów przestrzennych w naturze i transponowania ich na przestrzenny obiekt plastyczny.	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 z planem, technikami i zadaniami semestralnymi.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
War. 2-4	Studium z natury, detal anatomiczny - ucho - podstawowe zasady obserwacji i modelowania przestrzennego	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
War. 4-7	Studium z natury detal anatomiczny - nos i usta - podstawowe zasady obserwacji modelowania przestrzennego	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
War. 8-9	Kompozycja dynamiczna - kreowanie bryły w oparciu o zasady komponowania przestrzennego, wybranej techniki rzeźbiarskiej i wyobraźni.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
War. 10-11	Kompozycja statyczna - kreowanie bryły w oparciu o zasady komponowania przestrzennego, techniki rzeźbiarskiej i wyobraźni.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
War. 12-13	Kompozycja przestrzenna - swobodna interpretacja brył i płaszczyzn inspirowana muzyką.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
War. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna. Przygotowanie ekspozycji prac.	P_K01, P_K02
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										Metoda 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: studium z natury i dwie kompozycje przestrzenne	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01	+						+				Warsztaty
P_U01							+				Warsztaty
P_U02							+				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 konstruowania rzeźby w oparciu o znajomość zasad kompozycji, przestrzeni i innych środków wyrazu artystycznego.	Zna podstawowe 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 stworzyć dzieła plastycznego wspierając się wiedzą z zakresu wiedzy o kompozycji i modelowania przestrzennego.	Potrafi tworzyć proste dzieło plastyczne wspierając się wiedzą z zakresu modelowania przestrzennego.	Potrafi tworzyć dzieło plastyczne wspierając się wiedzą z zakresu i modelowania przestrzennego.	Potrafi tworzyć samodzielne i oryginalne dzieło plastyczne wspierając się wiedzą z zakresu modelowania przestrzennego.
P_U02	Nie posiada umiejętności analizowania obiektów przestrzennych w naturze i transponowania ich na przestrzenny obiekt plastyczny.	Posiada umiejętność analizowania niektórych obiektów przestrzennych w naturze i transponowania ich na przestrzenny obiekt plastyczny.	Posiada umiejętność kompleksowego analizowania obiektów przestrzennych w naturze i transponowania ich na przestrzenny obiekt plastyczny.	Posiada umiejętność kompleksowego analizowania obiektów przestrzennych w naturze i twórczego transponowania ich na przestrzenny obiekt plastyczny.
P_K01	Nie jest zdolny do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu sztuki.	Jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu sztuki.		
P_K02	Nie jest zdolny 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:	45 h	57 h
- Przygotowanie eseju	---	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	5 h	5 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	10 h	12 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	20 h	30 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:

- 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**

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **P11**	**Liternictwo**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**4 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 1**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Joanna Mankiewicz**

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

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Przekazanie wiedzy teoretycznej i praktycznej z zakresu pisma alfabetycznego i liternictwa oraz praktyczne posługiwanie się literą w rozmaitych układach i w powiązaniu z innymi elementami kompozycji.
C2	Uwrażliwienie na różnorodne zagadnienia związane z liternictwem, dążenie do biegłości technicznej oraz manualnej w posługiwaniu się narzędziami do kreowania kompozycji i elementów literniczych.

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. Realizacja zadań w oparciu o projekty koncepcyjne bazujące na szkicach odręcznych oraz praca z wykorzystaniem technik komputerowych, posługiwanie się pakietami graficznymi Adobe Illustrator, Photoshop.

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	Posiada wiedzę dotyczącą anatomii litery alfabetu łacińskiego, cech formalnych liter, klasyfikacji pism, zna terminologię przedmiotu.	K_W02, K_W04

P_W02	Student dysponuje wiedzą niezbędną do podejmowania realizacji projektów bazujących na literze oraz piśmie jako głównym nośniku informacji, zna wagę przełożenia wiedzy na jej praktyczne zastosowanie w projektowaniu graficznym. Zna podstawy aspektów technologicznych.	K_W05, K_W06, K_W07
Umiejętności:		
P_U01	Student potrafi wykonać projekt poprawnie, począwszy od umiejętności analizy tematu i zastosowania właściwych środków plastycznych do wyboru odpowiedniej technologii realizacji. Student posługuje się poprawną terminologią.	K_U01, K_U02, K_U03
P_U02	Student realizuje projekty posługując się literą jako podstawowym środkiem graficznym, umie wykorzystać litery alfabetu łacińskiego do budowania różnorodnych kompozycji o odmiennym charakterze. Student w podstawowym zakresie potrafi pracować w programach graficznych.	K_U02, K_U04
P_U03	Student jest kreatywny, tworzy projekty o zróżnicowanym stopniu skomplikowania, umie właściwie dostosować elementy języka graficznego do projektu, potrafi osiągać zamierzony nastrój oraz ekspresję wyrazu.	K_U04, K_U07, K_U08, K_U09
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania: wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia.	K_K03

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
War. 1	Historia pisma, ewolucja litery na przestrzeni wieków, anatomia litery alfabetu łacińskiego, minuskuła i majuskuła, litera jedno- i dwuelementowa antykwa klasyczna.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
War. 2-3	Klasyfikacja krojów pism, czytelność krojów pism.	P_W01, P_W02, P_U01
War. 4-5	Zagadnienia mikro-typografii, światła wewnątrz-literowe i między-literowe, wprowadzanie korekt optycznych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
War. 6-7	Różnorodności form literniczych, litera jako środek artystycznej ekspresji poparty przykładami realizacji wybitnych projektantów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
War. 8-9	Projekt znaku graficznego na bazie form literniczych z uwzględnieniem takich problemów jak czytelność ideogramu litery, synteza znaku graficznego.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
War. 10-11	Projekt kompozycji literniczej – litera jedno lub dwu-elementowa. Podział płaszczyzny literą. Komunikat wizualny o cechach artystycznych.	W_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
War. 12-13	Alfabet edukacyjny – kompozycja liternicza o charakterze edukacyjnym, anatomia litery, klasyfikacje krojów pism. Znaczenie porządkowania zbioru oraz ustalenia hierarchii ważności komunikatów.	W_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
War. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa. Przygotowanie ekspozycji prac.	W_W01, P_W02, 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

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	Przygotowanie projektów indywidualnych	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
P_W01	+						+				Warsztaty
P_W02	+						+				Warsztaty
P_U01							+				Warsztaty
P_U02							+				Warsztaty
P_U03							+				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 podsiada wiedzy dotyczącej anatomii litery alfabetu łacińskiego, cech formalnych liter, klasyfikacji pism, nie zna terminologii przedmiotu.	posiada cząstkową wiedzę dotyczącą anatomii litery alfabetu łacińskiego, niektórych cech formalnych liter, klasyfikacji pism, na poziomie podstwowym zna terminologię przedmiotu.	posiada kompleksową wiedzę dotyczącą anatomii litery alfabetu łacińskiego, cech formalnych liter, klasyfikacji pism, zna terminologię nośniku informacji przedmiotu.	posiada kompleksową i szczegółową wiedzę dotyczącą anatomii litery alfabetu łacińskiego, cech formalnych liter, klasyfikacji pism, wyczerpująco zna terminologię przedmiotu.
P_W02	nie posiada wiedzy niezbędnej do podejmowania realizacji projektów bazujących na literze oraz piśmie jako głównym nośniku informacji, nie zna wagi przełożenia wiedzy na jej praktyczne zastosowanie w projektowaniu graficznym. Nie zna podstaw aspektów technologicznych.	posiada ogólną wiedzę niezbędną do podejmowania realizacji projektów bazujących na literze oraz piśmie jako głównym nośniku informacji, zna ogólnie wagę przełożenia wiedzy na jej praktyczne zastosowanie w projektowaniu graficznym. Zna podstawy niektórych aspektów technologicznych.	posiada szczegółową wiedzę niezbędną do podejmowania realizacji projektów bazujących na literze oraz piśmie jako głównym, zna wagę przełożenia wiedzy na jej praktyczne zastosowanie w projektowaniu graficznym. Zna podstawy większości aspektów technologicznych.	posiada szczegółową i uporządkowaną wiedzę niezbędną do podejmowania realizacji projektów bazujących na literze oraz piśmie jako głównym nośniku informacji, zna wyczerpująco wagę przełożenia wiedzy na jej praktyczne zastosowanie w projektowaniu graficznym. Zna podstawy aspektów technologicznych.
P_U01	nie potrafi wykonać poprawnie projektu, począwszy od umiejętności analizy tematu i zastosowania właściwych środków plastycznych do wyboru odpowiedniej technologii realizacji. Student nie posługuje się poprawną terminologią.	ze wsparciem nauczyciela potrafi wykonać poprawnie projekt, począwszy od analizy tematu i zastosowania właściwych środków plastycznych do wyboru odpowiedniej technologii realizacji. Student w ograniczonym zakresie posługuje się poprawną terminologią.	potrafi samodzielnie wykonać poprawnie projekt, począwszy od umiejętności analizy tematu i zastosowania właściwych środków plastycznych do wyboru odpowiedniej technologii realizacji. Student w większości przypadków posługuje się poprawną terminologią.	potrafi samodzielnie, twórczo i poprawnie wykonać projekt, począwszy od umiejętności analizy tematu i zastosowania właściwych środków plastycznych do wyboru odpowiedniej technologii realizacji. Student świadomie posługuje się poprawną terminologią.

P_U02	nie potrafi realizować projektów posługując się literą jako podstawowym środkiem graficznym, nie umie wykorzystać litery alfabetu łacińskiego do budowania różnorodnych kompozycji o odmiennym charakterze. Student nawet w podstawowym zakresie nie potrafi pracować w programach graficznych.	popełniając nieliczne akceptowalne błędy, realizuje proste projekty posługując się literą jako podstawowym środkiem graficznym, w stopniu niewielkim potrafi wykorzystać litery alfabetu łacińskiego do budowania różnorodnych kompozycji o odmiennym charakterze. Student w podstawowym zakresie potrafi pracować w programach graficznych.	realizuje proste projekty posługując się literą jako podstawowym środkiem graficznym, umie wykorzystać litery alfabetu łacińskiego do budowania różnorodnych kompozycji o odmiennym charakterze. Student w podstawowym zakresie potrafi pracować w programach graficznych.	realizuje rozbudowane projekty posługując się literą jako podstawowym środkiem graficznym, umie wykorzystać litery alfabetu łacińskiego do budowania różnorodnych kompozycji o odmiennym charakterze. Student w podstawowym zakresie potrafi pracować w programach graficznych.
P_U03	nie jest kreatywny, nie tworzy projektów o zróżnicowanym stopniu skomplikowania, nie umie właściwie dostosować elementów języka graficznego do projektu, nie potrafi osiągać zamierzonego nastroju ani ekspresji wyrazu.	jest mało kreatywny, tworzy projekty o niskim stopniu skomplikowania, w ograniczonym zakresie potrafi dostosować elementy języka graficznego do projektu oraz osiągać zamierzony nastrój i ekspresję wyrazu.	jest kreatywny, tworzy projekty o zróżnicowanym stopniu skomplikowania, umie dostosować elementy języka graficznego do projektu, potrafi osiągać zamierzony nastrój oraz ekspresję wyrazu.	jest kreatywny i świadomy swoich możliwości, tworzy projekty o wysokim stopniu skomplikowania, umie właściwie dostosować elementy języka graficznego do projektu, potrafi osiągać zamierzony nastrój oraz ekspresję wyrazu.
P_K01	nie jest zdolny do efektywnego wykorzystania: wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia.	jest zdolny do efektywnego wykorzystania: wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia.		

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:	70 h	82 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	5 h	5 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	20 h	25 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	35 h	42 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	**100 h / 4 ECTS**	**100 h / 4 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	**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:

- Hugh D'andrade, Nigel French, *Zrób projekt typo*, wydawnictwo: d2d.pl, Kraków 2022.
- Josef Müller-Brockmann, *Systemy siatek w projektowaniu graficznym*, wydawnictwo: d2d.pl 2023.
- Robert Bringhurst, *Elementarz stylu w typografii*, wydawca: d2d.pl, Kraków 2018.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Anja Stöffler, Hilary Kenna, Jan Piechota, Ralf Dringenberg, *Transformations in Typography Through the Medium of the Screen*, Wydawnictwo Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych 2020.
- Mitchell, M. Wightman S. *Typografia książki. Podręcznik projektanta*, d2d.pl, Kraków, 2015.
- Adrian Frutiger, *Człowiek i jego znaki*, wyd. d2d.pl, Kraków, 2010.
- Rudolf Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka*, wyd. Officyna, Łódź 2004.

Inne materiały dydaktyczne:

- Własne prezentacje multimedialne.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE										
KOD PRZEDMIOTU: **P12**	**Pracownia typografii**									
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**mgr Joanna Mankiewicz**									

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Podstawowe umiejętności kreacji graficznej, rysunku i posługiwania się programami graficznymi.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Uwrażliwienie na takie problemy, jak: czytelność, estetyka typografii, dobór odpowiedniego do potrzeb odbiorcy i charakteru publikacji, kroju pisma i parametrów składu, łączenie tekstu z obrazem, zależności hierarchiczne między elementami kompozycji, ekspresja i metafora litery, plakat typograficzny oraz opracowanie druków funkcjonalnych.
C2	Wykształcenie w studentach kreatywnego i analitycznego myślenia, które umożliwi im samodzielne podejmowanie i rozwiązywanie problemów, typograficznych i projektowych zgodnie z potrzebami czasu.

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**
Laboratorium	Przekaz słowny, konsultacje indywidualne i grupowe, prezentacje z użyciem multimediów. Realizacja zadań w oparciu o projekty koncepcyjne bazujące na szkicach odręcznych oraz praca z wykorzystaniem technik komputerowych, posługiwanie się pakietami graficznymi Adobe Illustrator, Photoshop.

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	Posiada wiedzę dotyczącą budowy kolumny, szpalty i innych form zapisu tekstu w projektach graficznych.	K_W02, K_W04, K_W05
P_W02	Student ma wiedzę dotyczącą ogólnych założeń konstruowania komunikatu wizualnego za pomocą pisma.	K_W05, K_W06, K_W07
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi realizować prace plastyczne w adekwatnej dla projektu technice. Posiada zdolności do planowania, realizowania oraz prezentacji projektów typograficznych.	K_U01, K_U02, K_U03
P_U02	Student potrafi poprawnie komponować różnorodne formy typograficzne bazując na literze jako głównym środku wyrazu, stosuje krój litery adekwatny do przekazywanych treści.	K_U02, K_U04
P_U03	Student wykorzystuje zabiegi typograficzne dla uzyskania czytelnej i logicznej kompozycji.	K_U07, K_U08, K_U09, K_U10,
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac artystycznych w zakresie plakatu typograficznego.	K_K07

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 1	Wprowadzenie do zagadnień makrotypografii oraz realizacji ćwiczeń.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
Lab. 2-4	Plakat typograficzny - litera jako środek artystycznej ekspresji poparty przykładami realizacji wybitnych projektantów.	P_W01, P_W02, P_U01 P_U02
Lab. 5-6	Graficzna interpretacja słowa.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02 P_U03, P_K01
Lab. 7-8	Graficzna interpretacja tekstu.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02 P_U03, P_K01
Lab. 9-10	Projekt spersonalizowanego monogramu.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
Lab. 11-13	Projekt plakatu typograficznego.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
Lab. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa. Przygotowanie ekspozycji prac.	P_W01, P_W02, 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

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	Przygotowanie projektów indywidualnych	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
P_W01							+				Laboratorium
P_W02							+				Laboratorium
P_U01							+				Laboratorium
P_U02							+				Laboratorium
P_U03							+				Laboratorium
P_K01										+	Laboratorium

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 dotyczącej budowy kolumny, szpalty i innych form zapisu tekstu w projektach graficznych.	Student zna niektóre zagadnienia dotyczące budowy kolumny, szpalty i innych form zapisu tekstu w projektach graficznych.	Student zna zagadnienia dotyczące budowy kolumny, szpalty i innych form zapisu tekstu w projektach graficznych.	Student zna szczegółowo zagadnienia dotyczące budowy kolumny, szpalty i innych form zapisu tekstu w projektach graficznych.
P_W02	Student nie ma wiedzy dotyczącej ogólnych założeń konstruowania komunikatu wizualnego za pomocą pisma.	Student zna niektóre ogólne założenia konstruowania komunikatu wizualnego za pomocą pisma.	Student zna ogólne założenia konstruowania komunikatu wizualnego za pomocą pisma.	Student zna szczegółowo ogólne założenia konstruowania komunikatu wizualnego za pomocą pisma.
P_U01	nie potrafi realizować prac plastycznych w adekwatnej dla projektu technice. Nie posiada zdolności do planowania, realizowania oraz prezentacji projektów typograficznych.	przy wsparciu nauczyciela potrafi realizować proste prace plastyczne w adekwatnej dla projektu technice. Posiada ograniczone zdolności do planowania, realizowania oraz prezentacji projektów typograficznych.	potrafi samodzielnie realizować proste prace plastyczne w adekwatnej dla projektu technice. Posiada zdolności do planowania, realizowania oraz prezentacji projektów typograficznych.	potrafi samodzielnie realizować rozbudowane, twórcze prace plastyczne w adekwatnej dla projektu technice. Posiada wysokie zdolności do twórczego planowania, realizowania oraz prezentacji projektów typograficznych.
P_U02	nie potrafi komponować różnorodnych form graficznych bazując na literze jako głównym środku wyrazu, nie stosuje kroju litery adekwatnie do przekazywanych treści.	potrafi komponować proste formy graficzne bazując na literze jako głównym środku wyrazu, stosuje krój litery adekwatny do przekazywanych treści.	potrafi komponować różnorodne formy graficzne bazując na literze jako głównym środku wyrazu, stosuje krój litery adekwatny do przekazywanych treści.	potrafi komponować złożone formy graficzne bazując na literze jako głównym środku wyrazu, stosuje krój litery adekwatny do przekazywanych treści.
P_U03	nie wykorzystuje zabiegów literniczych dla uzyskania czytelnej i logicznej kompozycji	wykorzystuje niektóre zabiegi liternicze dla uzyskania czytelnej i logicznej kompozycji	wykorzystuje zabiegi liternicze dla uzyskania czytelnej i logicznej kompozycji	twórczo wykorzystuje zabiegi liternicze dla uzyskania czytelnej i logicznej kompozycji
P_K01	Nie jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac artystycznych w zakresie plakatu typograficznego.		

	artystycznych w zakresie plakatu typograficznego.	

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	12 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	20 h	30 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:

- Hugh D'andrade, Nigel French, *Zrób projekt typo*, wydawnictwo: d2d.pl, Kraków 2022.
- Josef Müller-Brockmann, *Systemy siatek w projektowaniu graficznym*, wydawnictwo: d2d.pl 2023.
- Robert Bringhurst, *Elementarz stylu w typografii*, wydawca: d2d.pl, Kraków 2018.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Anja Stöffler, Hilary Kenna, Jan Piechota, Ralf Dringenberg, *Transformations in Typography Through the Medium of the Screen*, Wydawnictwo Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych 2020.
- Mitchell, M. Wightman S. *Typografia książki. Podręcznik projektanta*, d2d.pl, Kraków, 2015.
- Adrian Frutiger, *Człowiek i jego znaki*, wyd. d2d.pl, Kraków, 2010.
- Rudolf Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka*, wyd. Officyna, Łódź 2004.

Inne materiały dydaktyczne:

- Własne prezentacje multimedialne.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **P13**	**Fotografia I**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**4 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 1**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Ireneusz Piątek**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Umiejętności posługiwania się aparatem fotograficznym.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zdobycie wiedzy na temat prawidłowej kompozycji w fotografii, odpowiedniego światła, odpowiedniego dobrania formy zdjęcia do tematu.
C2	Zdobycie wiedzy na temat wybranych zagadnień z historii fotografii.
C3	Wykształcenie umiejętności wykorzystania zdobytej wiedzy fotograficznej do tworzenia cykli zdjęć na wybrany temat zgodnie z zasadami dobrej kompozycji i formy oraz odpowiedniości tematów, w tym dotyczących fotografii pejzażowej, reporterskiej, artystycznej.

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, wyjścia plenerowe, prezentacje, praca nad określonym cyklem fotografii.

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 zasady budowy obrazu fotograficznego oraz zasady tworzenia cyklu fotograficznego.	K_W01, K_W08,

		K_W10, K_W17
P_W02	Zna rodzaje fotografii i jej zastosowania praktyczne i artystyczne, ma ogólną wiedzę z zakresu historii fotografii, oraz wybranych dzieł artystów fotografików.	K_W04, K_W07
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi tworzyć cykle fotograficzne na wybrany temat wykorzystując poznane zasady dotyczące dobrej fotografii zarówno w obszarze fotografii artystycznej jak i użytkowej.	K_U01, K_U03, K_U14
P_U02	Posiada umiejętności opowiadania za pośrednictwem obrazu w warunkach ograniczeń tematycznych.	K_U01, K_U25
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest zdolny wykorzystywać narzędzie fotografii do doskonalenia umiejętności warsztatowych charakterystycznych w pracy artysty grafika.	K_K01, K_K05, K_K07
P_K02	Jest świadomy odpowiedzialności prawnej w wypadku naruszenia praw autorskich.	K_K06

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
War. 1	Prezentacja na temat historii fotografii. Najpopularniejsze gatunki fotografii: krajobrazowa, podróżnicza, przyrodnicza, portretowa, uliczna, makro, reportażowa, reklamowa (produktowa, stockowa, kulinarna), artystyczna i in. Omówienie zadań do realizacji w ramach przedmiotu fotografia.	P_W01, P_W02, P_U02
War. 2-3	Kompozycja jako najważniejszy element budowy obrazu fotograficznego. Przykłady dobrych praktyk w fotografii – prezentacja. Ćwiczenia kompozycyjne w plenerze - zadanie: Wykonaj cykl zdjęć, w których z elementów zastanego pejzażu utworzysz kompozycje literowe (jedna litera = jedno zdjęcie) układające się w Twoje imię.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
War. 4	Perspektywa w fotografii; z lotu ptaka, żabia, klasyczna (horyzontalna).	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
War. 5	Fotografia reportażowa – czym jest i jakie elementy powinien zawierać ciekawy fotoreportaż – pokaz przykładów. Ćwiczenie praktyczne – krótki reportaż fotograficzny przeprowadzony w budynku SAN. Kształcenie umiejętności opowiadania za pośrednictwem obrazu w warunkach ograniczeń tematycznych.	P_U01, , P_U02, P_K01, P_K02
War. 6-7	Portret i autoportret – cechy dobrego ujęcia. Ćwiczenie praktyczne w parach: „Sztuczki" portretowe.	P_W01, P_U01, P_U02 P_K01
War. 8	Fotografia pejzażowa – rola światła w fotografii plenerowej. Ćwiczenie praktyczne: Projekt fotograficzno-kompozycyjny „Miasto moje , a w nim…"	P_W01, P_U01, P_U02 P_K01
War. 9	Indywidualna korekta projektów do zadania „Miasto moje, a w nim…".	P_W01, P_U01, P_U02 P_K01
War. 10-12	Zadania warsztatowe przy użyciu materiałów zgromadzonych w pracowni czyli wykonanie pojedynczych zdjęć na temat: - przezroczystość - warstwy - symetria - cień - odbicie - ruch - kontrast duże / małe - kontrast kolorystyczny	P_W01, P_U01, P_U02 P_K01

War. 13-14	Semestralny przegląd prac i weryfikacja oryginalności projektów. Ocena semestralna. Przygotowanie ekspozycji prac.	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	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac fotograficznych i projektu fotograficznego.	P_W01, P_U01, P_U02 P_K01, P_K02

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Test	Portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przegląd zadań fotograficznych	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
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 budowy obrazu fotograficznego oraz zasad tworzenia cyklu fotograficznego.	Zna niektóre zasady budowy obrazu fotograficznego oraz tworzenia cyklu fotograficznego.	Zna zasady budowy obrazu fotograficznego oraz zna i rozumie zasady tworzenia cyklu fotograficznego.	Zna szczegółowo zasady budowy obrazu fotograficznego oraz zna szczegółowo i rozumie zasady tworzenia cyklu fotograficznego oraz samodzielnie i twórczo je analizuje.
P_W02	Nie zna rodzajów fotografii i jej zastosowań praktycznych i artystycznych, nie ma wiedzy z zakresu historii fotografii, nie zna dzieł artystów fotografików.	Zna podstawowe rodzaje fotografii i niektóre jej zastosowania praktyczne i artystyczne, ma podstawową wiedzę z zakresu historii fotografii, oraz wybranych dzieł artystów fotografików.	Zna rodzaje fotografii i jej zastosowania praktyczne i artystyczne, ma ogólną wiedzę z zakresu historii fotografii, oraz wybranych dzieł artystów fotografików.	Zna szczegółowo rodzaje fotografii i jej różnorodne zastosowania praktyczne i artystyczne, ma zaawansowaną wiedzę z zakresu historii fotografii, oraz wybranych dzieł artystów fotografików.
P_U01	Nie potrafi tworzyć cykli fotograficznych na wybrany temat i nie potrafi wykorzystać poznanych zasad dotyczących dobrej	Potrafi w ograniczonym zakresie i z dużą pomocą wykładowcy tworzyć cykle fotograficzne na wybrany temat	Potrafi tworzyć cykle fotograficzne na wybrany temat wykorzystując poznane zasady dotyczące dobrej	Potrafi samodzielnie i twórczo tworzyć cykle fotograficzne na wybrany temat wykorzystując szeroko poznane zasady

	fotografii.	wykorzystując podstawowe poznane zasady dotyczące dobrej fotografii zarówno w obszarze fotografii artystycznej jak i użytkowej.	fotografii zarówno w obszarze fotografii artystycznej jak i użytkowej.	dotyczące dobrej fotografii zarówno w obszarze fotografii artystycznej jak i użytkowej.
P_U02	Nie posiada umiejętności opowiadania za pośrednictwem obrazu w warunkach ograniczeń tematycznych.	Posiada ograniczone umiejętności opowiadania za pośrednictwem obrazu w warunkach ograniczeń tematycznych.	Posiada umiejętności opowiadania za pośrednictwem obrazu w warunkach ograniczeń tematycznych.	Posiada ugruntowane i kompleksowe umiejętności opowiadania za pośrednictwem obrazu w warunkach ograniczeń tematycznych.
P_K01	Nie jest zdolny wykorzystywać narzędzia fotografii do doskonalenia umiejętności warsztatowych charakterystycznych w pracy artysty grafika.	Jest zdolny wykorzystywać narzędzie fotografii do doskonalenia umiejętności warsztatowych charakterystycznych w pracy artysty grafika.		
P_K02	Nie jest świadomy odpowiedzialności prawnej w wypadku naruszenia praw autorskich.	Jest świadomy odpowiedzialności prawnej w wypadku naruszenia praw autorskich.		

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:	70 h	82 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	15 h	25 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	-	-
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	30 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	**100 h / 4 ECTS**	**100 h / 4 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	28 h / 1,12 ECTS	18 h / 0,72 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:

- Anna Niklas, Tomasz Niklas, Historia fotografii, Edicon, Poznań 2022.
- Bryan Peterson, Szkoła fotografii Bryana Petersona, Wyd. Galaktyka, 2022.
- Bryan Peterson, Fotografia uliczna bez tajemnic, Wyd. Galaktyka, 2022.
- Bryan Peterson, Fotografia portretowa bez tajemnic, Wyd. Galaktyka, 2020.
- David Duchemin, Zdjęcia z duszą. Jak zostać fotografem z wizją, Helion Warszawa 2018.
- Bryan Peterson, Schellenberg Susana Heide, Kolor bez tajemnic. Kolor, kompozycja i ekspozycja w tworzeniu żywych zdjęć, Wyd. Galaktyka, 2017.
- Bryan Peterson, Ekspozycja bez tajemnic, Wyd. Galaktyka, 2016.
- Bryan Peterson, Kompozycja bez tajemnic, Wyd. Galaktyka, 2013.
- Bryan Peterson, Ekspresowe porady fotograficzne, Wyd. Galaktyka, 2013.
- Bryan Peterson, Fotografia bez tajemnic, Wyd. Galaktyka, 2010.
- Bryan Peterson, Kreatywna fotografia bez tajemnic, Wyd. Galaktyka, 2010.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Arnheim Rudolf, Myślenie wzrokowe, Słowo /obraz terytoria, Gdańsk 2013.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy fotograficzne, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod i dziedziny fotografii.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE										
KOD PRZEDMIOTU: **P14**	**Pracownia ilustracji I (1)**									
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**II / 3**									
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Maja Żurawiecka**									

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Podstawowe 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 okładek, powieść graficzna i picturebooki i in.
C2	Wykształcenie umiejętności łączenia umiejętności graficznych, rysunkowych i malarskich oraz zastosowanie ich w połączeniu z językiem literackim.

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**
Laboratorium	Praca indywidualna, w parach i w grupach, praca z tekstem.

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	Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu projektowania ilustracji i picturebooków.	K_W01, K_W18
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi obserwując naturę tworzyć ilustracje oraz picturebooki odpowiadające wybranemu tekstowi oraz przy użyciu narzędzi grafiki generowanej komputerowo.	K_U15, K_U16

Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do twórczej analizy tekstów literackich skorelowanych z ilustracją.	K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Laboratorium:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Lab. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu w pierwszym semestrze oraz zasad pracy na zajęciach. Picturebooki i książki ilustrowane - pokaz ważnych i nagradzanych pozycji.	P_W01, P_U01
Lab. 2	Podstawowe zasady przygotowania ilustracji dla konkretnych grup wiekowych – przykłady.	P_W01, P_U01, P_K01
Lab. 3-5	Ćwiczenia rysunkowe i kreatywne - indywidualne i w parach.	P_W01, P_U01, P_K01
Lab. 6	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
Lab. 7-9	Proces kreatywnego poszukiwania pomysłów – techniki.	P_W01, P_U01, P_K01
Lab. 10-12	Wiersze i teksty - ćwiczenia z kreatywnego interpretowania tekstów. Korekty projektów indywidualnych.	P_W01, P_U01, P_K01
Lab. 13	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
Lab. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Przygotowanie kreatywnych szkiców do prac plastycznych, interpretacja tekstów, koncept publikacji i okładki, projekty ilustracji	P_W01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Metoda 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 ilustracji	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01	+						+				Laboratorium
P_U01							+				Laboratorium
P_K01										+	Laboratorium

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 zaawansowanej wiedzy z zakresu projektowania	Zna niektóre zasady projektowania ilustracji i	Zna zasady projektowania ilustracji i	Zna szczegółowo zasady projektowania ilustracji i

	ilustracji i picturebooków.	picturebooków.	picturebooków.	picturebooków.
P_U01	Nie potrafi obserwując naturę tworzyć ilustracji oraz picturebooków odpowiadających wybranemu tekstowi oraz przy użyciu narzędzi grafiki generowanej komputerowo.	Potrafi obserwując naturę tworzyć proste ilustracje oraz picturebooki odpowiadające wybranemu tekstowi oraz przy użyciu narzędzi grafiki generowanej komputerowo.	Potrafi obserwując naturę tworzyć ilustracje oraz picturebooki odpowiadające wybranemu tekstowi oraz przy użyciu narzędzi grafiki generowanej komputerowo.	Potrafi obserwując naturę samodzielnie i twórczo tworzyć ilustracje oraz picturebooki odpowiadające wybranemu tekstowi oraz przy użyciu narzędzi grafiki generowanej komputerowo.
P_K01	Nie jest gotów do twórczej analizy tekstów literackich skorelowanych z ilustracją.	Jest gotów do twórczej analizy tekstów literackich skorelowanych z ilustracją.		

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.)	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:

- Quentin Newark, *Co to jest projektowanie graficzne*?, Arkady, Warszawa 2022.
- Patryk Mogilnicki*, Grafika Książka po okładce*, wyd. Karakter, 2021.
- Jean Ulysses Voelker, *Porządek w projektowaniu*, wydawnictwo: 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,* Wyd. 4, wydawnictwo: Promise 2021
- Patryk Mogilnicki, *Nie ma się co obrażać. Nowa polska ilustracja*, 2021.
- Patryk Mogilnicki , *Nówka sztuka. Młoda polska ilustracja*, 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, wydawca: 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

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **P14**	**Pracownia ilustracji I (2)**

Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**mgr Maja Żurawiecka**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)

Zaawansowane umiejętności kreacji graficznej, rysunku i posługiwania się programami graficznymi. Zaliczenie przedmiotu Pracownia ilustracji I (sem.3).

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU

C1	Rozwinięcie warsztatu projektowania graficznego o nowe narzędzia i obszary działania takie jak projektowanie druków ulotnych, pocztówek, ilustracji prasowych i książkowych, 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
Ćwiczenia	Praca indywidualna, w parach i w grupach, praca z tekstem.

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 zasady poprawnej kompozycji oraz wymogów technologicznych w projekcie z zakresu projektowania ilustracji i publikacji wydawniczych.	K_W01, K_W13
	Umiejętności:	
P_U01	Posiada umiejętność dobrania odpowiednich elementów w projekcie wydawniczym z uwzględnieniem korelacji typografii i ilustracji.	K_U06, K_U10

P_U02	Potrafi odpowiednio przygotować plik cyfrowy do wybranego procesu druku z uwzględnieniem wymogów konkretnej drukarni.	K_U13
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do czerpania inspiracji z poznawanych dzieł innych artystów.	K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 1	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_U01, P_U02, P_K01
Lab. 2-4	Rola okładki, obrazu i tekstu w tworzeniu książek dla dzieci - Korekty szkiców i wstępnych projektów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 5	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 6-12	Przygotowanie koncepcji książek i końcowych projektów wydawniczych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 13	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa. Przygotowanie ekspozycji.	P_K01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Przygotowanie kreatywnych szkiców do prac plastycznych, interpretacja tekstów, koncept publikacji i okładki, projekty ilustracji	P_W01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Metoda 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 książki ilustrowanej	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							+				Laboratorium
P_U01							+				Laboratorium
P_U02							+				Laboratorium
P_K01										+	Laboratorium

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 poprawnej kompozycji oraz wymogów technologicznych w projekcie z zakresu	Zna podstawowe zasady poprawnej kompozycji oraz wymogów technologicznych w projekcie z zakresu	Zna większość zasad poprawnej kompozycji oraz wymogów technologicznych w projekcie z zakresu	Zna szczegółowo zasady poprawnej kompozycji oraz wymogów technologicznych w projekcie z zakresu

	projektowania ilustracji i publikacji wydawniczych.	projektowania ilustracji i publikacji wydawniczych.	projektowania ilustracji i publikacji wydawniczych.	projektowania ilustracji i publikacji wydawniczych.
P_U01	Nie posiada umiejętności dobrania odpowiednich elementów w projekcie wydawniczym z uwzględnieniem korelacji typografii i ilustracji.	Posiada umiejętność dobrania niektórych odpowiednich elementów w projekcie wydawniczym z uwzględnieniem korelacji typografii i ilustracji.	Posiada umiejętność dobrania odpowiednich elementów w projekcie wydawniczym z uwzględnieniem korelacji typografii i ilustracji.	Posiada twórczą umiejętność dobrania odpowiednich elementów w projekcie wydawniczym z uwzględnieniem korelacji typografii i ilustracji.
P_U02	Nie potrafi odpowiednio przygotować pliku cyfrowego do wybranego procesu druku.	Potrafi z błędami przygotować plik cyfrowy do wybranego procesu druku z uwzględnieniem niektórych wymogów konkretnej drukarni.	Potrafi odpowiednio przygotować plik cyfrowy do wybranego procesu druku z uwzględnieniem wymogów konkretnej drukarni.	Potrafi odpowiednio przygotować plik cyfrowy do wybranego procesu druku z uwzględnieniem wymogów większości drukarni oraz oczekiwań względem efektu końcowego.
P_K01	Nie jest gotów do czerpania inspiracji z poznawanych dzieł innych artystów	Jest gotów do czerpania inspiracji z poznawanych dzieł innych artystów.		

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	1 h	5 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*?, Arkady, Warszawa 2022.
- Patryk Mogilnicki*, Grafika Książka po okładce*, wyd. Karakter, 2021.

- Jean Ulysses Voelker, *Porządek w projektowaniu*, wydawnictwo: 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,* Wyd. 4, wydawnictwo: Promise 2021
- Patryk Mogilnicki, *Nie ma się co obrażać. Nowa polska ilustracja*, 2021.
- Patryk Mogilnicki , *Nówka sztuka. Młoda polska ilustracja*, 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, wydawca: 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

Przedmioty kierunkowe

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE		
KOD PRZEDMIOTU: **K1**	**Podstawy grafiki warsztatowej**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**	
Punkty ECTS:	**3 ECTS**	
Rok / Semestr:	**I / 2**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Paweł Łyjak**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Podstawowe umiejętności rysunku.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Poszerzanie znajomości wybranej techniki w zakresach technicznej realizacji obrazu graficznego, możliwości ekspresji artystycznej, specyfiki wybranej techniki warsztatowej, historii, tradycji i współczesności grafiki warsztatowej.
C2	Utrwalanie i kształcenie postawy kreatywnej w sposobie obrazowania. Zapoznanie się z procesem tworzenia, od projektu poprzez pracę nad matrycą, odbitki próbne, do otrzymania finalnej ryciny. Zgromadzenie wiedzy o charakterystyce poszczególnych technik grafiki warsztatowej, doborze środków wyrazu użytych w projekcie wstępnym.

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 na zadany temat z użyciem narzędzi, materiałów i warsztatu graficznego, poprzedzone wprowadzeniem w najważniejszą terminologię i zagadnienia grafiki warsztatowej.

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	Student ma wiedzę dotyczącą środków ekspresji, technik i umiejętności warsztatowych grafiki, w tym odmienności aspektów artystycznych w zależności od rodzaju druku.	K_W01, K_W15, K_W18
P_W02	Zna określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w grafice warsztatowej.	K_W04
Umiejętności:		
P_U01	Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponuje umiejętnościami technicznymi potrzebnymi do ich wyrażenia.	K_U03, K_U12
P_U02	Umie świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych i projektowych.	K_U09,
P_U03	Potrafi posługiwać się technikami ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiających ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę.	K_U07
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania idei artystycznych i dorobku zawodu artysty – grafika.	K_K01, K_K02

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
War. 1	Zapoznanie się z planem, technikami i zadaniami semestralnymi. Realizacja szkicu wstępnego przy zrozumieniu techniki linorytu, wykorzystywanie fotografii i obróbki cyfrowej do pracy przy projekcie.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
War. 2-3	Przygotowanie matrycy i powielenie na nią projektu.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
War. 4-5	Tworzenie matrycy w technice linorytu na zadany temat (ex libris, okładka płyty muzycznej).	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
War. 6-7	Tworzenie matrycy w technice linorytu na zadany temat (architektura, pejzaż, portret, postać).	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
War. 8-9	Tworzenie kompozycji graficznej w formie tryptyku na zadany temat (architektura, pejzaż, portret, postać).	P_W01, P_W02, P_W03, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
War. 10-11	Przygotowanie stanowiska do pracy w warsztacie graficznym, realizacja odbitki i jej sfotografowanie.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
War. 12-13	Realizacja prawidłowej odbitki graficznej w warsztacie graficznym.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
War. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa. Przygotowanie ekspozycji prac.	P_W01, P_W02, 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

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ											
Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie cyklu linorytów (matryc i odbitek)	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							+				Warsztaty
P_W02							+				Warsztaty
P_U01							+				Warsztaty
P_U02							+				Warsztaty
P_U03							+				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	Student nie ma wiedzy dotyczącej środków ekspresji, technik i umiejętności warsztatowych grafiki, w tym odmienności aspektów artystycznych w zależności od rodzaju druku.	Student ma szczątkową wiedzę dotyczącą środków ekspresji, technik i umiejętności warsztatowych grafiki, w tym odmienności aspektów artystycznych w zależności od rodzaju druku.	Student ma wiedzę dotyczącą środków ekspresji, technik i umiejętności warsztatowych grafiki, w tym odmienności aspektów artystycznych w zależności od rodzaju druku.	Student ma szczegółwoą wiedzę dotyczącą środków ekspresji, technik i umiejętności warsztatowych grafiki, w tym odmienności aspektów artystycznych w zależności od rodzaju druku.
P_W02	Nie zna zakresu problematyki związanej z technologiami stosowanymi w grafice warsztatowej.	Zna wybiórczo zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w grafice warsztatowej.	Zna określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w grafice warsztatowej.	Zna rozszerzony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w grafice warsztatowej.
P_U01	nie umie tworzyć ani realizować własnych koncepcji artystycznych oraz nie dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażenia.	przy pomocy nauczyciela umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne; dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażenia w ograniczonym zakresie.	umie samodzielnie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażenia.	umie kreatywnie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponuje wysokorozwiniętymi umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażenia.
P_U02	nie umie świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych i projektowych.	umie w ograniczonym stopniu świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych i projektowych.	umie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych i projektowych.	umie świadomie i twórczo posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych i projektowych oraz potrafi przeprowadzić ich analizę.
P_U03	nie potrafi posługiwać się technikami ćwiczenia umiejętności	potrafi posługiwać się niektórymi technikami ćwiczenia umiejętności	potrafi posługiwać się technikami ćwiczenia umiejętności	potrafi twórczo posługiwać się technikami ćwiczenia umiejętności

	warsztatowych, umożliwiających ciągły rozwój poprzez samo-dzielną pracę.	warsztatowych, umożliwiających ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę.	warsztatowych, umożliwiających ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę.	warsztatowych, umożliwiających ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę.
P_K01	Nie jest gotów do rozwijania idei artystycznych i dorobku zawodu artysty – grafika.	Jest gotów do rozwijania idei artystycznych i dorobku 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
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	12 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	20 h	30 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:

- Richard Masland, *Czego oczy nie widzą. Jak wzrok kształtuje nasze myśli*, Wydawnictwo Poznańskie, 2020.
- Wassily Kandinsky, *Punkt i Linia a płaszczyzna*, wyd. Officyna, Warszawa, 2022.
- *Grafika artystyczna podręcznik warsztatowy*, praca zbiorowa, Arkady Warszawa 2007
- A. Jurkiewicz, *Podręcznik metod grafiki artystycznej*, Arkady, Warszawa 1975

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Jordi Catafal, Clara Olivia, Techniki graficzne, Arlady, 2004
- Gombrich, E. H., O sztuce, Dom Wydawniczy Rebis, 2013.

Inne materiały dydaktyczne:

- Materiały od wykładowcy.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K2**	**Podstawy grafiki projektowej**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 2**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Greta Samuel**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Znajomość podstaw kompozycji.. Znajomość programów z pakietu Adobe: Photoshop oraz Illustrator.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Rozwinięcie warsztatu projektowania graficznego, umiejętność połączenia narzędzi analogowych oraz cyfrowych w projekcie graficznym.
C2	Wykształcenie umiejętności zaprojektowania obrazu oraz zinterpretowania hasła projektowego dla określonej grupy wiekowej.

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
Laboratorium	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:	
P_W01	Zna zasady projektowania graficznego z uwzględnieniem aspektów technicznych i artystycznych.	K_W09
P_W02	Zna rodzaje druków graficznych oraz ich elementy i rozumie ich użycie w projektowaniu.	K_W11, K_W13
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi zaprojektować zgodnie z regułami podstawowe elementy projektu graficznego z uwzględnieniem potencjalnych obszarów użycia.	K_U03, K_U09, K_U10
P_U02	Posiada umiejętność analizy obszaru projektowego i doboru odpowiedniej metodologii projektowania oraz druku.	K_U10, K_U13
P_U03	Potrafi wykorzystać narzędzia i programy z zakresu grafiki komputerowej.	K_U16, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów działać twórczo i podejmować decyzje projektowe.	K_K05, K_K07
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach.	P_W01, P_W02, P_U01
Lab. 2	Podstawowe zasady projektowania obrazu m.in. kolor, symbolika kształtów, kontrast, przestrzeń, kształt, ton, kolor, ruch.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
Lab. 3	Ćwiczenia rysunkowe i kreatywne - indywidualne i w parach. Jakie emocje może wywołać linia.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
Lab. 4	Proces kreatywnego poszukiwania pomysłów – techniki design thinking oraz myślenia kreatywnego m.in. kwiat lotosu, burza mózgów, słownik wizualny.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
Lab. 5	Szkice i koncepcje do wybranych haseł. Korekty indywidualne.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
Lab. 6	Jak znaleźć swój artystyczny język, czyli narzędzia i techniki twórcze w projektowaniu graficznym. Korekty szkiców i wstępnych projektów	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
Lab. 7-9	Przygotowanie koncepcji cyklu haseł. Rozmowy i korekty indywidualnych pomysłów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
Lab. 10-11	Wskazówki produkcyjne do projektów semestralnych, czyli cyklu prac a6. Formaty, DTP, kolory cmyk, przygotowanie do druku. Korekty indywidualne.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
Lab. 12-13	Prawo autorskie i odpowiedzialność projektowa. Praca dalsza nad projektami. Korekty indywidualne.	P_W01, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
Lab. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa. Przygotowanie ekspozycji.	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 kreatywnych szkiców do prac graficznych na bazie haseł, interpretacja tekstów, koncept cyklu prac, metody kreatywne- praca konceptualna, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Metoda 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 znaku graficznego	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							+				Laboratorium
P_W02							+				Laboratorium
P_U01							+				Laboratorium
P_U02							+				Laboratorium
P_U03							x				Laboratorium
P_K01										+	Laboratorium

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 projektowania z uwzględnieniem aspektów technicznych i artystycznych.	Zna niektóre podstawowe zasady projektowania z uwzględnieniem aspektów technicznych i artystycznych.	Zna zasady projektowania z uwzględnieniem aspektów technicznych i artystycznych.	Zna szczegółowo zasady projektowania z uwzględnieniem aspektów technicznych i artystycznych.
P_W02	Nie zna rodzajów druków graficznych oraz ich elementów i nie rozumie ich użycia w projektowaniu.	Zna podstawowe rodzaje druków graficznych oraz ich elementy i rozumie ich użycie w projektowaniu.	Zna większość rodzajów druków graficznych oraz ich elementy i rozumie ich użycie w projektowaniu.	Zna w stopniu zaawansowanym rodzaje druków graficznych oraz ich elementy i rozumie ich użycie w projektowaniu.
P_U01	Nie potrafi zaprojektować zgodnie z regułami podstawowych elementów projektu graficznego z uwzględnieniem potencjalnych obszarów użycia.	Potrafi zaprojektować nie zgodnie z niektórymi regułami podstawowe elementy projektu graficznego z uwzględnieniem potencjalnych obszarów użycia.	Potrafi zaprojektować zgodnie z regułami podstawowe elementy projektu graficznego z uwzględnieniem potencjalnych obszarów użycia.	Potrafi twórczo zaprojektować zgodnie z regułami podstawowe oraz zaawansowane elementy projektu graficznego z uwzględnieniem potencjalnych obszarów użycia.
P_U02	Nie posiada umiejętności analizy obszaru projektowego i doboru odpowiedniej metodologii projektowania	Posiada ograniczoną umiejętność analizy obszaru projektowego i doboru odpowiedniej metodologii projektowania.	Posiada umiejętność analizy obszaru projektowego i doboru odpowiedniej metodologii projektowania.	Posiada umiejętność kompleksowej analizy obszaru projektowego i doboru odpowiedniej metodologii projektowania.
P_U03	Nie potrafi wykorzystać narzędzi i programów z zakresu grafiki komputerowej.	Potrafi nie do końca poprawnie wykorzystać narzędzia i programy z zakresu grafiki komputerowej.	Potrafi wykorzystać narzędzia i programy z zakresu grafiki komputerowej.	Potrafi w zakresie kompleksowym wykorzystać narzędzia i programy z zakresu grafiki komputerowej.
P_K01	Nie jest gotów działać twórczo i podejmować decyzje projektowe.	Jest gotów działać twórczo i podejmować decyzje projektowe.		

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	12 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	20 h	30 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:

- *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.
- Josef Müller-Brockmann, *Systemy siatek w projektowaniu graficznym*, wydawnictwo: d2d.pl 2023.
- Quentin Newark, *Co to jest projektowanie graficzne?,* Arkady, Warszawa 2022.
- Nigel French, *InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe* InDesign, Wyd. 4, wydawnictwo: Promise 2021.
- Jean Ulysses Voelker, *Porządek w projektowaniu*, wydawnictwo: d2d.pl, Kraków 2020.
- David Airey, *Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów*, wydawnictwo: Helion 2018.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Kolesar, Jacek Mrowczyk, *Historia projektowania graficznego*, Karakter 2018.
- Ewa Satalecka, Maciej Połczyński, Future Graphic Language, New Directions in Verbal Communication, wydawnictwo Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych 2020.
- Logo Modernism, wyd. Taschen, 2020.
- Hugh D'andrade, Nigel French, *Zrób projekt typo, wydawnictwo:* d2d.pl, Kraków 2022.

Inne materiały dydaktyczne:

- Agnieszka Pietrzykowska, *Gra kreatywna WZMACNIACZ pakiet ilustrowanych kart*, 2022

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K3**	**Pracownia grafiki reklamowej 1**

Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 3**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Izabela Łęska**

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**
Laboratorium	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 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_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.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 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.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 2	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
Lab. 3-12	Realizacja ćwiczenia kompleksowego (1) Projekt kampanii społecznej, w skład której wchodzą projekty: 3 plakaty, ulotka informująca min. 2str., projekt strony internetowej, projekt muralu, obiekt firmowy. Należy użyć programów: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop oraz InDesign. Prezentacja w postaci mockup przy wykorzystaniu programu Adobe Photoshop. Publikacji na platformie Behance.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 13	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 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
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**										**Metoda 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							+				Laboratorium
P_U01							+				Laboratorium
P_U02							+				Laboratorium
P_K01										+	Laboratorium

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	Zna w podstawowym zakresie najnowsze trendy	Zna najnowsze trendy dotyczące zastosowania	Zna szczegółowo najnowsze trendy

	zastosowania multimediów w reklamie, kampaniach społecznych i wydarzeniach kulturalnych.	dotyczące zastosowania multimediów w reklamie, kampaniach społecznych i wydarzeniach kulturalnych.	multimediów w reklamie, kampaniach społecznych i wydarzeniach kulturalnych.	dotyczące zastosowania multimediów w reklamie, 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	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:

- Hardy Gareth, *Podręcznik projektantów logo.* Smashing Magazine, 2021.
- Nigel French, *InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign,* Wyd. 4, wydawnictwo: Promise 2021.
- Gareth Hardy, *Podręcznik projektantów logo.* Smashing Magazine **(ebook**), Wyd. Helion 2020
- Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłon **(ebook),**), Wyd. Helion 2020Bronowicz Monika, Komunikacja wizualna. Public relations. Reklama. Branding, Astrum Media, 2014

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Bonicewicz- Miazga Anna, Grafika w biznesie, Projektowanie elementów tożsamości wizualnej – logotypy, wizytówki oraz papier firmowy, Helion 2004
- Ries Laura, Ries Al, Wizualny młotek – jak wbić do głowy przekaz marki dzięki emocjonalnej sile obrazu, Helion, Gliwice, 2016Quentin Newark, *Co to jest projektowanie graficzne?,* 2021.
- Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk, *Historia projektowania graficznego*, Karakter 2018.
- Monika Namysłowska, *Reklama: aspekty prawne, nowe wyzwania,* Wolters Kluwer, Warszawa 2022.

Inne materiały dydaktyczne:

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

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K3**	**Pracownia grafiki reklamowej 2**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 4**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Jan Cieślak**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Pracownia grafiki reklamowej (sem.3).

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
Laboratorium	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 sposoby tworzenia elementów identyfikacji wizualnej firmy w celu budowania marki firmy czy produktu.	K_W07, K_W09, K_W10,
P_W02	Zna w zaawansowanym stopniu warsztat grafika projektowego, a w tym odpowiedniego kreowania wizualnych treści reklamowych.	K_W18
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi stworzyć spójny i czytelny system identyfikacji wizualnej opartej na module logo i innych elementach budujących kombinacje wpływające na wizerunek firmy.	K_U03, 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 identyfikacji wizualnej firmy.	K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 1	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
Lab. 2	Pokaz prac wielowarstwowych odnoszących się do różnych technik projektowania graficznego przy tworzeniu brandingu 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
Lab. 3-12	Realizacja ćwiczenia kompleksowego (2) Projekt brandingu wybranej firmy w skład której wchodzą projekty: 1 logo (elementy księgi znaku), 1 projekt wizytówki (dwustronny), 1 projekt papieru firmowego, 1 projekt koperty formatu DL, ulotka informująca 2 str., obiekt firmowy. Należy użyć programów: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop oraz InDesign. Prezentacja w postaci mockup przy wykorzystaniu programu Adobe Photoshop. Publikacji na platformie Behance.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 13	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 14	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**										**Metoda 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 identyfikacji wizualnej firmy	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01	+						+				Laboratorium
P_W02	+						+				Laboratorium
P_U01							+				Laboratorium
P_U02							+				Laboratorium
P_K01							+			+	Laboratorium

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 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 spójnego i czytelnego systemu identyfikacji wizualnej opartej na module logo i innych elementach budujących kombinacje wpływające na wizerunek firmy.	Potrafi stworzyć nie w pełni spójny i czytelny system identyfikacji wizualnej opartej na module logo i innych elementach budujących kombinacje wpływające na wizerunek firmy.	Potrafi stworzyć spójny i czytelny system identyfikacji wizualnej opartej na module logo i innych elementach budujących kombinacje wpływające na wizerunek firmy.	Potrafi stworzyć spójny i czytelny system identyfikacji wizualnej opartej na module logo 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	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	1 h	5 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:

- Hardy Gareth, *Podręcznik projektantów logo.* Smashing Magazine, 2021.
- Nigel French, *InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign,* Wyd. 4, wydawnictwo: Promise 2021.
- Gareth Hardy, *Podręcznik projektantów logo.* Smashing Magazine **(ebook**), Wyd. Helion 2020
- Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłon **(ebook),**), Wyd. Helion 2020.
- Bronowicz Monika, Komunikacja wizualna. Public relations. Reklama. Branding, Astrum Media, 2014

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Bonicewicz- Miazga Anna, Grafika w biznesie, Projektowanie elementów tożsamości wizualnej – logotypy, wizytówki oraz papier firmowy, Helion 2004
- Ries Laura, Ries Al, Wizualny młotek – jak wbić do głowy przekaz marki dzięki emocjonalnej sile obrazu, Helion, Gliwice, 2016Quentin Newark, *Co to jest projektowanie graficzne?,* 2021.
- Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk, *Historia projektowania graficznego*, Karakter 2018.
- Monika Namysłowska, *Reklama: aspekty prawne, nowe wyzwania,* Wolters Kluwer, Warszawa 2022.

Inne materiały dydaktyczne:

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

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K4**	**Pracownia animacji I (1)**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 3**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Krzysztof Ćwiertniewski**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)

Znajomość programów z pakietu Adobe: Photoshop oraz Illustrator. Znajomość podstaw kompozycji. Znajomość podstaw malarstwa i rysunku. Znajomość obsługi cyfrowego aparatu fotograficznego.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU

C1	Przyswojenie wiedzy z zakresu podstaw animacji, a także nauka programu, do tworzenia animacji (Adobe After Effects).
C2	Zaznajomienie studenta z rożnymi rodzajami animacji (w tym animacji rysowanej, animacji poklatkowej, rotoskopii, animacji komputerowej takiej jak motion design) oraz przekazanie wiedzy jak te animacje należy tworzyć. Przekazanie podstaw postprodukcji animacji (w tym nakładanie efektów, praca z dźwiękiem).
C3	Zaznajomienie studenta z historią polskiej 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
Laboratorium	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:	
P_W01	Zna historię animacji, jej czołowych twórców krajowych i zagranicznych, zna poszczególne elementy i rodzaje animacji.	K_W21

P_U02	Rozumie różnorodne zastosowania animacji, w tym ich dopasowanie do poszczególnych celów projektowych, reklamowych.	K_W22
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects w stopniu rozszerzonym.	K_U16
P_U02	Potrafi posługiwać się poznanymi technik animacji poklatkowej i rotoskopowej.	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.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja przykładów polskiej animacji oraz prac studentów.	P_W01
Lab. 2	Wprowadzenie do programu Adobe After Effects. Zapoznanie z interface'm programu. Zapoznanie z historią polskiej animacji. Omówienie rodzajów animacji.	P_W01, P_U02
Lab. 3	Omówienie pierwszego zadania „Animacja rysunkowa". Pokazanie przykładów polskiej oraz zagranicznej animacji rysunkowej. Praca własna studenta.	P_W01, P_W02, P_U01
Lab. 4	Storyboard – omówienie zagadnienia i jego przydatności podczas realizacji animacji. Tworzenie wstępnych propozycji storyboardów.	P_W01, P_U02, P_K01
Lab. 5	Korekta indywidualna. Nauka programu After Effects. Zapoznanie się z tematyką klatek kluczowych. Omówienie czym jest klatkarz w animacji i jaki ma na nią wpływ.	P_W01, P_U02, P_K01
Lab. 6	Omówienie drugiego zadania „Animacja fotograficzna" (zadanie realizowane w grupach). Praca ze storyboardem. Pokazanie przykładów polskiej oraz zagranicznej animacji fotograficznej.	P_W01, P_W02, P_U02, K_U01
Lab. 7	Korekta indywidualna. Nauka programu After Effects. Nauka importu sekwencji zdjęć. Nauka tworzenia masek. Robienie zdjęć do animacji poklatkowej.	P_W01, P_U01, P_K01
Lab. 8	Korekta indywidualna. Robienie zdjęć do animacji poklatkowej.	P_W01, P_U01, P_K01
Lab. 9	Korekta indywidualna. Montaż drugiego zadania.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 10	Omówienie trzeciego zadania „Rotoskopia". Praca własna studenta. Tworzenie storyboardów. Pokazanie przykładów polskiej oraz zagranicznej animacji rotoskopowej. Omówienie sposobów tworzenia rotoskopii (w programie Adobe Photoshop, Adobe Illustrator oraz Adobe After Effects.	P_W01, P_U02,
Lab. 11	Korekta indywidualna. Nagrywanie materiału wideo do zadania trzeciego.	P_U02, P_K01
Lab. 12	Korekta indywidualna. Praca własna studenta nad zadaniem trzecim (rysowanie klatek).	P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 13	Korekta indywidualna. Praca własna studenta nad zadaniem trzecim (rysowanie klatek). Test wiedzy.	P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 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**										**Metoda 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					+						Laboratorium
P_W02					+						Laboratorium
P_U01								+			Laboratorium
P_U02							+				Laboratorium
P_K01					+						Laboratorium

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 animacji, jej czołowych twórców krajowych i zagranicznych, nie zna poszczególnych elementów i rodzajów animacji.	Zna historię animacji, niektórych jej twórców krajowych i zagranicznych, zna podstawowe elementy i rodzaje animacji.	Zna historię animacji, jej czołowych twórców krajowych i zagranicznych, zna poszczególne elementy i rodzaje animacji.	Zna szczegółowo historię animacji, jej czołowych twórców krajowych i zagranicznych, zna szczegółowo poszczególne elementy i rodzaje animacji.
P_W02	Nie rozumie różnorodnych zastosowań w 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, reklamowych	Rozumie różnorodne zastosowania animacji, w tym ich dopasowanie do poszczególnych celów projektowych, reklamowych czy edukacyjnych oraz wskazuje na inne ich zastosowania w przyszłości
P_U01	Nie potrafi posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects.	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects w stopniu podstawowym.	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects w stopniu rozszerzonym.	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem Adobe After Effects w stopniu zaawansowanym.
P_U02	Nie otrafi posługiwać się różnymi technikami animacji poklatkowej i rotoskopowej.	Potrafi posługiwać się niektórymi technikami animacji poklatkowej i rotoskopowej.	Potrafi posługiwać się większością poznanych technik animacji poklatkowej i rotoskopowej.	Potrafi posługiwać się twórczo wszystkimi poznanymi technikami animacji poklatkowej i rotoskopowej.
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	**Obciążenie studenta**

ECTS	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
- Fridsma Lisa, Gyncild Brie, *Adobe After Effects CC. Oficjalny podręcznik*, Helion, 2021
- Maxim Jago, *Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II*, Helion, 2019.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Johannes Itten*, Sztuka barwy*, d2d.pl, 2015
- Bruce Block, *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych. Wydanie 4*, Wojciech Marzec, 2020
- Sarach Simblet, *Anatomia dla artystów*, Arkady, 2004

Inne materiały dydaktyczne:

- Krzysztof Dziewiątkowski, *Kompletne Podstawy. Jak dobrze zacząć? Najnowsza wersja, After Effects #80 | Poradnik, Kurs*, https://www.youtube.com/watch?v=h0LKDAdM05o
- 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: **K4**	**Pracownia animacji I (2)**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 4**
Osoba koordynująca przedmiot:	**Mgr Ewa Pomorska**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Animacja I sem. 3

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zaznajomienie studenta z podstawami Motion Design.
C2	Zaznajomienie studenta z różnymi rodzajami materiałów produkcyjnych t.j. klipy wideo, pliki psd, pliki Ai, png, jpg itd. oraz z informacją jak łączyć te pliki podczas pracy nad animacją w programie Adobe After Effects

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
Laboratorium	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:	
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu tworzenia animacji 2D.	K_W24
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi przygotować storyboard do planowanej realizacji w animacji.	K_U01
P_U02	Potrafi zastosować różne rodzaje animacji w zależności od proponowanego tematu.	K_U18

Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania idei artystycznych i dorobku zawodu artysty – grafika.	K_K01, K_K02
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów.	P_W01
Lab. 2	Omówienie pierwszego zadania „Animacja rysunkowa w kolorze”.	P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 3	Korekta indywidualna. Nauka programu After Effects.	P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 4	Fabuła w animacji – wprowadzenie do tematu.	P_U01, P_K01
Lab. 5	Omówienie drugiego zadania „Bajka”.	P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 6	Nauka programu After Effects - wstęp do motion design (edycja warstw kształtu).	P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 7	Nauka programu After Effects: import plików z Adobe Photoshop oraz Adobe Illustrator pod kątem ich edycji; edycja opcji „path” dla warstw kształtów; edycja masek oraz nauka tworzenia masek przycinania.	P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 8	Nauka programu After Effects: animacja postaci cz. 1 (animacja za pomocą narzędzi z menu transform). Korekta indywidualna.	P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 9	Nauka programu After Effects: animacja postaci cz. 2 (animacja za pomocą narzędzia puppet pin tool). Korekta indywidualna.	P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 10	Nauka programu After Effects: animacja postaci cz. 3 (animacja za pomocą plugin’u Duik). Korekta indywidualna.	P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 11	Korekta indywidualna. Praca własna studenta.	P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 12	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_U01
Lab. 13	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów.	P_W01
Lab. 14	Omówienie pierwszego zadania „Animacja rysunkowa w kolorze”.	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 animacji, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_U01, P_U02, P_K01
VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		
P r z e	**Metoda weryfikacji**	

	Egzamin	Test	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego animacji postaci	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
P_W01	+										Laboratorium
P_U01								+			Laboratorium
P_U02							+				Laboratorium
P_K01					+						Laboratorium

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 zaawansowanej wiedzy z zakresu tworzenia animacji 2D.	Zna w zaawansowanym stopniu niektóre zagadnienia z zakresu tworzenia animacji 2D.	Zna w zaawansowanym stopniu zagadnienia z zakresu tworzenia animacji 2D.	Zna w zaawansowanym stopniu zagadnienia z zakresu tworzenia animacji 2D i je szczegółowo objaśnia.
P_U01	Nie potrafi przygotować storyboardu do planowanej realizacji w animacji.	Potrafi przygotować storyboard do planowanej realizacji w animacji.	Potrafi przygotować storyboard do planowanej realizacji w animacji.	Potrafi przygotować storyboard do planowanej realizacji w animacji.
P_U02	Nie potrafi zastosować różnych rodzajów animacji w zależności od proponowanego tematu.	Potrafi zastosować niektóre rodzaje animacji w zależności od proponowanego tematu.	Potrafi zastosować różne rodzaje animacji w zależności od proponowanego tematu.	Potrafi zastosować szerokie spectrum rodzajów animacji w zależności od proponowanego tematu.
P_K01	Nie jest gotów do rozwijania idei artystycznych i dorobku zawodu artysty – grafika.	Jest gotów do rozwijania idei artystycznych i dorobku 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
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:

- Mike Wellins, *Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców*, Wojciech Marzec, 2023
- Simeon Genew, *Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy*, d2d.pl, 2022
- Fridsma Lisa, Gyncild Brie, *Adobe After Effects CC. Oficjalny podręcznik,* Helion, 2021
- Maxim Jago, *Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II*, Helion, 2019.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Johannes Itten*, Sztuka barwy*, d2d.pl, 2015
- Bruce Block, *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych. Wydanie 4*, Wojciech Marzec, 2020
- Sarach Simblet, *Anatomia dla artystów*, Arkady, 2004

Inne materiały dydaktyczne:

- Krzysztof Dziewiątkowski, *Kompletne Podstawy. Jak dobrze zacząć? Najnowsza wersja, After Effects #80 | Poradnik, Kurs*, https://www.youtube.com/watch?v=h0LKDAdM05o
- 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: **K5**	**Pracownia filmu I**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 4**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Anna Kaczmarczyk**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Znajomość programów z pakietu Adobe: Photoshop oraz Illustrator. Znajomość podstaw kompozycji. Zaliczenie przedmiotu: Montaż Wideo.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zaznajomienie studenta z kluczowymi elementami wizualnymi w filmie t.j. kontrast, przestrzeń, kształt, ton, kolor, ruch, rytm.
C2	Zaznajomienie studenta z podstawowymi zasadami pracy z tekstem w projektach filmowych i multimedialnych
C3	Przekazanie podstaw postprodukcji materiałów (koloryzacja, efekty specjalne).
C4	Zaznajomienie studenta z takim gatunkiem filmowym jak czołówka filmowa. Wprowadzenie podstaw narracji.

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**
Laboratorium	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:	
P_W01	Ma ogólną wiedzę z zakresu poprawnej budowy obrazu filmowego w tym języka filmu. Zna rodzaje narracji filmowej i jego wpływ na dynamikę filmu.	K_W20

P_W02	Zna zasady kompresji treści wizualnych na potrzeby filmu.	K_W23
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi stworzyć w sposób staranny i odpowiedni układ typograficzny używając go w kreowaniu czołówki i tyłówki filmowej	K_U05
P_U02	Potrafi dopasować metody preprodukcji, procesu tworzenia oraz postprodukcji do konkretnego dzieła filmowego.	K_U17
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do ciągłego rozwijania idei artystycznych.	K_K07
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów.	P_W01
Lab. 2	Fabuła w filmie – wprowadzenie do tematu. „Czołówka Filmowa" – Omówienie zadania. Tworzenie pomysłu.	P_W01, P_U01
Lab. 3	Elementy wizualne w filmie, omówienie znaczenia głównych elementów obrazu t.j. kontrast, przestrzeń, kształt, ton, kolor, ruch, rytm	P_W01, P_U02
Lab. 4	Praca nad projektami, tworzenie storyboardów. Korekta indywidualna pomysłów.	P_U01
Lab. 5	Dalsza nauka programu, do montażu wideo, Adobe Premiere Pro (praca z tekstem).	P_W02, P_U01
Lab. 6	Korekta indywidualna projektów. Dalsza nauka programu, do montażu wideo, Adobe Premiere Pro (praca z tekstem).	P_W02, P_U01
Lab. 7	Dalsza nauka programu, do montażu wideo, Adobe Premiere Pro. Koloryzacja. Nauka efektów specjalnych.	P_W02, P_U02,
Lab. 8	Dalsza nauka programu, do montażu wideo, Adobe Premiere Pro. Efekty specjalne: keyning i color correction. Praca własna studenta nad projektami.	P_W02, P_U02,
Lab. 9	Korekta indywidualna projektów. Praca własna studenta nad projektami.	P_W01, P_U01
Lab. 10	Dalsza nauka programu, do montażu wideo, Adobe Premiere Pro (Efekty specjalne: Distort). Praca własna studenta nad projektami.	P_W02, P_U02
Lab. 11	Dalsza nauka programu, do montażu wideo, Adobe Premiere Pro (efekty specjalne: transform Praca własna studenta nad projektami).	P_W02, P_U02,
Lab. 12	Korekta indywidualna projektów.	P_W01, P_U01
Lab. 13	Korekta indywidualna projektów.	P_W01, P_U01
Lab. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	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 filmowych, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		
P r z e	**Metoda weryfikacji**	

	Egzamin	Test	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Przygotowanie czołówki filmowej	Przygotowanie storyboaerdu	Przygotowanie projektu indywidualnego z uzyciem After Effects	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
P_W01					+		+				Laboratorium
P_W02					+		+				Laboratorium
P_U01					+		+				Laboratorium
P_U02					+		+				Laboratorium
P_K01					+		+				Laboratorium

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 z zakresu poprawnej budowy obrazu filmowego w tym języka filmu. Nie zna rodzajów narracji filmowej i nie rozumie jego wpływ na dynamikę filmu.	Ma ogólną wiedzę z zakresu poprawnej budowy obrazu filmowego w tym języka filmu. Zna podstawowe rodzaje narracji filmowej i jego wpływ na dynamikę filmu.	Ma ogólną wiedzę z zakresu poprawnej budowy obrazu filmowego w tym języka filmu. Zna rodzaje narracji filmowej i jego wpływ na dynamikę filmu.	Ma rozszerzoną wiedzę z zakresu poprawnej budowy obrazu filmowego w tym języka filmu. Zna szczegółowo rodzaje narracji filmowej i jego wpływ na dynamikę filmu.
P_W02	Nie zna zasad kompresji treści wizualnych na potrzeby filmu.	Zna niektóre z poznanych zasad kompresji treści wizualnych na potrzeby filmu.	Zna większość z poznanych zasad kompresji treści wizualnych na potrzeby filmu.	Zna wszystkie poznane zasady kompresji treści wizualnych na potrzeby filmu.
P_U01	Nie potrafi stworzyć odpowiedniego układu typograficzny używając go w kreowaniu czołówki i tyłówki filmowej.	Potrafi z zauważalnymi błędami stworzyć odpowiedni układ typograficzny używając go w kreowaniu czołówki i tyłówki filmowej.	Potrafi stworzyć w sposób staranny i odpowiedni układ typograficzny używając go w kreowaniu czołówki i tyłówki filmowej.	Potrafi bezbłędnie i samodzielnie stworzyć odpowiedni układ typograficzny używając go w kreowaniu czołówki i tyłówki filmowej.
P_U02	Nie potrafi dopasować metod preprodukcji, procesu tworzenia oraz postprodukcji do konkretnego dzieła filmowego.	Potrafi częściowo dopasować metody preprodukcji, procesu tworzenia oraz postprodukcji do konkretnego dzieła filmowego.	Potrafi dopasować metody preprodukcji, procesu tworzenia oraz postprodukcji do konkretnego dzieła filmowego.	Potrafi w pełni i twórczo dopasować metody preprodukcji, procesu tworzenia oraz postprodukcji do konkretnego dzieła filmowego.
P_K01	Nie jest gotów do ciągłego rozwijania idei artystycznych.	Jest gotów do ciągłego rozwijania idei 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,	28 h	16 h

laboratoria, warsztaty, seminaria)		
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:

- Joseph V. Mascelli, 5 tajników warsztatu filmowego, Wojciech Marzec, 2023.
- Bruce Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych, Wojciech Marzec, 2020.
- Bellantoni Patti, Jeśli to fiolet, ktoś umrze. Teoria koloru w filmie, Wojciech Marzec, 2009.
- Maxim Jago, Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II, Helion, 2019.
- Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, d2d.pl, 2022.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Karel Reisz, Gavin Millar, Technika montażu filmowego, Wojciech Marzec, 2022.
- Johannes Itten, Sztuka barwy, d2d.pl, 2015.
- Adam Zausznica, *Nauka o barwie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012.
- Stanisław Popek, *Barwy i Psychika*, UMCS Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2012.

Inne materiały dydaktyczne:

- https://www.youtube.com/watch?v=2r4yNomHoqI

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K6**	**Montaż video**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 3**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Krzysztof Ćwiertniewski**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Znajomość programów z pakietu Adobe: Photoshop oraz Illustrator. Znajomość podstaw kompozycji.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Nauka montażu wideo (w tym przekazanie wiedzy dotyczącej przejść montażowych oraz zasad montażu) a także nauka programu, do montażu wideo, Adobe Premier Pro.
C2	Zaznajomienie studenta z rożnymi rodzajami nagrań video (w tym z różnymi wielkościami oraz formatami) oraz przekazanie wiedzy jak te materiały ze sobą łączyć oraz edytować (pod katem technicznym).
C3	Przekazanie podstaw postprodukcji materiałów (w tym stabilizacja obrazu, edycja dźwięku).
C4	Zaznajomienie studenta z takim gatunkiem filmowym jak reportaż oraz z krótką formą filmową.

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
Laboratorium	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:	
P_W01	Zna zasady poprawnego montażu filmowego.	K_W20

P_W02	Rozumie potrzebę optymalizacji materiałów filmowych w celu ich implementacji w dziele filmowym.	K_W23
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi wykorzystywać program Adobe Premiere Pro do montażu filmowego.	K_U20, K_U21
P_U02	Potrafi w obrębie filmu zintegrować poszczególne plany filmowe i elementy graficzne takie jak tekst czy animowane efekty specjalne czy glitch.	K_U23
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do samodzielnej pracy nad materiałem filmowym.	K_K07
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów.	P_U02
Lab. 2	Wprowadzenie do programu, do montażu wideo, Adobe Premiere Pro. Zapoznanie z interface'm programu.	P_U01
Lab. 3	„Reportaż" – Omówienie zadania. Omówienie problematyki reportażu filmowego.	P_W01, P_U02
Lab. 4	Teoria montażu, wybrane zagadnienia (płynność, dynamika, głębia, kolor, rytm, kompozycja, ruch). Dalsza nauka programu, do montażu wideo, Adobe Premiere Pro.	P_W01
Lab. 5	Dalsza nauka programu, do montażu wideo, Adobe Premiere Pro (Stabilizacja obrazu).	P_U01, P_U02
Lab. 6	Dalsza nauka programu, do montażu wideo, Adobe Premiere Pro. Korekta pomysłów związanych z zadaniami semestralnymi. Nauka przejść montażowych w Premiere Pro.	P_U01, P_U02
Lab. 7	Storyboard – omówienie zagadnienia i jego przydatności podczas realizacji projektów video.	P_U02
Lab. 8	„Film sześciosekundowy" – zadanie polegające na stworzeniu dzieła (w technice film lub animacja) trwającego 6 sekund o fabule zawierającej początek, rozwinięcie oraz zakończenie.	P_W01
Lab. 9	Korekta indywidualna projektów. Praca własna studenta.	P_U02, P_K01
Lab. 10	Nietypowe formy montażu, narracja równoległa. Dodawanie elementów graficznych do programu Premiere Pro.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
Lab. 11	Dalsza nauka programu, do montażu wideo, Adobe Premiere Pro. Praca z efektami z palety Efekty i presety: światło, kontrast, maska wyostrzająca, maska.	P_U01, P_U02
Lab. 12	Dalsza nauka programu, do montażu wideo, Adobe Premiere Pro. Korekta zadań semestralnych. Nauka edycji dźwięku.	P_W02
Lab. 13	Korekta indywidualna.	P_U02, P_K01
Lab. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	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 filmowych, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		
P r z e	**Metoda weryfikacji**	

	Egzamin	Test	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Opanowanie programu After Effects	Prezentacja projektu grupowego	Montaż filmu i jego postprodukcja	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
P_W01					+		+				Laboratorium
P_W02					+		+				Laboratorium
P_U01					+		+				Laboratorium
P_U02					+		+				Laboratorium
P_K01					+						Laboratorium

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 poprawnego montażu filmowego.	Zna podstawowe zasady poprawnego montażu filmowego.	Zna zasady poprawnego montażu filmowego.	Zna szczegółowo zasady poprawnego montażu filmowego.
P_W02	Nie rozumie potrzeby optymalizacji materiałów filmowych w celu ich implementacji w dziele filmowym.	Rozumie w stopniu podstawowym potrzebę optymalizacji materiałów filmowych w celu ich implementacji w dziele filmowym.	Rozumie potrzebę optymalizacji materiałów filmowych w celu ich implementacji w dziele filmowym.	Rozumie w pełni potrzebę optymalizacji materiałów filmowych w celu ich implementacji w dziele filmowym.
P_U01	Nie potrafi wykorzystywać program Adebe Premiere Pro do montażu filmowego.	Potrafi z problemami wykorzystywać program Adebe Premiere Pro do montażu filmowego.	Potrafi wykorzystywać program Adebe Premiere Pro do montażu filmowego.	Potrafi kompleksowo i twórczo wykorzystywać program Adebe Premiere Pro do montażu filmowego.
P_U02	Nie potrafi w obrębie filmu zintegrować poszczególnych planów filmowych i elementów graficznych takie jak tekst czy animowane efekty specjalne czy glitch.	Potrafi w podstawowym zakresie w obrębie filmu zintegrować poszczególne plany filmowe i elementy graficzne takie jak tekst czy animowane efekty specjalne czy glitch.	Potrafi samodzielnie w obrębie filmu zintegrować poszczególne plany filmowe i elementy graficzne takie jak tekst czy animowane efekty specjalne czy glitch.	Potrafi samodzielnie i twórczo w obrębie filmu zintegrować poszczególne plany filmowe i elementy graficzne takie jak tekst czy animowane efekty specjalne czy glitch.
P_K01	Nie jest gotów do samodzielnej pracy nad materiałem filmowym.	Jest gotów do samodzielnej pracy nad materiałem filmowym.		

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:

- Karel Reisz, Gavin Millar, *Technika montażu filmowego*, Wojciech Marzec, 2022.
- Bruce Block, *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych*, Wojciech Marzec, 2020.
- Maxim Jago, *Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II*, Helion, 2019.
- Joanna Preizner, *Zbudujmy sobie opowieść. Wprowadzenie do narracji filmowej,* wyd. Austeria, 2021.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Joseph V. Mascelli, *5 tajników warsztatu filmowego*, Wojciech Marzec, 2023.
- Johannes Itten, *Sztuka barwy*, d2d.pl, 2015.
- Adam Zausznica, *Nauka o barwie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012.
- Stanisław Popek, *Barwy i Psychika*, UMCS Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2012
- Simeon Genew, *Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy*, d2d.pl, 2022.

Inne materiały dydaktyczne:

- https://www.youtube.com/watch?v=2r4yNomHoqI

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K7**	**Warsztat 2D I (1)**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**4 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 1**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Greta Samuel**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Obsługa komputera.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Nauczenie studentów podstaw użytkowana oprogramowania pakietu Adobe Photoshop.
C2	Rozszerzenie wykorzystanie programów projektowych o nowe narzędzia i obszary działania aby student był wstanie realizować samodzielnie założenia projektu 2D w oparciu o programy Photoshop.

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, 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 zasady tworzenia projektów graficznych z wykorzystaniem programu Adobe Photoshop.	K_W18
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem graficznym Photoshop służącym do realizacji grafiki 2D.	K_U16

Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania się w obszarze komputerowych narzędzi pracy grafika.	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.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 2	Omawianie oraz prezentacja podstaw z programu Photoshop. Wyjaśnienie roli programu Photoshop jako programu do grafiki rastrowej.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 3	Omawianie oraz prezentacja podstawowych narzędzi programu Photoshop.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 4-6	Realizacja ćwiczenia (1) Projekt plakatu „Ja jako…" z wykorzystaniem programu Adobe Photoshop oraz grafiki rastrowej. Należy wykorzystać zdjęcia do realizacji kolażu. Prezentacja przy wykorzystaniu programu Adobe Photoshop. Publikacja na platformie Behance.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 7	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 8-9	Realizacja ćwiczenia (2). Projekt okładki wybranej płyty muzycznej lub DVD z wykorzystaniem programu Adobe Photoshop oraz grafiki rastrowej. Publikacja na platformie Behance.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 10	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 11-12	Realizacja ćwiczenia (3). Projekt plakatu ekologicznego z wykorzystaniem programu Adobe Photoshop oraz grafiki rastrowej. Publikacji na platformie Behance.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 13	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 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
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										Metoda 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 semestralnych	Przygotowanie prac projektowych z zakresu 2D	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							+				Warsztaty
P_U01							+				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 w zaawansowanym stopniu zasad tworzenia projektów graficznych z wykorzystaniem komputerowych programów graficznych. - Photoshop	Zna w zaawansowanym stopniu niektóre zasady tworzenia projektów graficznych z wykorzystaniem komputerowych programów graficznych - Photoshop.	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia projektów graficznych z wykorzystaniem komputerowych programów graficznych - Photoshop.	Zna w zaawansowanym stopniu szczegółowe zasady tworzenia projektów graficznych z wykorzystaniem komputerowych programów graficznych - Photoshop.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się oprogramowaniem graficznym Photoshop służącym do realizacji grafiki 2D.	Potrafi w stopniu podstawowym posługiwać się oprogramowaniem graficznym Photoshop służącym do realizacji grafiki 2D.	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem graficznym Photoshop służącym do realizacji grafiki 2D.	Potrafi w stopniu zaawansowanym posługiwać się oprogramowaniem graficznym Photoshop służącym do realizacji grafiki 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:	70 h	82 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	6 h	6 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	20 h	25
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	30 h	35 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	8 h	10 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	6 h	6 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	30 h / 1,2 ECTS	30 h / 1,2 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 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.c

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Zdeno Kolesár, Jacek Mrowczyk, *Historia projektowania graficznego*, wyd. Karakter, 2018
- Logo Modernism, wyd. Taschen, 2020.
- *Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona*, wyd. Helion, 2018.
- Gareth Hardy, *Podręcznik projektantów logo.* Smashing Magazine **(ebook)**

Inne materiały dydaktyczne:

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

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K7**	**Warsztat 2D I (2)**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**4 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 2**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Greta Samuel**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Obsługa komputera. Zaliczenie przedmiotu Warsztat 2D I (sem.1).

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Nauczenie studentów podstaw użytkowana oprogramowania pakietu Adobe Illustrator, In Design
C2	Rozszerzenie wykorzystanie programów projektowych o nowe narzędzia i obszary działania, aby student był w stanie realizować samodzielnie założenia projektu 2D w oparciu o programy Illustrator, In Design

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, 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:	
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu elementy programu Adobe Illustrator.	K_W18
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem graficznym Illustrator służącym do realizacji grafiki 2D w celu tworzenia projektów graficznych.	K_U16, K_U20

Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do rozwijania swoich umiejętności technicznych i artystycznych.	K_K02, 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 drugim semestrze oraz zasad pracy na zajęciach.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 2	Omawianie oraz prezentacja podstaw z programu Illustrator. Wyjaśnienie roli programu Illustrator jako programu do grafiki wektorowej.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 3	Omawianie oraz prezentacja podstawowych narzędzi programu Illustrator.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 4-5	Realizacja ćwiczenia (1). Projekt tatuażu z wykorzystaniem programu Adobe Illustrator oraz grafiki wektorowej. Prezentacja tatuażu przy wykorzystaniu programu Adobe Photoshop (mockup). Publikacji na platformie Behance.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 6	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 7-8	Realizacja ćwiczenia (2). Projekt loga z wykorzystaniem programu Adobe Illustrator oraz grafiki wektorowej wybranej firmy. Publikacji na platformie Behance.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 9	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 10-12	Realizacja ćwiczenia (3). Projekt systemu identyfikacji czterech znaków żywiołów z wykorzystaniem programu Adobe Illustrator oraz grafiki wektorowej. Publikacji na platformie Behance.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 13	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowo roczna. Przygotowanie ekspozycji prac.	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**										**Metoda 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 semestralnych z zastosowaniem Illustartora	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							+				Warsztaty
P_U01							+				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 w zaawansowanym stopniu zasad tworzenia projektów graficznych z wykorzystaniem komputerowych programów graficznych Illustrator.	Zna w zaawansowanym stopniu niektóre zasady tworzenia projektów graficznych z wykorzystaniem komputerowych programów graficznych – Illustrator.	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia projektów graficznych z wykorzystaniem komputerowych programów graficznych – Illustrator.	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia projektów graficznych z wykorzystaniem komputerowych programów graficznych - Illustrator i je szczegółowo objaśnia.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się oprogramowaniem graficznym Illustrator służącym do realizacji grafiki 2D.	Potrafi w podstawowym zakresie posługiwać się oprogramowaniem graficznym Illustrator służącym do realizacji grafiki 2D.	Potrafi w wystarczającym zakresie posługiwać się oprogramowaniem graficznym Illustrator służącym do realizacji grafiki 2D.	Potrafi sprawnie posługiwać się oprogramowaniem graficznym Illustrator służącym do realizacji grafiki 2D.
P_K01	Nie jest gotów do rozwijania swoich umiejętności technicznych i artystycznych.	Jest gotów do rozwijania swoich umiejętności technicznych i 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:	70 h	82 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	6 h	6 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	20 h	25 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	30 h	35 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	8 h	10 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	6 h	6 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	30 h / 1,2 ECTS	30 h / 1,2 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 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.c

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Zdeno Kolesár, Jacek Mrowczyk, *Historia projektowania graficznego*, wyd. Karakter, 2018
- Logo Modernism, wyd. Taschen, 2020.
- *Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona*, wyd. Helion, 2018.
- Gareth Hardy, *Podręcznik projektantów logo.* Smashing Magazine **(ebook)**

Inne materiały dydaktyczne:

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

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K8**	**Pracownia identyfikacji graficznej i plakatu I**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 3**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Izabela Łęska**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu: Pracownia identyfikacji graficznej i plakatu.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Nauczenie studentów świadomego wykorzystania narzędzi projektowych i artystycznych do zrealizowania formy plakatu oraz afiszu.
C2	Rozszerzenie wykorzystanie programów projektowych o nowe narzędzia i obszary działania, aby student był wstanie realizować samodzielnie założenia projektów wydawniczych jak plakat oraz afisz w oparciu o programy Photoshop, InDesign praz 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**
Laboratorium	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:	
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia znaku graficznego, systemów identyfikacji graficznej, projektowania plakatu. Zna zasady korelacji tekstu i znaku graficznego w obrębie projektowania logo, plakatu i afiszu.	K_W09

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_U10
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do kreatywnego myślenia szczególnie w sytuacji konieczności dokonania zmian projektowych.	K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Laboratorium:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Lab. 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.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 2	Pokaz prac wielowarstwowych odnoszących się do różnych technik projektowania graficznego przy wykorzystaniu programów: Photoshop, Illustrator, InDesign. Dyskusja na temat natury współczesnego projektowania wydawniczego oraz plakatu i afiszu.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 3-7	Realizacja ćwiczenia (1) Projekt autoportretu w formie plakatu z uwzględnienie typografii z wykorzystaniem programu Adobe Photoshop oraz Illustrator. Publikacja i prezentacja ćwiczenie na platformie Behance.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab.8	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 9-12	Realizacja ćwiczenia (2). Projekt afiszu do wybranego wydarzenia kulturalnego z wykorzystaniem programu Adobe Photoshop/Illustrator. Ćwiczenie zakłada wykorzystanie tylko typografii. Prezentacja oraz publikacja ćwiczenia na platformie Behance.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 13	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 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
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										Metoda 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							+				Laboratorium
P_U01							+				Laboratorium
P_U02							+				Laboratorium

P_K01							+			+	Laboratorium

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 zasad tworzenia znaku graficznego, systemów identyfikacji graficznej, projektowania plakatu. Nie zna zasad korelacji tekstu i znaku graficznego w obrębie projektowania logo, plakatu i afiszu.	Zna w zaawansowanym stopniu niektóre zasady tworzenia znaku graficznego, systemów identyfikacji graficznej, projektowania plakatu. Zna podstawowe zasady korelacji tekstu i znaku graficznego w obrębie projektowania logo, plakatu i afiszu.	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia znaku graficznego, systemów identyfikacji graficznej, projektowania plakatu. Zna zasady korelacji tekstu i znaku graficznego w obrębie projektowania logo, plakatu i afiszu.	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia znaku graficznego, systemów identyfikacji graficznej, projektowania plakatu i je szczegółowo opisuje. Zna szczegółowo zasady korelacji tekstu i znaku graficznego w obrębie projektowania logo, plakatu i afiszu.
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 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	2 h	2 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	4 h	6 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie	10 h	20 h

projektu, itd.)		
- 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:

- Nigel French, Hugh D'Andrade, *Zrób projekt typo*, wyd. 2d2, 2021.
- Nigel French, *InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign,* Wyd. 4, wydawnictwo: Promise 2021.
- Folga-Januszewska Dorota , Kurpik Maria, *Oto sztuka polskiego plakatu,* 2018.
- Folga-Januszewska Dorota, *Seria Plakaty*, 2022/2023.
- Simeon Genew, *Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy*, d2d.pl, 2022.
- *Jean Ulysses Voelker, Porządek w projektowaniu, wydawnictwo: d2d.pl, Kraków 2020.*

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Patryk Hardziej, *CPN. Znak. Identyfikacja. Historia,* 2019.
- Gail Anderson-Dargatz, Steven Heller, *Jak zaprojektować doskonałe logo*, 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: **K9**	**Pracownia grafiki wydawniczej I**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 4**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Izabela Łęska**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Obsługa komputera.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Nauczenie studentów podstaw użytkowana oprogramowań pakietu Adobe Photoshop, Illustrator oraz InDesign w aspekcie grafiki wydawniczej
C2	Wykształcenie umiejętności projektowych w obszarze projektowania publikacji książkowych.

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**
Laboratorium	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:	
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia grafiki wydawniczej	K_W09, K_W18
P_W02	Zna rodzaje fontów, zasady ich dopasowania w zależności od publikowanych treści i przeznaczenia druku, zna zasady zastosowania różnego rodzaju typografii (w tym widocznej i niewidocznej) w zależności od przeznaczenia projektu wydawniczego, zna zasady funkcjonowania i rodzaju paginacji, metody i zasady komponowania znaku w obrębie	K_W11

	rozkładówek wydawniczych oraz ogólne zastosowania poszczególnych projektów wydawniczych.	
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi określić i zaprojektować wybrane rodzaje grafiki wydawniczej w tym wykonać projekty albumów, książek, serii wydawniczych.	K_U06, K_U24
P_U02	Potrafi posługiwać się różnymi rodzajami układów typograficznych.	K_U05, K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do samodzielnego podejmowania decyzji projektowych.	K_K07
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 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.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 2	Pokaz prac wielowarstwowych odnoszących się do różnych technik projektowania graficznego przy wykorzystaniu programów: Photoshop, Illustrator, InDesign. Dyskusja na temat natury współczesnego projektowania wydawniczego.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 3-5	Realizacja ćwiczenia (1) Projekt okładki (przód, tył oraz grzbiet) wybranej książki z wykorzystaniem programu Adobe Photoshop oraz InDesign. Prezentacja przy wykorzystaniu programu Adobe Photoshop, realizacja mockup (makiety). Publikacji na platformie Behance.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 6	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 7-8	Realizacja ćwiczenia (2). Projekt ilustracji prasowej z wykorzystaniem programu Adobe Photoshop/Illustrator oraz grafiki rastrowej oraz wektorowej. Prezentacja przy wykorzystaniu programu Adobe Photoshop. Publikacji na platformie Behance.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 9	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 10-12	Realizacja ćwiczenia (3). Projekt rozkładówki magazynu z wykorzystaniem programu Adobe InDesign oraz grafiki wektorowej. Prezentacja przy wykorzystaniu programu Adobe Photoshop. Publikacji na platformie Behance.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 13	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna. Przygotowanie ekspozycji prac.	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 prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	P_U01, P_U02, P_K01
VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		
P r z e	**Metoda weryfikacji**	

	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Publikacja projektu w przestrzeni publicznej (Behance)	Przygotowanie projektu okładki, mocupu, rozkładówki i ilustracji prasowej	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
P_W01						+	+				Laboratorium
P_W02						+	+				Laboratorium
P_U01						+	+				Laboratorium
P_U02						+	+				Laboratorium
P_K01						+				+	Laboratorium

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 grafiki wydawniczej.	Zna w zaawansowanym stopniu niektóre zasady tworzenia grafiki wydawniczej.	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia grafiki wydawniczej.	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia grafiki wydawniczej i ich wykorzystanie w działalności artystycznej grafika.
P_W02	Nie zna rodzajów fontów, zasad ich dopasowania w zależności od publikowanych treści i przeznaczenia druku, nie zna zasad zastosowania różnego rodzaju typografii (w tym widocznej i niewidocznej) w zależności od przeznaczenia projektu wydawniczego, nie zna zasady funkcjonowania i rodzaju paginacji, metod i zasad komponowania znaku w obrębie rozkładówek wydawniczych oraz ogólne zastosowania poszczególnych projektów wydawniczych.	Zna niektóre rodzaje fontów, zasady ich dopasowania w zależności od publikowanych treści i przeznaczenia druku, zna zasady zastosowania różnego rodzaju typografii (w tym widocznej i niewidocznej) w zależności od przeznaczenia projektu wydawniczego, zna wybiórczo zasady funkcjonowania i rodzaju paginacji, metody i zasady komponowania znaku w obrębie rozkładówek wydawniczych oraz ogólne zastosowania poszczególnych projektów wydawniczych.	Zna większość poznanych rodzajów fontów, zasady ich dopasowania w zależności od publikowanych treści i przeznaczenia druku, zna zasady zastosowania różnego rodzaju typografii (w tym widocznej i niewidocznej) w zależności od przeznaczenia projektu wydawniczego, zna w zakresie szczegółowym zasady funkcjonowania i rodzaju paginacji, metody i zasady komponowania znaku w obrębie rozkładówek wydawniczych oraz ogólne zastosowania poszczególnych projektów wydawniczych.	Zna wszystkie poznane rodzaje fontów, zasady ich dopasowania w zależności od publikowanych treści i przeznaczenia druku, zna zasady zastosowania różnego rodzaju typografii (w tym widocznej i niewidocznej) w zależności od przeznaczenia projektu wydawniczego, zna w zakresie kompleksowym zasady funkcjonowania i rodzaju paginacji, metody i zasady komponowania znaku w obrębie rozkładówek wydawniczych oraz ogólne zastosowania poszczególnych projektów wydawniczych.
P_U01	Nie potrafi określić i zaprojektować wybranych rodzajów grafiki wydawniczej w tym wykonać projekty albumów, książek, serii	Potrafi określić i zaprojektować zaledwie kilka rodzajów grafik wydawniczych w tym wykonać niektóre projekty albumów, książek, serii	Potrafi określić i zaprojektować rodzaje grafiki wydawniczej w tym wykonać projekty albumów, książek, serii	Potrafi określić i zaprojektować każdy rodzaj grafiki wydawniczej w tym wykonać projekty albumów, książek, serii wydawniczych oraz inne

	wydawniczych.	wydawniczych.	wydawniczych.	bardziej skomplikowane realizacje.
P_U02	Nie potrafi posługiwać się różnymi rodzajami układów typograficznych.	Potrafi posługiwać się tylko niektórymi rodzajami układów typograficznych.	Potrafi posługiwać się różnymi rodzajami układów typograficznych.	Potrafi posługiwać się wszystkimi poznanymi rodzajami układów typograficznych.
P_K01	Nie jest gotów do samodzielnego podejmowania decyzji projektowych.	Jest gotów do samodzielnego podejmowania decyzji 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	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:

- Patryk Moglnicki, *Grafika Książka po okładce*, wyd. Karakter, 2021.
- Friedrich Forssman, J*ak projektuję książki*, wyd. d2d.pl, Kraków 2018.
- Andrzej Gołąb, *Praktyczny poradnik poligraficzny,* wydawnictwo: Helion 2021.
- Jean Ulysses Voelker, *Porządek w projektowaniu,* wydawnictwo: d2d.pl, Kraków 2020.
- Nigel French, Hugh D'Andrade, *Zrób projekt typo,* wyd. 2d2, 2021.
- Klaus Detjen, *Światy zewnętrzne. O projektowaniu okładek*, wydawca: d2d.pl, Kraków 2018.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Rudolf Bosshard Hans, Tina DeJarld, *Reguła i intuicja. O rozwadze i spontaniczności projektowania*, aut., wyd. d2d.pl, 2017.
- Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk, *Historia projektowania graficznego*, wyd. Karakter, 2018.

Inne materiały dydaktyczne:

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

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K10**	**Cyfrowe struktury przestrzenne**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 3**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Anna Kaczmarczyk**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Biegła obsługa komputera, w tym programów graficznych jak Adobe Photoshop, Adobe Illustrator. Podstawy projektowania: Linia, plama, kompozycja. Student powinien mieć świadomość, jak stworzyć projekt graficzny. Podstawowa umiejętność używania aparatu fotograficznego.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Umiejętność skutecznej komunikacji w zakresie mediów.
C2	Dialog, umiejętność tworzenia obrazu multimedialnego.
C3	Podstawy produkcji, post-produkcji w używania dźwięku.

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
Laboratorium	Dyskusja dydaktyczna, ćwiczenia warsztatowe, ćwiczenia kreacyjne, projekt i praca indywidualna.

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 techniki animacji i motion design oraz ma wiedzę na temat wykorzystania różnego rodzaju efektów i narzędzi w budowaniu cyfrowego komunikatu przestrzennego.	K_W14, K_W20, K_W21, K_W22
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi tworzyć oryginalne przedsięwzięcia artystyczne w obszarze multimediów.	K_U01, K_U22
P_U02	Potrafi wykorzystać poznane oprogramowania graficzne z pakietu Adobe do tworzenia cyfrowych struktur przestrzennych i animacji.	K_U16, K_U18
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do przyjęcia krytyki w sytuacji recenzowania projektu multimedialnego.	K_K01

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 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 z poprzednich lat. Student na zaliczenie ma obowiązek zrobić 1. Jedno wybrane ćwiczenie z wykonanych tutoriali podczas semestru Zadanie "Mój Dzień"	P_W01
Lab. 2	Prezentacja prac własnych studentów z grupy. Omówienie zadania "Mój dzień" Omówienia sposobu pracy praca za pomocą materiału video lub animacji poklatkowej. Omówienie rodzajów filmu. Wiedza techniczna na temat różnic rozmiaru klatki używanych w telewizji lub kinie. Przedstawienie modeli przestrzeni barw, opisywanej współrzędnymi RGB. Definicja kolorów. Omówienie różnorodności używanych klatek w filmie, animacji i jak nimi manipulować. Przedstawienie przykładów storyboardu i jak ma wyglądać. Różnica pomiędzy storyboardem i animatikiem. Wyznaczenie terminu na oddanie obu z nich i wyznaczenie terminu przeglądów semestralnych.	P_W01, P_U01
Lab. 3	Wpowadzenie do podstaw programu After Effects, zapoznanie z interfacem. Przykłady pracy na osi czasu z materiałem filmowym i poklatkowym	P_W01, P_U02
Lab. 4	Omówienie wstępnych pomysłów i storyboardów. Korekta indywidualna i praca własna studenta nad poprawkami	P_U02, P_K01
Lab. 5	Korekta zaawansowanych storyboardów. Nauka programu After Effects. Import materiału, tworzenie kompozycji, łączenie kompozycji, renderowanie plików, podstawowe funkcje Effects	P_U02, P_K01
Lab. 6	Tutorial "Skacząca piłeczka" używanie funkcji ruchu za pomocą kluczy na osi czasu, sposoby używania i tworzenia masek. Ćwiczenie jest obowiązkowe do wykonanie na zakończenie semestru.	P_W01, P_U02, P_K01
Lab. 7	Praca indywidualna nad ćwiczeniem i pomoc wykładowcy, korekty i praca indywidualna nad zadaniem mój dzień	P_U02, P_K01
Lab. 8	Przegląd prac obowiązkowy dla wszystkich studentów. Wspólna korekta	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 9	Fabuła w filmie. Przykłady wykorzystywania sposobu wyrazu w filmach światowych, polskich, reklamach telewizyjnych. Przedstawienie głównych domów produkcyjnych i post-produkcyjnych w Polsce. Omówienie rynku reklamy, kina i telewizji w Polsce. Korekty indywidualne	P_W01, P_U02, K_K01
Lab. 10	Tutorial "Adobe Premiere" podstawy montażu. Obróbka filmu w programie, interface, korekcja kolorów i color grading. Korekty indywidualne.	P_W01, P_U02
Lab. 11	Tutorial "Postprodukcja w AE" Obrabianie materiału dźwiękowego i wizualnego. Przedstawianie aspoosu jak łączyć warstwy tak aby uzyskać jak najlepszy efekt. Pokazywanie studentom, że samo nagranie lub rysunek zaanimowany to tylko szkic na płótnie aby stworzyć	P_W01, P_U02, P_K01

	finalne dzieło potrzebne są jeszcze elementy łączące, koloryzacja, światło cienie. Poruszanie tematyki stabilizacji obrazu, optymalizacji obrazu (jasność, kontrast, optymalizacja kolorów), usuwanie niedoświetleń, zblaknięć, rozmyć. Praca z dodatkowymi elementami typu brudy, blury, flary. Pokazanie studentom dodatkowych pakietów do afera i które są dostępne w wersji studenckiej.	
Lab. 12	Przegląd prac obowiązkowy dla wszystkich studentów. Wspólna korekta. Praca samodzielna nad dokończeniem projektu i ćwiczeń.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 13	Korekty indywidualne, praca samodzielna nad dokończeniem projektu i ćwiczeń.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_U01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu. Zapoznanie się z materiałami dodatkowymi dodanymi do zajęć z tutoriali.	P_W01
PW2	Przygotowanie inspiracji i mood boardu, przygotowanie storyboardu i animaticu, wykonanie ćwiczenia semestralnego, obecność na korektach obowiązkowych, angażowanie się w grupowe korekty, praca nad zadaniem semestralnym.	P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

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

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 technik animacji i motion design oraz nie ma wiedzy na temat wykorzystania różnego rodzaju efektów i narzędzi w budowaniu cyfrowego komunikatu przestrzennego.	Zna podstawowe techniki animacji i motion design oraz ma wiedzę na temat wykorzystania niektórych efektów i narzędzi w budowaniu cyfrowego komunikatu przestrzennego.	Zna większość technik animacji i motion design oraz ma wiedzę na temat wykorzystania różnego rodzaju efektów i narzędzi w budowaniu cyfrowego komunikatu przestrzennego.	Zna szczegółowo techniki animacji i motion design oraz ma wiedzę na temat wykorzystania różnego rodzaju efektów i narzędzi w budowaniu cyfrowego komunikatu przestrzennego.
P_U01	Nie potrafi tworzyć oryginalnych przedsięwzięć artystycznych w obszarze multimediów.	Potrafi tworzyć niektóre oryginalne przedsięwzięcia artystyczne w obszarze multimediów.	Potrafi tworzyć oryginalne przedsięwzięcia artystyczne w obszarze multimediów.	Potrafi tworzyć innowacyjnie oryginalne przedsięwzięcia artystyczne w obszarze multimediów.
P_U02	Nie potrafi wykorzystać oprogramowania	Potrafi wykorzystać tylko niektóre oprogramowania	Potrafi wykorzystać większość z poznanych	Potrafi wykorzystać każde z poznanych

	graficznego z pakietu Adobe do tworzenia cyfrowych struktur przestrzennych i animacji.	graficzne z pakietu Adobe do tworzenia cyfrowych struktur przestrzennych i animacji.	oprogramowań graficznych z pakietu Adobe do tworzenia cyfrowych struktur przestrzennych i animacji.	oprogramowanie graficzne z pakietu Adobe do tworzenia cyfrowych struktur przestrzennych i animacji.
P_K01	Nie jest gotów do przyjęcia krytyki w sytuacji recenzowania projektu multimedialnego.	Jest gotów do przyjęcia krytyki w sytuacji recenzowania projektu multimedialnego.		

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:

- Mike Wellins, *Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców*, Wojciech Marzec, 2023.
- Simeon Genew, *Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy*, d2d.pl, 2022.
- Fridsma Lisa, Gyncild Brie, *Adobe After Effects CC. Oficjalny podręcznik,* Helion, 2021.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Géraldine Sfez, Traduction de Simon Pleasance "Video Art : an Unfinished History".
- Doug Hall, Sally Jo Fifer "Illuminating Video: An essential guide to video art".
- A. L. Rees "A history of experimental film and video".
- Jeffrey Shaw, Peter Weibel "Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film".
- Christiane Paul "Digital Art (World of Art)".
- Michael Rush "New Media in Art (2nd Edition)".
- Joshua Decter "Video Art (Basic Art)".
- Adrian Fruttiger „Człowiek i Jego znaki" (wydawnictwo d2d).
- http://www.videocopilot.net
- https://creativecow.net

Inne materiały dydaktyczne:

- Adobe Premiere Pro Classroom in a Book
- Adobe After Effects Classroom in a Book
- Final Cut Pro X Beyond the Basics: Advanced Techniques for Editors
- Anna Kaczmarczyk Tutoriale: https://vimeo.com/user/10769739/folder/4169219

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K11**	**Interaktywne struktury przestrzenne**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**II / 4**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Anna Kaczmarczyk**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu: Cyfrowe struktury przestrzenne

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Umiejętność kształtowania krótkich form filmowych (trailer).
C2	Wykształcenie umiejętności dotyczących post-produkcji obrazu filmowego wraz z wprowadzaniem efektów specjalnych i elementów graficznych.

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**
Laboratorium	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:	
P_W01	Zna środki kształtowania obrazu ruchomego, rozumie ich zastosowania w zależności od celu, jaki chce osiągnąć w pracy multimedialnej, zna środki oddziaływania medialnego w filmie.	K_W14, K_W21, K_W23, K_W24
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi zaplanować i zrealizować krótki film. Potrafi wprowadzić zaawansowane ścieżki ruchu oraz kodowanie w programie AE wraz z wykorzystaniem warstw shapów.	K_U01, K_U03, K_U08, K_U22
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do samodzielnej pracy artystycznej.	K_K07
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu w drugim semestrze oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów z poprzednich lat. Student w danym semestrze ma do wykonania: 1. Zadanie "Trailer Filmowy" 2. Zadanie "LoveStory" Jedno wybrane ćwiczenie z wykonanych tutoriali podczas semestru	P_W01
Lab. 2	Przypomnienie zasad filmu i animacji. Wykład "Historia Trailerów" Praca indywidualna nad pierwszymi pomysłami do zadań w semestrze	P_W01, P_U01
Lab. 3	Tutorial "Skacząca Piłeczka dla zaawansowanych" wprowadzenie do zaawansowanych ścieżek ruchu, kodowania w programie AE oraz wykorzystaniem warstw shapów.	P_W01, P_U01
Lab. 4	Omówienie wstępnych pomysłów i storyboardów. Korekta indywidualna i praca własna studenta nad poprawkami	P_W01, P_U01
Lab. 5	Korekta zaawansowanych storyboardów. Nauka programu After Effects pokazanie wykorzystania funkcji skrótów w tym programie oraz jak poradzić sobie z niektórymi błędami które student może napotkać podczas pracy	P_W01, P_U01, P_K01
Lab. 6	Korekta zaawansowanych storyboardów. Tutorial "Blob and grain" dalsze rozszerzenie funkcji kodowania w AE połączonej z postprodukcją	P_W01, P_U01
Lab. 7	Tutorial "Face Tracking". Podstawy traktowania w Afterze w wersji manualnej i automatycznej. Praca indywidualna/korekty.	P_W01, P_U01
Lab. 8	Przegląd prac obowiązkowy dla wszystkich studentów. Wspólna korekta	P_W01, P_U01
Lab. 9	Tutorial "Camera Tracking" Podstawy traktowania camery w programie AE, różne sposoby wykorzystywania parametrów śledzenia ruchu obiektu w materiale video. Znalezienie optymalnych sposobów jak przypiąć element graficzny do obiektu w taki sposób, aby ten element poruszał się płynnie z kamerą. Korekty indywidualne	P_W01, P_U01, K_U01
Lab. 10	Korekty indywidualne. Pomoc w jednym z wybranych ćwiczeń.	P_W01 P_K01
Lab. 11	Tutorial "Podstawy Kamery w After Effects". Funkcje 3D i 2D w programie AE. Sposoby używania tych wymiarów w programie. Narzędzie które pozwala poruszać się po projektach w pseudo-3D światach.	P_W01, P_U01, P_K01
Lab. 12	Przegląd prac obowiązkowy dla wszystkich studentów. Wspólna korekta. Praca samodzielna nad dokończeniem projektu i ćwiczeń	P_W01, P_U01, P_K01
Lab. 13	Korekty indywidualne, praca samodzielna nad dokończeniem projektu i ćwiczeń	P_W01, P_U01, P_K01
Lab. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_U01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu. Zapoznanie się nad materiałami dodatkowymi dodanymi do zajęć z tutoriali	P_W01

PW2	Przygotowanie inspiracji i mood boardu, przygotowanie storyboardu i animaticu, wykonanie ćwiczenia semestralnego, obecność na korektach obowiązkowych, angażowanie się w grupowe korekty, praca nad dwoma zadaniami semestralnymi	P_W01, P_U01, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Metoda 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 krótkiej formy filmowej	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							+				Laboratorium
P_U01							+				Laboratorium
P_K01							+			+	Laboratorium

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 środków kształtowania obrazu ruchomego, nie rozumie ich zastosowania w zależności od celu, jaki chce osiągnąć w pracy multimedialnej, nie zna środków oddziaływania medialnego w filmie.	Zna niektóre środki kształtowania obrazu ruchomego, rozumie ich zastosowania w zależności od celu, jaki chce osiągnąć w pracy multimedialnej, zna niektóre środki oddziaływania medialnego w filmie.	Zna środki kształtowania obrazu ruchomego, rozumie ich zastosowania w zależności od celu, jaki chce osiągnąć w pracy multimedialnej, zna środki oddziaływania medialnego w filmie.	Zna w szerokim zakresie środki kształtowania obrazu ruchomego, w pogłębionym zakresie rozumie ich zastosowania w zależności od celu, jaki chce osiągnąć w pracy multimedialnej, zna szczegółowo środki oddziaływania medialnego w filmie.
P_U01	Nie potrafi zaplanować i zrealizować krótkiego filmu. Nie potrafi wprowadzić zaawansowanych ścieżek ruchu oraz kodowania w programie AE wraz z wykorzystaniem warstw shapów.	Potrafi zaplanować i zrealizować krótki prosty film. Potrafi wprowadzić z pomocą prowadzącego podstawowe ścieżki ruchu w programie AE wraz z wykorzystaniem warstw shapów.	Potrafi samodzielnie zaplanować i zrealizować krótki film. Potrafi wprowadzić podstawowe ścieżki ruchu oraz kodowanie w programie AE wraz z wykorzystaniem warstw shapów.	Potrafi samodzielnie zaplanować i zrealizować krótki film. Potrafi wprowadzić zaawansowane ścieżki ruchu oraz kodowanie w programie AE wraz z wykorzystaniem warstw shapów.
P_K01	Nie jest gotów do samodzielnej pracy.	Jest gotów do samodzielnej 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)	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:

- Mike Wellins, *Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców*, Wojciech Marzec, 2023.
- Simeon Genew, *Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy*, d2d.pl, 2022.
- Fridsma Lisa, Gyncild Brie, *Adobe After Effects CC. Oficjalny podręcznik,* Helion, 2021.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Géraldine Sfez, Traduction de Simon Pleasance "Video Art : an Unfinished History".
- Doug Hall, Sally Jo Fifer "Illuminating Video: An essential guide to video art".
- A. L. Rees "A history of experimental film and video".
- Jeffrey Shaw, Peter Weibel "Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film".
- Christiane Paul "Digital Art (World of Art)".
- Michael Rush "New Media in Art (2nd Edition)".
- Joshua Decter "Video Art (Basic Art)".
- Adrian Fruttiger „Człowiek i Jego znaki" (wydawnictwo d2d).
- http://www.videocopilot.net
- https://creativecow.net

Inne materiały dydaktyczne:

- Adobe Premiere Pro Classroom in a Book
- Adobe After Effects Classroom in a Book
- Final Cut Pro X Beyond the Basics: Advanced Techniques for Editors
- Anna Kaczmarczyk Tutoriale: https://vimeo.com/user/10769739/folder/4169219

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **K12**	**DTP**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Kierunkowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**3 ECTS**
Rok / Semestr:	**I / 2**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Jan Cieślak**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Obsługa komputera.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Nauczenie studentów świadomego wykorzystanie narzędzi programu InDesign 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, InDesign praz 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**
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:	
P_W01	Zna różne rodzaje druku. Zna systemy kolorystyczne stosowane w druku. Posiada zaawansowaną wiedzę na temat przygotowania plików graficznych do druku.	K_W13, K_W12
	Umiejętności:	

P_U01	Posiada rozwinięte umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania pliku cyfrowego do druku oraz reprodukcji grafiki projektowej techniką poligraficzną. Zna zasady tworzenia konstrukcji opakowania i ich wykorzystanie w działalności zawodowej grafika.	K_U11, K_U13, K_U24
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**
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.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 2	Omawianie oraz prezentacja podstaw z programu InDesign. Wyjaśnienie roli programu InDesign jako programu do przygotowania do druku złożonych publikacji.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 3	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_W01, P_U01, P_K01
War. 4-5	Realizacja ćwiczenia (1) Student ma z a zadanie przygotować prezentację z podstawowych definicji DTP.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 6	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 7-8	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. Prezentacja oraz publikacja ćwiczenia na platformie Behance.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 9	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 10-12	Realizacja ćwiczenia (3). Student ma z a zadanie przygotować i opracować 4 stronicową ulotkę używając programu InDesign. Projekt ma zostać odpowiednio przygotowany do druku.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 13	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 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.	K_W01
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac projektowych zawartych w ćwiczeniach.	K_U01, K_W01 K_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Metoda 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_U01							+				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 podstawowe rodzaje druku. Zna systemy kolorystyczne stosowane w druku. Zna w zaawansowanym stopniu niektóre zasady przygotowania plików graficznych do druku.	Zna różne rodzaje druku. Zna systemy kolorystyczne stosowane w druku. Zna w zaawansowanym stopniu zasady przygotowania plików graficznych do druku.	Zna szczegółowo różne rodzaje druku. Zna systemy kolorystyczne stosowane w druku. Zna w zaawansowanym stopniu zasady przygotowania plików graficznych do druku.
P_U01	Nie posiada umiejętności warsztatowych w zakresie przygotowania pliku cyfrowego do druku oraz reprodukcji grafiki projektowej techniką poligraficzną. Nie zna zasad tworzenia konstrukcji opakowania i ich wykorzystanie w działalności zawodowej grafika.	Posiada ograniczone umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania pliku cyfrowego do druku oraz reprodukcji grafiki projektowej techniką poligraficzną. Zna niektóre zasady tworzenia konstrukcji opakowania i ich wykorzystanie w działalności zawodowej grafika.	Posiada rozwinięte umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania pliku cyfrowego do druku oraz reprodukcji grafiki projektowej techniką poligraficzną. Zna większość poznanych zasady tworzenia konstrukcji opakowania i ich wykorzystanie w działalności zawodowej grafika.	Posiada kompleksowe umiejętności warsztatowe w zakresie przygotowania pliku cyfrowego do druku oraz reprodukcji grafiki projektowej techniką poligraficzną. Zna wszystkie poznane zasady tworzenia konstrukcji opakowania i ich wykorzystanie w działalności zawodowej grafika.
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:	45 h	57 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	5 h	5 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	10 h	12 h

- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	20 h	30 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:

- Robin Williams, *DTP od podstaw. Projekty z klasą. Wydanie IV*, wyd. Helion, 2021.
- Kelly Kordes Anton, Tina DeJarld, *Adobe InDesign PL. Oficjalny podręcznik*, wyd. Helion 2020.
- Andrzej Gołąb, *Praktyczny poradnik poligraficzny,* wydawnictwo: Helion 2021.
- Nigel French, *Indesign i tekst profesjonalna typografia w Adobe inDesign Wydanie 4,* aut. wyd. APN Promise, 2021.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Konrad Blachowski, Grażyna Czech, Tomasz Dąbrowa i in., *Poligrafia – sztuka, techniki, technologie,* Centralny Ośrodek Badawczo-Rozwojowy Przemysłu Poligraficznego, 2021.

Inne materiały dydaktyczne:

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

Przedmioty fakultatywne

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE										
KOD PRZEDMIOTU: **W1**	**Warsztat 2D II**									
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Fakultatywne / do wyboru / kształtujący umiejętności praktyczne**									
Punkty ECTS:	**2 ECTS**									
Rok / Semestr:	**III / 5**									
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Michał Matysiak**									
II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)										
Zaliczenie przedmiotu Warsztat 2D.										
III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU										
C1	Wykorzystanie cyfrowego warsztatu 2d dla celów artystycznych w praktyce.									
C2	Rozwój umiejętności samodzielnej pracy oraz gotowość do niezależnego poszukiwania rozwiązań problemów oraz wskazówek warsztatowych, doboru narzędzi oraz reagowania na konsultacje pracy własnej.									
C3	Umiejętność krytycznej oceny 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, 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 w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia projektów graficznych z użyciem programów graficznych i rozumie ich wykorzystanie w działalności artystycznej grafika w zakresie projektu do druku, ale też jego wersji zdigitalizowanej, w tym ruchomej.	K_W09, K_W10
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi w sposób zaawansowany wykorzystać w zawodowej działalności zasady, reguły oraz metodologie posługiwania się programem graficznym dla uzyskania zamierzonego efektu artystycznego w projektowaniu graficznym.	K_U09, K_U10
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do pracy nad własnym warsztatem twórczym.	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_K01
War. 2-3	Tworzenie własnej marki. Wykonanie znaku graficznego, który można wykorzystać w kolejnych projektach, które pomogą w stworzeniu portfolio po studiach.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 4	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 5	Wykonanie artystycznej, nieszablonowej wizytówki odróżniającej studenta na rynku pracy od konkurencji.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 6	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 7-8	Przygotowanie artystycznego, nieszablonowego CV, z prawdziwymi informacjami na temat studenta, odróżniającego go na rynku pracy od konkurencji.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 9	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 10-11	Wykonanie layoutu własnej strony internetowej, w formie portfolio (student ma umieścić swoje własne prace, np. prace graficzne, fotografie, obrazy itd). Ma być zaprojektowana każda podstrona. Oprócz całościowego projektu przygotowuje wszystkie elementy składowe w osobnych folderach, przygotowanych dla programisty. Student powinien skorzystać z funkcji "generator zasobów" w Photoshopie, która ułatwi mu wykonanie tej część zadania już na etapie pracy na warstwach z layoutem.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 12	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 13	Zapoznanie się z witryną WIX (https://pl.wix.com/), żeby w prosty i klarowny sposób zaprogramować swoją stronę internetową.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena semestralna.	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_W01, P_U01, P_K01
VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
	Egzamin	Zaliczenie	Przygotowanie portfolio i layoutu strony internetowej	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_U01			+				+				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 w zaawansowanym stopniu zasad tworzenia projektów graficznych z użyciem programów graficznych i nie rozumie ich wykorzystania w działalności artystycznej grafika w zakresie projektu do druku, ale też jego wersji zdigitalizowanej, w tym ruchomej.	Zna w zaawansowanym stopniu niektóre zasady tworzenia projektów graficznych z użyciem programów graficznych i rozumie ich wykorzystanie w działalności artystycznej grafika w zakresie projektu do druku, ale też jego wersji zdigitalizowanej, w tym ruchomej.	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia projektów graficznych z użyciem programów graficznych i rozumie ich wykorzystanie w działalności artystycznej grafika w zakresie projektu do druku, ale też jego wersji zdigitalizowanej, w tym ruchomej.	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia projektów graficznych z użyciem programów graficznych i je szczegółowo objaśnia i rozumie ich wykorzystanie w działalności artystycznej grafika w zakresie projektu do druku, ale też jego wersji zdigitalizowanej, w tym ruchomej.
P_U01	Nie potrafi w sposób zaawansowany wykorzystać w zawodowej działalności zasad, reguł oraz metodologii posługiwania się programem graficznym dla uzyskania zamierzonego efektu artystycznego w projektowaniu graficznym.	Potrafi w sposób zaawansowany wykorzystać w zawodowej działalności zasady, niektóre reguły oraz metodologie posługiwania się programem graficznym dla uzyskania zamierzonego efektu artystycznego w projektowaniu graficznym.	Potrafi w sposób zaawansowany wykorzystać w zawodowej działalności zasady, reguły oraz metodologie posługiwania się programem graficznym dla uzyskania zamierzonego efektu artystycznego w projektowaniu graficznym.	Potrafi w sposób zaawansowany i twórczy wykorzystać w zawodowej działalności zasady, reguły oraz metodologie posługiwania się programem graficznym dla uzyskania zamierzonego efektu artystycznego w projektowaniu graficznym.
P_K01	Nie jest gotów do pracy nad własnym warsztatem twórczym.	Jest gotów do pracy nad własnym warsztatem twórczym.		

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:

- *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.
- *Jean Ulysses Voelker, Porządek w projektowaniu, wydawnictwo: d2d.pl, Kraków 2020.*
- Quentin Newark, *Co to jest projektowanie graficzne*?, Arkady, Warszawa 2022.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk, *Historia projektowania graficznego*, Karakter 2018.
- Robert Bringhurst, *Elementarz stylu w typografii*, wydawca: d2d.pl, Kraków 2018.
- Rypson P., *Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919-1949*, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2012
- *Logo Modernism*, wyd. Taschen, 2020.
- Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona, wyd. Helion, 2018.

Inne materiały dydaktyczne:

- prezentacje stron internetowych z inspiracjami.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **W1**	**Warsztat 3D**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Fakultatywny / do wyboru / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Michał Matysiak**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotów: Pracownia rzeźby, Kompozycja brył i płaszczyzn.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Poznanie cyfrowego warsztatu związanego z pracą w trójwymiarze.
C2	Rozwój umiejętności samodzielnej pracy w nowo poznanym obszarze twórczym oraz gotowość do niezależnego poszukiwania rozwiązań problemów oraz wskazówek warsztatowych, doboru narzędzi oraz reagowania na konsultacje 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, tutorial, pytania i odpowiedzi, prezentacja na forum grupy, case study, portret, martwa natura, fotogrametria. Raz w semestrze – jednostka dydaktyczna 2h – wyjście poza Uczelnię, FabLab powered by Orange, ul. Targowa 56, Warszawa, pokaz warsztatu i zaplecza sprzętowego związanego z pracą w 3D, drukiem 3D oraz CNC, informacje, instruktaż, dyskusja, pytania i odpowiedzi, rozwiązania abonamentowe, stała współpraca.

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	Ma zaawansowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie form przestrzennych i obrazu uwzględniającego aspekt czasu i rozumie ich zastosowanie przy użyciu narzędzi 3D.	K_W10, K_W14, K_W24
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi wykorzystać nowe technologie, w tym druk 3D do tworzenia przedsięwzięć artystycznych.	K_U24
P_U02	Potrafi komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii dotyczącej projektowania 3D, ale też wdrożeń towarzyszących nowym technologiom.	K_U30
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do działania w sposób otwarty na nowe technologie.	K_K02

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
War. 1 – 2	Wprowadzenie do przedmiotu. Przedstawienie zasad oceniania oraz tematyki ćwiczeń (portret, martwa natura, fotogrametria). Prezentacja różnorodnych sposobów wykorzystania projektowania 3D oraz druku 3D we współczesnej kulturze (budownictwo, medycyna, reklama, moda, projektowanie). Analiza poszczególnych obszarów aktywności 3D wraz z przykładami (ilustracja, model, makieta, druk, obiekt, animacja, VR, AR). Warsztaty 3D. Program Blender – omówienie interfejsu i podstawowych funkcji programu oraz technik edycji obiektów w trybie Sculpt. Swobodna interakcja ze studentami, praca indywidualna z cyfrową gliną nad tematem portretu w trójwymiarze.	P_W01 P_U01 P_K01
War. 3 – 4	Indywidualne rozmowy, korekty prac wykonywanych w domu i/lub na zajęciach.	P_U02
War. 5	Warsztaty 3D. Program Blender – omówienie metod przygotowania materiałów oraz tekstur w trybie Layout, korzystanie z referencji oraz podział przestrzeni roboczej na większą ilość okien. Swobodna interakcja ze studentami, praca indywidualna nad tematem martwej natury (kompozycja zaaranżowana w sali).	P_W01 P_U02
War. 6 – 7	Indywidualne rozmowy, korekty prac wykonywanych w domu i/lub na zajęciach.	P_W01 P_K01
War. 8	Warsztaty 3D. Program Blender – omówienie zakładek UV Editing i Shading, pokazanie i omówienie stron z teksturami. Swobodna interakcja ze studentami, dalsza praca indywidualna nad tematem martwej natury.	P_U01 P_U02
War. 9	Warsztaty 3D. Program Blender – omówienie kwestii związanych z manipulacją oświetleniem oraz kamerą na scenie, render sceny lub widoku. Swobodna interakcja ze studentami, dalsza praca indywidualna nad tematem martwej natury.	P_U01
War. 10	Indywidualne rozmowy, korekty prac wykonywanych w domu i/lub na zajęciach.	P_W01 P_U01 P_K01
War. 11	Warsztaty 3D. Program Blender – omówienie pracy w trybie Animacja, render krótkiej sceny. Swobodna interakcja ze studentami.	P_W01 P_U01 P_K01
War. 12	Warsztaty 3D. Program MeshRoom – omówienie interfejsu, sposobu fotografowania obiektów na potrzeby fotogrametrii, sposobów importu plików do Blendera i dalszą pracą nad ich obróbką. Swobodna interakcja ze studentami, praca indywidualna nad tematem fotogrametrii (struktura).	P_W01 P_W02
War. 13	Indywidualne rozmowy, korekty prac wykonywanych w domu i/lub na zajęciach.	P_W02 P_K01
War. 14	Projekt, semestralny przegląd prac, ocena końcowa.	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**										**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin ustny	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Ćwiczenie/ praca samodzielna	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu indywidualnego	Przygotowanie projektu grupowego	Zajęcia w terenie	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 ma wiedzy umożliwiającej tworzenie form przestrzennych i obrazu uwzględniającego aspekt czasu i nie rozumie ich zastosowania przy użyciu narzędzi 3D.	Zna w zaawansowanym stopniu niektóre zasady tworzenia form przestrzennych i obrazu uwzględniającego aspekt czasu i częściowo rozumie ich zastosowanie przy użyciu narzędzi 3D.	Zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenie form przestrzennych i obrazu uwzględniającego aspekt czasu i rozumie ich zastosowanie przy użyciu narzędzi 3D.	Ma zaawansowaną i ugruntowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie form przestrzennych i obrazu uwzględniającego aspekt czasu i rozumie ich zastosowanie przy użyciu narzędzi 3D.
P_U01	Nie potrafi wykorzystać nowych technologii, w tym druk 3D do tworzenia przedsięwzięć artystycznych.	Potrafi w ograniczonym zakresie wykorzystać nowe technologie, w tym druk 3D do tworzenia przedsięwzięć artystycznych.	Potrafi w pełni wykorzystać nowe technologie, w tym druk 3D do tworzenia przedsięwzięć artystycznych.	Potrafi kompleksowo i innowacyjnie wykorzystać nowe technologie, w tym druk 3D do tworzenia przedsięwzięć artystycznych.
P_U02	Nie potrafi komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii dotyczącej projektowania 3D, ale też wdrożeń towarzyszących nowym technologiom.	Potrafi z widocznymi trudnościami komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii dotyczącej projektowania 3D, ale też wdrożeń towarzyszących nowym technologiom.	Potrafi swobodnie komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii dotyczącej projektowania 3D, ale też wdrożeń towarzyszących nowym technologiom.	Potrafi swobodnie komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii dotyczącej projektowania 3D, ale też wdrożeń towarzyszących nowym technologiom i ich szczegółowemu wykorzystaniu.
P_K01	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)	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:

- Bogdan Bociek, *Blender. Podstawy projektowania,* 2007.
- Josef Müller-Brockmann, *Systemy siatek w projektowaniu graficznym*, wydawnictwo: d2d.pl 2023.
- Jean Ulysses Voelker, *Porządek w projektowaniu, wydawnictwo: d2d.pl,* Kraków 2020

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Vicky Somma, *Blender 3D Printing by Example: Learn to use Blender's modeling tools for 3D printing by creating 4 projects"* 2017.
- Aleksandra Bujakiewicz, *Wielоźródłowe dane fotogrametryczne dla tworzenia 3D modeli miast*, 2016.
- Ben Redwood, Filemon Schöffer, Brian Garret,*„The 3D Printing Handbook: Technologies, design and applications*, 2017.

Inne materiały dydaktyczne:

- strona internetowa https://www.textures.com/library
- strona internetowa https://www.turbosquid.com/pl/
- strona internetowa https://www.blender.org/
- strona internetowa https://alicevision.org/
- strona internetowa https://fablabwarszawa.pl/

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE										
KOD PRZEDMIOTU: **W2**	**Pracownia grafiki projektowej**									
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Fakultatywne / do wyboru / kształtujący umiejętności praktyczne**									
Punkty ECTS:	**2 ECTS**									
Rok / Semestr:	**III / 5**									
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Paweł Łyjak**									

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Podstawy grafiki projektowej.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Wykorzystanie cyfrowego warsztatu 2d w indywidualnym zadaniu artystycznym.
C2	Rozwój umiejętności samodzielnej pracy oraz gotowość do niezależnego poszukiwania rozwiązań problemów oraz wskazówek warsztatowych, doboru narzędzi oraz reagowania na konsultacje 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**
Laboratorium	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:	
P_W01	Zna elementy wchodzące w skład księgi znaku. Rozumie zależności między całościowo zaprojektowanym systemem identyfikacji a budowaniem marki wizualnej firmy.	K_W09, K_W10
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi stworzyć poprawnie skonstruowane logo kierując się zasadą odpowiedniości formy i treści znaku graficznego.	K_U09

P_U02	Potrafi trafnie dobrać elementy identyfikacji wizualnej w zależności od rodzaju firmy.	K_U10
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do działania twórczego w budowaniu identyfikacji wizualnej.	K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 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
Lab. 2-3	Wybór zadania: 1. Wymyślenie własnej firmy, marki lub własnego studia projektowego. 2. Rebranding istniejącej marki. 3. Stworzenie identyfikacji z księgą znaku dla istniejącej firmy (mamie, bratu, znajomej etc.)	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 4	Indywidualna omówienie koncepcji.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 5-12	Wykonanie wszystkich elementów podstawowej identyfikacji (logo w kilku wersjach, także ze sloganem, typografią, kolorystyką, wzory firmowe, a do tego opracowanie tych elementów na wizytówkach, papierze firmowym, płytach cd, notesach, kubkach, odzieży, torbach lnianych, czymkolwiek, co jest związane z dana marką; jak np. cukiernia, to i cennik, menu, jak rzeźnik, to fartuchy, czapki ochronne, tablica z wymienionymi i nazwanymi częściami wołowiny/wieprzowiny etc.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 13	Indywidualna korekta projektów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 14	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**										**Metoda 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							+	+			Laboratorium
P_U01							+	+			Laboratorium
P_U02							+	+			Laboratorium
P_K01							+	+		+	Laboratorium

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	Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:	Student zna i rozumie / potrafi / jest gotów do:

	jest gotów do:			
P_W01	Nie zna elementów wchodzących w skład księgi znaku. Nie rozumie zależności między całościowo zaprojektowanym systemem identyfikacji a budowaniem marki wizualnej firmy.	Zna niektóre elementy wchodzące w skład księgi znaku. Rozumie niektóre zależności między całościowo zaprojektowanym systemem identyfikacji a budowaniem marki wizualnej firmy.	Zna większość elementów wchodzące w skład księgi znaku. Rozumie zależności między całościowo zaprojektowanym systemem identyfikacji a budowaniem marki wizualnej firmy.	Zna szczegółowo elementy wchodzące w skład księgi znaku. Rozumie złożone zależności między całościowo zaprojektowanym systemem identyfikacji a budowaniem marki wizualnej firmy.
P_U01	Nie potrafi stworzyć poprawnie skonstruowanego logo kierując się zasadą odpowiedniości formy i treści znaku graficznego.	Potrafi stworzyć nie w pełni poprawnie skonstruowane logo kierując się zasadą odpowiedniości formy i treści znaku graficznego.	Potrafi stworzyć poprawnie skonstruowane logo kierując się zasadą odpowiedniości formy i treści znaku graficznego.	Potrafi stworzyć poprawnie skonstruowane logo kierując się zasadą odpowiedniości formy i treści znaku graficznego. Potrafi szczegółowo opisać zastosowane zabiegi graficzne i możliwości modyfikacji logo.
P_U02	Nie potrafi trafnie dobrać elementów identyfikacji wizualnej w zależności od rodzaju firmy.	Potrafi z problemami dobrać elementy identyfikacji wizualnej w zależności od rodzaju firmy.	Potrafi trafnie dobrać elementy identyfikacji wizualnej w zależności od rodzaju firmy.	Potrafi trafnie i w sposób szczegółowy i innowacyjny dobrać elementy identyfikacji wizualnej w zależności od rodzaju firmy.
P_K01	Nie jest gotów do działania twórczego w budowaniu identyfikacji wizualnej.	Jest gotów do działania twórczego w budowaniu identyfikacji wizualnej.		

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:

- 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.
- Josef Müller-Brockmann, *Systemy siatek w projektowaniu graficznym*, wydawnictwo: d2d.pl 2023.
- Quentin Newark, *Co to jest projektowanie graficzne*?, Arkady, Warszawa 2022.
- Hugh D'andrade, Nigel French, *Zrób projekt typo*, wydawnictwo: d2d.pl, Kraków 2022.
- Nigel French, *InDesign i tekst. Profesjonalna typografia a Adobe InDesign*, Wyd. 4, wydawnictwo: Promise 2021.
- Jean Ulysses Voelker, *Porządek w projektowaniu,* wydawnictwo: d2d.pl, Kraków 2020.
- David Airey, *Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona*, wydawnictwo: Helion 2018.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Ewa Satalecka, Maciej Połczyński, Future Graphic Language, *New Directions in Verbal Communication*, wydawnictwo Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych 2020.
- Jacek Mrowczyk, Zdeno Kolesár, *Historia projektowania graficznego*, Karakter 2018..
- *Logo Modernism,* wyd. Taschen, 2020.

Inne materiały dydaktyczne:

- prezentacje stron internetowych z inspiracjami
- Brand book z behance: https://www.behance.net/search.?search=brand%20book&tracking_source=nav20
- Brand book pinteresta: https://pl.pinterest.com/untcommdesign/brand-book-inpsirations/

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **W2**	**Pracownia grafiki warsztatowej**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Fakultatywne / do wyboru / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Paweł Łyjak**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Umiejętności rysunku. Zaliczenie przedmiotu: Podstawy grafiki warsztatowej.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Poszerzanie znajomości wybranej techniki w zakresach technicznej realizacji obrazu graficznego, możliwości ekspresji artystycznej.
C2	Utrwalanie i kształcenie postawy kreatywnej w sposobie obrazowania. Zapoznanie się z procesem tworzenia, od projektu poprzez pracę nad matrycą, odbitki próbne, do otrzymania finalnej ryciny. Zgromadzenie wiedzy o charakterystyce poszczególnych technik grafiki warsztatowej, doborze środków wyrazu użytych w projekcie wstępnym.

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 ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
P_W01	Zna zaawansowany zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w grafice warsztatowej, w tym druku barwnego w druku wypukłym.	K_W04, K_W05, K_W07

Umiejętności:		
P_U01	Umie świadomie i samodzielnie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w obszarze grafiki warsztatowej, a w trakcie realizacji prac potrafi dobrać odpowiednie narzędzia dla oddania własnych emocji i zamierzeń artystycznych.	K_U03, K_U04
P_U02	Potrafi posługiwać się technikami ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiających ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę.	K_U09
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac artystycznych	K_K01
P_K02	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania: wyobraźni, intuicji, wrażliwości, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, zdolności elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz umiejętności kontrolowania własnych zachowań i przeciwdziałania lękom i stresom.	K_K01, K_K03

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 oraz zasad pracy na zajęciach.	P_W01, P_U01, P_K01, P_K02
War. 2-4	Realizacja szkiców wstępnych przy zrozumieniu techniki linorytu, wykorzystywanie fotografii i obróbki cyfrowej do pracy przy projekcie.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
War. 5-7	Przygotowanie matrycy i powielenie na nią projektu.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
War. 8-10	Tworzenie matrycy w technice linorytu na zadany temat (realizacja w formie dyptyku, temat do wyboru; “kosmos”, “metropolis”).	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
War. 11-13	Przygotowanie stanowiska do pracy w warsztacie graficznym, realizacja odbitki i jej sfotografowanie.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01, P_K02
War. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	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

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
	Egzamin	Zaliczenie	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie artystycznego projektu indywidualnego	Przygotowanie projektu	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01	+						+				Warsztaty
P_U01							+				Warsztaty
P_U02							+				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	Zna zaawansowany zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w grafice warsztatowej, w tym druku barwnego w druku wypukłym.	Zna zaawansowany zakres problematyki związanej z niektórymi technologiami stosowanymi w grafice warsztatowej, w tym druku barwnego w druku wypukłym.	Zna zaawansowany zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w grafice warsztatowej, w tym druku barwnego w druku wypukłym.	Zna zaawansowany zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w grafice warsztatowej, w tym druku barwnego w druku wypukłym i ją szczegółowo opisuje.
P_U01	Nie umie świadomie i samodzielnie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w obszarze grafiki warsztatowej, a w trakcie realizacji prac nie potrafi dobrać odpowiednich narzędzi dla oddania własnych emocji i zamierzeń artystycznych.	Umie świadomie i samodzielnie posługiwać się niektórymi narzędziami warsztatu artystycznego w obszarze grafiki warsztatowej, a w trakcie realizacji prac potrafi dobrać niektóre odpowiednie narzędzia dla oddania własnych emocji i zamierzeń artystycznych.	Umie świadomie i samodzielnie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w obszarze grafiki warsztatowej, a w trakcie realizacji prac potrafi dobrać odpowiednie narzędzia dla oddania własnych emocji i zamierzeń artystycznych.	Umie świadomie i samodzielnie w sposób indywidualny i twórczy posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w obszarze grafiki warsztatowej, a w trakcie realizacji prac potrafi dobrać odpowiednie narzędzia dla oddania własnych emocji i zamierzeń artystycznych.
P_U02	Nie potrafi posługiwać się technikami ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiających ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę.	Potrafi z pewnymi problemami posługiwać się technikami ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiających ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę.	Potrafi posługiwać się technikami ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiających ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę.	Potrafi swobodnie i innowacyjnie posługiwać się technikami ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiających ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę.
P_K01	Nie jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac artystycznych.	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac artystycznych		
P_K02	Nie jest zdolny do efektywnego wykorzystania: wyobraźni, intuicji, wrażliwości, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, zdolności	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania: wyobraźni, intuicji, wrażliwości, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, zdolności elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz umiejętności kontrolowania własnych zachowań i przeciwdziałania lękom i stresom.		

	elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz umiejętności kontrolowania własnych zachowań i przeciwdziałania lękom i stresom.	

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	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:

- Richard Masland, *Czego oczy nie widzą. Jak wzrok kształtuje nasze myśli*, Wydawnictwo Poznańskie, 2020.
- Wassily Kandinsky, *Punkt i Linia a płaszczyzna*, wyd. Officyna, Warszawa, 2022.
- *Grafika artystyczna podręcznik warsztatowy*, praca zbiorowa, Arkady Warszawa 2007
- A. Jurkiewicz, *Podręcznik metod grafiki artystycznej*, Arkady, Warszawa 1975

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Jordi Catafal, Clara Olivia, Techniki grficzne, Arlady, 2004
- Gombrich, E. H., O sztuce, Dom Wydawniczy Rebis, 2013.

Inne materiały dydaktyczne:

- Materiały od wykładowcy.

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **W3**	**Pracownia ilustracji II**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Fakultatywny / do wyboru / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Maja Żurawiecka**

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

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zdobycie pogłębionej 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	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, 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 zasady budowy dobrej ilustracji opisowej, kreatywnej. Rozróżnia ich cechy i korelacje z tekstem.	K_W01, K_W10, K_W18
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi odpowiednio dobrać formę ilustracji do odpowiedniej grupy wiekowej odbiorców.	K_U10
P_U02	Potrafi przygotować koncepcję projektu wydawniczego zawierającego projekty ilustratorskie.	K_U06
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	Podstawowe zasady przygotowania ilustracji dla konkretnych grup wiekowych - przykłady najlepszych ilustracji i picturebookow.	P_W01, P_U01, P_K01
Pr. 3-5	Ćwiczenia rysunkowe i kreatywne - indywidualne i w parach. Interpretacja tekstów dla dzieci i dla dorosłych. Rozmowa o kolorach, kompozycji, niedopowiedzeniach i przeskalowaniu w dziele plastycznym.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 7-8	Proces kreatywnego poszukiwania pomysłów - techniki pracy twórczej oraz ćwiczenia pobudzające kreatywność. Korekta indywidualna projektów	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 9	Wiersze i teksty - ćwiczenia z kreatywnego interpretowania tekstów Korekty projektów indywidualnych	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 10-11	Rola okładki, obrazu i tekstu w tworzeniu książek dla dzieci i dorosłych. Budowanie klimatu dzieła plastycznego. Korekty szkiców, ilustracji do wierszy oraz projektów ilustracji do bajek	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 12-13	Przygotowanie koncepcji książek i końcowych projektów wydawniczych. Wskazówki produkcyjne, przypomnienie zasad przygotowania prac do druku, korekta indywidualna projektów.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Pr. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa. Przygotowanie ekspozycji	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 kreatywnych szkiców ilustracji, interpretacja tekstów, koncept publikacji, projekty ilustracji oraz praca nad zadaniami na zajęciach i praca nad zadaniami semestralnymi.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Metoda 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 i picturebookow	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 zasad budowy dobrej ilustracji opisowej, kreatywnej. Nie rozróżnia ich cech i korelacji z tekstem.	Zna niektóre zasady budowy dobrej ilustracji opisowej, kreatywnej. Rozróżnia ich cechy i korelacje z tekstem.	Zna większość zasad budowy dobrej ilustracji opisowej, kreatywnej. Rozróżnia ich cechy i korelacje z tekstem.	Zna szczegółowo zasady budowy dobrej ilustracji opisowej, kreatywnej. Rozróżnia ich cechy i korelacje z tekstem.
P_U01	Nie potrafi dobrać formy ilustracji do odpowiedniej grupy wiekowej odbiorców.	Potrafi z wyraźnymi problemami dobrać formę ilustracji do odpowiedniej grupy wiekowej odbiorców.	Potrafi odpowiednio dobrać formę ilustracji do odpowiedniej grupy wiekowej odbiorców.	Potrafi odpowiednio 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

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **W3**	**Fotografia II**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**Fakultatywny / do wyboru / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Ireneusz Piątek**

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

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Wykształcenie umiejętności wykorzystania zdobytej wiedzy fotograficznej do tworzenia własnej pracy artystycznej.

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, praca nad artystycznym cyklem fotografii.

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 sposoby wykorzystania fotografii w działaniu artystycznym.	K_W01, K_W08, K_W10, K_W17
	Umiejętności:	
P_U01	Potrafi tworzyć cykle fotograficzne na wybrany temat wykorzystując poznane zasady dotyczące dobrej fotografii w obszarze działań artystycznych.	K_U01, K_U03, K_U14

Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest zdolny kreować oryginalne prace artystyczne z wykorzystaniem medium fotografii.	K_K01, K_K05, K_K07
P_K02	Postępuje zgodnie z zasadami prawa autorskiego w korzystaniu ze zdjęć. Ma świadomość czym jest dozwolone użycie w tym np. przy korzystaniu z fotografii stockowej.	K_K06
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
War. 1	Omówienie zadań do realizacji w ramach przedmiotu fotografia. Pokaz realizacji artystycznych wykorzystujących fotografię jako medium: - w malarstwie - w kolażu - w grafice - w publikacjach - w street arcie - w scenografii Omówienie dozwolonych użyć fotografii np. w korzystaniu z fotografii stockowej.	P_W01, P_K02
War. 2	Zadanie praktyczne: Stworzenie projektu autorskiego albumu z własnymi fotografiami o określonym motywie przewodnim. Omówienie możliwych obszarów tematycznych fotografii do projektu. Dyskusja i wstępne propozycje motywów do albumu.	P_W01, P_U01
War. 3-6	Korekta indywidualna zaproponowanych fotografii i tematów do albumu.	P_W01, P_U01
War. 7	Projekt foto kolażu na wybrany z zaproponowanych temat: Sekretne życie roślin Moje miejsce – moje korzenie Kosmos w mojej głowie	P_U01, P_K01
War. 8	Korekta indywidualna zaproponowanych fotokolaży.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 9-11	Mini plener, na którym powstanie cykl prac czarno-białych „Ślady”	P_W01, P_U01, P_K01
War. 12	Indywidualna korekta cyklu prac.	P_W01, P_U01, P_K01
War. 13-14	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 projektu fotograficznego.	P_U01, 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	Przygotowanie projektu albumufotograficznego	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
P_W01	+						+				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 sposobów wykorzystania fotografii w działaniu artystycznym.	Zna niektóre sposoby wykorzystania fotografii w działaniu artystycznym.	Zna sposoby wykorzystania fotografii w działaniu artystycznym.	Zna szczegółowo sposoby kreatywnego wykorzystania fotografii w działaniu artystycznym.
P_U01	Nie potrafi tworzyć cykli fotograficznych na wybrany temat i nie potrafi wykorzystać poznanych zasad dotyczących dobrej fotografii.	Potrafi w ograniczonym zakresie i z dużą pomocą wykładowcy tworzyć cykle fotograficzne na wybrany temat wykorzystując podstawowe poznane zasady dotyczące dobrej fotografii w obszarze działań artystycznych.	Potrafi tworzyć cykle fotograficzne na wybrany temat wykorzystując poznane zasady dotyczące dobrej fotografii w obszarze działań artystycznych.	Potrafi samodzielnie i twórczo tworzyć cykle fotograficzne na wybrany temat wykorzystując szeroko poznane zasady dotyczące dobrej fotografii w obszarze działań artystycznych.
P_K01	Nie jest zdolny kreować oryginalne prace artystyczne z wykorzystaniem medium fotografii.	Jest zdolny kreować oryginalne prace artystyczne z wykorzystaniem medium fotografii.		
P_K02	Nie postępuje zgodnie z zasadami prawa autorskiego w korzystaniu ze zdjęć. Nie ma świadomości czym jest dozwolone użycie w tym np. przy korzystaniu z fotografii stockowej.	Postępuje zgodnie z zasadami prawa autorskiego w korzystaniu ze zdjęć. Ma świadomość czym jest dozwolone użycie w tym np. przy korzystaniu z fotografii stockowej.		

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
- Przeprowadzenie badań empirycznych	---	---
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	10 h	10 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	2 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:

- Bryan Peterson, Szkoła fotografii Bryana Petersona, Wyd. Galaktyka, 2022.
- Bryan Peterson, Fotografia uliczna bez tajemnic, Wyd. Galaktyka, 2022.
- David Duchemin, Zdjęcia z duszą. Jak zostać fotografem z wizją, Helion Warszawa 2018.
- Bryan Peterson, Kreatywna fotografia bez tajemnic, Wyd. Galaktyka, 2010.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Bryan Peterson, Schellenberg Susana Heide, Kolor bez tajemnic. Kolor, kompozycja i ekspozycja w tworzeniu żywych zdjęć, Wyd. Galaktyka, 2017.
- Bryan Peterson, Ekspozycja bez tajemnic, Wyd. Galaktyka, 2016.
- Bryan Peterson, Kompozycja bez tajemnic, Wyd. Galaktyka, 2013.
- Bryan Peterson, Ekspresowe porady fotograficzne, Wyd. Galaktyka, 2013.
- Bryan Peterson, Fotografia portretowa bez tajemnic, Wyd. Galaktyka, 2020.
- Bryan Peterson, Fotografia bez tajemnic, Wyd. Galaktyka, 2010.

Inne materiały dydaktyczne:

- Albumy fotograficzne, prezentacje multimedialne służące prezentacji nowych metod z dziedziny fotografii.

Seminarium dyplomowe

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **SEM**	**Seminarium dyplomowe**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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**
Punkty ECTS:	**9 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5-6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Paweł Łyjak, dr Magdalena Fokt (Zawisza), dr Zbigniew Sikora, prof. SAN**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczone poprzednie semestry.

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Celem seminarium dyplomowego jest 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							56		1	**57**
Studia niestacjonarne							56		1	**57**

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:	
P_W01	Ma wiedzę dotyczącą kierunków w sztuce nowoczesnej, rozpoznaje kluczowe dzieła poszczególnych epok. Zna odniesienia między sztuką czystą a sztuką użytkową. Zna zasady formalne i edytorskie pisania pracy licencjackiej.	K_W03, K_W07

Umiejętności:		
P_U01	Posiada umiejetności planowania, realizowania i prezentowania własnych przedsięwzięć artystycznych i robi to w sposób świadomy przy wykorzystaniu zdobytej wiedzy fachowej. Umie zastosować zasady formalne i edytorskie pisania pracy licencjackiej.	K_U02, K_U04, K_U08
P_U02	Umie posługiwać się podstawowymi pojęciami i kategoriami z zakresu estetyki i historii sztuki zarówno w pracach pisemnych, jak i wystąpieniach ustnych. Potrafi sformułować tezy pracy licencjackiej i znaleźć obszary inspiracji w sztuce ilustrujące tezy pracy tak pisemnej, jak i praktycznej.	K_U03, K_U17, K_U28
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_K02
P_K03	Jest gotów do przestrzegania zasad etyki oraz zasad ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	K_K04

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_K02
Sem. 2	Praktyczne ćwiczenie w pisaniu przypisów, bibliografii, spisu treści i in. elementów pracy licencjackiej pisemnej. Instruktaż.	P_W01, P_U01, P_K02
Sem. 3	Czym jest idea cyklu artystycznego w aspekcie pracy dyplomowej - burza mózgów.	P_W01, P_U02
Sem. 4	Poszukiwanie inspiracji twórczych – praca a grupach. Mapa myśli.	P_W01, P_U02, P_K01
Sem. 5	Propozycja tematów dyplomowych.	P_W01, P_U02, P_K01
Sem. 6	Prezentacja wstępnych projektów artystycznych.	P_W01,P_K01
Sem. 7	Dyskusja nad wstępnymi propozycjami tematów prac pisemnych.	P_W01, P_U02, P_K01
Sem. 8	Korekta prac dyplomowych. Prezentacja. Dyskusja.	P_W01, P_U01, P_U02, 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

P r z e	**Metoda weryfikacji**	

	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	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
P_W01							+				seminarium
P_U01							+				seminarium
P_U02							+				seminarium
P_K01							+				seminarium
P_K02							+				seminarium
P_K03							+				seminarium

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 zna odniesień między sztuką czystą a sztuką użytkową. Nie zna zasad formalnych i edytorskich pisania pracy licencjackiej.	Ma ogólną wiedzę dotyczącą kierunków w sztuce nowoczesnej. Zna nieliczne odniesienia między sztuką czystą a sztuką użytkową. Zna niektóre zasady formalne i edytorskie pisania pracy licencjackiej.	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. Zna zasady formalne i edytorskie pisania pracy licencjackiej.	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. Zna zasady formalne i edytorskie pisania pracy licencjackiej.
P_U01	Nie posiada umiejetności planowania, realizowania i prezentowania własnych przedsięwzięć i nie ma wiedzy fachowej. Nie umie zastosować zasad formalnych i edytorskich pisania pracy licencjackiej.	Posiada umiejetności planowania, realizowania i prezentowania własnych przedsięwzięć artystycznych. Umie zastosować niektóre zasady formalne i edytorskie pisania pracy licencjackiej.	Posiada umiejetności planowania, realizowania i prezentowania własnych przedsięwzięć artystycznych i robi to w sposób świadomy przy wykorzystaniu zdobytej wiedzy fachowej. Umie zastosować zasady formalne i edytorskie pisania pracy licencjackiej.	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. Umie zastosować zasady formalne i edytorskie pisania pracy licencjackiej.

P_U02	nie umie posługiwać się podstawowymi pojęciami i kategoriami z zakresu estetyki i historii sztuki zarówno w pracach pisemnych, jak i wystąpieniach ustnych. Nie potrafi sformułować tez pracy licencjackiej ani znaleźć obszarów inspiracji w sztuce ilustrujących tezy pracy tak pisemnej, jak i praktycznej.	umie posługiwać się podstawowymi pojęciami i kategoriami z zakresu estetyki i historii sztuki zarówno w pracach pisemnych, jak i wystąpieniach ustnych. Potrafi sformułować tezy pracy licencjackiej przy wsparciu ze strony promotora i przeanalizować obszary inspiracji w sztuce wskazane przez promotora.	umie posługiwać się podstawowymi pojęciami i kategoriami z zakresu estetyki i historii sztuki zarówno w pracach pisemnych, jak i wystąpieniach ustnych. Potrafi samodzielnie sformułować tezy pracy licencjackiej i znaleźć obszary inspiracji w sztuce ilustrujące tezy pracy tak pisemnej, jak i praktycznej.	umie posługiwać się podstawowymi pojęciami i kategoriami z zakresu estetyki i historii sztuki zarówno w pracach pisemnych, jak i wystąpieniach ustnych. 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)	56 h	48 h
Egzamin/zaliczenie	1 h	1 h
Udział w konsultacjach	-	-
Praca własna studenta, w tym:	168 h	176 h
- Przygotowanie eseju	20 h	20 h
- Przeprowadzenie badań literaturowych	20 h	20 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	28 h	28 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	70 h	70 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	20 h	28 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	10 h	10 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**225 h / 9 ECTS**	**225 h / 9 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	57 h / 2,28 ECTS	49 h / 1,96 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.

Praktyki

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE										
KOD PRZEDMIOTU: **P**	**Praktyki 1**									
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**10 ECTS**									
Rok / Semestr:	**II / 4**									
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Krzysztof Ćwiertniewski**									
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									250	**250**
Studia niestacjonarne									250	**250**
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:										

P_W01	Zna warsztat zawodowy grafika projektowego.	K_W01, K_W06, K_W07, K_W10, K_W11, K_W14, K_W15, K_W17, K_W25
P_W02	Zna zasady higieny i bezpieczeństwa pracy oraz prawa autorskiego. Zna problemy i konsekwencje jakie powstają w momencie, gdy nie stosuje się do tych zasad.	K_W25
P_W03	Ma wiedzę na temat funkcjonowania firmy w zakresie promocyjnej działalności przedsiębiorstwa, w tym działalności agencji reklamowej.	K_W26
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi realizować własne pomysły projektowe iw razie potrzeby potrafi je modyfikować.	K_U01, K_U03,
P_U02	Potrafi w sposób właściwy tworzyć projekty graficzne odpowiadając na zapotrzebowanie społeczne.	K_U25
P_U03	Potrafi posługiwać się najnowszymi technologiami w obszarze projektowania, komunikacji i działalności reklamowej.	K_U24
P_U04	Potrafi współpracować z innymi osobami. Potrafi twórczo myśleć podczas pracy grupowej.	K_U29
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Ma świadomość ciągłej potrzeby poszerzania swoich kompetencji, zdobywania nowej wiedzy w tym z zakresu IT, a także rozumie, jak ważne są to czynniki na polu zawodowym i artystycznym.	K_K01, K_K02, K_K08
P_K02	Jest gotów do pielęgnowania tradycji zawodu grafika, utrzymywania dobrych relacji zawodowych.	K_K08
P_K03	Student współdziała w zespole i/lub z przedstawicielem klienta i ma świadomość roli społecznej absolwenta grafiki.	K_K03
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Praktyki:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Z1	Zapoznanie się z obowiązującymi w Organizacji (w której odbywają się praktyki) przepisami BHP i przepisami przeciw pożarowymi.	P_W01, P_W02,
Z2	Zapoznanie się z Organizacją, jej strukturami, regulaminami i procedurami związanymi z działalnością graficzną.	P_W02, P_W03
Z3	Zapoznanie się z działem projektowym – zasadami współpracy inwestor-projektant-wykonawca.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01
Z4	Zapoznanie się z zasadami tworzenia projektu graficznego.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, 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		
P r z e	**Metoda weryfikacji**	

	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	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
P_W01								+	+	praktyka
P_W02								+	+	praktyka
P_W03								+	+	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 warsztatu zawodowego grafika projektowego.	Ma ograniczoną znajomość warsztatu zawodowy grafika projektowego.	Zna warsztat zawodowy grafika projektowego.	Zna warsztat zawodowy grafika projektowego i jest w stanie go właściwie scharakteryzować oraz omówić.
P_W02	Nie zna zasad higieny i bezpieczeństwa pracy oraz prawa autorskiego. Nie ma świadomości problemów, jakie powstają w momencie, gdy nie stosuje się do tych zasad.	Ma niepełną znajomość zasad higieny i bezpieczeństwa pracy oraz prawa autorskiego. Przejawia braki w zakresie świadomości problemów, jakie powstają w momencie, gdy nie stosuje się do tych zasad.	Zna zasady higieny i bezpieczeństwa pracy oraz prawa autorskiego. Ma świadomość problemów, jakie powstają w momencie, gdy nie stosuje się do tych zasad.	Zna kompleksowo zasady higieny i bezpieczeństwa pracy oraz prawa autorskiego. Ma poszerzoną świadomość problemów, jakie powstają w momencie, gdy nie stosuje się do tych zasad i określa także ich konsekwencje
P_W03	Nie ma wiedzy na temat funkcjonowania firmy w zakresie promocyjnej działalności przedsiębiorstwa, w tym działalności agencji reklamowej.	Przejawia ubytki w wiedzy na temat funkcjonowania firmy w zakresie promocyjnej działalności przedsiębiorstwa, w tym działalności agencji reklamowej.	Ma wiedzę na temat funkcjonowania firmy w zakresie promocyjnej działalności przedsiębiorstwa, w tym działalności agencji reklamowej.	Ma szczegółową wiedzę na temat funkcjonowania firmy w zakresie promocyjnej działalności przedsiębiorstwa, w tym działalności agencji reklamowej.
P_U01	Nie potrafi realizować własnych pomysłów projektowych i w razie potrzeby nie potrafi ich modyfikować.	Ma problemy z realizacją własnych pomysłów projektowych i nie do końca potrafi je także modyfikować	Potrafi realizować własne pomysły projektowe i w razie potrzeby potrafi je modyfikować.	Potrafi kompleksowo i wyczerpująco realizować własne pomysły projektowe i w razie potrzeby potrafi je modyfikować.

P_U02	Nie potrafi w sposób właściwy tworzyć projektów graficznych odpowiadając na zapotrzebowanie społeczne.	Przejawia trudności w zakresie tworzenia projektów graficznych odpowiadających na zapotrzebowanie społeczne.	Potrafi w sposób właściwy tworzyć projekty graficzne odpowiadając na zapotrzebowanie społeczne.	Potrafi w sposób właściwy i odpowiedzialny tworzyć projekty graficzne odpowiadając na zapotrzebowanie społeczne.
P_U03	Nie potrafi posługiwać się najnowszymi technologiami w obszarze projektowania, komunikacji i działalności reklamowej.	Sprawia mu trudność posługiwanie się najnowszymi technologiami w obszarze projektowania, komunikacji i działalności reklamowej.	Potrafi posługiwać się najnowszymi technologiami w obszarze projektowania, komunikacji i działalności reklamowej.	Potrafi płynnie i z wyraźną pewnością siebie oraz swoich umiejętności posługiwać się najnowszymi technologiami w obszarze projektowania, komunikacji i działalności reklamowej.
P_U04	Nie potrafi współpracować z innymi osobami. Nie potrafi twórczo myśleć podczas pracy grupowej.	Jest niechętny względem współpracy z innymi osobami. Ne do końca w sposób twórczy myśli podczas pracy grupowej.	Potrafi współpracować z innymi osobami. Potrafi twórczo myśleć podczas pracy grupowej.	Potrafi współpracować z innymi osobami często pełniąc w grupie rolę lidera. Potrafi twórczo myśleć podczas pracy grupowej i umiejętnie ją organizować.
P_K01	Nie ma świadomości ciągłej potrzeby poszerzania swoich kompetencji, zdobywania nowej wiedzy w tym z zakresu IT, a także nie rozumie, jak ważne są to czynniki na polu zawodowym i artystycznym.	Ma świadomość ciągłej potrzeby poszerzania swoich kompetencji, zdobywania nowej wiedzy w tym z zakresu IT, a także rozumie, jak ważne są to czynniki na polu zawodowym i artystycznym.		
P_K02	Nie jest gotów do pielęgnowania tradycji zawodu grafika, utrzymywania dobrych relacji zawodowych.	Jest gotów do pielęgnowania tradycji zawodu grafika, utrzymywania dobrych relacji zawodowych.		

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)	250 h	250 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	**250 h / 10 ECTS**	**250 h / 10 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	---	---
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**250 h / 10 ECTS**	**250 h / 10 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: **P**	**Praktyki 2**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**10 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Krzysztof Ćwiertniewski**

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 z klientami, 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									250	**250**
Studia niestacjonarne									250	**250**

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:	
P_W01	Rozumie wymogi w grafice użytkowej i rozumie potrzebę komunikacji z klientem.	K_W07

P_W02	Zna zasady budowania różnego rodzaju komunikatów wizualnych w tym typowych projektów na potrzeby reklamy.	K_W10, K_W18
P_W03	Zna zasady tworzenia prac z uwzględnieniem aspektu czasu.	K_W22, K_W24
Umiejętności:		
P_U01	Ma umiejętności techniczne pozwalające na realizację projektów praktycznych.	K_U05, K_U07, K_U09, K_U10, K_U18
P_U02	Potrafi z właściwą kulturą zachowań przedstawiać realizacje zamówione przez pracodawcę.	K_U28
P_U03	Potrafi współpracować w zespole.	K_U29
P_U04	Potrafi dbać o swój ustawiczny rozwój.	K_U27
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do współdziałania przedsiębiorczego.	K_K02
P_K02	Jest gotów do samodzielnej pracy na wyznaczonym przez pracodawcę stanowisku.	K_K07

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Praktyki:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Z1	Zapoznanie się z obowiązującymi w zakładzie (w którym odbywają się praktyki) przepisami BHP i przepisami przeciw pożarowymi.	P_W01, P_W02,
Z2	Zapoznanie się z Organizacją, strukturami, regulaminami i procedurami związanymi z działalnością graficzną.	P_W02, P_W03
Z3	Zapoznanie się z działem projektowym – zasadami współpracy inwestor-projektant-wykonawca oraz koordynowaniem projektów branżowych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
Z4	Zapoznanie się z zasadami realizacji projektów graficznych w zakresie komunikacji wizualnej.	P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
Z5	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_W02, P_U01, P_U02, 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**									**Metoda 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_W03								+	+	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 rozumie wymogów w grafice użytkowej i nie rozumie potrzeby komunikacji z klientem.	Ma problemy z przyswojeniem wymogów w grafice użytkowej i nie do końca rozumie potrzebę komunikacji z klientem.	Rozumie wymogi w grafice użytkowej i rozumie potrzebę komunikacji z klientem.	Rozumie kompleksowe wymogi w grafice użytkowej i rozumie potrzebę komunikacji z klientem, dzięki której jest w stanie przekuć oczekiwania klienta w realny projekt.
P_W02	Nie zna zasad budowania różnego rodzaju komunikatów wizualnych w tym typowych projektów na potrzeby reklamy.	Nie ma pełnej znajomości zasad budowania różnego rodzaju komunikatów wizualnych w tym typowych projektów na potrzeby reklamy.	Zna zasady budowania różnego rodzaju komunikatów wizualnych w tym typowych projektów na potrzeby reklamy.	Zna zasady budowania różnego rodzaju komunikatów wizualnych w tym typowych projektów na potrzeby reklamy, a także bardziej wymagających i nacechowanych indywidualnie.
P_W03	Nie zna zasady tworzenia prac z uwzględnieniem aspektu czasu.	Ma problemy z określeniem zasad tworzenia prac z uwzględnieniem aspektu czasu.	Zna zasady tworzenia prac z uwzględnieniem aspektu czasu.	Zna zasady tworzenia prac z uwzględnieniem aspektu czasu i wie, w jaki sposób sporządzić konkretny plan prac z zachowaniem narzuconego terminu końcowego.
P_U01	Nie potrafi współpracować w zespole.	Przejawia trudności w zakresie współpracy w zespole.	Potrafi współpracować w zespole.	Potrafi współpracować w zespole, rozdziale zadania i odpowiedzialności za nie pomiędzy członkami, przyjmując tym samym role lidera.
P_U02	Nie potrafi z właściwą kulturą zachowań przedstawiać realizacji zamówionych przez pracodawcę.	Wykazuje pewne trudności z przedstawieniem realizacji zamówionych przez pracodawcę przy zachowaniu właściwej kultury.	Potrafi z właściwą kulturą zachowań przedstawiać realizacje zamówione przez pracodawcę.	Potrafi z właściwą kulturą zachowań przedstawiać realizacje zamówione przez pracodawcę, omówić ją kompleksowo oraz uwzględnić zaproponowane sugestie lub poprawki przy zachowaniu pełni profesjonalizmu.
P_U03	Nie ma umiejętności technicznych pozwalających na	Przejawia deficyty umiejętności technicznych pozwalających na realizację projektów	Ma umiejętności techniczne pozwalające na realizację projektów praktycznych.	Ma kompleksowe umiejętności techniczne pozwalające na realizację projektów praktycznych.

	realizację projektów praktycznych.	praktycznych.		
P_U04	Nie potrafi dbać o swój ustawiczny rozwój.	Nie do końca potrafi zadbać o swój rozwój.	Potrafi dbać o swój ustawiczny rozwój.	Potrafi dbać o swój ustawiczny rozwój i wykorzystywać każdą możliwość w celu poszerzenia swojego warsztatu.
P_K01	Nie jest gotów do współdziałania przedsiębiorczego.	Jest gotów do współdziałania przedsiębiorczego.		
P_K02	Nie jest gotów do samodzielnej pracy na wyznaczonym przez pracodawcę stanowisku.	Jest gotów do samodzielnej pracy na wyznaczonym przez pracodawcę stanowisku.		

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)	250 h	250 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	**250 h / 10 ECTS**	**250 h / 10 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	---	---
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**250 h / 10 ECTS**	**250 h / 10 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: **P**	**Praktyki 3**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie 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:	**10 ECTS**	
Rok / Semestr:	**III / 6**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Krzysztof Ćwiertniewski**	

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 z klientami, 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									250	**250**
Studia niestacjonarne									250	**250**

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:	

P_W01	Ma wiedzę z zakresu multimediów i nowych mediów umożliwiającą realizację zamówień w tym obszarze.	K_W06, K_W19 K_W22, K_W23, K_W24
P_W02	Zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz finansowe, marketingowe, prawne i etyczne aspekty zawodu artysty grafika, a także podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy związane z technologią realizacji artystycznych i projektowych.	K_W25
P_W03	Zna zasady optymalizacji treści z zakresu nowych mediów.	K_W23
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi zastosować typografię w różnorodnych projektach reklamowych i multimedialnych.	K_U05
P_U02	Potrafi wykorzystać na potrzeby branży reklamowej stworzony przez siebie materiał fotograficzny lub filmowy w projektach własnych.	K_U28
P_U03	Potrafi komunikować się z klientami i w sugestywny sposób przekazać im swoje idee projektowe.	K_U30, K_U31
P_U04	Potrafi archiwizować prace graficzne.	K_U24
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest świadomy oddziaływania pracy grafika na społeczeństwo.	K_K03
P_K02	Jest gotów do samodzielnego podejmowania wyzwań artystycznych i projektowych w obszarze grafiki użytkowej.	K_K07

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Praktyki:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Z1	Zapoznanie się z obowiązującymi w zakładzie (w którym odbywają się praktyki) przepisami BHP i przepisami przeciw pożarowymi związane z technologią realizacji artystycznych i projektowych.	P_W01, P_W02,
Z2	Zapoznanie się z Organizacją, strukturami, regulaminami i procedurami związanymi z działalnością graficzną. Zapoznanie się z procedurami związanymi z zamówieniami na projekty graficzne.	P_W02, P_W03
Z3	Zapoznanie się z działem projektowym – zasadami współpracy inwestor-projektant-wykonawca oraz koordynowaniem projektów branżowych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01
Z4	Zapoznanie się z zasadami realizacji projektów graficznych multimedialnych.	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01
Z5	Przyjęcie zadań pracownika na stanowisku asystenta projektanta, z wykonywaniem obowiązków i wykonywaniem zadań pracowniczych zgodnie z potrzebami Organizacji, możliwościami i kompetencjami praktykanta zgodnie z tematem praktyk i kierunkiem studiów.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, 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

P r z e	**Metoda weryfikacji**	

	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	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
P_W01								+	+	praktyka
P_W02								+	+	praktyka
P_W03								+	+	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 z zakresu multimediów i nowych mediów umożliwiającej realizację zamówień w tym obszarze.	Ma deficyty w zakresie znajomości obszaru multimediów i nowych mediów umożliwiających realizację zamówień.	Ma wiedzę z zakresu multimediów i nowych mediów umożliwiającą realizację zamówień w tym obszarze.	Ma kompleksową i wyczerpującą wiedzę z zakresu multimediów i nowych mediów umożliwiającą realizację zamówień w tym obszarze.
P_W02	Nie zna podstawowych pojęć i zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz finansowego, marketingowego, prawnego i etycznego aspektu zawodu artysty grafika, a także podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy związanych z technologią realizacji artystycznych i projektowych.	Zna wąski zakres pojęciowy i dotyczący zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz finansowe, marketingowe, prawne i etyczne aspekty zawodu artysty grafika, a także wybiórczo zasady bezpieczeństwa i higieny pracy związane z technologią realizacji artystycznych i projektowych.	Zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz finansowe, marketingowe, prawne i etyczne aspekty zawodu artysty grafika, a także podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy związane z technologią realizacji artystycznych i projektowych.	Zna zaawansowane pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz finansowe, marketingowe, prawne i etyczne aspekty zawodu artysty grafika, a także wszystkie kluczowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy związane z technologią realizacji artystycznych i projektowych.
P_W03	Nie zna zasad optymalizacji treści z zakresu nowych mediów.	Ma problemy z określeniem zasad optymalizacji treści z zakresu nowych mediów.	Zna zasady optymalizacji treści z zakresu nowych mediów.	Zna kompleksowe zasady optymalizacji treści z zakresu nowych mediów.
P_U01	Nie potrafi zastosować typografii w różnorodnych projektach reklamowych i multimedialnych.	Wykazuje trudności z zastosowaniem typografii w różnorodnych projektach reklamowych i multimedialnych.	Potrafi zastosować typografię w różnorodnych projektach reklamowych i multimedialnych.	Potrafi zastosować typografię w różnorodnych projektach reklamowych i multimedialnych, a także odpowiednio je

				modyfikować w zależności od realizacji.
P_U02	Nie potrafi wykorzystać na potrzeby branży reklamowej stworzonych przez siebie materiałów fotograficznych lub filmowych w projektach własnych.	Wykazuje trudności w zakresie wykorzystania na potrzeby branży reklamowej stworzonych przez siebie materiałów fotograficznych lub filmowych w projektach własnych.	Potrafi wykorzystać na potrzeby branży reklamowej stworzony przez siebie materiał fotograficzny lub filmowy w projektach własnych.	Potrafi kompleksowo i wyczerpująco wykorzystać na potrzeby branży reklamowej stworzony przez siebie materiał fotograficzny lub filmowy w projektach własnych określając możliwe obszary jego zastosowania.
P_U03	Nie potrafi komunikować się z klientami i w sugestywny sposób przekazać im swoich idei projektowych.	Ma problemy z komunikowaniem się z klientami w celu przekazania swoich idei projektowych.	Potrafi komunikować się z klientami i w sugestywny sposób przekazać im swoje idee projektowe.	Potrafi wyczerpująco komunikować się z klientami i w sugestywny sposób oraz przy pomocy wykorzystania konkretnych argumentów odwołujących się do obszaru grafiki przekazać im swoje idee projektowe.
P_U04	Nie potrafi archiwizować prac graficznych.	Ma problemy z archiwizowaniem prac graficznych.	Potrafi archiwizować prace graficzne.	Potrafi w sposób sprawny i staranny archiwizować prace graficzne.
P_K01	Nie jest świadomy oddziaływania pracy grafika na społeczeństwo.	Jest świadomy oddziaływania pracy grafika na społeczeństwo.		
P_K02	Nie jest gotów do samodzielnego podejmowania wyzwań artystycznych i projektowych w obszarze grafiki użytkowej.	Jest gotów do samodzielnego podejmowania wyzwań artystycznych i projektowych w obszarze grafiki użytkowej.		

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)	250 h	250 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	**250 h / 10 ECTS**	**250 h / 10 ECTS**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	---	---
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	**250 h / 10 ECTS**	**250 h / 10 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

Przedmioty specjalnościowe: Nowe media

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE										
KOD PRZEDMIOTU: **PS1**	**Pracowania specjalności nowych mediów 1**									
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**									
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**									
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**									
Nazwa specjalności:	**Nowe media**									
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**									
Punkty ECTS:	**2 ECTS**									
Rok / Semestr:	**III / 5**									
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Krzysztof Ćwiertniewski**									
II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)										
Zaliczenie przedmiotów Animacja I, Cyfrowe struktury przestrzenne, Interaktywne struktury przestrzenne										
III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU										
C1	Przygotowanie studenta do stworzenia wstępnego projektu praktycznego do pracy dyplomowej.									
C2	Zaznajomienie studenta z rożnymi rodzajami metod badawczych.									
C3	Zaznajomienie studenta z celami i problemami badawczymi.									
C4	Zaznajomienie studenta z różnymi technikami służącymi do rozwiązania problemu postawionego w badaniu.									
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**									
Laboratorium	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:										
P_W01	Ma wiedzę umożliwiającą tworzenie projektów wizualizacji i animacji z uwzględnieniem szerokiego spektrum środków przekazu należących do nowych mediów.									K_W24

Umiejętności:		
P_U01	Potrafi dokonać analizy i oceny nowych mediów ze względu na zastosowane techniki oraz kontekst artystyczny. Potrafi dobrać odpowiednie środki dla projektu własnego.	K_U02
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest świadomy odpowiedzialności za oryginalność własnego projektu.	K_K06
P_K02	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych decyzji w procesie projektowania własnej pracy w zakresie nowych mediów.	K_K07
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów.	P_W01
Lab. 2	Poszukiwanie przedmiotu badań oraz celu badawczego. Prezentacja prac licencjackich studentów (prace wideo). Poszukiwanie przedmiotu badań oraz celu badawczego. Konsultacje wstępnych tematów i projektów proponowanych przez poszczególnych studentów. Prezentacja prac licencjackich studentów z poprzednich lat jako pretekstu do dyskusji nad możliwymi tematami prac dyplomowych.	P_W01
Lab. 3	Poszukiwanie przedmiotu badań oraz celu badawczego. Prezentacja prac licencjackich studentów (animacje).	P_W01
Lab. 4	Poszukiwanie przedmiotu badań oraz celu badawczego. Prezentacja prac licencjackich studentów (projekty 3D).	P_W01
Lab. 5	Poszukiwanie przedmiotu badań oraz celu badawczego. Prezentacja prac licencjackich studentów (gry).	P_W01
Lab. 6	Wybór i formowanie problemu badawczego oraz hipotez badawczych. Korekta indywidualna.	P_U01
Lab. 7	Tworzenie koncepcji rozwiązania problemu badawczego. Korekta indywidualna.	P_U01
Lab. 8	Dobór metody i techniki realizacji projektu, korekta materiałów źródłowych oraz bibliografii.	P_U01
Lab. 9	Korekta indywidualna. Praca własna studenta.	P_U01
Lab. 10	Korekta indywidualna. Praca własna studenta.	P_U01, P_K01, P_K02
Lab. 11	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_U01, P_K01, P_K02
Lab. 12	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów.	P_W01
Lab. 13	Poszukiwanie przedmiotu badań oraz celu badawczego. Prezentacja prac licencjackich studentów (prace wideo).	P_W01
Lab. 14	Poszukiwanie przedmiotu badań oraz celu badawczego. Prezentacja prac licencjackich studentów (animacje).	P_W01
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac filmowych, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_U01, P_K01, P_K02
VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		
P r z e	**Metoda weryfikacji**	

	Egzamin	Test	Esej/ referat/ portfolio	Wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Prezentacja i obrona projektu indywidualna	Prezentacja projektu grupowego	Przygotowanie projektu dyplomowego praktycznego	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
P_W01							+				Laboratorium
P_U01							+				Laboratorium
P_K01							+				Laboratorium
P_K02							+				Laboratorium

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 projekcie własnym przy użyciu najnowszych technik i narzędzi. Nie ma wiedzy dotyczącej cech dobrego projektu tak pod względem kompozycyjnym, jak i czysto technicznym.	Zna popularne, lecz nie najnowsze trendy dotyczące zastosowania multimediów w projekcie własnym przy użyciu najnowszych technik i narzędzi. Ma podstawową wiedzę dotyczącą cech dobrego projektu tak pod względem kompozycyjnym, jak i czysto technicznym.	Zna najnowsze trendy dotyczące zastosowania multimediów w projekcie własnym przy użyciu najnowszych technik i narzędzi. Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą cech dobrego projektu tak pod względem kompozycyjnym, jak i czysto technicznym.	Zna najnowsze trendy i jest w stanie określić ich zmiany dotyczące zastosowania multimediów w projekcie własnym przy użyciu najnowszych technik i narzędzi. Ma kompleksową wiedzę dotyczącą cech dobrego projektu tak pod względem kompozycyjnym, jak i czysto technicznym.
P_U01	Nie potrafi dokonać analizy i oceny nowych mediów ze względu na zastosowane techniki oraz kontekst artystyczny. Nie potrafi dobrać odpowiednich środków dla projektu własnego.	Potrafi dokonać cząstkowej analizy i oceny niektórych nowych mediów ze względu na zastosowane techniki oraz kontekst artystyczny. Potrafi dobrać niektóre odpowiednie środki dla projektu własnego.	Potrafi dokonać analizy i oceny nowych mediów ze względu na zastosowane techniki oraz kontekst artystyczny. Potrafi dobrać odpowiednie środki dla projektu własnego.	Potrafi dokonać kompleksowej i wnikliwej analizy i oceny nowych mediów ze względu na zastosowane techniki oraz kontekst artystyczny. Potrafi dobrać odpowiednie środki dla projektu własnego.
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)	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:

- Maxim Jago, *Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II*, Helion, 2019
- Wellins Mike, *Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców*, Wojciech Marzec, 2015
- Wydawnictwo Helion, *Adobe After Effects CC. Oficjalny podręcznik*, Helion, 2021
- Opracowanie zbiorowe, *Kino, film, psychologia*, Wydawnictwo Edukacyjne, 2018

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Johannes Itten, *Sztuka barwy*, d2d.pl, 2015
- Karel Reisz, Gavin Millar, *Technika montażu filmowego*, Wojciech Marzec, 2022
- Joseph V. Mascelli, *5 tajników warsztatu filmowego*, Wojciech Marzec, 2023
- Bruce Block, *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych*, Wojciech Marzec, 2020
- Adam Zausznica, *Nauka o barwie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012
- Stanisław Popek, *Barwy i Psychika*, UMCS Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2012
- Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, d2d.pl, 2022

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**	**Pracowania specjalności nowych mediów 2**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nowe media**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowe / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**4 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Krzysztof Ćwiertniewski**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Pracownia specjalności Nowych Mediów (sem. 5).

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Przygotowanie całościowego projektu dyplomowego.
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				28					2	**30**
Studia niestacjonarne				16					2	**18**

V. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Laboratorium	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:	
P_W01	Ma zaawansowaną wiedzę w zakresie tworzenia projektów z zakresu nowych mediów i rozumie najnowsze tendencje rozwojowe z zakresu dziedziny nowych mediów. Posiada wiedzę warsztatową umożliwiającą techniczne przygotowanie projektu oraz wiedzę na temat historii nowych mediów, ich twórców i dzieł.	K_W18, K_W19, K_W20, K_W21, K_W22
P_W02	Ma wiedzę umożliwiającą tworzenie projektów z zakresu nowych mediów oraz dysponuje szerokim spectrum środków wyrazu w tym zakresie.	K_W23, K_W24

Umiejętności:		
P_U01	Potrafi tworzyć skomplikowane i wielowarstwowe struktury projektowe i potrafi odpowiednio łączyć w projektach różne elementy składowe w spójną stylistycznie i technicznie całość.	K_U02, K_U16, K_U17, K_U18, K_U19
P_U02	Potrafi samodzielnie planować i realizować projekty z zakresu nowych mediów posługując się odpowiednio dobranym oprogramowaniem.	K_U20, K_U21, K_U22, K_U23, K_U27
Kompetencje społeczne:		
P_K01	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.	Laboratorium:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Lab. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów.	P_W01
Lab. 2	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_W02, P_U02, P_K01
Lab. 3	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta.	P_W02, P_U02
Lab. 4	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Korekta materiałów źródłowych oraz bibliografii.	P_W02, P_U02
Lab. 5	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Wprowadzenie do autoprezentacji oraz pokazu pracy dyplomowej.	P_W02, P_U02
Lab. 6	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta.	P_W02, P_U02
Lab. 7	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Korekta materiałów źródłowych oraz bibliografii	P_W02, P_U02
Lab. 8	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Omówienie prezentacji pracy dyplomowej.	P_W02, P_U02
Lab. 9	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Praca nad typografią (tworzenie napisów końcowych).	P_W02, P_U02
Lab. 10	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Praca nad typografią (tworzenie napisów końcowych). Test wiedzy.	P_W02, P_U02
Lab. 11	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_U01
Lab. 12	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Prezentacja prac studentów.	P_W01
Lab. 13	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta. Korekta materiałów źródłowych oraz bibliografii.	P_W02, P_U02
Lab. 14	Korekta indywidualna projektu praktycznego. Praca własna studenta.	P_W02, P_U02
Lp.	**Praca własna:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
PW1	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac filmowych, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_W02, P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Metoda weryfikacji										Metoda 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							+				Laboratorium
P_W02							+				Laboratorium
P_U01							+				Laboratorium
P_U02							+				Laboratorium
P_K01							+				Laboratorium

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 zaawansowanej wiedzy w zakresie tworzenia projektów z zakresu nowych mediów i nie rozumie najnowszych tendencji rozwojowych z zakresu dziedziny nowych mediów. Nie posiada wiedzy warsztatowej umożliwiającej techniczne przygotowanie projektu oraz wiedzy na temat historii nowych mediów, ich twórców i dzieł.	Ma ogólną wiedzę w zakresie tworzenia projektów z zakresu nowych mediów i rozumie najnowsze tendencje rozwojowe z zakresu dziedziny nowych mediów. Posiada częściową wiedzę warsztatową umożliwiającą techniczne przygotowanie projektu oraz wiedzę na temat historii niektórych nowych mediów, ich twórców i dzieł.	Ma zaawansowaną wiedzę w zakresie tworzenia projektów z zakresu nowych mediów i rozumie najnowsze tendencje rozwojowe z zakresu dziedziny nowych mediów. Posiada wiedzę warsztatową umożliwiającą techniczne przygotowanie projektu oraz wiedzę na temat historii nowych mediów, ich twórców i dzieł.	Ma zaawansowaną i uporządkowana wiedzę w zakresie tworzenia projektów z zakresu nowych mediów i rozumie najnowsze tendencje rozwojowe z zakresu dziedziny nowych mediów. Posiada wiedzę warsztatową umożliwiającą techniczne przygotowanie projektu oraz wiedzę na temat historii nowych mediów, ich twórców i dzieł.
P_W02	Nie ma wiedzy umożliwiającej tworzenie projektów z zakresu nowych mediów oraz nie dysponuje spectrum środków wyrazu w tym zakresie.	Ma ogólną wiedzę umożliwiającą tworzenie projektów z zakresu nowych mediów oraz dysponuje podstawowym zestawem środków wyrazu w tym zakresie.	Ma ugruntowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie projektów z zakresu nowych mediów oraz dysponuje szerokim spectrum środków wyrazu w tym zakresie.	Ma ugruntowana i zaawansowaną wiedzę umożliwiającą tworzenie projektów z zakresu nowych mediów oraz dysponuje szerokim spectrum indywidualnych środków wyrazu w tym zakresie.
P_U01	Nie potrafi tworzyć skomplikowanych i wielowarstwowych struktury projektowych i nie potrafi odpowiednio łączyć w projektach różnych elementów składowych w spójną stylistycznie i technicznie całość.	Potrafi tworzyć struktury projektowe i potrafi odpowiednio łączyć w projektach różne elementy składowe w spójną stylistycznie i technicznie całość.	Potrafi tworzyć wielowarstwowe struktury projektowe i potrafi odpowiednio łączyć w projektach różne elementy składowe w spójną stylistycznie i technicznie całość.	Potrafi tworzyć skomplikowane i wielowarstwowe struktury projektowe i potrafi odpowiednio łączyć w projektach różne elementy składowe w spójną stylistycznie i technicznie całość.

P_U02	Nie potrafi samodzielnie planować i realizować projektów z zakresu nowych mediów posługując się odpowiednio dobranym oprogramowaniem.	Potrafi z pomocą wykładowcy planować i realizować projekty z zakresu nowych mediów posługując się odpowiednio dobranym oprogramowaniem.	Potrafi samodzielnie planować i realizować projekty z zakresu nowych mediów posługując się odpowiednio dobranym oprogramowaniem.	Potrafi samodzielnie planować i realizować projekty z zakresu nowych mediów posługując się odpowiednio dobranym oprogramowaniem, przy czym jest w stanie go poprawnie skonfigurować oraz wykorzystać większość z jego dostępnych funkcji.
P_K01	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)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	70 h	82 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	6 h	6 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	20 h	25 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	30 h	35 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	8 h	10 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	6 h	6 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	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 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:

- Maxim Jago, *Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II*, Helion, 2019
- Wellins Mike, *Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców*, Wojciech Marzec, 2015
- Wydawnictwo Helion, *Adobe After Effects CC. Oficjalny podręcznik*, Helion, 2021
- Opracowanie zbiorowe, *Kino, film, psychologia*, Wydawnictwo Edukacyjne, 2018

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Johannes Itten*, Sztuka barwy*, d2d.pl, 2015
- Karel Reisz, Gavin Millar, *Technika montażu filmowego*, Wojciech Marzec, 2022
- Joseph V. Mascelli, *5 tajników warsztatu filmowego*, Wojciech Marzec, 2023
- Bruce Block, *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych*, Wojciech Marzec, 2020
- Adam Zausznica, *Nauka o barwie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012
- Stanisław Popek, *Barwy i Psychika*, UMCS Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2012
- Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, d2d.pl, 2022

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**	**Pracownia animacji II (1)**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nowe media**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowe / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Krzysztof Ćwiertniewski**

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

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Wykorzystanie elementów programu Adobe After Effects na poziomie zaawansowanym.
C2	Przekazanie podstaw pisania komend w programie After Effects Expressions.

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
Laboratorium	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:	
P_W01	Zna w stopniu rozszerzonym program Adobe Premier i Adobe After Effects i jego zastosowania w animacji. Rozumie użycie elementów języka plastycznego dla uzyskania określonych efektów odbioru animacji.	K_W06, K_W17
P_W02	Wie czym jest motion design i zna efekty powstające przy projektowaniu ruchu oraz zna sposoby budowania struktury filmu animowanego.	K_W22
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem w animacji 2D i 3D	K_U16, K_U18
P_U02	Potrafi zintegrować różne elementy obecne w animacji i filmie animowanym.	K_U21, K_U23
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do stałego dokształcania się w obszarze technologii nowych mediów.	K_K02

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z Tematyką przedmiotu. Omówienie zadań, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach.	P_W01, P_U02, P_K02
Lab. 2-5	Zaawansowana nauka programu Adobe After Effects. Zapoznanie się z tematyką pisania wyrażeń „expressions" oraz „Graphic edytor". Omówienie zadania Motion Design.	P_W01, P_U01
Lab. 6-8	Nauka programu Adobe After Effects (praca z użyciem plugin'u Duik).	P_W01, P_W02, P_K01
Lab. 9	Nauka programu Adobe After Effects (zapoznanie się z efektami: Trim paths).	P_W02, P_U01, P_K01
Lab. 10	Nauka programu Adobe After Effects (zapoznanie się z efektami: Stroke).	P_W02, P_U01, P_K01
Lab. 11-12	Korekta indywidualna. Indywidualna praca studenta.	P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 13	Korekta indywidualna.	P_W01, P_K02
Lab. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	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 filmowych, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_W02, P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Metoda 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							+				Laboratorium
P_W02							+				Laboratorium
P_U01							+			+	Laboratorium
P_U02							+				Laboratorium
P_K01							+				Laboratorium

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 programu Adobe Premier i Adobe After Effects i jego zastosowania w animacji. Nie rozumie użycia elementów języka plastycznego dla uzyskania określonych efektów odbioru animacji.	Zna w stopniu podstawowym program Adobe Premier i Adobe After Effects i jego niektóre zastosowania w animacji. Rozumie użycie niektórych elementów języka plastycznego dla uzyskania określonych efektów odbioru animacji.	Zna w stopniu rozszerzonym program Adobe Premier i Adobe After Effects i jego zastosowania w animacji. Rozumie użycie elementów języka plastycznego dla uzyskania określonych efektów odbioru animacji.	Zna w stopniu rozszerzonym i wyczerpujacym program Adobe Premier i Adobe After Effects i jego zastosowania w animacji. Rozumie użycie elementów języka plastycznego dla uzyskania określonych efektów odbioru animacji. Zna dobre praktyki w tym zakresie.
P_W02	Nie wie czym jest motion design i nie zna efektów powstających przy projektowaniu ruchu oraz nie zna sposobów budowania struktury filmu animowanego.	Wie w podstawowym zakresie czym jest motion design i zna niektóre efekty powstające przy projektowaniu ruchu oraz zna podstawowe sposoby budowania struktury filmu animowanego.	Wie czym jest motion design i zna większość efektów powstających przy projektowaniu ruchu oraz zna większość sposobów budowania struktury filmu animowanego.	Wie czym jest motion design i zna w pełni efekty powstające przy projektowaniu ruchu oraz zna sposoby budowania struktury filmu animowanego.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się oprogramowaniem w animacji 2D i 3D	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem w animacji 2D i 3D w podstawowym zakresie.	Potrafi dobrze posługiwać się oprogramowaniem w animacji 2D i 3D	Potrafi sprawnie posługiwać się oprogramowaniem w animacji 2D i 3D i potrafi zastosować umiejętności w sposób twórczy.
P_U02	Nie potrafi zintegrować różnych elementów obecnych w animacji i filmie animowanym.	Potrafi zintegrować podstawowe elementy obecne w animacji i filmie animowanym.	Potrafi zintegrować różne elementy obecne w animacji i filmie animowanym.	Potrafi twórczo zintegrować różne elementy obecne w animacji i filmie animowanym.
P_K01	Nie jest gotów do stałego dokształcania się w obszarze technologii nowych mediów	Jest gotów do stałego dokształcania się w obszarze technologii 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)	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:

- Mike Wellins, *Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców*, Wojciech Marzec, 2023
- Simeon Genew, *Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy*, d2d.pl, 2022
- Fridsma Lisa, Gyncild Brie, *Adobe After Effects CC. Oficjalny podręcznik,* Helion, 2021
- Maxim Jago, *Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II*, Helion, 2019

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Johannes Itten*, Sztuka barwy*, d2d.pl, 2015
- Bruce Block, *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych. Wydanie 4*, Wojciech Marzec, 2020
- Sarach Simblet, *Anatomia dla artystów*, Arkady, 2004

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
- Creating a basic face https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/build-animated-face.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:orientation/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com

- Creating eyes and eyebrows https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/create-animated-eyes-eyebrows.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:orientation/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Creating mouth shapes https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/lip-sync-mouth-shapes.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:orientation/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Creating a basic body https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/create-animated-body.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:orientation/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Recording and editing performances https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/recording-editing-performances.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:orientation/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Adding physics to a character and scene https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/add-physics-to-character-scene.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:basictraining/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Controlling a character with triggers https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/use-triggers-to-control-animation-behaviors.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:basictraining/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS2**	**Pracownia animacji II (2)**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nowe media**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowe / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**4 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Ewa Pomorska**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Pracownia animacji II sem.5

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Zaznajomienie studenta z rożnymi sposobami tworzenia animacji komputerowej Motion Design.
C2	Zaznajomienie studenta z programem do przechwytywania i edycji na żywo obrazu jakim jest Adobe Charakter Animator.

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
Laboratorium	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:	
P_W01	Zna w stopniu zaawansowanym odmienność zastosowań programu Adobe Charakter Animator.	K_W22, K_W24
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi posługiwać się w stopniu zaawansowanym oprogramowaniem graficznym służącym do realizacji ruchomego obrazu przy użyciu najnowszych środków wyrazu. Potrafi starannie edytować projekt w procesie postprodukcji.	K_U16, K_U17
P_U02	Posiada umiejętności techniczne, niezbędne do stworzenia spójnego wielowarstwowego projektu w animacji.	K_U21
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do dbania o tradycje zawodowe grafika i odpowiedzialnego rozwijania umiejętności w tym zakresie.	K_K08

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z Tematyką przedmiotu. Omówienie zadań, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach.	P_W01, P_U02, P_K01
Lab. 2-3	Nauka programu Adobe Charakter Animator. Omówienie pierwszego zadania „Animacja w czasie rzeczywistym”.	P_W01, P_U01, P_K01
Lab. 4-5	Nauka programu Adobe After Effects (efekty specjalne w typografii). Omówienie drugiego zadania „Animacja litery”.	P_W01, P_U01, P_K01
Lab. 6-8	Nauka programu Adobe After Effects (efekty specjalne w typografii). Korekta indywidualna.	P_W01, P_U01, P_U02
Lab. 9-11	Nauka programu Adobe After Effects (motion design: animacja litery). Korekta indywidualna.	P_W01, P_U01, P_U02
Lab. 12-13	Korekta indywidualna.	P_W01, P_U01, P_U02
Lab. 14	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 literaturą przedmiotu.	P_W01
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac filmowych, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Metoda 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							+				Laboratorium
P_U01										+	Laboratorium
P_U02							+				Laboratorium
P_K01							+				Laboratorium

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 odmienności zastosowań programu Adobe Charakter Animator.	Zna w ograniczonym stopniu odmienność zastosowań programu Adobe Charakter Animator.	Zna w stopniu szczegółowym odmienność zastosowań programu Adobe Charakter Animator.	Zna w stopniu kompleksowym odmienność zastosowań programu Adobe Charakter Animator.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się oprogramowaniem graficznym służącym do realizacji ruchomego obrazu przy użyciu najnowszych środków wyrazu. Nie potrafi edytować projektu w procesie postprodukcji.	Potrafi posługiwać się w stopniu podstawowym oprogramowaniem graficznym służącym do realizacji ruchomego obrazu przy użyciu najnowszych środków wyrazu. Potrafi z błędami edytować projekt w procesie postprodukcji.	Potrafi posługiwać się w stopniu rozszerzonym oprogramowaniem graficznym służącym do realizacji ruchomego obrazu przy użyciu najnowszych środków wyrazu. Potrafi starannie edytować projekt w procesie postprodukcji.	Potrafi posługiwać się w stopniu rozszerzonym oprogramowaniem graficznym służącym do realizacji ruchomego obrazu przy użyciu najnowszych środków wyrazu. Potrafi kompleksowo edytować projekt w procesie postprodukcji.
P_U02	Nie posiada umiejętności technicznych, niezbędnych do stworzenia spójnego wielowarstwowego projektu w animacji.	Posiada podstawowe umiejętności techniczne, niezbędne do stworzenia spójnego wielowarstwowego projektu w animacji.	Posiada wystarczające umiejętności techniczne, niezbędne do stworzenia spójnego wielowarstwowego projektu w animacji.	Posiada szerokie umiejętności techniczne, niezbędne do stworzenia spójnego wielowarstwowego projektu w animacji.
P_K01	Nie jest gotów do dbania o tradycje zawodowe grafika i odpowiedzialnego rozwijania umiejętności w tym zakresie.	Jest gotów do dbania o tradycje zawodowe grafika i odpowiedzialnego rozwijania umiejętności w tym zakresie.		

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:	70 h	82 h
- Przygotowanie eseju	-	-
- Przeprowadzenie badań literaturowych	6 h	6 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	20 h	25 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	30 h	35 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	8 h	10 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	6 h	6 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA	**100 h / 4 ECTS**	**100 h / 4 ECTS**

godzin/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	**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:

- Fridsma Lisa, Gyncild Brie, *Adobe After Effects CC. Oficjalny podręcznik,* Helion, 2021
- Maxim Jago, *Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II*, Helion, 2019.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Johannes Itten, *Sztuka barwy*, d2d.pl, 2015
- Bruce Block, *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych. Wydanie 4*, Wojciech Marzec, 2020
- Sarach Simblet, *Anatomia dla artystów*, Arkady, 2004

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
- Creating a basic face https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/build-animated-face.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:orientation/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Creating eyes and eyebrows https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/create-animated-eyes-eyebrows.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:orientation/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Creating mouth shapes https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/lip-sync-mouth-shapes.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:orientation/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com

- Creating a basic body https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/create-animated-body.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:orientation/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Recording and editing performances https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/recording-editing-performances.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:orientation/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Adding physics to a character and scene https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/add-physics-to-character-scene.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:basictraining/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Controlling a character with triggers https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/use-triggers-to-control-animation-behaviors.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:basictraining/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS3**	**Pracownia filmu II (1)**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nowe media**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowe / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**dr Krzysztof Ćwiertniewski**

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

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Przekazanie pogłębionej wiedzy dotyczącej przejść montażowych oraz zasad montażu, a także zaawansowana nauka programu do montażu wideo - Adobe After Effects.
C2	Zaznajomienie studenta z rożnymi rodzajami nagrań video (w tym z różnymi wielkościami oraz formatami) oraz przekazanie wiedzy, jak te materiały ze sobą łączyć oraz edytować pod kątem technicznym.
C3	Przekazanie podstaw postprodukcji materiałów (w tym stabilizacja obrazu, edycja dźwięku, koloryzacja, efekty specjalne).
C4	Zaznajomienie studenta z takim gatunkiem filmu reklamowego.

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**
Laboratorium	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:	

P_W01	Zna zasady dobrego projektowania i realizacji dzieła filmowego.	K_W10, K_W17,
P_W02	Zna zasady optymalizacji treści multimedialnej ze względu na przeznaczenie dotyczące kompresji i formaty zapisu dla filmu.	K_W23
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi w stopniu zaawansowanym posługiwać się oprogramowaniem specyficznym dla filmu i wykorzystać go w oryginalnych projektach własnych stosując zasady dobrego projektowania we wszystkich elementach zadania filmowego.	K_U16, K_U20, K_U21, K_U23, K_U22, K_U25
P_U02	Potrafi dostosować sposoby prezentacji filmowego komunikatu wizualnego do kategorii odbiorcy.	K_U25
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do uzasadnienia i obrony własnych postaw i idei twórczych.	K_K02

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z Tematyką przedmiotu. Omówienie zadań semestralnych, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach.	P_W01
Lab. 2	Omówienie zadania „Film reklamowy”.	P_W01, P_U01, P_U02
Lab. 3	Praca nad fabułą zadania semestralnego oraz storyboardem. Praca w grupie.	P_W01, P_U01, P_U02
Lab. 4	Praca nad fabułą zadania semestralnego oraz storyboardem. Omówienie różnych punktów patrzenia kamery. Korekta zadania semestralnego.	P_W01, P_U01, P_U02
Lab. 5-7	Nagrywanie materiałów wideo. Praca w grupie. Korekta zadania semestralnego.	P_U01, P_U02
Lab. 8-10	Montaż, tworzenie czołówki. Praca w grupie. Korekta zadania semestralnego.	P_W02, P_U01
Lab. 11	Praca nad zadaniem semestralnym (stabilizacja obrazu). Praca w grupie. Korekta zadania semestralnego.	P_U01, P_U02
Lab. 12	Praca nad zadaniem semestralnym (nagrywanie dźwięków). Praca w grupie. Korekta zadania semestralnego.	P_W02, P_U01
Lab. 13	Korekta zadania semestralnego.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
Lab. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	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
PW2	Przygotowanie propozycji inspiracji do prac filmowych, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_W02, P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

P r z e	**Metoda weryfikacji**	

	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	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
P_W01							+				Laboratorium
P_W02							+				Laboratorium
P_U01							+				Laboratorium
P_U02							+				Laboratorium
P_K01							+				Laboratorium

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 dobrego projektowania i realizacji dzieła filmowego.	Zna niektóre zasady dobrego projektowania i realizacji dzieła filmowego.	Zna zasady dobrego projektowania i realizacji dzieła filmowego.	Zna szczegółowo zasady dobrego projektowania i realizacji dzieła filmowego.
P_W02	Nie zna zasad optymalizacji treści multimedialnej ze względu na przeznaczenie dotyczące kompresji i formatów zapisu dla filmu.	Zna niektóre zasady optymalizacji treści multimedialnej ze względu na przeznaczenie dotyczące kompresji i formaty zapisu dla filmu.	Zna większość zasad optymalizacji treści multimedialnej ze względu na przeznaczenie dotyczące kompresji i formaty zapisu dla filmu.	Zna szczegółowo zasady optymalizacji treści multimedialnej ze względu na przeznaczenie dotyczące kompresji i formaty zapisu dla filmu.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się oprogramowaniem specyficznym dla filmu i wykorzystać go w oryginalnych projektach własnych stosując zasady dobrego projektowania we wszystkich elementach zadania filmowego.	Potrafi z problemami posługiwać się oprogramowaniem specyficznym dla filmu i wykorzystać go w oryginalnych projektach własnych stosując niektóre zasady dobrego projektowania we wszystkich elementach zadania filmowego.	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem specyficznym dla filmu i wykorzystać go w oryginalnych projektach własnych stosując zasady dobrego projektowania we wszystkich elementach zadania filmowego.	Potrafi w stopniu rozszerzonym posługiwać się oprogramowaniem specyficznym dla filmu i twórczo wykorzystać go w oryginalnych projektach własnych stosując zasady dobrego projektowania we wszystkich elementach zadania filmowego.
P_U02	Nie potrafi dostosować sposobów prezentacji filmowego komunikatu wizualnego do kategorii odbiorcy.	Potrafi z pomocą prowadzącego zajęcia dostosować sposoby prezentacji filmowego komunikatu wizualnego do kategorii odbiorcy.	Potrafi samodzielnie dostosować sposoby prezentacji filmowego komunikatu wizualnego do kategorii odbiorcy.	Potrafi sprawnie i w sposób wskazujący na osobowość twórczą dostosować sposoby prezentacji filmowego komunikatu wizualnego do kategorii odbiorcy.
P_K01	Nie jest gotów do uzasadnienia i obrony własnych postaw i idei twórczych.	Jest gotów do uzasadnienia i obrony własnych postaw i idei twórczych.		

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)	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:

- Karel Reisz, Gavin Millar, *Technika montażu filmowego*, Wojciech Marzec, 2022.
- Joseph V. Mascelli, *5 tajników warsztatu filmowego*, Wojciech Marzec, 2023.
- Bruce Block, *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych*, Wojciech Marzec, 2020.
- Maxim Jago, *Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II*, Helion, 2019.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Johannes Itten, *Sztuka barwy*, d2d.pl, 2015
- Adam Zausznica, *Nauka o barwie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012
- Stanisław Popek, *Barwy i Psychika*, UMCS Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2012
- Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, d2d.pl, 2022

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
- Creating a basic face https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/build-animated-face.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:orientation/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Creating eyes and eyebrows https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/create-animated-eyes-eyebrows.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:orientation/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Creating mouth shapes https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/lip-sync-mouth-shapes.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:orientation/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Creating a basic body https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/create-animated-body.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:orientation/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Recording and editing performances https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/recording-editing-performances.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:orientation/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Adding physics to a character and scene https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/add-physics-to-character-scene.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:basictraining/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Controlling a character with triggers https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/use-triggers-to-control-animation-behaviors.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:basictraining/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS3**	**Pracownia filmu II (2)**

Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Nowe media**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowe / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**4 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Anna Kaczmarczyk**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Pracownia filmu II sem. 5

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Przyswojenie zasad montażu w realizowanym filmowym projekcie własnym wykorzystującym efekt 3D.
C2	Zaznajomienie studenta z efektami specjalnymi oraz z kamerą 3D w After Effects.

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
Laboratorium	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:	
P_W01	Zna w zaawansowanym stopniu metody kreowania obrazu 3D przy użyciu kamery i zasady dobrej kompozycji obrazu filmowego uwzględniającego efekty przestrzenne.	K_W14, K_W20
P_W02	Zna zasady optymalizacji treści multimedialnej w tym efektów 3D.	K_W23, K_W24
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem służącym do realizacji zapisu filmowego. Potrafi zastosować właściwe środki wyrazu w zależności od celu komunikatu wizualnego.	K_U16, K_U17, K_U22, K_U23
P_U02	Potrafi dostosować sposoby prezentacji rzeczywistości w filmie do kategorii odbiorcy.	K_U25
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac artystycznych i rozwijania dorobku zawodu artysty – grafika.	K_K02

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z Tematyką przedmiotu. Omówienie zadań, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Nauka programu Adobe Premiere Pro. (zaznajomienie z tematyką „glitch"). Praca własna studenta. Omówienie zadania „Glitch".	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
Lab. 2-3	Nauka programu Adobe After Effects (zaznajomienie z tematyką „glitch"). Praca własna studenta.	P_W01, P_W02, P_U01, P_K01
Lab. 4-6	Nauka programu Adobe Premiere Pro (zaznajomienie z tematyką Green screen). Praca w grupie. Nagrywanie materiałów Wideo.	P_W01, P_K01
Lab. 7-9	Nauka programu Adobe Premiere Pro (efekty specjalne na literach). Praca własna studenta. Korekta indywidualna.	P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 10-12	Nauka programu Adobe After Effects (wprowadzenie do tematu kamery 3D) Korekta indywidualna.	P_W01, P_U01
Lab. 13	Korekta indywidualna. Praca własna studenta.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02
Lab. 14	Semestralny przegląd prac. Ocena końcowa.	P_W02, 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 filmowych, przygotowanie storyboardu, praca nad zadaniami semestralnymi.	P_W02, P_U01, P_U02, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Metoda 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							+				Laboratorium
P_W02							+				Laboratorium
P_U01						+	+				Laboratorium
P_U02							+				Laboratorium
P_K01							+				Laboratorium

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 metod kreowania obrazu 3D przy użyciu kamery i zasad dobrej kompozycji obrazu filmowego uwzględniającego efekty przestrzenne.	Zna w zaawansowanym stopniu niektóre metody kreowania obrazu 3D przy użyciu kamery i niektóre zasady dobrej kompozycji obrazu filmowego uwzględniającego efekty przestrzenne.	Zna w zaawansowanym stopniu metody kreowania obrazu 3D przy użyciu kamery i zasady dobrej kompozycji obrazu filmowego uwzględniającego efekty przestrzenne.	Zna w zaawansowanym stopniu metody kreowania obrazu 3D przy użyciu kamery i zasady dobrej kompozycji obrazu filmowego uwzględniającego efekty przestrzenne i je szczegółowo przedstawia.
P_W02	Nie zna zasad optymalizacji treści multimedialnej ze względu na przeznaczenie dotyczące kompresji i formatów zapisu dla filmu w tym efektów 3D.	Zna niektóre zasady optymalizacji treści multimedialnej ze względu na przeznaczenie dotyczące kompresji i formaty zapisu dla filmu w tym efektów 3D.	Zna zasady optymalizacji treści multimedialnej ze względu na przeznaczenie dotyczące kompresji i formaty zapisu dla filmu w tym efektów 3D.	Zna szczegółowo zasady optymalizacji treści multimedialnej ze względu na przeznaczenie dotyczące kompresji i formaty zapisu dla filmu w tym efektów 3D.
P_U01	Nie potrafi posługiwać się oprogramowaniem służącym do realizacji zapisu filmowego. Nie potrafi zastosować właściwych środków wyrazu w zależności od celu komunikatu wizualnego.	Potrafi posługiwać się podstawowym oprogramowaniem służącym do realizacji zapisu filmowego. Potrafi częściowo zastosować właściwe środki wyrazu w zależności od celu komunikatu wizualnego.	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem służącym do realizacji zapisu filmowego. Potrafi zastosować właściwe środki wyrazu w zależności od celu komunikatu wizualnego.	Potrafi innowacyjnie posługiwać się oprogramowaniem służącym do realizacji zapisu filmowego. Potrafi zastosować właściwe środki wyrazu w zależności od celu komunikatu wizualnego.
P_U02	Nie potrafi dostosować sposobów prezentacji rzeczywistości w filmie do kategorii odbiorcy.	Potrafi z błędami dostosować sposoby prezentacji rzeczywistości w filmie do kategorii odbiorcy.	Potrafi starannie i szczegółowo dostosować sposoby prezentacji rzeczywistości w filmie do kategorii odbiorcy.	Potrafi twórczo dostosować sposoby prezentacji rzeczywistości w filmie do kategorii odbiorcy.
P_K01	Nie jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac artystycznych i rozwijania dorobku zawodu artysty – grafika.	Jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac artystycznych i rozwijania dorobku 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
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	70 h	82 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	6 h	6 h

- Przeprowadzenie badań empirycznych	20 h	25 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	30 h	35 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	8 h	10 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	6 h	6 h
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**100 h /4 ECTS**	**100/4 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	**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:

- Karel Reisz, Gavin Millar, *Technika montażu filmowego*, Wojciech Marzec, 2022
- Joseph V. Mascelli, *5 tajników warsztatu filmowego*, Wojciech Marzec, 2023
- Bruce Block, *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych*, Wojciech Marzec, 2020
- Maxim Jago, *Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II*, Helion, 2019

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Johannes Itten, *Sztuka barwy*, d2d.pl, 2015
- Adam Zausznica, *Nauka o barwie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012
- Stanisław Popek, *Barwy i Psychika*, UMCS Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2012
- Simeon Genew, Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, d2d.pl, 2022

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
- Creating a basic face https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/build-animated-face.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:orientation/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Creating eyes and eyebrows https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/create-animated-eyes-eyebrows.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:orientation/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Creating mouth shapes https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/lip-sync-mouth-shapes.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:orientation/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Creating a basic body https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/create-animated-body.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:orientation/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Recording and editing performances https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/recording-editing-performances.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:orientation/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Adding physics to a character and scene https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/add-physics-to-character-scene.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:basictraining/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com
- Controlling a character with triggers https://helpx.adobe.com/pl/adobe-character-animator/how-to/use-triggers-to-control-animation-behaviors.html?playlist=/services/playlist.helpx/products:SG_CHARACTERANIMATOR/learn-path:get-started/set-header:ccx-designer/playlist:basictraining/pl_PL.json&ref=helpx.adobe.com

Przedmioty specjalnościowe: Grafika projektowa

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS1**	**Pracownia specjalności grafiki projektowej 1**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Grafika projektowa**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowe / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Maja Żurawiecka**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
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, projektowaniem opakowań.
C2	Zdobycie umiejętności rozumienia i analizowania zjawisk społecznych w obszarze działalności grafiki projektowej.

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
Laboratorium	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:	
P_W01	Posiada wiedzę o projektowaniu plakatów, billboardów, citylightów, kampanii reklamowych 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 zaprojektować reklamę outdoorową i reklamę druków akcydensowych. Umie podejmować samodzielnie decyzje przy projektowaniu reklam.	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.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 1	Podstawowe zagadnienia grafiki reklamowej i omówienie zadanych ćwiczeń projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01,
Lab. 2	Wprowadzenie w zagadnienie projektowania grafiki dla nośników reklamowych i omówienie zadanych ćwiczeń projektowych.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01,
Lab. 3-6	Projekt: „Niebanalnie o banalnym”. Zadanie polega na takim przedstawieniu banalnego przedmiotu, aby złamać banał. Wydruk, format A3, druk cyfrowy.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01,
Lab. 7	Korekta, praca własna studenta.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01,
Lab. 8-12	Projekt: „Zwierzaki dziwaki” - należy przedstawić nieistniejące zwierzę zmontowane z minimum siedmiu fragmentów typowych zwierząt. Grafika cyfrowa, format A3 (wydruk)	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01,
Lab. 13	Korekta, praca własna studenta.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01,
Lab. 14	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**										**Metoda 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							+				Laboratorium
P_U01							+				Laboratorium
P_U02							+				Laboratorium
P_K01										+	Laboratorium

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 wiedzę o projektowaniu plakatów, billboardów, citylightów, kampanii reklamowych. Zna wybrane publikacje związane 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 szczegółowo określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu graficznym.	posiada podstawową 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 zaprojektować reklamy outdoorowej ani reklamy druków akcydensowych. Nie umie podejmować samodzielnie decyzji projektowych.	potrafi przy pomocy nauczyciela zaprojektować prostą reklamę outdoorową i reklamę druków akcydensowych. W stopniu podstawowym umie podejmować decyzje ogólne projektowe, popełniając przy tym nieliczne błędy.	potrafi samodzielnie zaprojektować prostą reklamę outdoorową i reklamę druków akcydensowych. Umie podejmować samodzielnie kluczowe decyzje projektowe.	potrafi w sposób kreatywny i samodzielny zaprojektować prostą reklamę outdoorową i reklamę druków akcydensowych. Umie podejmować samodzielnie wszystkie decyzje projektowe.
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)	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:

- 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:

–

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS1**	**Pracownia specjalności grafiki projektowej 2**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Grafika projektowa**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowe / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**4 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Maja Żurawiecka**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Pracownia specjalności grafiki projektowej (sem.5).

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Ukształtowanie w studencie dążenia do spójności i czytelności poszczególnych elementów projektu graficznego, do uzyskania wysokiego poziomu artystycznego w projektowaniu oraz uzyskania świadomości adekwatnego wykorzystywania znaku, typografii oraz koloru w komponowaniu komunikatu wizualnego.
C2	Kreowanie indywidualnych postaw, uzyskanie jak najciekawszych efektów w działalności projektowej studenta oraz poszerzanie jego wrażliwości estetycznej oraz umiejętności samodzielnego i efektywnego wdrażania projektów graficznych.

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**
Laboratorium	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:	
P_W01	Posiada zaawansowaną wiedzę o projektowaniu kampanii reklamowych.	K_W07, K_W08, K_W09,

P_W02	Student ma zaawansowaną wiedzę z zakresu grafiki reklamowej, struktury i budowy nośników reklamowych oraz zasad zastosowania graficznych środków wyrazu do celów projektowych reklam.	K_W07, K_W08, K_W09, K_W10, K_W17
Umiejętności:		
P_U01	Student potrafi kreować szatę graficzną nośników reklamowych jako obiektów wizualnego przekazu treści reklamowych z uwzględnieniem ich specyfiki.	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U06, K_U07
P_U02	Potrafi wykorzystywać odpowiednie metody projektowe i narzędzia oraz podstawowe pakiety graficzne do projektowania reklam.	K_U07, K_U08, K_U09, K_U10 K_U11, K_U12
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest świadomy konieczności ustawicznego doskonalenia warsztatu zawodowego.	K_K01

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 1	Podstawowe zagadnienia grafiki reklamowej i omówienie zadanych ćwiczeń projektowych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02 P_K01
Lab. 2-6	Projekty plakatów w technice grafiki cyfrowej (w formacie 50x70 cm, zapisanej w pdf.) na zadany temat: Wizualizacja plakatu (jednego z zaprojektowanych) w przestrzeni miejskiej.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02 P_K01
Lab. 7	Korekta, praca własna studenta.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02 P_K01
Lab. 8-12	Projekt kampanii reklamowej wybranego produktu zawierającej slogan reklamowu. Wizualizacja projektu w przestrzeni miejskiej.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02 P_K01
Lab. 13	Korekta, praca własna studenta.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02 P_K01
Lab. 14	Zakończenie projektu. 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	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_U01, P_U02 P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Metoda 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 reklamowej i umiejscoweienie jej w przestrzeni miejskiej	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	

P_W01							+				Laboratorium
P_W02							+				Laboratorium
P_U01							+				Laboratorium
P_U02							+				Laboratorium
P_K01										+	Laboratorium

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 kampanii reklamowych.	Student zna w zaawansowanym stopniu niektóre zagadnienia projektowania kampanii reklamowych.	Posiada zaawansowaną wiedzę o projektowaniu kampanii reklamowych.	Posiada zaawansowaną i wyczerpującą wiedzę o projektowaniu kampanii reklamowych.
P_W02	Nie ma podstawowej wiedzy z zakresu grafiki reklamowej, struktury i budowy nośników reklamowych oraz zasad zastosowania graficznych środków wyrazu do celów projektowych reklam.	Student zna w zaawansowanym stopniu niektóre zagadnienia z zakresu grafiki reklamowej, struktury i budowy nośników reklamowych oraz niektórych zasad zastosowania graficznych środków wyrazu do celów projektowych reklam.	Student zna w zaawansowanym stopniu zagadnienia z zakresu grafiki reklamowej, struktury i budowy nośników reklamowych oraz zasad zastosowania graficznych środków wyrazu do celów projektowych reklam.	Ma zaawansowaną i uporządkowaną wiedzę z zakresu grafiki reklamowej, struktury i budowy nośników reklamowych oraz wszystkich zasad zastosowania graficznych środków wyrazu do celów projektowych reklam.
P_U01	nie potrafi kreować szaty graficznej nośników reklamowych jako obiektów wizualnego przekazu treści reklamowych z uwzględnieniem ich specyfiki.	Potrafi – przy pomocy nauczyciela – kreować szatę graficzną nośników reklamowych jako obiektów wizualnego przekazu treści reklamowych z uwzględnieniem ich specyfiki.	potrafi kreować szatę graficzną nośników reklamowych jako obiektów wizualnego przekazu treści reklamowych z uwzględnieniem ich specyfiki.	potrafi twórczo kreować szatę graficzną nośników reklamowych jako obiektów wizualnego przekazu treści reklamowych z uwzględnieniem ich specyfiki.
P_U02	nie potrafi wykorzystywać właściwych metod i narzędzi projektowych ani podstawowych pakietów graficznych do projektowania reklam.	potrafi wykorzystywać niektóre odpowiednie metody projektowe i narzędzia oraz podstawowe pakiety graficzne do projektowania reklam.	potrafi wykorzystywać odpowiednie metody projektowe i narzędzia oraz podstawowe pakiety graficzne do projektowania reklam.	potrafi w pełni i innowacyjnie wykorzystywać odpowiednie metody projektowe i narzędzia oraz podstawowe pakiety graficzne do projektowania reklam.
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)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	70 h	82 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	6 h	6 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	20 h	25 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	30 h	35 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	8 h	10 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	6 h	6 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	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 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:

–

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS2**	**Pracownia identyfikacji graficznej i plakatu II (1)**

Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Grafika projektowa**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowe / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Maja Żurawiecka**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Pracownia Identyfikacji graficznej i plakatu I

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
Laboratorium	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:	
P_W01	Ma wiedzę o technikach przygotowania projektów plakatu i znaku graficznego pod względem technicznym i artystycznym. Zna publikacje dotyczące tych zagadnień.	K_W12, K_W16
	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_U08, K_U09, K_U12
P_U02	Potrafi projektować zgodnie z briefem. Myśli samodzielnie i podejmuje właściwe decyzje dotyczące kwestii projektowych, w tym także o użyciu odpowiednich narzędzi do projektowania grafiki cyfrowej.	K_U07, K_U09, K_U12
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.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z Tematyką przedmiotu.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 2-6	**Autoportret**: zaprojektowanie i zrealizowanie plakatu artystycznego w kontekście poszukiwań własnej tożsamości.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 7	Korekta, praca własna studenta.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 8-12	**Opozycje**: plastyczne opracowanie (w formie plakatu) dwóch pozornie przeciwstawnych treści (co roku innych).	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 13	Korekta, praca własna studenta.	P_W01, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 14	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**										**Metoda 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 artystycznego	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01							+				Laboratorium
P_U01							+				Laboratorium
P_U02							+				Laboratorium
P_K01										+	Laboratorium

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 znaku graficznego pod względem technicznym i artystycznym. Nie zna żadnych publikacji dotyczących tych zagadnień.	Ma podstawową wiedzę o technikach przygotowania projektów plakatu i znaku graficznego pod względem technicznym i artystycznym. Zna podstawowe publikacje dotyczące tych zagadnień.	ma zaawansowaną wiedzę o technikach przygotowania projektów plakatu i znaku graficznego pod względem technicznym i artystycznym. Zna publikacje dotyczące tych zagadnień.	ma zaawansowaną i wyczerpującą wiedzę o technikach przygotowania projektów plakatu i znaku graficznego 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 briefem. Nie myśli samodzielnie i nie podejmuje właściwych decyzji projektowych, w tym także o użyciu odpowiednich narzędzi do projektowania grafiki cyfrowej.	Przy pomocy wykładowcy, potrafi zaprojektować prostą pracę zgodnie z briefem. Sporadycznie podejmuje właściwe decyzje dotyczące kwestii projektowych, w tym także o użyciu odpowiednich narzędzi do projektowania grafiki cyfrowej.	Potrafi projektować zgodnie z briefem. Myśli samodzielnie i w większości przypadków podejmuje właściwe decyzje dotyczące kwestii projektowych, w tym także o użyciu odpowiednich narzędzi do projektowania grafiki cyfrowej.	Potrafi projektować zgodnie z briefem. 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	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:

- 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.
- Folga-Januszewska Dorota, *Seria Plakaty*, 2022/2023.
- 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.
- Hugh D'andrade, Nigel French, *Zrób projekt typo*, wydawnictwo: d2d.pl, Kraków 2022.
- Hardy G., *Podręcznik projektantów logo*, Smashing Magazine, Helion, Gliwice 2010.
- 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**	**Pracownia identyfikacji graficznej i plakatu II (2)**	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**	
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**	
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**	
Nazwa specjalności:	**Grafika projektowa**	
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowe / kształtujący umiejętności praktyczne**	
Punkty ECTS:	**4 ECTS**	
Rok / Semestr:	**III / 6**	
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Maja Żurawiecka**	

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Pracownia identyfikacji graficznej i plakatu II (sem.5).

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Przekazanie umiejętności w zakresie pojektowania systemu i znaku graficznego. Przygotowanie z zakresu szeroko pojętej grafiki użytkowej i wiedzy typograficznej. Właściwy dobór metodologii projektowania

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
Laboratorium	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:	
P_W01	Zna zasady budowania znaku graficznego i systemu graficznego.	K_W01, K_W07, K_W09
P_W02	Ma wiedzę o możliwościach projektowych wynikających z doboru kroju pisma w obszarze projektowania plakatu.	K_W12, K_W16
	Umiejętności:	

P_U01	Potrafi budować komunikat wizualny i posługuje się skrótem charakterystycznym dla znaku graficznego. Świadomie posługuje się narzędziami i technikami artystycznymi w plakacie.	K_U08, K_U09, K_U12
P_U02	Potrafi podejmować właściwe decyzje projektowe w oparciu o wiedzę z zakresu technologii druku.	K_U08, K_U09, K_U12
P_U03	Potrafi dokonać spójnej prezentacji swoich dokonań z zakresu projektowania plakatu artystycznego i użytkowego.	K_U25, K_U28
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest zdolny do twórczego myślenia w obszarze projektowym.	K_K03, K_K06

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z Tematyką przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
Lab. 2-5	**Plakat Festiwalowy**: opracowanie plastyczne dowolnego, banalnego przedmiotu w zaskakujący sposób zmieniające jego znaczenie.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
Lab. 6	Korekta, praca własna studenta.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
Lab. 7-12	**Plakat społeczny**: realizacja plakatu na wybrany społeczny temat.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
Lab. 13	Korekta, praca własna studenta.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
Lab. 14	Zakończenie projektu. Ocena końcowa.	P_W01, P_W02, 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, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01
PW2	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_U03, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Metoda 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 artystycznego	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	

P_W01							+				Laboratorium
P_W02							+				Laboratorium
P_U01							+				Laboratorium
P_U02							+				Laboratorium
P_U03							+				Laboratorium
P_K01										+	Laboratorium

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 znaku graficznego i systemu graficznego.	Zna niektóre zasady budowania znaku graficznego i systemu graficznego.	Zna większość zasad budowania znaku graficznego i systemu graficznego.	Student zna szczegółowo zasady budowania znaku graficznego i systemu graficznego.
P_W02	Nie ma wiedzy o możliwościach projektowych wynikających z doboru kroju pisma w obszarze projektowania plakatu.	Ma ogólną wiedzę o możliwościach projektowych wynikających z doboru kroju pisma w obszarze projektowania plakatu.	Ma zaawansowaną wiedzę o możliwościach projektowych wynikających z doboru kroju pisma w obszarze projektowania plakatu.	Ma zaawansowaną i wyczerpującą wiedzę o możliwościach projektowych wynikających z doboru kroju pisma w obszarze projektowania plakatu.
P_U01	Nie potrafi budować komunikatu wizualnego i nie posługuje się skrótem charakterystycznym dla znaku graficznego. Nie posługuje się narzędziami i technikami artystycznymi w plakacie.	Potrafi budować prosty komunikat wizualny i posługuje się skrótem w ograniczonym zakresie charakterystycznym dla znaku graficznego. Świadomie posługuje się narzędziami i technikami artystycznymi w plakacie.	Potrafi samodzielnie budować komunikat wizualny i posługuje się skrótem charakterystycznym dla znaku graficznego. Świadomie posługuje się narzędziami i technikami artystycznymi w plakacie.	Potrafi w indywidualny sposób budować komunikat wizualny i posługuje się skrótem charakterystycznym dla znaku graficznego. Świadomie posługuje się narzędziami i technikami artystycznymi w plakacie.
P_U02	Nie potrafi podejmować właściwych decyzji projektowych w oparciu o wiedzę z zakresu technologii druku.	Potrafi podejmować nie zawsze właściwe decyzje projektowe w oparciu o wiedzę z zakresu technologii druku w ograniczonym zakresie.	Potrafi podejmować właściwe decyzje projektowe w oparciu o wiedzę z zakresu technologii druku.	Potrafi podejmować właściwe decyzje projektowe w oparciu o wiedzę z zakresu technologii druku.
P_U03	Nie potrafi dokonać prezentacji swoich dokonań z zakresu projektowania plakatu artystycznego i użytkowego.	Potrafi dokonać nie do końca spójnej prezentacji swoich dokonań z zakresu projektowania plakatu artystycznego i użytkowego.	Potrafi dokonać spójnej prezentacji swoich dokonań z zakresu projektowania plakatu artystycznego i użytkowego.	Potrafi dokonać spójnej i kompleksowo wykonanej prezentacji swoich dokonań z zakresu projektowania plakatu artystycznego i użytkowego.
P_K01	Nie jest zdolny do twórczego myślenia w obszarze projektowym	Jest zdolny do twórczego myślenia w obszarze projektowym.		

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)	28 h	16 h
Egzamin/zaliczenie	2 h	2 h
Udział w konsultacjach	---	---
Praca własna studenta, w tym:	70	82 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	6 h	6 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	20 h	25 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	30 h	35 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	8 h	10 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	6 h	6 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	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 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.
- Folga-Januszewska Dorota, *Seria Plakaty*, 2022/2023.
- 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.
- Hugh D'andrade, Nigel French, *Zrób projekt typo*, wydawnictwo: d2d.pl, Kraków 2022.
- Hardy G., *Podręcznik projektantów logo*, Smashing Magazine, Helion, Gliwice 2010.
- Lenk K. *Krótkie teksty o sztuce projektowania,* wyd. Słowo/obraz/terytoria, Gdańsk, 2011.

Inne materiały dydaktyczne:

–

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS3**	**Pracownia grafiki wydawniczej II (1)**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Grafika projektowa**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**2 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 5**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Maja Żurawiecka**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Zaliczenie przedmiotu Pracownia grafiki wydawniczej I

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Przygotowanie studenta do funkcji świadomego, odpowiedzialnego i kreatywnego, wykonującego zlecone prace na wysokim poziomie estetycznym i funkcjonalnym, grafika projektanta. Umiejętność analizy procesu projektowania.
C2	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: 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**
Laboratorium	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:		

P_W01	Posiada zaawansowaną wiedzę o projektowaniu książki unikatowej.	K_W07, K_W08, K_W09
P_W02	Zna zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu książki unikatowej.	K_W15
Umiejętności:		
P_U01	Potrafi zaprojektować konstrukcję książki jako przestrzennego obiektu artystycznego oraz ją wykonać.	K_U04, K_U07, K_U08, K_U09, K_U12, K_U13
P_U02	Umie podejmować samodzielnie decyzje projektowe.	K_U01, K_U27
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do wykorzystywania wyobraźni artystycznej i twórczego myślenia w rozwiązywaniu problemów artystycznych z zakresu grafiki..	K_K05
VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 2-3	Podstawowe zasady projektowania książki artystycznej i omawiający zadane ćwiczenia projektowe.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 4-5	Projektowanie unikatowych obiektów artystycznych w postaci książki unikatowej i omówienie zadanych ćwiczenia projektowych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 6-12	Projekt publikacji typu mockup.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 13	Korekta, praca własna studenta.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
Lab. 14	Zakończenie projektu. Ocena semestralna.	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	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_W01, P_W02, P_U01, P_U02, P_K01
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	Przygotowanie projektu książki unikatowej	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	**Metoda zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU**
P_W01							+				Laboratorium
P_W02							+				Laboratorium
P_U01							+				Laboratorium
P_U02							+				Laboratorium
P_K01										+	Laboratorium

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 książki unikatowej.	zna w podstawowym stopniu niektóre zagadnienia dotyczące o projektowaniu książki unikatowej	Posiada zaawansowaną wiedzę o projektowaniu książki unikatowej.	Posiada zaawansowaną wiedzę o projektowaniu książki unikatowej i tytułach z nią związanych.
P_W02	Nie zna problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu książki unikatowej.	Zna ogólnie określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu książki unikatowej.	Zna określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu książki unikatowej.	Wyczerpująco zna określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w projektowaniu książki unikatowej.
P_U01	Nie potrafi zaprojektować konstrukcji książki jako przestrzennego obiektu artystycznego ani jej wykonać.	Potrafi zaprojektować prostą konstrukcję książki jako przestrzennego obiektu artystycznego oraz ją wykonać.	Potrafi zaprojektować konstrukcję książki jako przestrzennego obiektu artystycznego oraz ją wykonać.	Potrafi w sposób twórczy zaprojektować konstrukcję książki jako przestrzennego obiektu artystycznego oraz ją wykonać.
P_U02	Nie umie podejmować samodzielnie decyzji projektowych.	W stopniu podstawowym umie podejmować decyzje ogólne projektowe, popełniając przy tym nieliczne błędy.	Umie podejmować samodzielnie kluczowe decyzje projektowe.	Umie podejmować samodzielnie decyzje projektowe.
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,	28 h	16 h

laboratoria, warsztaty, seminaria)		
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:

- Andrzej Gołąb, *Praktyczny poradnik poligraficzny*,wydawnictwo:Helion 2021.
- Patryk Mogilnicki*, Grafika Książka po okładce*, wyd. Karakter, 2021.
- Friedrich Forssman, *Jak projektuję książki,* wydawca: d2d.pl, Kraków 2018.
- Klaus Detjen, *Światy zewnętrzne. O projektowaniu okładek*, wydawca: d2d.pl, Kraków 2018.
- Baines P., Haslam A. *Pismo i typografia,* Wyd. Naukowe PWN, Warszawa, 2010.
- Heller S., Vienne V. 100 idei, które zmieniły projektowanie graficzne, Warszawa, 2012.
- Kadavy D. Design dla hakerów, sekrety genialnych projektów, wyd. Helion, Gliwice, 2011.
- Mitchell,M. Wightman S. *Typografia książki. Podręcznik projektanta*, d2d.pl, Kraków, 2015.
- Nigel French, Hugh D'Andrade, *Zrób projekt typo*, wyd. 2d2, 2021.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Chwałowski R. *Typografia typowej książki,* wyd. Helion, Warszawa, 2001.
- Frutiger A. *Człowiek i jego znaki,* wyd. d2d.pl, Kraków, 2010.
- Wang Shaoqiang, Book Design, From the Printing Basics to the Most Impressive Designs, Hoaki Books SL 2022.
- *A Book on Books, New Aesthetics in Book Design*, wydawnictwo: Viction:ary 2020.
- Bhaskaran L., *Design XX wieku,* ABE Dom Wydawniczy, Warszawa, 2006.
- Pastuszak W. *Trzy spojrzenia na barwę* ,Warszawa, 2005.
- Pastuszak W, *Grafika wydawnicza Vademecum projektanta*, Warszawa, 2007.
- Poulin R. *Język projektowania graficznego*, TMC, Warszawa 2011.

Inne materiały dydaktyczne:

- www.buszmeni.pl (strona Pracowni Projektowania Książki prof. M. Buszewicza, ASP Warszawa).

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE	
KOD PRZEDMIOTU: **PS3**	**Pracownia grafiki wydawniczej II (2)**
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	**Filia w Warszawie Społeczna Akademia Nauk z siedzibą w Łodzi**
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	**Grafika, I stopień**
Profil kształcenia:	**PRAKTYCZNY**
Nazwa specjalności:	**Grafika projektowa**
Rodzaj modułu kształcenia:	**Specjalnościowy / kształtujący umiejętności praktyczne**
Punkty ECTS:	**4 ECTS**
Rok / Semestr:	**III / 6**
Osoba koordynująca przedmiot:	**mgr Maja Żurawiecka**

II. WYMAGANIA WSTĘPNE (wynikające z następstwa przedmiotów)
Student powinien wykazywać się umiejętnościami kreacji graficznej, rysunku i umiejętność posługiwania się programami graficznymi. Zaliczenie przedmiotu Pracownia grafiki wydawniczej II (sem.5).

III. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	
C1	Wyposażenie w szeroko pojętą wiedzę i umiejętności w zakresie projektowania wydawnictwa książkowego.

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
Laboratorium	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:	
P_W01	Zna zaawansowaną wiedzę z zakresu edytorstwa, struktury i budowy książki oraz zasad zastosowania graficznych środków wyrazu do celów projektowych książki artystycznej	K_W07, K_W08, K_W09, K_W10, K_W17
	Umiejętności:	

P_U01	Ma umiejętności w kreowaniu szaty graficznej książki artystycznej.	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U06, K_U07
P_U02	Potrafi opracować projekt serii wydawniczej na zadany temat.	K_U01, K_U03, K_U04, K_U06
P_U03	Potrafi wykorzystywać odpowiednie metody projektowe i narzędzia oraz podstawowe pakiety graficzne do procesu projektowania.	K_U07, K_U08, K_U09, K_U10 K_U11, K_U12
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów do kreatywnego rozwiązywania problemów projektowych w zakresie projektowania książki i czerpania z szerokiej tradycji projektowej polskich twórców książki.	K_K01, K_K05

VII. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	**Laboratorium:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
Lab. 1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką przedmiotu.	P_W01, P_U01 P_U02, P_U03, P_K01
Lab. 2-6	Projekt publikacji typu moodboard	P_W01, P_U01 P_U02, P_U03, P_K01
Lab. 7	Korekta, praca własna studenta.	P_W01, P_U01 P_U02, P_U03, P_K01
Lab. 8-12	Projekt serii wydawniczej na zadany temat.	P_W01, P_U01 P_U02, P_U03, P_K01
Lab. 13	Korekta, praca własna studenta.	P_W01, P_U01 P_U02, P_U03, P_K01
Lab. 14	Zakończenie projektu. Ocena końcowa.	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	Praca z warsztatem cyfrowym nad realizacją projektów semestralnych.	P_W01, P_U01 P_U02, P_U03, P_K01

VIII. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**										**Metoda 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 architektury książki	Przygotowanie projektu grupowego	Karty obserwacji /karty samooceny	Aktywność na zajęciach	
P_W01	+						+				Laboratorium

P_U01							+				Laboratorium
P_U02							+				Laboratorium
P_U03							+				Laboratorium
P_K01										+	Laboratorium

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 zaawansowanej wiedzy z zakresu edytorstwa, struktury i budowy książki oraz zasad zastosowania graficznych środków wyrazu do celów projektowych książki artystycznej	Ma podstawową wiedzę z zakresu edytorstwa, struktury i budowy książki oraz zasad zastosowania graficznych środków wyrazu do celów projektowych książki artystycznej	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu edytorstwa, struktury i budowy książki oraz zasad zastosowania graficznych środków wyrazu do celów projektowych książki artystycznej	Ma wyczerpującą zaawansowaną wiedzę z zakresu edytorstwa, struktury i budowy książki oraz zasad zastosowania graficznych środków wyrazu do celów projektowych książki artystycznej
P_U01	Nie ma umiejętności w kreowaniu szaty graficznej książki artystycznej.	Ma podstawowe umiejętności w kreowaniu szaty graficznej książki artystycznej.	Ma umiejętności w kreowaniu szaty graficznej książki artystycznej.	Ma rozwinięte umiejętności w kreowaniu szaty graficznej książki artystycznej.
P_U02	Nie potrafi opracować projektu serii wydawniczej na zadany temat..	Potrafi z trudnościami opracować projekt serii wydawniczej na zadany temat..	Potrafi opracować projekt serii wydawniczej na zadany temat..	Potrafi szczegółowo opracować projekt serii wydawniczej na zadany temat.
P_U03	Nie potrafi wykorzystywać odpowiednich metod projektowych i narzędzi oraz podstawowych pakietów graficznych 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 kreatywnego rozwiązywania problemów projektowych w zakresie projektowania książki i czerpania z szerokiej tradycji projektowej polskich twórców książki.	Jest gotów do kreatywnego rozwiązywania problemów projektowych w zakresie projektowania książki i czerpania z szerokiej tradycji projektowej polskich twórców książki.		

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:	70 h	82 h
- Przygotowanie eseju	---	---
- Przeprowadzenie badań literaturowych	6 h	6 h
- Przeprowadzenie badań empirycznych	20 h	25 h
- Projekt (zebranie danych, przygotowanie założeń projektu, wykonanie projektu, itd.)	30 h	35 h
- Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	8 h	10 h
- Przygotowanie się do egzaminu/kolokwium/zaliczenia	6 h	6 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	30 h / 1,2 ECTS	18 h / 0,72 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:

- Andrzej Gołąb, *Praktyczny poradnik poligraficzny*,wydawnictwo:Helion 2021.
- Patryk Mogilnicki*, Grafika Książka po okładce*, wyd. Karakter, 2021.
- Friedrich Forssman, *Jak projektuję książki,* wydawca: d2d.pl, Kraków 2018.
- Klaus Detjen, *Światy zewnętrzne. O projektowaniu okładek*, wydawca: d2d.pl, Kraków 2018.
- Baines P., Haslam A. *Pismo i typografia,* Wyd. Naukowe PWN, Warszawa, 2010.
- Heller S., Vienne V. 100 idei, które zmieniły projektowanie graficzne, Warszawa, 2012.
- Kadavy D. Design dla hakerów, sekrety genialnych projektów, wyd. Helion, Gliwice, 2011.
- Mitchell,M. Wightman S. *Typografia książki. Podręcznik projektanta*, d2d.pl, Kraków, 2015.
- Nigel French, Hugh D'Andrade, *Zrób projekt typo*, wyd. 2d2, 2021.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- Chwałowski R. *Typografia typowej książki,* wyd. Helion, Warszawa, 2001.
- Frutiger A. *Człowiek i jego znaki,* wyd. d2d.pl, Kraków, 2010.
- Wang Shaoqiang, Book Design, From the Printing Basics to the Most Impressive Designs, Hoaki Books SL 2022.
- *A Book on Books, New Aesthetics in Book Design*, wydawnictwo: Viction:ary 2020.
- Bhaskaran L., *Design XX wieku,* ABE Dom Wydawniczy, Warszawa, 2006.
- Pastuszak W. *Trzy spojrzenia na barwę* ,Warszawa, 2005.
- Pastuszak W, *Grafika wydawnicza Vademecum projektanta*, Warszawa, 2007.
- Poulin R. *Język projektowania graficznego*, TMC, Warszawa 2011.

Inne materiały dydaktyczne:

- www.buszmeni.pl (strona Pracowni Projektowania Książki prof. M. Buszewicza, ASP Warszawa).