

PROGRAM STUDIÓW

Program obowiązuje od roku akademickiego: 2019/2020

1. KIERUNEK STUDIÓW: WZORNICTWO

2. KOD ISCED: 0212 moda, wystrój wnętrz i projektowanie przemysłowe

3. FORMA/FORMY STUDIÓW: STACJONARNA

4. LICZBA SEMESTRÓW: 7

5. TITUL ZAWODOWY NADAWANY ABSOLWENTOM: LICENCJAT

6. PROFIL KSZTAŁCENIA: PRAKTYCZNY

7. DZIEDZINA NAUKI/SZTUKI: SZTUKA

8. DYSCYPLINA ARTYSTYCZNA: SZTUKI PLASTYCZNE I KONSERWACJA DZIEŁ SZTUKI

9. LICZBA PUNKTÓW ECTS KONIECZNA DO UKOŃCZENIA STUDIÓW: 210 ECTS

- 1) liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: 107 ECTS
- 2) liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne w wymiarze większym niż 50% ogólnej liczby punktów ECTS: 190 ECTS
- 3) liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje realizując zajęcia podlegające wyborowi (co najmniej 30% ogólnej liczby punktów ECTS): 75 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: 6145 - w tym liczba godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: **3131**

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

Kierunek wzornictwo opiera się na wszechstronnym kształceniu projektowym w obszarze wzornictwa i prowadzi do uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w zakresie stosowania różnorodnych technik i technologii projektowych, w tym wspomaganych narzędziami cyfrowymi. Uzupełnienie programu stanowią przedmioty z zakresu teorii, historii sztuki, historii wzornictwa, których celem jest nabycie szerszej perspektywy poznawczej, rozwój postawy kreatywnej, otwartej na nowe wyzwania stawiane projektantom i podejmowania różnorodnych ról związanych z funkcjonowaniem w społeczeństwie jako twórca. Program daje szansę na poszerzenie kompetencji w obszarach ułatwiających funkcjonowanie artyście na rynku pracy, w zawodach m.in. o istotnym znaczeniu dla rozwoju przemysłów kreatywnych regionu świętokrzyskiego, jak komunikacja wizualna, projektowanie produktu, projektowanie tekstyliów użytkowych, projektowanie aplikacji i gier.

Szeroki wachlarz możliwości oferowanych w ramach poszczególnych pracowni Instytutu Sztuk Pięknych, indywidualne podejście do studenta wynikające z charakteru studiów pozwala na obranie przez niego własnej drogi w oparciu o naturalne predyspozycje twórcze, zainteresowania już po III semestrze. Kształcenie w ramach obieralnych bloków: „Komunikacja wizualna”, „Projektowanie produktu”, „Projektowanie tekstyliów użytkowych”, „Projektowanie aplikacji i gier” daje możliwość uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w konkretnych obszarach sztuk wzornictwa, służących przyszłej pracy projektowej. Dyplom licencjacki stanowiący dzieło plastyczne zrealizowane w ramach Licencjackiej pracowni dyplomowej oraz praca teoretyczna opisująca koncepcję dyplomową prowadzi do zamknięcia kształcenia na pierwszym poziomie studiów, potwierdzenia uzyskanych efektów uczenia się i dowodzi wszechstronnego wykształcenia projektowego.

Cele kształcenia:

- przygotowanie do wszechstronnej, samodzielnej działalności projektowej, zawodowej w oparciu o efekty kształcenia z uwzględnieniem indywidualnych zainteresowań studenta,
- kształcenie umiejętności samodzielnego poszukiwania form, środków wyrazu i mediów w projektowaniu wzorniczym,
- nabycie umiejętności posługiwania się tradycyjnymi i współczesnymi technikami, technologiami w projektowaniu wzorniczym,
- rozwijanie indywidualnych i zespołowych zdolności twórczych i projektowych studentów.

Tworząc niniejszy program studiów wzięto pod uwagę następujące czynniki:

- tradycje kształcenia projektowego w obszarze sztuk plastycznych, w których zasadnicze miejsce rozwoju twórczego stanowi pracownia mistrzowska, podstawę pracy dydaktycznej relacja mistrz – uczeń, wraz z kształceniem ogólnoplastycznym rozwijającym predyspozycje twórcze studenta,
- ze względu na praktyczny profil kształcenia 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 zespoły, studia projektowe w obszarze komunikacji wizualnej, projektowania produktu, tekstyliów użytkowych, aplikacji i gier komputerowych czy wystawiennictwa,
- współczesne osiągnięcia techniczne i technologiczne w dziedzinie wzornictwa i jego gałęzi,
- 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 jej rzecz uczelni,
- 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, umiejętność i kompetencje społeczne wykwalifikowanego wszechstronnego twórcy - projektanta wzornictwa. Potrafi realizować, wdrażać i prezentować różnorodne koncepcje użytkowe o charakterze prorynkowym i prospołecznym, realizować je i wdrażać. Przygotowany jest do twórczej pracy zawodowej w jednostkach zajmujących się projektowaniem wzorów użytkowych przeznaczonych do jednostkowej i masowej produkcji, m.in. w zakładach produkcyjnych, zespołach projektowych i prowadzenia własnej działalności projektowej. Absolwent kończący kształcenie w ramach bloku przedmiotów: **Komunikacja wizualna** jest twórcą – projektantem funkcjonalnych systemów informacji wizualnej i identyfikacji wizualnej, opakowań produktów, również targowych systemów wystawienniczych. To osoba zdolna do podjęcia pracy w zespołach projektowych, studiach grafiki reklamowej, wydawniczej, szeroko pojętych mass-mediach. Absolwent kończący kształcenie w ramach bloku przedmiotów: **Projektowanie produktu** jest twórcą – projektantem funkcjonalnych rozwiązań przestrzennych w obszarze codziennej konsumpcji, uwzględniających szeroko pojęte zapotrzebowanie społeczne, przedmiotów codziennego użytku, w tym tekstyliów użytkowych, ceramiki płaskiej. To osoba zdolna do podjęcia pracy w studiach i zespołach projektowych, zakładach produkcyjnych.

Absolwent kończący kształcenie w ramach bloku przedmiotów: **Projektowanie tekstyliów użytkowych** jest twórcą – projektantem ubioru, akcesoriów, tkanin i innych koncepcji użytkowych z wykorzystaniem materiałów tekstylnych. To osoba zdolna do podjęcia pracy w studiach i zespołach projektowych, zakładach produkcyjnych. Absolwent kończący kształcenie w ramach bloku przedmiotów: **Projektowanie aplikacji i gier** jest twórcą – projektantem funkcjonalnych rozwiązań interfejsów aplikacji mobilnych i witryn internetowych, oprawy graficznej gier, wszelkiego rodzaju materiałów audiowizualnych do publikacji w sieci internetowej, w tym animacji komputerowych. To osoba zdolna do podjęcia pracy w zespołach projektowych, studiach interaktywnych, grafiki reklamowej, szeroko pojętych mass-mediach.

Możliwości kontynuacji kształcenia:

Absolwent ma możliwość kontynuacji edukacji na studiach drugiego stopnia (magisterskich uzupełniających) na kierunku Sztuki plastyczne macierzystej uczelni, a także podjąć studia magisterskie uzupełniające na kierunkach projektowych w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki w innych uczelniach prowadzących tego typu studia. 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 podstawowej.

12. EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbole efektów uczenia się dla kierunku		Odniesienie efektów uczenia się do:		
		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)
<p><i>Objaśnienie oznaczeń:</i> WZO – symbol kierunku P – profil praktyczny 1 – poziom studiów W – kategoria wiedzy U – kategoria umiejętności K – kategoria kompetencji społecznych</p>	Po ukończeniu studiów absolwent:			
w zakresie WIEDZY				
WZO1P_W01	ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w wybranych obszarach wzornictwa, zgodnie z obranym blokiem przedmiotów, takich jak komunikacja wizualna z wystawiennictwem, projektowanie tekstyliów użytkowych, projektowanie produktu, projektowanie aplikacji i gier, stosowanych w ich obrębie środków wyrazu, umiejętności warsztatowych	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
WZO1P_W02	zna i rozumie podstawowe linie rozwojowe historii sztuki i wzornictwa oraz publikacje związane z tymi zagadnieniami	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
WZO1P_W03	wykazuje się znajomością stylów w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi i odtwórczymi oraz współczesne tendencje rozwojowe w obszarze wzornictwa	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
WZO1P_W04	zna określony zakres problematyki związanej z zastosowaniem i użyciem technologii w wybranych obszarach wzornictwa, w tym najnowszych rozwiązań i jest świadomy ich rozwoju	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
WZO1P_W05	zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego, podstawową problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty projektanta	P6U_W	P6S_WK	P6S_WG

WZO1P_W06	zna powiązania i zależności między teoretycznymi i praktycznymi aspektami twórczości projektowej	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
------------------	--	--------------	---------------	---------------

w zakresie UMIEJĘTNOŚCI

WZO1P_U01	tworzy i realizuje własne koncepcje twórcze w wybranych obszarach wzornictwa, zgodnie z obranym blokiem przedmiotów, takich jak komunikacja wizualna z wystawiennictwem, projektowanie tekstyliów użytkowych, projektowanie produktu, projektowanie aplikacji i gier oraz dysponuje umiejętnościami do ich wyrażania	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
WZO1P_U02	świadomie posługuje się narzędziami warsztatu twórczego w wybranych obszarach działalności plastycznej	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
WZO1P_U03	świadomie stosuje i dobiera do realizowanej koncepcji artystycznej bądź projektowej i techniki i technologie plastyczne	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
WZO1P_U04	podejmuje samodzielne decyzje dotyczące projektowania i realizacji własnych prac projektowych	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
WZO1P_U05	współpracuje z innymi osobami w ramach podejmowanych zespołowych działań projektowych	P6U_U	P6S_UK P6S_UO	
WZO1P_U06	stosuje szeroki zakres umiejętności warsztatowych niezbędnych w tworzeniu własnych koncepcji projektowych w wybranym obszarze działalności	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
WZO1P_U07	wykorzystuje umiejętności warsztatowe umożliwiające realizację własnych koncepcji twórczych projektowych oraz stosuje efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW P6S_UU
WZO1P_U08	realizuje własne koncepcje twórcze artystyczne i projektowe wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
WZO1P_U09	przygotowuje typowe prace pisemne i wystąpienia ustne, dotyczące zagadnień szczegółowo związanych ze sztukami plastycznymi, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	P6U_U	P6S_UW	P6S_UK
WZO1P_U10	posługuje się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6U_U		
WZO1P_U11	stosuje formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań artystycznych, w tym organizacji projektów artystycznych takich jak wystawy, warsztaty twórcze itp.	P6U_U	P6S_UK	P6S_UK
WZO1P_U12	rozumie i rozwija potrzebę uczenia się przez całe życie, potrafi aranżować i organizować warunki do uczenia się innych	P6U_U	P6S_UK P6S_UU	P6S_UW P6S_UU P6S_UK
WZO1P_U13	jest komunikatywny; prezentuje własne dokonania artystyczne i projektowe w ramach samodzielnie organizowanych bądź organizowanych w środowisku prezentacji twórczości	P6U_U	P6S_UK	P6S_UK

w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH

WZO1P_K01	samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania	P6U_K	P6S_KK	P6S_KR
------------------	--	--------------	---------------	---------------

	informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy twórczej			
WZO1P_K02	efektywnie wykorzystuje wyobraźnię, intuicję, emocjonalność, zdolność do twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności, kontrolowania swoich zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami oraz efektywnie komunikuje się i inicjuje działania w społeczeństwie oraz prezentuje własne koncepcje twórcze w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych	P6U_K	P6S_KK	P6SKK P6S_KR
WZO1P_K03	podjmuje refleksję na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów własnej pracy, etosu zawodu artysty projektanta, wypełnia rolę społeczną artysty projektanta - absolwenta studiów artystycznych; jest zdolny do samooceny, również konstruktywnej krytyki w stosunku do działań twórczych innych osób	P6U_K	P6S_KO P6S_KR	P6S_KO P6S_KR
WZO1P_K04	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	P6U_K		

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

Przedmioty		Minimalna liczba punktów ECTS	Treści programowe	Odniesienie do efektów uczenia się na kierunku
I.	PRZEDMIOTY KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO:			
1.	Lektorat języka obcego B2	9	<u>Treści leksykalne:</u> Zagadnienia występujące w ogólnodostępnych i stosowanych na zajęciach podręcznikach na poziomie B2 (np. uniwersytet, przedmiot studiów, wykształcenia, praca, media, technologie, środowisko, zdrowie, żywienie, sport, czas wolny, edukacja, zakupy, podróżowanie, społeczeństwo, kultura, zjawiska społeczne). <u>Treści gramatyczne:</u> Zgodne z sylabusem podręczników przewidzianych dla poziomu B2 dla danego języka i zgodne z wymaganiami Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy. <u>Funkcje językowe:</u> Zgodne z sylabusem podręczników dla poziomu B2 i pozwalające studentom na porozumiewanie się w języku obcym (np. branie czynnego udziału w dyskusjach, wyrażanie emocji oraz wyrażanie swoich opinii, argumentowanie i formułowanie swojego punktu widzenia w formie ustnej i pisemnej, dokonywanie prezentacji).	WZO1P_U10 WZO1P_K02
2.	Techniki informacyjno-komunikacyjne	1	Komputer i jego budowa. Urządzenia peryferyjne: drukarka, skaner, projektor multimedialny – zastosowanie, użytkowanie. System operacyjny Windows, Mac Os X. Oprogramowanie biurowe. Oprogramowanie graficzne. Oprogramowanie multimedialne. Techniki i technologie komunikacyjne – Internet.	WZO1P_W04 WZO1P_U03 WZO1P_K02
3.	Ochrona własności przemysłowej i prawa autorskiego	1	Pojęcie utworu, prawa autorskie osobiste i majątkowe. Dozwolony użytek. Prawa pokrewne. Wynalazek, wynalazek biotechnologiczny oraz patent. Znaki towarowe oraz prawa ochronne na znaki towarowe. Wzory przemysłowe. Wzory użytkowe.	WZO1P_W05 WZO1P_K04
4.	Przedsiębiorczość		Pojęcie, geneza przedsiębiorczości, czynniki wpływające na rozwój przedsiębiorczości, wzmacnianie i osłabianie cech przedsiębiorczości. Innowacje i ich rodzaje. Podstawowe pojęcia ekonomiczne i ich wpływ na prowadzenie działalności gospodarczej oraz	WZO1P_W05

			gospodarstwa domowego. Promocja jako element zwiększający popyt na sprzedaż dóbr i usług. Biznes plan i analiza SWOT. Prowadzenie działalności gospodarczej – pojęcie działalności gospodarczej, przedsiębiorcy i konsumenta; procedura rozpoczęcia indywidualnej działalności gospodarczej; koszty pracy (w tym koszty wynagrodzeń). Wewnętrzne i zewnętrzne źródła finansowania działalności gospodarczej. Omówienie wybranych form działalności gospodarczej.	
5.	Wprowadzenie do teorii sztuki	3	Kurs prezentuje najważniejsze teorie i sposoby myślenia o sztuce i jej interpretacji i ma charakter ogólnego wprowadzenia do zagadnień tworzenia i recepcji dzieł sztuki, a także problemów krytyki artystycznej i estetyki natury.	WZO1P_W02 WZO1P_W03 WZO1P_W06 WZO1P_U09 WZO1P_U12 WZO1P_K01 WZO1P_K03
6.	Wprowadzenie do filozofii	2	Zajęcia opierają się na szerokiej i pogłębionej analizie społeczno-historycznej teorii filozoficznych, obejmują: <i>wprowadzenie, grecka filozofia przyrody, Platon, Arystoteles, średniowiecze – spór o uniwersalia, Kartezjusz, brytyjski empiryzm (od Bacona do Hume'a), Immanuel Kant, Hegel, Marks, Nietzsche, Freud, fenomenologia i hermeneutyka, G. Lukacs - Szkoła Frankfurcka, Lucien Goldmann, Louis Althusser, Lyotard, Badiou, Fredric Jameson, Kojève, Lacan, Žižek, Butler, Grosys.</i>	WZO1P_W01 WZO1P_W02 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U04
7.	Przedmioty w zakresie wsparcia studentów w procesie uczenia się - do wyboru jeden przedmiot:	1	<u>Przygotowanie do studiów artystycznych:</u> Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach – historia, specyfika, misja i strategia, struktura Uczelni, Wydział Pedagogiczny i Artystyczny i Instytut Sztuk Pięknych – historia, specyfika, misja i strategia, struktura, idea Uniwersytetu – idea uczenia się, uczenia się przez całe życie. Zarys historii szkolnictwa wyższego ze szczególnym uwzględnieniem wyższego szkolnictwa artystycznego, przepisy, akty prawne regulujące studia na UJK w Kielcach, etos akademicki, akademicki savoir-vivre, program studiów (plany, rozkłady zajęć, przedmioty, wybór przedmiotu, modułu specjalnościowego, fakultatywnego, dyplomowego), programy wspierające studia artystyczne w Instytucie Sztuk Pięknych i studia na UJK w Kielcach (wymiana akademicka krajowa i zagraniczna, współpraca międzyinstytucjonalna, staże i praktyki), wspierające studenta w studiowaniu (sprawy socjalno-bytowe, działalność jednostek wspomagających studenta: Ośrodek Nauki i Kultury Studenckiej, Akademickie Biuro Karier, Akademicki Inkubator Przedsiębiorczości, Uniwersyteckie Centrum Wsparcia i Rehabilitacji, Duszpasterstwo), samodzielna nauka i studia artystyczne. Studia artystyczne jako okres rozwoju pasji i osobowości twórczej, otoczenie kulturalno-artystyczne jednostki, przygotowanie do zajęć artystycznych i projektowych: literatura przedmiotowa, narzędzia i materiały plastyczne, oprogramowanie komputerowe, techniki i technologie stosowane w dokumentacji prac artystycznych i projektowych (niezbędnej do zaliczenia poszczególnych przedmiotów w toku studiów). Portfolio studenckie. <u>Podstawy technik i form plastycznych:</u> Techniki malarskie: akwarela, gwasz, akryl, olej – specyfika, zasady stosowania. Techniki rysunkowe: ołówek, węgiel (sangwina, sepia), tusz	WZO1P_W01 WZO1P_U1 WZO1P_U12 WZO1P_K01 WZO1P_K03

			<p>(rysunek patykiem, technika lawowania, suchy pędzel), flamaster (długopis, cienkopis, pióro). Techniki graficzne: monotypia, linoryt. Szablon malarski, malowanie wałkiem. Narzędzia malarskie, rysunkowe i graficzne. Wyposażenie pracowni artystycznych. Kompletowanie niezbędnej literatury do studiów i własnego warsztatu pracy (narzędzi i materiałów plastycznych). Własności barwy. Rodzaje barw. Mieszanie barw. Linia i jej rodzaje. Ekspresyjny potencjał linii.</p> <p><u>Warsztaty rozwoju twórczego:</u> Omówienie karty przedmiotu i sposobów weryfikacji efektów kształcenia. Rozwijanie zdolności twórczych – abstrahowanie, dokonywanie skojarzeń, metaforyzowanie, transformowanie, przewycięzanie przeszkód, osłabienie wewnętrznej cenzury, twórcza samoocena. Techniki opracowywania i projektowania działań rozwijających myślenie twórcze. Realizacja praktyczna autorskich warsztatów. Prezentacja multimedialna z analizą krytyczną podejmowanych działań. Zaliczenie przedmiotu</p>	
II.	BLOK PRZEDMIOTÓW PODSTAWOWYCH/ KIERUNKOWYCH:			
8.	Historia sztuki	11	<p>Dwuipółletni kurs historii sztuki pomyślany jest jako prezentacja kluczowych zjawisk w sztuce europejskiej od paleolitu do końca XIX wieku. Tematy poszczególnych zajęć, wpisane w ogólny porządek chronologiczny, osnute są wokół zasadniczych problemów towarzyszących działalności artystycznej człowieka, takich jak: sens sztuki i jej znaczenie w życiu indywidualnym i społecznym, funkcje sztuki i ich zmienność, rola artystów i ich pozycja społeczna, przedstawianie świata, wizualizowanie rzeczy nieobecnych lub nieistniejących, ekspresja myśli, uczuć, intencji i charakteru, piękno i inne sposoby organizowania i porządkowania dzieł sztuki, narracja obrazowa i inne sposoby komunikowania treści przez sztukę, sztuka jako narzędzie propagandy władzy, religii, ideologii, związki malarstwa i rzeźby z innymi sztukami, zwłaszcza poezją i muzyką, recepcja i doświadczanie dzieł sztuki, środki i techniki tworzenia, sposoby ujmowanie dzieł sztuki</p> <p>Wykłady koncentrują się na interpretacji dzieł sztuki i zjawisk artystycznych w oparciu o teksty teoretyczne, filozoficzne, teologiczne, literackie i krytyczne współczesne omawianym problemom.</p>	WZO1P_W02 WZO1P_W03 WZO1P_U09 WZO1P_U12 WZO1P_K01 WZO1P_K03
9.	Historia wzornictwa	3	<p>Początki wzornictwa - znaczenie myśli Johna Ruskina. Ruch Arts and Crafts . Działalność Towarzystwa Polska Sztuka Stosowana i Warsztatów Krakowskich. Działalność Warsztatów Wiedeńskich i art-deco. Działalność Warsztatów Monachijskich. Art Nouveau. Styl zakopiański i poszukiwanie stylu narodowego we wzornictwie polskim dwudziestolecia międzywojennego. Wpływ konstruktywizmu na wzornictwo i architekturę I poł. XX w.: Bauhaus, De Stijl, Le Corbusier, Władysław Strzemiński i działalność ugrupowania Blok. Wzornictwo amerykańskie i streamline. Działalność projektowa i teoretyczna Henriego Dreyfuss'a. Wzornictwo skandynawskie I i II poł. XX w. Pop-art i jego wpływ na wzornictwo współczesne. Postmodernizm jako odwrót od funkcjonalizmu. Polskie wzornictwo II poł. XX w. Historia mody. Historia projektowania graficznego i polska szkoła plakatu.</p>	WZO1P_W02 WZO1P_W03 WZO1P_U09 WZO1P_U12 WZO1P_K01 WZO1P_K03
10.	Psychologia twórczości i percepcji wizualnej	2	<p>Wstęp do psychologii percepcji. Proces powstawania i analiza wybranych wrażeń wzrokowych (postrzeganie kształtu, barwy, dynamiki, głębi, relacji figura-tło). Zagadnienie</p>	WZO1P_W02 WZO1P_W06

			postrzegania synergicznego i synestezji, ich roli w twórczości człowieka, odbiorze różnych form sztuki. Historyczny rozwój sztuki wobec problemu ewolucji widzenia, postrzegania. Uwarunkowania psychopercepcyjne iluzji głębi, dynamiki. Techniki obrazowania perspektywy, ruchu, barwy we współczesnych sztukach i formach multimedialnych. Widzenie symboliczne - znak, symbol, metafora w twórczości plastycznej i ich uzasadnienie psychologiczne. Pojęcia i kryteria twórczości, struktura i uwarunkowania procesu twórczego. Techniki obrazowania perspektywy, ruchu, barwy we współczesnych sztukach i formach multimedialnych.	WZO1P_U9 WZO1P_U12 WZO1P_K03
11.	Podstawy rysunku	8	Przyswajanie wiadomości ogólnych o rysunku jako dziedzinie sztuk plastycznych, jego możliwościach technicznych i artystycznych. Studia z natury i przygotowanie do traktowania rysunku jako podstawy rozwoju świadomości twórczej i punktu wyjścia każdej kreacji artystycznej podstawy rysunku artystycznego: dwuwymiarowość rysunku, pojęcie kompozycji, jej rodzaje oraz znaczenie konturu w kompozycji, walory linearne w rysunku i znaczenie kreski, światłocien w rysunku. czerń i biel jako podstawowe środki wyrazu; budowa trzeciego wymiaru, zagadnienie perspektywy w rysunku, zagadnienie waloru; znaczenie planu i waloru w rysunku, kontrast graficzny w rysunku. opozycja: jasne-ciemne, kanon ludzkiej głowy, kanon postaci ludzkiej i podstawowa wiedza o proporcjach człowieka, jego budowie oraz o postaci w ruchu jako całości i jedności organicznej. warsztat rysunkowy różnorodnych technik rysunkowych; wybór techniki w zależności od problemu plastycznego stanowiącego przedmiot ćwiczeń.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U07 WZO1P_U12 WZO1P_K01
12.	Podstawy malarstwa	8	Zapoznanie z zasadami i specyfiką podstawowych technik malarskich: gwasz, akwarela, akryl, olej, techniki mieszane (collage i pochodne). Doskonalenie świadomości formalnej – zadania kompozycyjne. Studia malarskie oparte na układzie centralnym zamkniętym, otwartym rytmicznym, zrównoważonym (harmonicznym), opozycji – kontraście elementów (dominancie plastycznej), porządku chromatycznym, monochromatycznym, statyce i dynamice, itp. Kształtowanie widzenia w zakresie umiejętności wychwycenia relacji istniejących wewnątrz analizowanych zjawisk wizualnych i adekwatnego wyrażenia ich za pomocą środków formalnych. Kształtowanie rozumienia barwy, definiowania przez nią przestrzeni realnej, intencjonalnej, itp. Kształtowanie materii obrazu – gest, faktura. Malarskie studium martwej natury. Malarskie studium wnętrza i otwartej przestrzeni. Malarskie studium postaci ludzkiej, portret i autoportret. Studium fragmentu rzeczywistości jako punkt wyjścia do własnych poszukiwań malarskich.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U07 WZO1P_U12 WZO1P_K01
13.	Podstawy rzeźby	8	Projektowanie układów kompozycyjnych w przestrzeni opartych o obserwacje natury z wykorzystaniem elementów zaczerpniętych ze świata przyrody. - modelowanie w glinie, odlew w gipsie. Budowanie kompozycji przestrzennej jako własna interpretacja wybranego cytatu literackiego – modelowanie w glinie, narzut gipsowy. Od światła do cienia. Budowanie własnych układów kompozycyjnych. Skala dowolna, cykl lub autonomiczna praca, relief lub forma przestrzenna. Szkice rysunkowe i przestrzenne w mniejszej skali w dowolnym tworzywie. Portret wzajemny. Budowanie bryły rzeźbiarskiej w oparciu o konstrukcje z zachowaniem właściwej kolejności narastania po sobie faz procesu modelowania formy	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U08 WZO1P_U12 WZO1P_K01

			przestrzennej, studium rzeźbiarskiego. Modelowanie w glinie, utrwalanie w gipsie. Studia rzeźbiarskie dłoni, stopy. Budowanie bryły rzeźbiarskiej w oparciu o konstrukcje z zachowaniem właściwej kolejności narastania po sobie faz procesu modelowania formy przestrzennej, studium rzeźbiarskiego. Modelowanie w glinie, utrwalanie w gipsie. Pojęcia, hasła. Zwrócenie uwagi na taką interpretację tematu, by rozwiązanie oddawało w pełni zawarte w ćwiczeniu treści spełniając równocześnie wszelkie wymogi założeń plastycznych. Pejzaż z motywem architektonicznym. Projektowanie, szukanie i budowanie własnych układów kompozycyjnych na płaszczyźnie. Własne inspiracje, obserwacja i analiza. Modelowanie w glinie, utrwalenie w gipsie.	
14.	Struktury wizualne	4	Wybrane główne zasady kompozycji, struktury i formy. Wybrane zagadnienia technik i technologii sztuk plastycznych.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U12 WZO1P_K01
15.	Podstawy grafiki projektowej	6	Kompozycje liternicze i typograficzne – ćwiczenia rozwijające świadomość w zakresie konstruowaniu liter, typografii i kompozycji z wykorzystaniem form ilustracyjnych i tekstowych. Ćwiczenia pomagające znaleźć indywidualną stylistykę w projektowaniu graficznym (monogramy). Ćwiczenia zapoznawcze z podstawowymi technikami i technologiami projektanta (programy do tworzenia i edycji grafiki wektorowej i rastrowej). Komunikat-obraz – czytelność komunikatu obrazowego- projekt systemów oznakowania (piktogramy, znaki, loga, logotypy). Użycie znaku w systemie identyfikacji wizualnej (wizytówki, papiery firmowe, oznakowanie samochodów firmowych i innych elementów adekwatnych do profilu firmy).	WZO1P_W01 WZO1P_W02 WZO1P_W03 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_K01 WZO1P_K03
16.	Podstawy projektowania z modelowaniem	11	Wprowadzenie do projektowania form przemysłowych. Przekształcenia elementów płaskich w elementy przestrzenne – ćwiczenia rozwijające zmysł przestrzenny. Projektowanie uniwersalne – projektowanie przedmiotów i elementów graficznych do użytku grup społecznych. Redesign- ćwiczenia mające na celu analizę istniejących produktów i nadanie im nowej formy lub szaty graficznej. Upcykling, recykling w projektowaniu. Różnorodność kształtów, struktur i materiałów: formy prostoliniowe, formy krzywoliniowe, objętość produktu, dynamika i statyka, dominanta i subdominanta. Wprowadzenie do materiałoznawstwa. Modelowanie robocze i finalne. Modele teoretyczne. Analiza sposobów realizacji projektu.	WZO1P_W01 WZO1P_W02 WZO1P_W03 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_K01 WZO1P_K03
17.	Rysunek techniczny i aksonometria	4	Znaczenie rysunku technicznego, podziałki rysunkowe i forma graficzna arkusza rysunkowego, opis rysunku. Szkicowanie figur płaskich, brył oraz elementów o złożonych kształtach. Ogólne zasady wymiarowania figur i elementów części przedmiotów i urządzeń użytkowych. Zasady wykonywania widoków i przekrojów. Rysowanie brył w rzutach aksonometrycznych; w izometrii, dimetrii ukośnej, dimetrii prostokątnej.	WZO1P_W01 WZO1P_W02 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03

				WZO1P_U04 WZO1P_K01
19.	Ergonomia	3	Elementy antropometrii i sposoby wykorzystania danych w projektowaniu wzorniczym. Atlas miar człowieka i ocena ergonomiczna w projektowaniu wzorniczym. Analizy funkcjonalne układu człowiek – obiekt. Społeczne uwarunkowania w projektowaniu wzorniczym. Techniki i technologie stosowane w badaniach ergonomicznych.	
20.	Projektowanie wieloaspektowe	9	Zasady projektowania uniwersalnego - problemy i optymalizacja działań projektowych w oparciu o badanie wzajemnych relacji formy, funkcji i dostępnych rozwiązań technologicznych. Rozpoznanie potrzeb docelowego odbiorcy – pojedynczych osób, grup społecznych (w tym osób z niepełnosprawnościami) w odniesieniu do aspektu ekonomicznego, technologicznego produkcji jednostkowej i masowej. Wykorzystanie badań i eksperymentów ergonomicznych w procesie definiowania założeń projektowych, doskonalenia produktu. Poszukiwanie inspiracji w kulturze i tradycji regionu, kraju w oparciu o analizę strukturalną obiektów i zjawisk składających się na kulturę materialną, oraz ich twórczą interpretację. Odniesienia do współczesnych zjawisk i przemian w procesie projektowym (zanieczyszczenie i dewastacja środowiska naturalnego, nierówności społeczne, kryzys energetyczny itp.). Rozwiązywanie realnych zagadnień projektowych. Mapowanie projektu z uwzględnieniem kontekstu technologicznego, funkcjonalnego, kulturowego, estetycznego. Konsultacje projektu ze specjalistami wybranych dziedzin nauki, przemysłu. Wybór odpowiedniej metody projektowej oraz listy badań i eksperymentów. Opracowanie kolejnych wariantów rozwiązania problemu projektowego. Realizacja wybranego wariantu projektu w oparciu o szkice i modele koncepcyjne, wizualizacje graficzne. Realizacja prototypu lub modelu imitacyjnego. Prezentacja werbalna i multimedialna zrealizowanego zadania projektowego.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_K01 WZO1P_K03
21.	Komputerowe wspomaganie projektowania	6	Renderowanie (obrazowanie i prezentacja) istniejących lub własnych koncepcji projektowych w wirtualnym środowisku. Tworzenie wizualizacji obiektu użytkowego w postaci statycznej i animowanej. Korzystanie z aplikacji komputerowych wspomagających proces projektowania, w tym obiektowej grafiki przestrzennej, animacji 3D oraz pomocniczych - do tworzenia i edycji grafiki wektorowej i rastrowej. Korzystanie z rysunku technicznego projektu wzorniczego w renderowaniu modeli wirtualnych. Tworzenie rysunku technicznego projektu wzorniczego w odniesieniu do zrealizowanego modelu wirtualnego.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_K01 WZO1P_K03
22.	Rysunkowe wspomaganie projektowania	6	Techniki i technologie rysunkowe stosowane w projektowaniu wzorniczym. Rysunek perspektywiczny odnoszący się do różnorodnych form rzutowania obiektów i układów przestrzennych. Szkice i rysunki konstrukcyjne z zastosowaniem różnorodnych technik. Studium rysunkowe obiektów użytkowych i układów przestrzennych z zastosowaniem różnorodnych technik. Formy prezentacji rysunków koncepcyjnych. Rysunek w procesie projektowym: szkice koncepcyjne, szkice komunikacji bezpośredniej, rysunki prezentacyjne.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_K01 WZO1P_K03

III.	BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU: PROJEKTOWANIE APLIKACJI I GIER			
23.	Projektowanie grafiki do gier	11	Wprowadzenie do tworzenia gier wideo. Proces realizacji gry. Projektowanie interakcji. Tworzenie scenariuszy, scenorysów gier. Podstawy języków skryptowych. Podstawy sztucznej inteligencji. Projektowanie poziomów. Grafika koncepcyjowa z elementami estetyki. Wprowadzenie do narzędzi tworzenia grafiki. Modelowanie 3D postaci oraz otoczenia. Tworzenie i obróbka tekstur. Przygotowanie obiektu 3D do animacji. Technologie animacji 3D. Tworzenie postaci do gier wideo.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U06 WZO1P_U07 WZO1P_U08 WZO1P_K01 WZO1P_K03 WZO1P_K02
24.	Animacja 2D	11	Techniki technologie stosowane w tworzeniu animacji płaskich ze szczególnych uwzględnieniem narzędzi komputerowych, dostępnego oprogramowania. Projektowanie animacji w oparciu o scenariusz, scenopis, storyboard, kinematik. Elementy składowe filmu (film, akt, scena, ujęcie, klatka). Rodzaje i zastosowanie animacji komputerowych. Zasady animacji komputerowej. Rodzaje animowanych obiektów. Opracowanie modeli. Montaż i efekty dodatkowe. Symulacja kamery. Animacja postaci.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U06 WZO1P_U07 WZO1P_U08 WZO1P_K01 WZO1P_K03 WZO1P_K02
25.	Projektowanie elementów gier	6	Podstawy procesu światotwórczego w tworzeniu fabuł fantastycznych, w tym animacji i gier wideo. Projekt środowiska animacji, gry wideo i jego elementy. Komponenty środowiska gry wideo i relacje je łączące. Praca zespołowa w procesie powstawania światów fantastycznych. Technologie stosowane w tworzeniu, renderowaniu postaci w grach wideo.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U06 WZO1P_U07 WZO1P_U08 WZO1P_K01

				WZO1P_K03 WZO1P_K02
26.	Scenorys i rysunek koncepcyjny	8	Techniki i technologie rysunkowe w tworzeniu storyboardów i rysunków koncepcyjnych. Narzędzia analogowe i cyfrowe do tworzenia storyboardów i rysunków koncepcyjnych. Środki wyrazu rysunkowego a efekty specjalne, ruch, dźwięk w filmie, animacji. Struktura narracji filmowej i kompozycja kadru. Animatic, Photomatic. Analiza rysunkowa istniejącej etiudy filmowej. Scenorys do formy filmowej, multimedialnej własnego autorstwa. Rysunek koncepcyjny w tworzeniu postaci i środowiska gier komputerowych.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U06 WZO1P_U07 WZO1P_U08 WZO1P_K01 WZO1P_K03 WZO1P_K02
27.	Rejestracja i edycja obrazu ruchomego	9	Student doskonali znajomości podstawowych metod pracy z aparatem cyfrowym, kamerą oraz z programami do montażu i edycji filmu. Rozwija umiejętności samodzielnej pracy nad projektem filmowym / wideo. Opracowuje etapy pracy. Werbalizuje własne koncepcje twórcze. Jest świadom specyfiki i działania na odbiorcę za pomocą artystycznego komunikatu fotograficznego / filmowego / wideo. Uczy się praktycznych metod korekcji kolorystycznej (balans kolorów, poziomy, kolor selektywny, zmiany jaskrawości). Poznaje i pracuje na warstwach (tworzenie, kopiowanie, łączenie, transformacja, przenoszenie i dopasowywanie warstw). Pracuje na maskach (tryb szybkiej maski, równoczesna praca na warstwach i na maskach). Tworzy projekty pod określone formaty wideo. Poznaje metody przechwytywania obrazu wideo z zewnętrznych źródeł. Poznaje i opanowuje podstawowe narzędzia edycyjne: transformacje, deformacje, przezroczystość obrazu. Wie jak eksportować gotowy materiał do postaci końcowej filmu (zastosowanie kodeków i definiowanie wielkości ramki w zależności od przeznaczenia – telewizor, monitor, internet). Nabywa umiejętność pracy twórczej z wykorzystaniem poznanych programów na poziomie podstawowym. Poznaje możliwości języka filmowego jako komunikatu, artystycznej wypowiedzi autorskiej i dokumentu.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U06 WZO1P_U07 WZO1P_U08 WZO1P_K01 WZO1P_K03 WZO1P_K02
III.	BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU: PROJEKTOWANIE PRODUKTU			
28.	Projektowanie form użytkowych	12	Współczesne techniki, trendy w projektowaniu produktu, analiza nowatorskich rozwiązań. Myślenie strategiczne jako forma zarządzania procesem projektowym. Etapy powstawania produktu: planowanie, kreacja, implementacja. Rozpoznanie potrzeb docelowego odbiorcy – pojedynczych osób, grup społecznych (w tym osób z niepełnosprawnościami, osób zagrożonych wykluczeniem społecznym) w odniesieniu do aspektu ekonomicznego, technologicznego produkcji jednostkowej i masowej. Wykorzystanie badań i eksperymentów ergonomicznych w procesie definiowania założeń projektowych, doskonalenia produktu. Mapowanie projektu z uwzględnieniem kontekstu technologicznego, funkcjonalnego,	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U06

			społecznego, kulturowego, estetycznego. Wybór odpowiedniej metody projektowej oraz listy badań i eksperymentów. Opracowanie kolejnych wariantów rozwiązania problemu projektowego. Realizacja wybranego wariantu projektu w oparciu o szkice i modele koncepcyjne, wizualizacje graficzne. Realizacja prototypu lub modelu imitacyjnego. Prezentacja werbalna i multimedialna zrealizowanego zadania projektowego.	WZO1P_U07 WZO1P_U08 WZO1P_K01 WZO1P_K03 WZO1P_K02
29.	Projektowanie tekstyliów użytkowych	12	Program obejmuje kształcenie dostarczające wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w zakresie szeroko pojętych technik i technologii w zakresie tworzenia produktu z wykorzystaniem materiałów tekstylnych, w tym: tekstyliów realizowanych na potrzeby architektury, architektury wnętrz, różnorodnych struktur użytkowych (produktów funkcjonalnych), projektów konstrukcyjnych dotyczących technologii ubioru, wzornictwa wykorzystującego zaawansowane technologicznie materiały tekstylne, opracowywania koncepcji własnych materiałów tekstylnych przeznaczonych do wykorzystania w szeroko pojętym wzornictwie. Dodatkowy obszar, który zostaje objęty szczególną uwagą jest projektowanie produktów tekstylnych dla osób ze szczególnymi potrzebami, w tym niepełnosprawnych, zagrożonych wykluczeniem społecznym.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U06 WZO1P_U07 WZO1P_U08 WZO1P_K01 WZO1P_K03 WZO1P_K02
30.	Projektowanie produktu ceramicznego	6	Współczesne technologie, trendy w projektowaniu produktu ceramicznego płaskiego, analiza nowatorskich rozwiązań. Tworzenie nowych rozwiązań w obszarze produktu ceramicznego płaskiego na potrzeby architektury, architektury wnętrz, z uwzględnieniem różnorodnych możliwości jego wykorzystania, raportowania. Tworzenie tablicy inspiracji (moodboard'u). Opracowanie kolejnych wariantów rozwiązania problemu projektowego. Realizacja wybranego wariantu projektu w oparciu o szkice koncepcyjne, wizualizacje graficzne. Prezentacja werbalna i multimedialna zrealizowanego zadania projektowego.	WZO1P_W01 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U05 WZO1P_U13 WZO1P_K01
31.	Modelowanie i prototypowanie	6	Modelowanie robocze i finalne. Modele teoretyczne. Ergonomia w procesie projektowania. Analiza sposobów realizacji projektu. Funkcjonalność. Praca w materiale. Komputerowe wspomaganie modelowania - modelowanie cyfrowe.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U06 WZO1P_U07 WZO1P_U08 WZO1P_K01 WZO1P_K03 WZO1P_K02
32.	Fotografia prezentacyjna	9	Warsztat fotografii i obróbki cyfrowej. Podstawy wiedzy o budowie i działaniu kamer	WZO1P_W01

			cyfrowych oraz dodatkowego sprzętu fotograficznego przydatnego do fotografowania mody. Podstawy wiedzy o pracy w fotograficznym studiu oświetleniowym i o zasadach BHP. Podstawy wiedzy o postprodukcji fotografii. (pokazy, omówienie zagadnień, ćwiczenia przedmiotowe, korekta). Realizacja zadań, których zakres tematyczny w odwołuje się do tematyki modowej, a za razem inspiruje go do samodzielnych działań i poszukiwań. Konstruowanie i analiza koncepcji twórczej oraz dobór adekwatnych środków warsztatowych do indywidualnej wypowiedzi artystycznej w kontekście fotografii prezentacyjnej. Myślenie i dialog koncepcyjny o projektach. (ćwiczenia przedmiotowe, ćwiczenia zespołowe, dyskusja, korekta, pokazy zewnętrzne). Prezentacje wybranych zagadnień dotyczących historii, współczesnych tendencji i nowych postaw w dziedzinie fotografii prezentacyjnej. (prezentacje, omówienie zagadnień, ćwiczenia przedmiotowe, dyskusja, korekta).	WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U05 WZO1P_U13 WZO1P_K01
III.	BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU: KOMUNIKACJA WIZUALNA			
33.	Projektowanie informacji wizualnej	11	Typy infografik: infografiki lokalizacji i drogi, mapy, schematy komunikacyjne, systemy wayfinding (oznakowania ścienne, wolnostojące, wiszące, materiały informacyjne papierowe i interaktywne), piktogramy, infografiki oparte na osi czasu, infografiki przedstawiające dane statystyczne (diagramy, wykresy, grafy). Architektura informacji (klasyfikowanie, hierarchizowanie danych). Definiowanie środków wyrazu graficznego dla ukazywania aspektu ilościowego, jakościowego, czasoprzestrzennego itp. funkcjonalność rozwiązań graficznych w ujęciu psycho percepcyjnym. Sposoby wizualizacji danych (długość i szerokość – wykresy słupkowe i paskowe; ilość; pole – wykresy kafelkowe, mozaikowe i bąbelkowe; kąty – wykresy liniowe, wycinkowe, kołowe, pierścieniowe; pozycja) Uwarunkowania percepcyjne, funkcjonalne, kulturowe, społeczne, technologiczne projektowanych infografik. Projektowanie infografik, systemów informacji wizualnych z przeznaczeniem dla publikacji drukowanych, interaktywnych, w przestrzeni publicznej.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U06 WZO1P_U07 WZO1P_U08 WZO1P_K01 WZO1P_K03 WZO1P_K02
34.	Projektowanie opakowań	11	Funkcje i formy opakowań. Projektowanie opakowania (kształt, materiał, techniki i technologie druku, wielkość, oprawa graficzna: barwa, typografia), modyfikowanie opakowań, znakowanie opakowań (labeling). Aspekt funkcjonalny, techniczny/technologiczny, estetyczny, ekologiczny, ekonomiczny, marketingowy opakowania. Realizacja zadań projektowych z zakresu tworzenia pojedynczych form przestrzennych lub systemów opakowań wykonanych z zastosowaniem różnorodnych materiałów na potrzeby transportu, przechowywania, ochrony przedmiotów codziennego użytku, produktów spożywczych, kosmetycznych, chemicznych o różnej skali, konsystencji itp. Poszukiwanie inspiracji w rozwiązaniach współczesnych i historycznych, definiowanie odwołań do różnych stylistyk. Szkice, siatki, wykrojniki, modele imitacyjne, poznawanie właściwości różnych materiałów oraz możliwości technicznych i technologicznych.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U06 WZO1P_U07 WZO1P_U08 WZO1P_K01 WZO1P_K03 WZO1P_K02

35.	Systemy identyfikacji wizualnej	6	Zajęcia opierają się na szerokiej i pogłębionej analizie projektu systemu identyfikacji wizualnej, oraz nauce metod pozwalających na ujęcie problemu w formę plastyczną w rezultacie przekształcając ją w skończony projekt. W czasie zajęć student uczy się stosowania zróżnicowanych wariantów języka graficznego oraz używania technik tradycyjnych (rysunek, malarstwo) z technikami digitalizacji obrazu (obsługa programów graficznych, narzędzi cyfrowych) w celu tworzenia systemu niosącego ze sobą formę i treść. Analizie poddawane będą zróżnicowane struktury języka graficznego, znaki, piktogramy, zapisy literowe i obrazowe, systemy identyfikacji wizualnej. Zadania praktyczne polegające na tworzeniu systemów identyfikacji wizualnej o cechach indywidualnych i oryginalnych będą podejmowały następujące tematy: Skrót i przenośnia w kontekście pojęć i w nadawaniu znaczeń. Środki języka graficznego – słowo i obraz. Używanie w projektowaniu identyfikacji wizualnej skojarzeń, symboliki i metafor. Przestrzenne i płaskie układy graficzne – dążenie do autorskiej formy graficznej. Tworzenie systemów identyfikacji wizualnej przy użyciu autorskich metod - łączenie odmiennych środków realizacyjnych (cyfrowych i analogowych).	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U06 WZO1P_U07 WZO1P_U08 WZO1P_K01 WZO1P_K03 WZO1P_K02
36.	Projektowanie typografii	8	Zapoznanie z kartą przedmiotu i kryteriami zaliczeń. Historyczne uwarunkowania sztuki typografii, projektowania typograficznego. Litera łacińska i jej budowa. Tworzenie liternictwa konstruowanego i narzędziowego. Kroje pism i ich rodzaje. Zasady i reguły użycia typografii w projektowaniu graficznym ze względu na funkcję, przeznaczenie, specyfikę medium. Stosowanie wzorników pism w projektowaniu własnych rozwiązań typograficznych. Kroje pism używane w projektowaniu graficznym. Liternictwo: konstruowanie pisma jedno- i dwuelementowego, autorskich krojów pism.	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U05 WZO1P_U06 WZO1P_U13 WZO1P_K01 WZO1P_K03
37.	Fotografia cyfrowa	9	Warsztat fotografii i obróbki cyfrowej. Podstawy wiedzy o budowie i działaniu kamer cyfrowych oraz dodatkowego sprzętu fotograficznego przydatnego do fotoprezentacji. Podstawy wiedzy o postprodukcji fotografii oraz wybranych metodach jej prezentacji (pokazy, omówienie zagadnień, ćwiczenia przedmiotowe, korekta). Realizacja zadań, których zakres tematyczny w dużym stopniu odwołuje się do indywidualnych zainteresowań studenta, a za razem inspiruje go do samodzielnych działań i poszukiwań. Konstruowanie i analiza koncepcji twórczej oraz dobór adekwatnych środków warsztatowych do indywidualnej wypowiedzi artystycznej w kontekście fotografii prezentacyjnej. Myślenie i dialog koncepcyjny o projektach. (ćwiczenia przedmiotowe, ćwiczenia zespołowe, dyskusja, korekta, pokazy zewnętrzne). Wybór zagadnień dotyczących historii, współczesnych tendencji i nowych postaw artystycznych w dziedzinie fotografii traktowanej jako przedmiot i podmiot prezentacji. (prezentacje, omówienie zagadnień, ćwiczenia przedmiotowe, dyskusja, korekta).	WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U06 WZO1P_U05 WZO1P_U13 WZO1P_K01 WZO1P_K03
III.	BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU: PROJEKTOWANIE TEKSTYLIÓW UŻYTKOWYCH			
38.	Projektowanie ubioru	11	Kontekst funkcjonalny, historyczny, społeczny, kulturowy, ekonomiczny projektowania	WZO1P_W01

			<p>ubioru, rozwój form modowych. Współczesne techniki i trendy w projektowaniu ubioru. Proces powstawania ubioru. Tworzenie <i>research book'a</i>, analiza trendów i kolekcji, poszukiwanie inspiracji i przygotowywanie szkiców do wybranego tematu. Projektowanie ubioru o określonym przeznaczeniu, funkcji (w tym uwzględniających potrzeby osób z niepełnosprawnościami). Projektowanie kolekcji ubrań o określonych założeniach formalnych (kolorystyka, sylwetka), technicznych / technologicznych (tkaniny, kroje), estetycznych (stylistyka) odpowiednio do założonej grupy odbiorców (kobiety, mężczyźni, dzieci, młodzież, dorośli), funkcjonalnych (odzież wizytowa, codzienna, robocza, <i>ot couture</i> itp.)</p>	<p>WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U06 WZO1P_U07 WZO1P_U08 WZO1P_K01 WZO1P_K03 WZO1P_K02</p>
39.	Tekstylia użytkowe i akcesoria	11	<p>Program dotyczy rozwijania wiedzy, umiejętności i kompetencji w zakresie stosowania tkanin, wynikających z niej procesów konstrukcyjnych. Postawione zadania mają na celu naukę stosowania tekstyliów w różnorodnych obszarach wzornictwa oraz architekturze i architekturze wnętrz, w tym: projektowania struktur użytkowych bazujących na tekstyliach jako podstawowym materiale, nowatorskich rozwiązaniach konstrukcyjnych i technologicznych w projektowaniu odzieży, tworzenia nowych rozwiązań tekstylnych w zakresie surowcowym i materiałowym w odniesieniu do wyników naukowych, doświadczeń pozwalających na zdefiniowanie możliwości ich wykorzystania w różnych dziedzinach wzornictwa.</p>	<p>WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U06 WZO1P_U07 WZO1P_U08 WZO1P_K01 WZO1P_K03 WZO1P_K02</p>
40.	Konstrukcja odzieży	8	<p>Program dotyczy rozwijania wiedzy, umiejętności i kompetencji w zakresie stosowania tkanin odzieżowych, wynikających z niej procesów konstrukcyjnych. Postawione zadania mają na celu naukę wykorzystanie tekstyliów we wzornictwie odzieżowym, z uwzględnieniem doświadczeń w zakresie stosowania technik krawieckich, krojów, form i konstrukcji ubioru, europejskich i światowych trendów w tym zakresie, procesów technologicznych i możliwości wykończenia poszczególnych projektów, eksploatacji i konserwacji ubioru. W trakcie kształcenia student realizuje konstrukcje i modelowania z przeznaczeniem do konkretnego projektu ubrania.</p>	<p>WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U06 WZO1P_U07 WZO1P_U08 WZO1P_K01 WZO1P_K03 WZO1P_K02</p>
41.	Rysunek żurnalowy	6	<p>Techniki i technologie rysunkowe stosowane w rysunku koncepcyjnym. Przegląd i analiza współcześnie stosowanych rozwiązań w obszarze rysunku żurnalowego. Tworzenie tablicy</p>	<p>WZO1P_W01 WZO1P_W04</p>

			<p>inspiracji (moodboard'u). Proporcje, sylwetki kobiece, męskie, pozy (kontrapost). Środki rysunkowe stosowane w modelunku tkanin, faktur, deseni. Środki rysunkowe stosowane w ujmowaniu wykończeń ubrań. Rysunkowe ujmowanie dodatkowych elementów, wpływających na podkreślenie wyrazu koncepcji projektowej. Rysunkowy projekt kolekcji ubrań. Formy prezentacji rysunków żurnalowych.</p>	<p>WZO1P_W06 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U06 WZO1P_U07 WZO1P_U08 WZO1P_K01 WZO1P_K03 WZO1P_K02</p>
42.	Fotografia mody	9	<p>Warsztat fotografii i obróbki cyfrowej. Podstawy wiedzy o budowie i działaniu kamer cyfrowych oraz dodatkowego sprzętu fotograficznego przydatnego do fotografowania mody. Podstawy wiedzy o pracy w fotograficznym studiu oświetleniowym i o zasadach BHP. Podstawy wiedzy o postprodukcji fotografii. (pokazy, omówienie zagadnień, ćwiczenia przedmiotowe, korekta). Realizacja zadań, których zakres tematyczny w odwołuje się do tematyki modowej, a za razem inspirowane do samodzielnych działań i poszukiwań. Konstruowanie i analiza koncepcji twórczej oraz dobór adekwatnych środków warsztatowych do indywidualnej wypowiedzi artystycznej w kontekście fotografii mody. Myślenie i dialog koncepcyjny o projektach. (ćwiczenia przedmiotowe, ćwiczenia zespołowe, dyskusja, korekta, pokazy zewnętrzne). Prezentacje wybranych zagadnień dotyczących historii, współczesnych tendencji i nowych postaw artystycznych w dziedzinie fotografii mody. (prezentacje, omówienie zagadnień, ćwiczenia przedmiotowe, dyskusja, korekta).</p>	<p>WZO1P_W01 WZO1P_W04 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U03 WZO1P_U04 WZO1P_U06 WZO1P_U05 WZO1P_U13 WZO1P_K01 WZO1P_K03</p>
IV.	BLOK PRZEDMIOTÓW FAKULTATYWNYCH			
43.	Przedmioty fakultatywny jeden do wyboru spośród:	8	<p><u>Podstawy programowania:</u> Pojęcie algorytmu i jego zapis. Język maszynowy. Język programowania. Języki programowania stosowane w tworzeniu stron internetowych (html, css, cms), aplikacji i gier wideo. Inżynieria oprogramowania.</p> <p><u>Techniki i technologie druku:</u> Artystyczne techniki druku wypukłego, wklęsłego i płaskiego. Techniki i technologie stosowane w druku przemysłowym. Przygotowanie projektu do druku. Techniki i technologie druku stosowane na różnorodnych podłożach. Autorskie realizacje o charakterze artystycznym / projektowym zrealizowane w wybranej technice / technologii druku.</p> <p><u>Projektowanie tkaniny:</u> Tkactwo artystyczne - techniki i technologie stosowane w tkaninie artystyczne (sploty: kilim kostkowy, kilim skosowy, kilim grzebyczkowy, sejpak, sumak, dywan strzyżony, gobelin, żakard), materiały i surowce tkackie. Rodzaje i struktura tkanin odzieżowych. Metody projektowania deseni, druków tkanin odzieżowych i dekoracyjnych. Druk na tkaninie (druk cyfrowy, sitodruk). Realizacja autorskiej książki tkanin – zestawu projektów tkanin drukowanych. Metody i techniki przekształcania tkanin.</p> <p><u>Techniki prezentacyjne:</u> formy prezentacyjne stosowane w różnorodnych dziedzinach</p>	<p>EDUP1A_W01 EDUP1A_W04 EDUP1A_W06 EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U04 EDUP1A_U06 EDUP1A_U07 EDUP1A_U08 EDUP1A_U11 EDUP1A_U12 EDUP1A_K01 EDUP1A_K02 EDUP1A_K03</p>

			<p>wzornictwa: plakaty, plansze prezentacyjne, lookbooki, katalogi produktowe, portfolio projektowe, strona internetowa wraz z stronami w mediach społecznościowych, prezentacje multimedialne. Opis techniczny projektu. Reprodukcyjne materiałów graficznych, tworzenie i edycja dokumentacji zdjęciowych. Opracowanie publikacji prezentacyjnej (katalog/portfolio) z przeznaczeniem do druku/rozpowszechnienia na nośnikach cyfrowych.</p> <p><u>Wystawiennictwo:</u> Program, aranżacja i przestrzeń stoiska firmowego Kompleksowe kształtowanie przestrzeni wystawienniczej z użyciem form architektonicznych, graficznych, multimedialnych, oświetlenia. Formułowanie założeń koncepcyjnych, rysunki koncepcyjne, makiety, modelowanie 3D z użyciem oprogramowania komputerowego, dokumentacja procesu projektowego i prezentacja założeń projektowych. Aranżacja i zabudowa przestrzeni. Ekspozycja obiektu w przestrzeni. Systemy zabudowy stoiska targowego.</p>	
V.	PRAKTYKI (wymiar, zasady i forma):			
44.	Praktyka zawodowa ciągła	26	<p>Student zobowiązany jest odbyć w trakcie studiów praktykę zawodową ciągłą w wymiarze 780 godzin. Pierwsza realizowana jest w trakcie przerwy wakacyjnej i zaliczana w semestrze VI, druga podczas trwania semestru VI. Każda praktyka kończy się zaliczeniem na ocenę, na podstawie opinii Zakładowego Opiekuna Praktyki, złożonej dokumentacji (Dziennik Praktyk wraz z dokumentacją pracy).</p> <p>Realizacja praktyk zawodowych ciągłych odbywa się w instytucjach, firmach, organizacjach bezpośrednio związanych z obszarem sztuki w kraju i zagranicą. Ich celem jest praktyczne zastosowanie nabytej w trakcie studiów wiedzy, umiejętności i kompetencji w pracy zawodowej, nabycie konkretnego doświadczenia zawodowego. Obejmuje ona poznanie zasad BHP, instruktaż stanowiskowy, uczestnictwo w pracach związanych z wykonywaniem obowiązków plastyka. Praktyka zawodowa realizowana jest w odniesieniu do indywidualnego programu przygotowanego w porozumieniu z Zakładowym Opiekunem Praktyki i Instytutowym Opiekunem Praktyki. Rola tego drugiego polega na dbaniu o zbieżność merytoryczną praktyki z zakresem kierunku studiów i wybraną specjalnością. Postęp pracy studenta, jej ewaluacja odbywa się na bieżąco w Dzienniku praktyki. Możliwe jest również zaliczenie na poczet praktyki zawodowej pracy zawodowej studenta bądź wcześniej odbytych staży. Ponadto student może realizować praktyki zagranicą w oparciu o ofertę programu wymiany Erasmus+, czy krajowe i zagraniczne programy finansowane z programów zewnętrznych.</p>	<p>WZO1P_W01 WZO1P_W05 WZO1P_U02 WZO1P_U04 WZO1P_U05 WZO1P_U06 WZO1P_U13 WZO1P_K01 WZO1P_K02 WZO1P_K03 WZO1P_K04</p>
VI.	BLOK PRZEDMIOTÓW DYPLOMOWYCH			
45.	Licencjacka pracownia dyplomowa	21	<p>Rekapitulacja wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych z zakresu dotychczasowych studiów. Poszukiwanie i definiowanie problemu projektowego, jako tematu przyszłej pracy dyplomowej w odniesieniu do indywidualnych predyspozycji, zainteresowań studenta. Pogłębianie wiedzy, umiejętności, kompetencji pozwalających na przygotowanie pracy dyplomowej. Realizacja pracy dyplomowej. Przygotowanie dokumentacji fotograficznej i opisu technicznego prac wchodzących w skład pracy dyplomowej. Przygotowania do</p>	<p>WZO1P_W01 WZO1P_U01 WZO1P_U02 WZO1P_U06 WZO1P_U07 WZO1P_U08</p>

			wystawy i publicznej obrony licencjackiej pracy dyplomowej.	WZO1P_U11 WZO1P_U12 WZO1P_K01 WZO1P_K02 WZO1P_K03 WZO1P_K04
46.	Seminarium dyplomowe	4	Zapoznanie z karta przedmiotu i kryteriami zaliczeń. Opracowanie struktury pracy pisemnej. Dobór literatury do analizowanego problemu projektowego. Gromadzenie i weryfikowanie materiałów służących do analizy problemu projektowego przyjętego w pracy dyplomowej. Opracowanie opisu pracy z zastosowaniem zasad pisania tekstów naukowych z poszanowaniem praw autorskich oraz kultury języka polskiego. Przygotowanie do publicznej prezentacji wyników działań projektowych	WZO1P_W03 WZO1P_W06 WZO1P_U09 WZO1P_U12 WZO1P_U13 WZO1P_K01 WZO1P_K03 WZO1P_K04
48.	Wychowanie fizyczne		Doskonalenie umiejętności ruchowych przydatnych w aktywności zdrowotnej, utylitarnej, rekreacyjnej i sportowej poprzez uczestnictwo w dowolnie wybranych praktycznych zajęciach z wychowania fizycznego. Rozwój sprawności kondycyjnej i koordynacyjnej oraz dostarczenie studentom wiadomości i umiejętności umożliwiających samokontrolę i samoocenę oraz samodzielne podejmowanie działań w tym zakresie. Ukształtowanie postawy świadomego uczestnictwa studentów w różnych formach aktywności sportowo-rekreacyjnej w czasie studiów oraz po zakończeniu edukacji dla zachowania zdrowia fizycznego i psychicznego.	
49.	BHP i ergonomia		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.	WZO1P_W05 WZO1P_U02 WZO1P_U12 WZO1P_K01
50.	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)	WZO1P_W02 WZO1P_U12 WZO1P_K01
51.	Język polski –lektorat Przedmiot obowiązkowy dla obcokrajowców (4 punkty ECTS za przedmiot otrzymują tylko obcokrajowcy studujący w języku polskim)*	4	W ramach przedmiotu realizowane będą treści dotyczące nauczania języka polskiego (lektorat), w treści nauczania włączono zagadnienia związane z polską kulturą (filmem, teatrem), historią i tradycją. W obrębie przedmiotu będą też realizowane zagadnienia związane z kształceniem umiejętności sprawnego pisania. 1. Treści leksykalne: Zagadnienia, które występują w stosowanych na zajęciach podręcznikach	WZO1P_U10 WZO1P_K01

			<p>na poziomie B2 (np. szkoła i studia; moda i uroda, praca, rynek pracy; sklepy, handel, konsumpcja; Polska od kuchni; urzędy i usługi, słownictwo ekonomiczne; życie polityczne w Polsce; leksyka dotycząca przyrody i środowiska; kultura; religia i wiara).</p> <p>2. Treści gramatyczne: Zgodne z sylabusem podręczników przewidzianych dla poziomu B2 dla danego języka i zgodne z wymaganiami Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy.</p> <p>3. Funkcje językowe: Zgodne z sylabusem podręczników dla poziomu B2 i pozwalające studentom na porozumiewanie się w języku obcym (np. branie czynnego udziału w dyskusjach, wyrażanie emocji oraz wyrażanie swoich opinii, argumentowanie i formułowanie swojego punktu widzenia w formie ustnej i pisemnej, dokonywanie prezentacji)</p>	
--	--	--	---	--

Studentów studiów stacjonarnych obowiązują zajęcia z wychowania fizycznego w wymiarze 60 godzin w sem. II i III, zajęciom tym nie przypisuje się punktów ECTS.

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 4 ECTS**

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 osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia odbywa się poprzez:

- 1) **proces dyplomowania** - którego przedmiot stanowi dzieło projektowe zrealizowane w ramach Licencjackiej pracowni dyplomowej oraz praca opisowa, powstająca w ramach Seminarium licencjackiego. Realizacja dyplomowa weryfikuje zakładane efekty uczenia się i oceniana jest przez promotora i recenzenta.
- 2) **praktyki studenckie** - efekty uczenia się uzyskiwane przez praktyki studenckie są dopełnieniem koncepcji kształcenia. Weryfikacja efektów następuje zgodnie z regulaminem praktyk na poszczególnych kierunkach. Zaliczenie praktyk odbywa się na podstawie karty oceny oraz dziennika praktyk dokumentującego realizację wyznaczonych zadań.
- 3) **wymianę międzynarodową studentów** - uzyskiwanie informacji od studentów dotyczącej posiadanej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w kontekście pobytu w uczelni partnerskiej,
- 4) **osiągnięcia kół naukowych** - informacja zwrotna poprzez uzyskiwane recenzje zewnętrzne (publikacje naukowe, wystąpienia na konferencjach, przyznane stypendium Rektora i Ministra),
- 5) **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 pokazy, warsztaty, letnie i zimowe akademie sztuki, pokazy, konkursów, przeglądów twórczości artystycznej i projektowej
- 6) **badanie losów absolwentów** - poprzez uzyskiwanie informacji zwrotnych z zakresu uzyskanej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych i ich przydatności na rynku pracy,
- 7) **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, obszarów wzornictwa, 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.

