

PROGRAM STUDIÓW

Program obowiązuje od roku akademickiego: 2019/2020

1. KIERUNEK STUDIÓW: SZTUKI PLASTYCZNE

2. KOD ISCED: 0213 sztuki plastyczne

3. FORMA/FORMY STUDIÓW: STACJONARNA

4. LICZBA SEMESTRÓW: 4

5. TITUL ZAWODOWY NADAWANY ABSOLWENTOM: MAGISTER

6. PROFIL KSZTAŁCENIA: OGÓLNOAKADEMICKI

7. DZIEDZINA NAUKI/SZTUKI: SZTUKA

8. DYSCYPLINA ARTYSTYCZNA: SZTUKI PLASTYCZNE I KONSERWACJA DZIEŁ SZTUKI

9. LICZBA PUNKTÓW ECTS KONIECZNA DO UKOŃCZENIA STUDIÓW: 120 ECTS

- 1) liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: 60,7 ECTS
- 2) liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć związanych z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów w wymiarze większym niż 50% ogólnej liczby punktów ECTS): 115 ECTS
- 3) liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje realizując zajęcia podlegające wyborowi (co najmniej 30% ogólnej liczby punktów ECTS): 55 ECTS
- 4) liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych: 5 ECTS

10. ŁĄCZNA LICZBA GODZIN ZAJĘĆ: 3355 - w tym liczba godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: **1679**

11. KONCEPCJA I CELE KSZTAŁCENIA (w tym opis sylwetki absolwenta):

Kierunek Sztuki plastyczne opiera się na wszechstronnym kształceniu artystycznym w obszarze sztuk plastycznych i prowadzi do pogłębienia wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w zakresie stosowania różnorodnych mediów artystycznych do wyrażania własnych koncepcji. Skoncentrowanie programu na zasadniczych kierunkach rozwoju sztuk plastycznych, jej mediów klasycznych i współczesnych pozwala na uzyskanie pełnych zdolności do posługiwania się złożonym, interdyscyplinarnym językiem plastycznym, elastycznego poruszania się pomiędzy dyscyplinami działalności twórczej. Kształcenie w ramach bloku przedmiotów kierunkowych oraz fakultatywnych obejmujących fundamentalne dla sztuki media bazuje na uczeniu posługiwania się mediami plastycznymi, ich elastycznego stosowania w zależności od potrzeb, posiadanych możliwości oraz wzajemnego łączenia, celem prowadzenia niezależnej pracy twórczej. Kontynuacja kształcenia teoretycznego, bezpośrednio nawiązującego do aktualnej problematyki sztuk plastycznych, a zwłaszcza poszukiwania współczesnych kontekstów historycznych, estetycznych, społecznych i kulturowych prowadzi do wykształcenia świadomej postawy twórczej, o szerokich horyzontach myślowych, zdolnej do prowadzenia

wielowymiarowej działalności twórczej. Program daje szansę na uzyskanie kompetencji w obszarach ułatwiających funkcjonowanie artysty na rynku pracy, w zawodach m.in. o istotnym znaczeniu dla rozwoju przemysłów kreatywnych regionu świętokrzyskiego, jak grafika projektowa, wzornictwo oraz multimedia.

Szeroki wachlarz możliwości oferowanych w ramach poszczególnych pracowni Instytutu Sztuk Pięknych, indywidualne podejście do studenta wynikające z bezpośredniego kontaktu z prowadzącymi zajęcia pozwala na obranie przez niego własnej drogi już po II semestrze. Bloki obieralnych przedmiotów zebrane w cztery grupy: „Kreacje artystyczne”, „Projektowanie grafiki wydawniczej”, „Projektowanie form użytkowych” i „Projektowanie multimedialne” dają możliwość zawężenia kształcenia do obszarów najbardziej istotnych dla studenta, zgodnych z jego zainteresowaniami, możliwościami twórczymi, skonkretyzowania jego ścieżki rozwoju w kierunku artystycznym, bądź projektowym. Dyplom magisterski realizowany od II semestru studiów stanowi dzieło plastyczne powstałe w ramach Magisterskiej pracowni artystycznej, Magisterskiej pracowni fakultatywnej wraz z towarzyszącym mu opracowaniem teoretycznym problemu badawczego, związanego z obszarem sztuk plastycznych. Realizacja dyplomowa wynika z indywidualnych pasji artystycznych dyplomanta, jego indywidualnych predyspozycji, możliwości ekspresyjnych, intelektualnych i bezpośrednio ukazuje osiągnięte przez niego efekty uczenia się w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej, umiejętności realizacji i kreacji prac plastycznych, umiejętności stosowania technik i technologii plastycznych, umiejętności publicznego prezentowania własnych dokonań twórczych, kompetencji do bycia samodzielnym, autonomicznym twórcą.

Cele kształcenia:

- nabycie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych do pełnej, samodzielnej pracy artystycznej, naukowej, zawodowej w oparciu o efekty uczenia się z uwzględnieniem indywidualnych zainteresowań studenta,
- nabycie umiejętności świadomego, samodzielnego poszukiwania nowych form, środków wyrazu w obszarze klasycznych i współczesnych mediów wizualnych, umożliwiające posługiwanie się interdyscyplinarnym językiem współczesności i przyszłości,
- rozwijanie umiejętności pełnego posługiwania się technologiami stosowanymi w różnego typu przekazach artystycznych,
- pogłębienie ogólnej wiedzy humanistycznej ze szczególnym uwzględnieniem historii i teorii sztuki.

Tworząc niniejszy program studiów wzięto pod uwagę następujące czynniki:

- tradycje kształcenia artystycznego w obszarze sztuk plastycznych, w których zasadnicze miejsce rozwoju twórczego stanowi pracownia mistrzowska, podstawę pracy dydaktycznej relacja mistrz – uczeń, ponadto zaakcentowanie kształcenia ogólnoplastycznego będącego bazą rozwoju twórczego, poszukiwania indywidualnej formy plastycznej, wycucia jej, podstawą warunkującą inne kierunki działalności czy to w obszarze mediów cyfrowych, czy sztuki użytkowej,
- ze względu na ogólnoakademicki profil kształcenia - działalność artystyczno-badawczą kadry uniwersyteckiej w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, rodzące się w jej wyniku kierunki pracy, refleksje, spojrzenia na sztukę skonfrontowane z myślą teoretyczną, naukami o sztuce i innymi dziedzinami nauki,
- współczesne osiągnięcia techniczne i technologiczne pozwalające studentom na kreowanie złożonych medialnie utworów i projektów plastycznych, przygotowanie ich do funkcjonowania w skomplikowanej rzeczywistości, w której przenikają się różnorodne środki wyrazowe tworzące zjawiska opisywane jako intermedialne, multimedialne,
- usytuowanie kierunku w uczelni uniwersyteckiej pozwalające na pełne dążenie ku interdyscyplinarności i współpracy z reprezentantami innych dyscyplin i dziedzin naukowych, artystycznych, wreszcie osadzenie jego studentów w wielokulturowej, złożonej społeczności, dającej możliwość współpracy i działania na rzecz uczelni,
- panujące tendencje na rynku, potrzeby regionu świętokrzyskiego, związane z koniecznością dostarczania kadr zasilających lokalne przemysły kreatywne, które funkcjonują w oparciu o strategię rozwoju miasta Kielce, województwa świętokrzyskiego i wykazują duże zainteresowanie naszymi absolwentami jeszcze na etapie ich edukacji, m.in. dla instytucji upowszechniania kultury i sztuki, instytucji, firm, organizacji posiadających struktury promocyjne oraz firm działających ściśle w obszarze reklamy, wydawnictw, wystawiennictwa,
- umiędzynarodowienie będące istotnym aspektem współczesnej sztuki, wymiany artystycznej poprzez przygotowanie studentów – przyszłych absolwentów do gotowości na zmiany, w tym również związane z miejscem zamieszkania, pracy, podjęcia współpracy w ramach międzynarodowych projektów, inicjatyw artystycznych, otwartości wobec odmiennych światopoglądów, tradycji, kultur, narodowości.

Sylwetka absolwenta:

Absolwent posiada wiedzę, umiejętności, kompetencje społeczne wszechstronnego artysty, aktywnego twórcy w zakresie sztuk wizualnych oraz uczestnika i organizatora kultury współczesnej. Potrafi realizować i upowszechniać złożone pod względem formy i treści kreacje wizualne i multimedialne. Przygotowany jest do do pełnienia społecznej funkcji artysty plastyka – absolwenta

kierunku artystycznego, prowadzenia samodzielnej działalności twórczej, podjęcia pracy zawodowej w instytucjach kultury i sztuki, ośrodkach upowszechniania kultury wizualnej, mass-
mediach, strukturach promocyjnych i reklamowych, zespołach projektowych.

Absolwent kończący kształcenie w ramach bloku przedmiotów „Kreacje artystyczne” jest interdyscyplinarnym artystą potrafiącym realizować wypowiedzi plastyczne w obrębie indywidualnych zainteresowań, predyspozycji. Posiada dodatkową wiedzę, umiejętności i kompetencje w zakresie posługiwania się złożonym, interdyscyplinarnym językiem plastycznym, zdolnym do twórczego i swobodnego łączenia mediów, technik i technologii. To osoba zdolna do podjęcia niezależnej działalności artystycznej w wybranym przez siebie obszarze sztuk plastycznych, współpracy z instytucjami upowszechniania kultury i sztuki.

Absolwent kończący kształcenie w ramach bloku przedmiotów „Projektowanie grafiki wydawniczej” jest artystą – projektantem opraw graficznych różnorodnych publikacji drukowanych i cyfrowych, w tym wydawnictw zwartych, periodyków czasowych, ilustracji książkowych i prasowych, plakatów. To osoba zdolna do podjęcia pracy w studiach projektowych, agencjach wydawniczych, szeroko pojętych mass mediach.

Absolwent kończący kształcenie w ramach bloku przedmiotów „Projektowanie form użytkowych” jest artystą – projektantem tworzącym różnorodne produkty funkcjonalne, w tym tekstylia użytkowe, potrafiącym być odpowiedzialnym za proces powstania projektu od momentu kreowania koncepcji, do jego pełnego modelowania i prototypowania. To osoba zdolna do podjęcia pracy w studiach i zespołach projektowych, zakładach produkcyjnych.

Absolwent kończący kształcenie w ramach bloku przedmiotów „Projektowanie multimedialne” jest artystą – projektantem tworzącym wszelkiego rodzaju przekazy multimedialne, przede wszystkim interfejsy stron internetowych, aplikacji mobilnych, grafikę internetową, animacje komputerowe i grafikę animacyjną filmy wideo. To osoba zdolna do podjęcia pracy w studiach i agencjach interaktywnych, filmowych, graficznych.

Możliwości kontynuacji kształcenia:

Absolwent może kontynuować kształcenie na studiach trzeciego stopnia (doktoranckich) w dyscyplinie Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki w jednostkach posiadających tego typu uprawnienie, samodzielnie występować o nadanie stopnia doktora sztuki we wskazanej dyscyplinie do jednostek posiadających takie uprawnienie. Absolwent może poszerzać swoje wykształcenie na studiach podyplomowych z dziedziny sztuk plastycznych, ale i innych, w tym podejmować pedagogiczne studia kwalifikacyjne do nauczania w szkole.

12. EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbole efektów uczenia się dla kierunku	Po ukończeniu studiów absolwent:		Odniesienie efektów uczenia się do:
--	----------------------------------	--	-------------------------------------

<p><i>Objaśnienie oznaczeń:</i> EDUP – symbol kierunku A – profil ogólnoakademicki I – poziom studiów W – kategoria wiedzy U – kategoria umiejętności K – kategoria kompetencji społecznych</p>		uniwersalnych charakterystyk dla danego poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji (ustawa o ZSK)	charakterystyk drugiego stopnia dla danego poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji (rozporządzenie MNiSW)	charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 6. Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki (rozporządzenie MNiSW)
w zakresie WIEDZY				
EDUP2A_W01	ma szczegółową wiedzę dotyczącą wybranych obszarów sztuk plastycznych z zakresu klasycznych i współczesnych mediów sztuki, w tym działań malarskich i rysunkowych, multimedialnych i intermedialnych oraz prac i przekazów charakterze użytkowym	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
EDUP2A_W02	dysponuje rozszerzonym zakresem wiedzy na temat historycznych, kulturowych, społecznych kontekstów sztuk plastycznych, ich związków z wybranymi dziedzinami życia współczesnego	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
EDUP2A_W03	zna zasady tworzenia prac artystycznych i projektowych, kreowania działań artystycznych w wybranych obszarach sztuk plastycznych charakteryzujących się wysokim stopniem oryginalności w odniesieniu do wiedzy o przemianach stylistycznych, związanych z nimi tradycjach twórczych i odtwórczych oraz problematykę związaną z technologiami stosowanymi w wybranych obszarach sztuk plastycznych i rozwojem technicznym związanym z zawodem artysty plastyka	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
EDUP2A_W04	wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuk plastycznych oraz wykorzystuje tę wiedzę do dalszego artystycznego rozwoju	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
EDUP2A_W05	zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
EDUP2A_W06	zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego, poszerzoną problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty plastyka	P7U_W	P7S_WK	P7S_WG
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI				
EDUP2A_U01	wykorzystuje wysoce rozwiniętą osobowość artystyczną do tworzenia, realizowania, wyrażania własnych oryginalnych koncepcji plastycznych	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
EDUP2A_U02	tworzy samodzielne realizacje artystyczne i projektowe w wybranych obszarach sztuk plastycznych zgodnie z własnymi predyspozycjami, zainteresowaniami, motywacjami	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
EDUP2A_U03	samodzielnie podejmuje decyzje odnośnie tworzenia koncepcji i realizacji różnorodnych prac artystycznych, projektowych	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW

EDUP2A_U04	potrafi przewidzieć efekty projektowanych i realizowanych prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym, prawnym	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
EDUP2A_U05	współpracuje z innymi osobami w ramach podejmowanych działań zespołowych i potrafi im przewodzić	P7U_U	P7S_UK P7S_UO	
EDUP2A_U06	korzysta z umiejętności warsztatowych w stopniu niezbędnym do realizacji własnych prac artystycznych i projektowych w wybranych obszarach sztuk plastycznych oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	P7U_U	P7S_UW P7S_UU	P7S_UW P7S_UU
EDUP2A_U07	wykorzystuje wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
EDUP2A_U08	posiada umiejętność przygotowywania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień, dotyczących zagadnień szczegółowo związanych z sztukami plastycznymi, jej poszczególnymi obszarami z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych oraz różnych źródeł	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
EDUP2A_U09	posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7U_U	P7S_UK	
EDUP2A_U10	w sposób odpowiedzialny podchodzi do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami prac artystycznych, w tym realizuje i samodzielnie organizuje różnorodne projekty artystyczne, w tym wystawy, warsztaty i inne, wykazując się umiejętnością nawiązywania kontaktu z publicznością	P7U_U	P7S_UK	P7S_UK
EDUP2A_U11	stosuje formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań, organizuje różnorodne formy projektów artystycznych takich jak wystawy, warsztaty twórcze itp.	P6U_U	P7S_UK	P6S_UK
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH				
EDUP2A_K01	rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, potrafi inspirować i organizować proces rozwijania i doskonalenia umiejętności kreatywnych, ekspresji twórczej innych osób	P7_UK	P7S_KK P7S_KR	P6S_KR
EDUP2A_K02	samodzielnie integruje nabytą wiedzę oraz podejmuje w zorganizowany sposób nowe i kompleksowe działania twórcze, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji	P7_UK	P7S_KK P7S_KR	P7S_KR
EDUP2A_K03	potrafi w sposób świadomy oraz poparty doświadczeniem wykorzystywać w różnorodnych sytuacjach mechanizmy psychologiczne wspomagające podejmowane działania twórcze, w tym projekty i inicjatywy o charakterze kulturalno-artystycznym	P7_UK	P7S_KR	P7S_KK
EDUP2A_K04	posiada umiejętność samooceny również konstruktywnej krytyki w stosunku do działań twórczych innych osób	P7_UK	P7S_KK	P7S_KK
EDUP2A_K05	wypełnia rolę społeczną artysty plastyka – absolwenta studiów artystycznych, podejmuje refleksję na temat społecznych, kulturowych, naukowych i etycznych aspektów pracy twórczej, efektywnie komunikując się i inicjując działania w społeczeństwie, prezentując skomplikowane formalnie i ideowo działania w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem współczesnych środków technologii informacyjnych	P7_UK	P7S_KO	P7S_KO P7S_KR
EDUP2A_K06	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	P7_UK	P7S_KR	

13. ZAJĘCIA WRAZ Z PRZYPISANYMI DO NICH PUNKTAMI ECTS, EFEKTAMI UCZENIA SIĘ I TREŚCIAMI PROGRAMOWYMI:

Przedmioty		Minimaln a liczba punktów ECTS	Treści programowe	Odniesienie do efektów uczenia się na kierunku
I.	PRZEDMIOTY KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO:			
1.	Lektorat języka angielskiego - B2+	4	Słownictwo specjalistyczne właściwe dla studiowanego kierunku studiów. Język funkcyjny: dyskusje, interpretacje danych statystycznych, wykresów, prezentacje, np.: artykułów, wyników badań. Streszczenia publikacji, pracy dyplomowej, artykułów specjalistycznych lub inne prace pisemne właściwe dla studiowanego kierunku studiów. Elementy tłumaczenia Treści gramatyczne: Powtórzenie i ugruntowanie najważniejszych zagadnień gramatycznych (praktycznie i specjalistycznie uwarunkowanych). Funkcje językowe: Pozwalające studentom na porozumiewanie się w języku obcym, wyrażanie opinii, argumentowanie, wykonywanie streszczeń publikacji specjalistycznych właściwych dla studiowanego kierunku, dokonywanie prezentacji.	EDUP2A_U09
2.	Estetyka	2	Zajęcia opierają się na szerokiej i pogłębionej analizie historii estetyki, stosowanych w jej obrębie sposobów i metod badawczych, przeglądzie problemów współczesnej estetyki i perspektyw jej rozwoju: przedmiot estetyki, prehistoria estetyki – antropologia empiryczna, narodziny estetyki - od Baumgartena do Lessinga, od estetyki Kanta do Hegla, estetyka jako filozofia sztuki, estetyka jako nauka, estetyki XX w., koniec sztuki, gender w estetyce, aestetyka. estetyka nowych mediów.	EDUP2A_W02 EDUP2A_W03 EDUP2A_U08 EDUP2A_K01 EDUP2A_K03
3.	Socjologia sztuki	3	Wykład: Zajęcia opierają się na szerokiej i pogłębionej analizie społeczno-historycznych aspektów sztuki, stosowanych w obrębie socjologii sztuki sposobów i metod badawczych, przeglądzie problemów współczesnej socjologii sztuki i perspektyw jej rozwoju: sztuka jako przedmiot badań socjologicznych, estetyka socjologiczna, historia społeczna, socjologia empiryczna - „Świat Sztuki”, recepcja sztuki, problemy społecznej interpretacji, dialektyka twórczości: od socjologii dominacji do socjologii tożsamości, socjologia sztuki- od relatywizmu ku socjologii pragmatycznej, problematyka „końca sztuki”, socjologia sztuki wobec sztuki najnowszej, sztuka wobec wyzwań współczesności. Ćwiczenia: Sztuka w perspektywie badań socjologicznych. Francastela koncepcja socjologii sztuki. Rekonstrukcja pojęcia „świata sztuki”. Teorie „końca sztuki”. Problem estetyzacji społeczeństwa – od Beuys'a do Groy's'a.	EDUP2A_W02 EDUP2A_W04 EDUP2A_U08 EDUP2A_K01 EDUP2A_K02
4.	Przedmiot do wyboru w zakresie wsparcia w procesie uczenia się – do wyboru jeden przedmiot:	1	<u>Formy dokumentacji twórczości:</u> Formy dokumentacji i opisu realizacji artystycznej – płaskiej. Formy dokumentacji i opisu realizacji artystycznej – przestrzennej. Formy dokumentacji i opisu realizacji artystycznej – multimedialnej, intermedialnej. Formy dokumentacji i opisu realizacji projektowej z zakresu komunikacji wizualnej bądź tworzenia produktu. Portfolio artystyczne / projektowe. Strona internetowa z prezentacją prac	EDUP2A_W02 EDUP2A_W06 EDUP2A_U10 EDUP2A_U11 EDUP2A_K01

			artystycznych / projektowych. <u>Autoprezentacja:</u> Dossier artystyczne / projektowe. Biogram i <i>artist statement</i> . Promocja własnej twórczości artystycznej i projektowej przy użyciu internetu, w tym mediów społecznościowych, w ramach aktywnie prowadzonej działalności zawodowej i uczestnictwo w przeglądach, konkursach twórczości.	EDUP2A_K02 EDUP2A_K05
II.	BLOK PRZEDMIOTÓW PODSTAWOWYCH/KIERUNKOWYCH:			
5.	Kultura i sztuka współczesna	5	Kurs pomyślany jest jako prezentacja kluczowych zjawisk w sztuce współczesnej. Tematy poszczególnych zajęć, wpisane w ogólny porządek chronologiczny, osnute są wokół zasadniczych problemów towarzyszących działalności artystycznej człowieka w XX i XXI wieku, takich jak: zmieniająca się idea nowoczesności (modernizm, awangarda, postmodernizm, neoawangarda), przeformułowanie tradycyjnych koncepcji i formuł artystycznych, wchłanianie wzorców pozaeuropejskich i globalizacja sztuki, zaangażowanie społeczne i polityczne artystów współczesnych, rola krytyki artystycznej i instytucji wystawienniczych w kształtowaniu sztuki współczesnej, recepcja i doświadczanie sztuki współczesnej, nowe media i sposoby tworzenia, komercjalizacja sztuki. Wykłady koncentrują się na interpretacji dzieł sztuki i zjawisk artystycznych w oparciu o teksty teoretyczne, filozoficzne i krytyczne towarzyszące omawianym problemom.	EDUP2A_W02 EDUP2A_W03 EDUP2A_U08 EDUP2A_K01 EDUP2A_K03
6.	Sztuka aktualna - uczestnictwo	2	Instytucje upowszechniania kultury i sztuki Kielc, regionu świętokrzyskiego i kraju. Czasopisma kulturalne i artystyczne Kielc, regionu świętokrzyskiego i kraju. Obowiązkowe uczestnictwo w wydarzeniach artystycznych Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach w tym wernisażach, wykładach organizowanych przez Bibliotekę Uniwersytecką, Galerię XS i XS Lab Laboratorium Sztuki Instytutu Sztuk Pięknych. Systematyczne uczestnictwo w wydarzeniach artystycznych organizowanych w instytucjach upowszechniania kultury wizualnej Kielc (BWA w Kielcach, Instytut Dizajnu w Kielcach, Galeria Winda Kieleckiego Centrum Kultury i innych), regionu świętokrzyskiego (BWA w Ostrowcu Świętokrzyskim, BWA w Busku Zdroju, BWA w Sandomierzu i innych), Polski (Centrum Rzeźby Polskiej w Orońsku, Centrum Sztuki Współczesnej Elektrownia w Radomiu, Muzeum Sztuki w Łodzi, Narodowej Galerii Zachęta w Warszawie, Centrum Sztuki Współczesnej w Warszawie). Realizacja własnego projektu artystycznego w przestrzeni publicznej / galerii sztuki. Współuczestnictwo w organizacji projektu artystycznego.	EDUP2A_W02 EDUP2A_W04 EDUP2A_W06 EDUP2A_U03 EDUP2A_U05 EDUP2A_U07 EDUP2A_U10 EDUP2A_U11 EDUP2A_K01 EDUP2A_K02 EDUP2A_K05
7.	Promocja kultury wizualnej	4	Instytucje kultury wizualnej sektora publicznego / pozarządowego / prywatnego - status prawny, organizacyjny, zarządzanie. Europejska / krajowa / regionalna polityka kulturalna. Kultura wizualna w przestrzeni publicznej. Projekt kulturalny, projekt artystyczny - modele i metody zarządzania. Projekty wystawiennicze – wystawy twórczości plastycznej. Projekty w przestrzeni publicznej – wystawy, działania happeningowe / performatywne poza oficjalnymi instytucjami kultury i sztuki. Krytyka artystyczna – znaczenie i funkcje. Elementy marketingu w kulturze wizualnej. Elementy public relations w instytucjach kultury (pojęcie zewnętrznego i wewnętrznego PR, budowanie wizerunku instytucji kultury	EDUP2A_W02 EDUP2A_W06 EDUP2A_U10 EDUP2A_U11 EDUP2A_K01 EDUP2A_K02 EDUP2A_K05

			wizualnej, media relations).	
8.	Działania malarskie i rysunkowe	11	Współczesne techniki i technologie malarskie i rysunkowe. Od obserwacji do kreacji - holistyczne ujęcie procesu kreacji obrazu malarskiego//rysunkowego. Praca z klasycznymi elementami warsztatu malarskiego i rysunkowego (martwa natura, model, zadania z wyobraźni). Środki plastycznego wyrazu, analiza porównawcza dzieła malarskiego i rysunku. Zdarzenia i marzenia. Rzeczywistość materialna i wirtualna w kontekście indywidualnych poszukiwań inspiracji twórczych. Płaskość a głębia w obrazie. Czym jest modelunek światłocieniowy oraz jak: barwa, materia i światło wpływają na tworzenie iluzyjnej przestrzeni. Doskonalenie umiejętności warsztatowych obu dyscyplin, poszerzenie wyobraźni, formowanie nawyku korzystania z dorobku innych dziedzin sztuki, budowanie świadomości artystycznej.	EDUPA2_W01 EDUP2A_W02 EDUP2A_W03 EDUP2A_W05 EDUP2A_U01 EDUP2A_U02 EDUP2A_U04 EDUP2A_U06 EDUP2A_K01 EDUP2A_K02 EDUP2A_K05
9.	Intermedialne działania przestrzenne	11	Historia intermediów w sztuce (od początku XX wieku do dziś). Przedstawienie specyfiki intermedialnych form przekazu i ich rozwoju. Ukazanie różnorodności form artystycznych utworów intermedialnych i ich znaczenia w ewolucji sztuk wizualnych. Samodzielne i zespołowe realizowanie ćwiczeń podejmujących podstawowe elementy struktur intermedialnych takich jak: przestrzenne struktury trwałe i efemeryczne działania przestrzenne, performance, sztuka natury, sztuka w przestrzeni publicznej, sztuka interwencji, sztuka zaangażowana społecznie, w tym: Projektowanie, tworzenie i prezentowanie własnych utworów intermedialnych. Stosowanie podstawowych metod pracy z różnymi technikami i poszukiwanie technik właściwych dla realizacji idei dzieła. Dokumentacja i archiwizacja dokonań twórczych.	EDUP2A_W01 EDUP2A_W02 EDUP2A_U01 EDUP2A_U02 EDUP2A_U06 EDUP2A_U07 EDUP2A_K01 EDUP2A_K03 EDUP2A_K05
10.	Działania multimedialne	10	Multimedia w sztuce najnowszej. Przedstawienie specyfiki aktualnych technologicznych i multimedialnych form przekazu. Ukazanie różnorodności form artystycznych utworów multimedialnych i ich znaczenia w sztuce i w kulturze. Samodzielne i zespołowe realizowanie ćwiczeń podejmujących zaawansowane problemy struktur multimedialnych takich jak: film z dźwiękiem, projekcja in situ, projekcja z dźwiękiem, ściana wideo (video wall), fresk wideo, environment z cyfrowymi obrazami i dźwiękiem, sztuka internetu, w tym: Projektowanie, tworzenie, analizowanie i prezentowanie własnych utworów multimedialnych. Stosowanie zaawansowanych metod pracy z urządzeniami i programami do zapisu, montażu i edycji obrazu i dźwięku. Łączenie obrazu i dźwięku w spójne struktury. Badanie i projektowanie nowych możliwości technologicznych. Tworzenie zaawansowanych struktur audiowizualnych i multimedialnych. Dokumentacja i archiwizacja dokonań twórczych. Dystrybucja i publikowanie w mediach własnych multimedialnych dokonań twórczych.	EDUPA2_W01 EDUP2A_W03 EDUP2A_W04 EDUP2A_U01 EDUP2A_U02 EDUP2A_U03 EDUP2A_U06 EDUP2A_U10 EDUP2A_K02 EDUP2A_K04
11.	Fotografia artystyczna	6	Podstawy technik analogowych i alternatywnych. Samodzielne wykorzystywanie szerokiego asortymentu fotograficznych środków warsztatowych i sprzętowych w kontekście kreacji artystycznej (ćwiczenia). Indywidualny dobór tematów z zakresu fotografii artystycznej z założeniem samodzielnej ich realizacji w odniesieniu do zainteresowań i predyspozycji studenta. Analiza postawionych problemów inspirowana	EDUPA2_W01 EDUP2A_W03 EDUP2A_W04 EDUP2A_U01 EDUP2A_U02

			historycznymi i współczesnymi dokonaniem w zakresie fotografii artystycznej. Konstruowanie i analiza koncepcji twórczej. Realizacja subiektywnych wypowiedzi artystycznych z użyciem adekwatnie dobranych środków fotograficznych. Dokumentacja powstających projektów - od inspiracji do realizacji (ćwiczenia). Samodzielna publiczna prezentacja dokumentacji powstających projektów i omówienie postępów oraz gotowych efektów prac. Otwarta dyskusja na temat indywidualnie użytych środków warsztatu fotograficznego oraz inspiracji i refleksji związanych z prezentacjami, w kontekście wiedzy o historycznej i współczesnej fotografii artystycznej. Samodzielne przygotowanie pokazu wystawowego z wykorzystaniem fotografii artystycznej (ćwiczenia).	EDUP2A_U03 EDUP2A_U06 EDUP2A_U10 EDUP2A_K02 EDUP2A_K04
III.	BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU: KREACJE ARTYSTYCZNE			
12.	Malarstwo monumentalne	8	Klasyczne techniki malarstwa ściennego. Współczesne techniki i technologie stosowane w malarstwie ściennym, eksperymenty w tym zakresie. Malarstwo w architekturze. Malarstwo w przestrzeni zamkniętej. Malarstwo w przestrzeni publicznej. Środki wyrazu plastycznego stosowane w malarstwie monumentalnym. Skala jako środek wyrazu. Ramy obrazu. Formy przedstawienia malarskiego. Tematyka przedstawiająca i nieprzedstawiająca w malarstwie monumentalnym. Poszukiwanie indywidualnych inspiracji i metod transformacji idei na monumentalną formę wizualną.	EDUPA2_W01 EDUPA2_W03 EDUPA2_W04 EDUPA2_W05 EDUPA2_U01 EDUPA2_U02 EDUPA2_U03 EDUPA2_U04 EDUPA2_U06 EDUPA2_U07 EDUPA2_U11 EDUPA2_K01 EDUPA2_K02 EDUPA2_K03 EDUPA2_K04 EDUPA2_K05
13.	Grafika cyfrowa	3	Pojęcie matrycy w grafice cyfrowej, formy kształtowania matrycy cyfrowej, pojęcia: kod, system, algorytm, logarytm, geometria fraktalna itd. Techniki i technologie druku cyfrowego w grafice artystycznej. Obraz cyfrowy statyczny – środki wyrazu artystycznego, struktura obrazu. Obraz cyfrowy dynamiczny – środki wyrazu artystycznego, struktura obrazu.	EDUPA2_W01 EDUPA2_W03 EDUPA2_W04 EDUPA2_W05 EDUPA2_U01 EDUPA2_U02 EDUPA2_U03 EDUPA2_U04 EDUPA2_U06 EDUPA2_U07 EDUPA2_U11 EDUPA2_K01 EDUPA2_K02

				EDUPA2_K03 EDUPA2_K04 EDUPA2_K05
14.	Graficzne techniki łączone	7	Technologia zapisu graficznego obrazu i jego przekształcenia, techniki realizacji projektów graficznych – warsztatowych, cyfrowych i przemysłowych. Specyfika graficznego zapisu – matrycy tradycyjnej i cyfrowej. Wykorzystanie odmiennych środków wyrazowych poszczególnych technik i możliwości ich łączenia celem uzyskania zamierzonych efektów artystycznych. Wykorzystanie techniki sitodruku, druku cyfrowego we wzajemnej korelacji.	EDUPA2_W01 EDUPA2_W03 EDUPA2_W04 EDUP2A_W05 EDUPA2_U01 EDUPA2_U02 EDUPA2_U03 EDUP2A_U04 EDUP2A_U06 EDUP2A_U07 EDUP2A_U11 EDUPA2_K01 EDUP2A_K02 EDUPA2_K03 EDUPA2_K04 EDUPA2_K05
15.	Projekty w przestrzeni publicznej	8	Współczesne materiały, narzędzia, techniki i technologie rzeźbiarskie. Źródła inspiracji: natura, technologia, kultura i społeczeństwo. Forma przestrzenna: określenie cech formalnych, wyodrębnienie i modyfikacje formy. Nowe media w kształtowaniu form przestrzennych. Zadania krążące wokół problemów: Obiekt przestrzenny/Obiekt w przestrzeni – Zdarzenie przestrzenne / Zdarzenie w przestrzeni – Sytuacje przestrzenne / Sytuacje w przestrzeni. Metody dokumentacji form i działań przestrzennych.	EDUPA2_W01 EDUPA2_W03 EDUPA2_W04 EDUP2A_W05 EDUPA2_U01 EDUPA2_U02 EDUPA2_U03 EDUP2A_U04 EDUP2A_U06 EDUP2A_U07 EDUP2A_U11 EDUPA2_K01 EDUP2A_K02 EDUPA2_K03 EDUPA2_K04 EDUPA2_K05
III.	BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU: PROJEKTOWANIE GRAFIKI WYDAWNICZEJ			

16.	Projektowanie wydawnictw	8	Typy i rodzaje publikacji z uwzględnieniem wydawnictw zwartych, periodyków czasowych, publikacji drukowanych i cyfrowych, akcydensowych. Środki wyrazu plastycznego stosowane w projektowaniu wydawnictw. Łączenie warstwy tekstowej i ilustracyjnej – poszukiwanie właściwych proporcji. Grid i layout projektu graficznego wydawnictwa – architektura publikacji. Tworzenie autorskich koncepcji wydawniczych w tym: wydawnictwa zwarte – książki ilustrowanej dla odbiorcy w wieku dziecięcym, dorosłego odbiorcy, podręcznika, wydawnictwa leksykalno-wydawniczego, wydawnictwa muzycznego, komiksu, serii wydawniczej, czasopisma ilustrowanego, dziennika, książki cyfrowej – e-book’a.	EDUPA2_W01 EDUPA2_W03 EDUPA2_W05 EDUPA2_U01 EDUPA2_U02 EDUPA2_U03 EDUP2A_U04 EDUP2A_U06 EDUP2A_U07 EDUP2A_K01 EDUPA2_K02 EDUP2A_K03 EDUPA2_K04 EDUP2A_K05
17.	Typografia i skład tekstu	3	Historyczne uwarunkowania sztuki typografii, projektowania typograficznego. Koncepcja graficzna a rodzaj tekstu, publikacji. Środki wyrazu typograficznego. Rodzaje układów typograficznych. Zasady i reguły użycia typografii w projektowaniu graficznym ze względu na funkcję, przeznaczenie, specyfikę medium. Zasady składania, łamania tekstów prostych i utrudnionych, redakcja techniczna.	EDUPA2_W01 EDUPA2_W03 EDUPA2_U02 EDUPA2_U03 EDUP2A_U04 EDUPA2_K04
18.	Projektowanie plakatu	7	Środki wyrazu artystycznego w projektowaniu graficznym – aspekt formy, „architektura plakatu”. Metafory, symbole i alegorie wizualne – aspekt semantyczny w przekazie wizualnym. Struktura komunikatu wizualnego, a architektura informacji – forma jako nośnik treści. Plakat oparty na formie graficznej – ilustracyjnej. Plakat oparty na formie tekstowej – typograficzny. Plakat fotograficzny. Plakat systemowy. Funkcje plakatu współczesnego (plakaty społeczno-kulturalne, plakaty reklamowe, plakaty autorskie itp). Polska Szkoła Plakatu. Konstruktywizm w sztuce plakatu z uwzględnieniem fotomontażu, eksperymentów z typografią. Plakat jako forma wypowiedzi artystycznej.	EDUPA2_W01 EDUPA2_W03 EDUPA2_W05 EDUPA2_U01 EDUPA2_U02 EDUPA2_U03 EDUP2A_U04 EDUP2A_U06 EDUP2A_U07 EDUP2A_K01 EDUPA2_K02 EDUP2A_K03 EDUPA2_K04 EDUP2A_K05
19.	Grafika ilustracyjna	8	Techniki i technologie graficzne stosowane w projektowaniu ilustracji książkowych. Specyfika i struktura narracji graficznej. Praca z tekstem literackim – odniesienia do wybranych gatunków, np. beletrystyka, poezja, baśnie i bajki dla dzieci, publicystyka. Komiks – specyfika i struktura narracji komiksowej. Środki wyrazu, konwencja plastyczna w projektowaniu grafiki ilustracyjnej. Przygotowanie do druku.	EDUPA2_W01 EDUPA2_W03 EDUPA2_W05 EDUPA2_U01 EDUPA2_U02 EDUPA2_U03

				EDUP2A_U04 EDUP2A_U06 EDUP2A_U07 EDUP2A_K01 EDUPA2_K02 EDUP2A_K03 EDUPA2_K04 EDUP2A_K05
III.	BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU: PROJEKTOWANIE MULTIMEDIALNE			
20.	Projektowanie interfejsów	8	Geneza i rozwój środowiska cyfrowego i graficznych interfejsów komputerowych. Świat rzeczywisty a środowiska cyfrowe. Podstawowe elementy komunikacji z użytkownikiem – interfejs. Funkcjonalność aplikacji – Workflow. Układ interfejsu – Layout. Wygląd interfejsu – Skin. Czytelność interfejsu. Projektowanie logicznej struktury aplikacji. Projektowanie podstawowych elementów graficznych dla interfejsu aplikacji. Projektowanie układu (layoutu) oraz funkcjonalności interfejsu dla określonych środowisk. Interfejs w środowisku PC/MAC. Interfejs w środowisku internetowym. Interfejs w środowiskach mobilnych. Podział interfejsu: statyczny, responsywny, adaptacyjny, płynny. UX - user experience design - Projektowanie doświadczenia użytkownika.	EDUPA2_W01 EDUPA2_W03 EDUPA2_U02 EDUP2A_U04 EDUP2A_U10 EDUP2A_K01 EDUPA2_K04 EDUP2A_K05
21.	Grafika multimedialna	3	Techniki i technologie stosowane w obszarze multimediiów. Tworzenie i edycja materiału graficznego i audiowizualnego na potrzeby Internetu, szeroko pojętych środowisk cyfrowych. Projektowanie graficzne na potrzeby sieci internetowej: architektura stron internetowych, layout projektu graficznego strony internetowej, statyczne i dynamiczne elementy graficzne stron internetowych. Oprogramowanie graficzne stosowane w projektowaniu graficznym dla multimediiów.	EDUPA2_W01 EDUPA2_W03 EDUPA2_U01 EDUPA2_U02 EDUP2A_U04 EDUP2A_U10 EDUP2A_K01 EDUPA2_K04 EDUP2A_K05
22.	Techniki audiowizualne	7	Techniki i technologie cyfrowe stosowane w tworzeniu form audiowizualnych. Rejestracja i edycja obrazu, dźwięku. Praca z kamerą cyfrową. Obsługa audiowizualnych w warunkach studyjnych i plenerowych. Działanie i praca ze sprzętem do nagrywania, emisji i miksowania dźwięku. Montaż i przygotowanie materiałów filmowych synchronizowanych z warstwą dźwiękową. Realizacja form audiowizualnych o charakterze artystycznym.	EDUPA2_W01 EDUPA2_W03 EDUPA2_U01 EDUPA2_U02 EDUP2A_U04 EDUPA2_U05 EDUP2A_U10 EDUP2A_U11 EDUP2A_K01 EDUPA2_K04 EDUP2A_K05

23.	Animacja i modelowanie postaci	8	Geneza i rozwój graficznych modelowania i animacji. Podstawy środowiska 3D. Podstawy konceptu postaci i otoczenia. Techniki modelowania: sculpting, retopologia, low poly. Tekstura i materiał w modelowaniu 3D. Techniki i pojęcia w animacji 3D: klatki kluczowe, rigging, animacja, kamera. Podstawy renderingu. Osadzanie animacji w wirtualnych środowiskach interaktywnych i silnikach fizycznych jak np. unity.	EDUPA2_W01 EDUPA2_W03 EDUPA2_U01 EDUPA2_U02 EDUP2A_U04 EDUP2A_U10 EDUP2A_U11 EDUP2A_K01 EDUPA2_K04 EDUP2A_K05
3.4	BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU: PROJEKTOWANIE FORM UŻYTKOWYCH			
24.	Projektowanie produktu	8	Techniki i technologie stosowane we wzornictwie – analiza wybranych realizacji projektowych z obszaru projektowania produktu. Uwarunkowania prawne, marketingowe zawodu projektanta. Proces projektowy, elementy <i>design thinking</i> . Kształtowanie indywidualnej drogi projektowej i poszukiwanie metod, narzędzi właściwych dla postawionych założeń. Modelowanie przestrzenne i kształtowanie formy produktu w odniesieniu do zagadnienia: ergonomii, ekonomii, estetyki, ekologii.	EDUPA2_W01 EDUPA2_W03 EDUPA2_U01 EDUPA2_U02 EDUPA2_U03 EDUP2A_U04 EDUP2A_U06 EDUP2A_K02 EDUPA2_K04 EDUP2A_K05
25.	Prototypowanie	3	Modele koncepcyjne, ergonomiczne, konstrukcyjne, funkcjonalne, prototypy. Makietowanie, modelowanie, prototypowanie na wszystkich etapach projektowania z zachowaniem korelacji kształtów, konstrukcji, mas. Komputerowe wspomaganie prototypowania.	EDUPA2_W01 EDUPA2_W03 EDUPA2_U02 EDUPA2_U03 EDUP2A_U04 EDUP2A_K02
26.	Modelowanie 3D	7	Modelowanie robocze i finalne. Modele teoretyczne. Ergonomia w procesie projektowania. Analiza sposobu realizacji produktu. Praca w materiale. Modelowanie cyfrowe.	EDUPA2_W01 EDUPA2_W03 EDUPA2_U02 EDUPA2_U03 EDUP2A_U04 EDUP2A_K02
27.	Projektowanie tekstyliów użytkowych	8	Projektowanie tekstyliów użytkowych w odniesieniu do aspektów funkcjonalnych technologicznych, antropometrycznych. Współczesne trendy w projektowaniu tekstyliów użytkowych. Czynniki kształtujące trendy w projektowaniu tekstyliów użytkowych. Autorska kolekcja ubrań. Autorska kolekcja akcesoriów ubraniowych. Funkcjonalne przedmioty tekstylne. Spójność elementów kolekcji. Tkaniny, dzianiny stosowane w	EDUPA2_W01 EDUPA2_W03 EDUPA2_U01 EDUPA2_U02 EDUPA2_U03

			projektowaniu tekstyliów użytkowych. Budowa ubioru a faktury i struktury użytych materiałów. Techniki prezentacyjne stosowane w tekstyliach użytkowych.	EDUP2A_U04 EDUP2A_U06 EDUP2A_K02 EDUPA2_K04 EDUP2A_K05
IV.	BLOK PRZEDMIOTÓW FAKULTATYWNYCH			
28.	Przedmiot fakultatywny do wyboru jeden spośród:	7	<p><u>Malarstwo:</u> Rozwijanie i pogłębianie warsztatu malarskiego w zakresie swobodnego stosowania technik i technologii, w tym wzajemnego ich łączenia, jak również świadomości w obszarze analizy formalnej zjawisk wizualnych, stosowanych środków wyrazu, ekspresji twórczej. Rozwijanie postawy światopoglądowej i intelektualnej studenta, zdolnego do realizacji dojrzałych, złożonych koncepcji twórczych. Realizacja cyklu / serii prac malarskich wynikających z twórczej transformacji zjawisk obserwowanych z natury, wynikających z indywidualnego spojrzenia studenta, jego wyobraźni czy refleksji nad różnego rodzaju obszarami życia współczesnego.</p> <p><u>Grafika:</u> Zaawansowane procedury przygotowania matrycy do druku. Sposoby stosowania farb o różnych cechach fizycznych. Druk na podłożach o odmiennych właściwościach. Wykorzystanie odmiennych środków wyrazowych poszczególnych technik i możliwości ich łączenia w celu realizacji własnych wypowiedzi artystycznych. Wykorzystywanie właściwości szczególnych dla grafiki, opracowywanie i druk matrycy oraz korzystanie z możliwości matrycy cyfrowej. Realizacja autorskich cykli prac graficznych odpowiadających zainteresowaniom studenta.</p> <p><u>Rzeźba:</u> Zaawansowane techniki i technologie stosowane w artystycznych kreacjach rzeźbiarskich. Kształtowanie złożonych obiektów rzeźbiarskich odpowiadających naturalnym możliwościom twórczym studenta, jego biegłości technicznej i technologicznej oraz reprezentowanej postawie intelektualnej, światopoglądowej. Zakładana możliwość realizacji indywidualnych ćwiczeń zaproponowanych przez studenta. Dotyczy to projektów dojrzałych i przemyślanych. Kompozycja w oparciu o wybrane fragmenty ludzkiego ciała (modelowanie w glinie, odlew gipsowy, patyna, materiały trwałe jak drewno, kamień). Rozwijanie konsekwentnej drogi twórczej studenta w obszarze rzeźby. Poszerzanie obszaru indywidualnych inspiracji i zainteresowań studenta budujących jego świadomość twórczą.</p>	EDUPA2_W01 EDUPA2_W03 EDUPA2_W04 EDUP2A_W05 EDUPA2_U01 EDUPA2_U02 EDUPA2_U03 EDUP2A_U04 EDUP2A_U06 EDUP2A_U07 EDUP2A_U11 EDUPA2_K01 EDUP2A_K02 EDUPA2_K03 EDUPA2_K04 EDUPA2_K05
29.	Rysunek	6	Rysunek jako autonomiczna forma twórczości artystycznej. Rysunek jako rodzaj zapisu obserwacji i analizy rzeczywistości, bezpośredni środek interpretacji natury i twórczej ekspresji. Szkice rysunkowe na podstawie obserwacji, rysunek z pamięci, rysunek z wyobraźni. Szkicownik jako źródło inspiracji, zapis drogi twórczej, obszar autorefleksji artystycznej. Poszukiwanie własnych, niekonwencjonalnych narzędzi rysunkowych, rozwiązań formalnych, inspiracji w kreacji artystycznej w odniesieniu do wybranych zjawisk wizualnych. Pogłębianie zdolności obserwacji zjawisk wizualnych i ich twórczej transformacji. Realizacja serii / cykli prac rysunkowych stanowiących odzwierciedlenie predyspozycji twórczych, postawy intelektualnej, światopoglądowej studenta.	EDUPA2_W01 EDUPA2_W03 EDUPA2_W04 EDUP2A_W05 EDUPA2_U01 EDUPA2_U02 EDUPA2_U03 EDUP2A_U04 EDUP2A_U06

				EDUP2A_U07 EDUP2A_U11 EDUPA2_K01 EDUP2A_K02 EDUPA2_K03 EDUPA2_K04 EDUPA2_K05
V.	BLOK PRZEDMIOTÓW DYPLOMOWYCH			
30.	Magisterska pracownia artystyczna	14	Rekapitulacja wiedzy, umiejętności i kompetencji w obszarze kreacji artystycznej / projektowej zdobytej w trakcie dotychczasowych studiów. Indywidualna praca twórcza artystyczna / projektowa wynikająca z postawionego problemu, założeń artystycznych / projektowych, wymagająca zastosowania konkretnych i właściwych dla tematu metod, form realizacji. Warsztat pracy artystycznej / projektowej i jego organizacja. Proces twórczy – jego struktura, logika. Opracowanie koncepcji prezentacji realizacji artystycznej / projektowej. Opracowanie koncepcji dokumentacji pracy artystycznej / projektowej.	EDUPA2_W01 EDUPA2_W03 EDUPA2_W04 EDUP2A_W05 EDUPA2_U01 EDUPA2_U02 EDUPA2_U03 EDUP2A_U04 EDUP2A_U06 EDUP2A_U07 EDUP2A_U11 EDUPA2_K01 EDUP2A_K02 EDUPA2_K04 EDUPA2_K05
31.	Magisterska pracownia fakultatywna	3	Rekapitulacja wiedzy, umiejętności i kompetencji z zakresu kreacji artystycznej w obszarze sztuk pięknych, zdobytych w trakcie realizacji programu wybranego przedmiotu fakultatywnego (Malarstwo albo Grafika albo Rzeźba). Poszerzanie i pogłębianie indywidualnych predyspozycji w zakresie stosowania oryginalnych środków wyrazu plastycznego, rozbudzanie czynnika autorefleksyjnego, rozwijanie postawy twórczej otwartej, poszukującej. Realizacja autorskiego cyklu / serii prac odpowiadających zainteresowaniom studenta, wynikających z jego naturalnych predyspozycji, postawy światopoglądowej. Opracowanie koncepcji prezentacji realizacji artystycznej. Opracowanie koncepcji dokumentacji pracy artystycznej.	EDUPA2_W01 EDUPA2_W03 EDUPA2_W04 EDUP2A_W05 EDUPA2_U01 EDUPA2_U02 EDUPA2_U03 EDUP2A_U04 EDUP2A_U06 EDUP2A_U07 EDUP2A_U11 EDUPA2_K01 EDUP2A_K02 EDUPA2_K05 EDUPA2_K04

32.	Proseminarium	1	Rekapitulacja wiedzy o kreacji artystycznej zdobytej w trakcie dotychczasowych studiów. Indywidualna artystyczna praca twórcza, wybór problemu i opracowanie koncepcji pracy. Opracowanie koncepcji prezentacji realizacji artystycznej. Opracowanie koncepcji dokumentacji pracy artystycznej.	EDUP2A_W04 EDUP2A_W06 EDUP2A_U08 EDUP2A_U10 EDUP2A_U11 EDUP2A_K01 EDUP2A_K02 EDUP2A_K03 EDUP2A_K04 EDUP2A_K06
33.	Seminarium magisterskie	4	Określenie indywidualnie stosowanej metodologii badań ze szczególnym uwzględnieniem analizy dzieła. Krytyczna analiza problemu na podstawie wstępnej kwerendy naukowej – popartej indywidualną prezentacją multimedialną. Opracowanie pracy pisemnej stanowiącej samodzielne rozwiązanie problemu, zagadnienia teoretycznego postawionego w magisterskiej realizacji artystycznej / projektowej, zgodnie z wymaganiami regulaminu procesu dyplomowania ISP.	EDUP2A_W04 EDUP2A_W06 EDUP2A_U08 EDUP2A_U10 EDUP2A_U11 EDUP2A_K01 EDUP2A_K02 EDUP2A_K03 EDUP2A_K04 EDUP2A_K06
34.	Szkolenie biblioteczne		Biblioteka Uniwersytecka (historia, lokalizacja, zadania i misja, struktura organizacyjna, zbiory). Objaśnienie procedur bibliotecznych związanych z zapisem do BU. Omówienie zasad korzystania ze zbiorów i usług BU, ze szczególnym uwzględnieniem regulaminu udostępniania zbiorów. Omówienie zawartości strony WWW BU. Omówienie baz danych dostępnych w sieci Uniwersytetu Jana Kochanowskiego. Praktyczne wyszukiwanie i zamawianie w katalogach: elektronicznym w systemie ALEPH, tradycyjnym (kartkowym)	EDUP2A_K02
35.	BHP		Istota regulacji dotyczących bezpieczeństwa i higieny pracy. Obowiązki organizatorów procesów pracy i wykonawców (współdziałanie jako warunek powodzenia). Przyczyny zdarzeń wypadkowych (obszar techniki – materialne środowisko pracy, organizacja procesów pracy, zachowania ludzkie). Prewencja jako priorytet bhp.	
razem		120		

Studentów obowiązuje szkolenie dotyczące bezpiecznych i higienicznych warunków kształcenia, w wymiarze nie mniejszym niż 4 godziny, w zakresie uwzględniającym specyfikę kształcenia w uczelni i rodzaj wyposażenia technicznego wykorzystywanego w procesie kształcenia.

Studentów obowiązuje szkolenie biblioteczne w wymiarze 2 godzin.

Studenci obcokrajowcy realizujący program w języku polskim uczęszczają do Centrum Kultury i Języka Polskiego na dodatkowe zajęcia z języka polskiego w ramach 5 ECTS (w miejsce zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych).

14. SPOSOBY WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA W TRAKCIE CAŁEGO CYKLU KSZTAŁCENIA:

Ocena skuteczności osiągania efektów uczenia się odbywa się zgodnie z obowiązującą w Uniwersytecie Jana Kochanowskiego w Kielcach procedurą WSZJK-U/2.

Prowadzący określa szczegółowe efekty uczenia się i formę ich weryfikacji, a następnie umieszcza je w karcie przedmiotu. Osiągnięcie wszystkich efektów uczenia się określonych dla poszczególnych zajęć oznacza realizację założonej koncepcji kształcenia na prowadzonym kierunku i uzyskanie efektów kierunkowych (osiągnięcie sylwetki absolwenta). Weryfikacja i ocena efektów uczenia się osiąganych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia odbywa się poprzez:

- 1) **proces dyplomowania** – którego przedmiot stanowi dzieło plastyczne zrealizowane w ramach Magisterskiej pracowni artystycznej, Magisterskiej pracowni fakultatywnej oraz praca teoretyczna, powstająca w ramach Proseminarium i Seminarium magisterskiego będąca samodzielnym opracowaniem problemu badawczego właściwego obszarowi sztuk plastycznych. Realizacja dyplomowa weryfikuje zakładane efekty uczenia się i oceniana jest przez promotora i recenzenta.
- 2) **wymianę międzynarodową studentów** - uzyskiwanie informacji od studentów dotyczącej posiadanej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w kontekście pobytu w uczelni partnerskiej,
- 3) **osiągnięcia kół naukowych** - informacja zwrotna poprzez uzyskiwane recenzje zewnętrzne (publikacje naukowe, wystąpienia na konferencjach, przyznane stypendium Rektora i Ministra),
- 4) **osiągnięcia artystyczne i projektowe studentów** – poprzez uzyskiwanie informacji zwrotnych z zakresu nabytej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w ramach udziału, organizacji, współorganizacji wystaw, różnorodnych projektów artystycznych typu warsztaty, letnie i zimowe akademie sztuki, pokazy, konkursów, przeglądów twórczości artystycznej i projektowej
- 5) **badanie losów absolwentów** - poprzez uzyskiwanie informacji zwrotnych z zakresu uzyskanej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych i ich przydatności na rynku pracy,
- 6) **badanie opinii pracodawców** - opiniowanie przez pracodawców programów studiów, w tym zakładanych efektów uczenia się i metod ich weryfikowania, szczególnie dotyczących kształcenia praktycznego.

Dodatkowo podstawą oceny realizacji efektów uczenia się są:

- 1) **Prace etapowe** - realizowane przez studenta w trakcie studiów takie jak:
 - w przypadku zajęć o charakterze teoretycznym (wykłady i ćwiczenia): *kolokwia, sprawdziany, prace zaliczeniowe, referaty, prezentacje, case studies*. Kolokwia, sprawdziany, prace zaliczeniowe, projekt - według instrukcji przygotowanej przez prowadzącego zajęcia. Wszystkie dodatkowe formy zaliczenia wymagają dodatkowych instrukcji.
 - w przypadku zajęć o charakterze praktycznym (ćwiczenia): *prace zaliczeniowe – artystyczne, prace zaliczeniowe – projektowe obejmujące szereg mediów plastycznych, takich jak malarstwo, rysunek, rzeźba, grafika warsztatowa, grafika cyfrowa, grafika projektowa, film wideo i animacja, formy intermedialne i multimedialne, prace konstrukcyjne prezentowane w postaci ukończonych realizacji artystycznych bądź projektowych z ich stosowną dokumentacją (fotograficzną, opisową) na nośnikach drukowanych i cyfrowych*. Formy te wymagają dodatkowych instrukcji.
- 2) **Egzaminy z przedmiotu**. Pytania przygotowane do egzaminu nie powinny wychodzić poza treści zawarte w karcie przedmiotu realizowanych w ramach wykładu. Student ma prawo do uzasadnienia przez prowadzącego otrzymanej na egzaminie oceny.
Forma egzaminu: ustna, pisemna, testowa lub praktyczna określana jest przez prowadzącego wykład i zawarta w karcie przedmiotu.
 - a) **Egzamin ustny** powinien być przeprowadzany w obecności innych studentów lub pracowników.
 - b) **Egzamin pisemny** może być organizowany w formie testowej lub opisowej. Egzamin przeprowadza się w sali dydaktycznej, w której jest możliwe właściwe rozlokowanie studentów, zapewniające komfort pracy i jej samodzielność. Prowadzący egzamin ma prawo przerwać lub unieważnić egzamin, gdy w sytuacji gdy praca studenta nie jest samodzielna (student korzysta z niedopuszczonych materiałów, urządzeń i z pomocy innych osób).
- 3) **Zaliczenie i zaliczenie z oceną**. Prowadzący zajęcia określa kryteria oceny, podaje jej składowe i uzasadnia w sposób opisowy ocenę otrzymaną przez studenta na zaliczeniu.

Formy i metody prowadzenia zajęć oraz kryteria oceny i jej składowe określa karta przedmiotu.

Wszystkie formy weryfikacji osiągnięć studenta uzyskanych w ramach zajęć w danym semestrze odnotowuje się w kartach okresowych osiągnięć studenta

PLAN STUDIÓW STACJONARNYCH DRUGIEGO STOPNIA

Wydzał: PEDAGOGICZNY I ARTYSTYCZNY Instytut: SZTUK PIĘKNYCH

Kierunek: SZTUKI PLASTYCZNE

Rodzaj zajęć: grupa I (W-wykład, WS-wykład specjalistyczny) grupa II (C-ćwiczenia, K-konwersatorium, L-laboratorium, P-praktyki, S-seminarium, W-warsztaty) grupa III (PW-projekt własny, E-e-learning)

Lp.	Przedmiot	kod	Rozkład godzin																				Razem godz.	Całkowity nakład pracy studenta	Razem ECTS
			forma zal. po semestrze			I rok								II rok											
						1 semestr				2 semestr				3 semestr				4 semestr							
			E	ZO	Z	I	II	III	ECTS	I	II	III	ECTS	I	II	III	ECTS	I	II	III	ECTS				
1. BLOK PRZEDMIOTÓW KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO																									
1	Lektort języka angielskiego - B2+	0213.3.EDUP2.1.JO	3	2,3								30		2		30		2				60	120	4	
2	Estetyka	0213.3.EDUP2.2.E				24			2													24	50	2	
	Socjologia sztuki	0213.3.EDUP2.3.SS		1		24			3													24	75	3	
4	Przedmioty w zakresie wsparcia studentów w procesie uczenia się - do wyboru jeden przedmiot: Formy dokumentacji twórczości, Autoprezentacja	0213.3.EDUP2.4.FDT 0213.3.EDUP2.4.A		1			15		1													15	25	1	
	razem					48	15		6		30		2		30		2					123	270	10	
2. BLOK PRZEDMIOTÓW PODSTAWOWYCH/KIERUNKOWYCH																									
5	Kultura i sztuka współczesna	0213.3.EDUP2.5.KSW	2	1,2		24			2	24				3								48	125	5	
6	Sztuka aktualna - uczestnictwo***	0213.3.EDUP2.6.SAU			4													50	2			50	50	2	
7	Promocja kultury wizualnej	0213.3.EDUP2.7.PKW	2	1,2			24		2	24			2									48	100	4	
8	Działania malarskie i rysunkowe	0213.3.EDUP2.8.PKW	2	1,2			60		7	60			4									120	275	11	
9	Intermedialne działania przestrzenne	0213.3.EDUP2.9.IDP	2	1,2			60		7	60			4									120	275	11	
10	Działania multimedialne*	0213.3.EDUP2.10.DM	2	1,2			60		6	60			4									120	250	10	
11	Fotografia artystyczna	0213.3.EDUP2.11.FA	4	3,4											45		3		45		3	90	180	6	
	razem					24	204		24	24	204		17		45		3		45	50	5	596	1255	49	
3. BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU: KREACJE ARTYSTYCZNE																									
12	Malarstwo monumentalne	0213.3.EDUP2.12.MM	4	3,4											60		4		60		4	120	240	8	
13	Grafika cyfrowa	0213.3.EDUP2.13.GC		3											45		3					45	90	3	
14	Graficzne techniki łączone*	0213.3.EDUP2.14.GTL	4	3,4											45		3		60		4	105	210	7	
15	Projekty w przestrzeni publicznej	0213.3.EDUP2.15.PPP	4	3,4											60		4		60		4	120	240	8	
	razem														210		14		180		12	390	780	26	
3. BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU: PROJEKTOWANIE GRAFIKI WYDAWNICZEJ																									
16	Projektowanie wydawnictw	0213.3.EDUP2.16.PW	4	3,4											60		4		60		4	120	240	8	
17	Typografia i skład tekstu	0213.3.EDUP2.17.TST		3											45		3					45	90	3	
18	Projektowanie plakatu*	0213.3.EDUP2.18.PP	4	3,4											45		3		60		4	105	210	7	
19	Grafika ilustracyjna	0213.3.EDUP2.19.GI	4	3,4											60		4		60		4	120	240	8	
	razem														210		14		180		12	390	780	26	
3. BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU: PROJEKTOWANIE MULTIMEDIALNE																									
20	Projektowanie interfejsów*	0213.3.EDUP2.20.PI	4	3,4											60		4		60		4	120	240	8	
21	Grafika multimedialna	0213.3.EDUP2.21.GM		3											45		3					45	90	3	
22	Techniki audiowizualne	0213.3.EDUP2.22.TA	4	3,4											45		3		60		4	105	210	7	
23	Animacja i modelowanie postaci	0213.3.EDUP2.23.AM	4	3,4											60		4		60		4	120	240	8	
	razem														210		14		180		12	390	780	26	
3. BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU: PROJEKTOWANIE FORM UŻYTKOWYCH																									
24	Projektowanie produktu	0213.3.EDUP2.24.PP	4	3,4											60		4		60		4	120	240	8	
25	Prototypowanie	0213.3.EDUP2.25.P		3											45		3					45	90	3	
26	Modelowanie 3D*	0213.3.EDUP2.26.M3D	4	3,4											45		3		60		4	105	210	7	

27	Projektowanie tekstyliów użytkowych	0213.3.EDUP2.27.PTU	4	3,4										60		4		60		4	120	240	8							
razem														210		14		180		12	390	780	26							
4. BLOK PRZEDMIOTÓW FAKULTATYWNYCH																														
28	Przedmioty fakultatywne - do wyboru jeden spośród: Malarstwo, Grafika, Rzeźba	0213.3.EDUP2.28.M 0213.3.EDUP2.28.G 0213.3.EDUP2.28.R		2,3										60		4		60		3	120	210	7							
29	Rysunek	0213.3.EDUP2.29.R		2,3										45		3		45		3	90	180	6							
razem														105		7		105		6	210	390	13							
6. BLOK PRZEDMIOTÓW DYPLOMOWYCH																														
30	Magisterska pracownia artystyczna	0213.3.EDUP2.30.MPA		2,3,4										60		4		60		4	90	420	14							
31	Magisterska pracownia fakultatywna	0213.3.EDUP2.31.MPF		4														60		3	60	90	3							
32	Proseminarium	0213.3.EDUP2.32.P		3														30		1	30	30	1							
33	Seminarium magisterskie	0213.3.EDUP2.33.SM		4														60		4	60	120	4							
razem														60		4		90		5	210	660	22							
razem														72		219		30		24	399	30	480	30	435	50	30	1679	3355	120

1. Studenta obowiązuje szkolenie dotyczące BHP w wymiarze 4 godzin na I semestrze.

2. Studenta obowiązuje szkolenie biblioteczne w wymiarze 2 godzin na I semestrze.

3. *Przedmiot, w ramach którego wybrane zajęcia prowadzone są w języku obcym (wybór przedmiotów oraz konkretne liczby godzin zajęć każdorazowo określa organizacja zajęć dydaktycznych na dany rok akademicki).

4.** Przedmiot stanowiący kontynuację kształcenia jednego wybranego przedmiotu fakultatywnego: *Malarstwo, Grafika, Rzeźba*

5.*** Przedmiot realizowany w ramach całego toku studiów do zaliczenia w sem. 4.

6. Aby zdobyć wymaganą liczbę punktów ECTS (120) student musi wybrać w trakcie studiów jeden z bloków przedmiotów do wyboru "Kreacje artystyczne" albo "Projektowanie grafiki wydawniczej" albo "Projektowanie form użytkowych" albo "Projektowanie multimedialne"

Zatwierdziła Rada Wydziału na posiedzeniu w dniu: