

## 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: 6**

**5. TITUL ZAWODOWY NADAWANY ABSOLWENTOM: LICENCJAT**

**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: 180 ECTS**

- 1) liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: 93,3 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): 169 ECTS
- 3) liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje realizując zajęcia podlegające wyborowi (co najmniej 30% ogólnej liczby punktów ECTS): 65 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: 5090** - w tym liczba godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: **2640**

**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 uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w zakresie stosowania różnorodnych mediów artystycznych, w tym tradycyjnych form wypowiedzi jak: malarstwo, rysunek, grafika warsztatowa, rzeźba, ale i opartych o współczesne techniki i technologie, jak: fotografia, multimedia, intermedia czy grafika projektowa. Uzupełnienie programu stanowią przedmioty z zakresu teorii, historii sztuki, sztuki współczesnej oraz zajęcia dotyczące animacji kultury wizualnej, których celem jest nabycie szerszej perspektywy poznawczej, rozwój postawy kreatywnej, otwartej na nowe wyzwania stawiane przed twórcami sztuki i podejmowania różnorodnych ról związanych z funkcjonowaniem w społeczeństwie jako twórca. Program daje szansę na poszerzenie 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, media cyfrowe.

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 II semestrze. Kształcenie w ramach obieralnych bloków: „Kreacje twórcze”,

„Projektowanie grafiki reklamowej”, „Media cyfrowe” daje możliwość uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w konkretnych obszarach sztuk plastycznych, służących przyszłej pracy artystycznej bądź projektowej. Dyplom licencjacki stanowiący dzieło plastyczne zrealizowane w ramach Licencjackiej pracowni artystycznej, Licencjackiej pracowni fakultatywnej oraz praca teoretyczna będąca samodzielnym opracowaniem wybranego zagadnienia badawczego właściwego sztukom plastycznym prowadzi do zamknięcia kształcenia na pierwszym poziomie studiów, potwierdzenia uzyskanych efektów uczenia się i dowodzi wszechstronnego wykształcenia plastycznego.

#### **Cele kształcenia:**

- przygotowanie do wszechstronnej, samodzielnej pracy artystycznej w obszarze sztuk plastycznych w oparciu o efekty kształcenia z uwzględnieniem indywidualnych zainteresowań studenta,
- kształcenie umiejętności samodzielnego poszukiwania nowych form, środków wyrazu i mediów, umożliwiające posługiwanie się interdyscyplinarnym językiem współczesności i przyszłości,
- rozwijanie umiejętności posługiwania się tradycyjnymi i współczesnymi mediami artystycznymi,
- zdobycie ogólnej wiedzy teoretycznej z zakresu historii sztuki, sztuki współczesnej,
- przygotowanie do aktywnego uczestnictwa w kulturze i sztuce na poziomie lokalnym, krajowym i międzynarodowym.

#### **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 jej rzecz uczelni,
- 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 i kompetencje społeczne wykwalifikowanego plastyka - twórcy oraz uczestnika i organizatora kultury współczesnej. Potrafi realizować i upowszechniać różnorodne postaci przekazów zarówno w obszarze mediów klasycznych tj. z zakresu: malarstwa, rysunku, grafiki warsztatowej i rzeźby oraz nowych mediów, jak: fotografia, intermedia, multimedia, działania interaktywne. Przygotowany jest do twórczej pracy zawodowej w instytucjach kultury i sztuki, mass-mediach, strukturach promocyjnych i reklamowych jak i samodzielnej pracy artystycznej na bazie własnych zainteresowań, predyspozycji, wypracowanego warsztatu plastycznego. Zna język obcy na poziomie biegłości B2. Przygotowany jest do kontynuowania studiów artystycznych na poziomie magisterskim.

Absolwent kończący kształcenie w ramach bloku „Kreacje twórcze” jest interdyscyplinarnym twórcą potrafiącym realizować wypowiedzi plastyczne w obrębie indywidualnych zainteresowań, predyspozycji. Posiada dodatkową wiedzę, umiejętności i kompetencje w zakresie posługiwania się warsztatem, technologiami plastycznymi.

Absolwent kończący kształcenie w ramach bloku „Projektowanie grafiki reklamowej” jest twórcą – projektantem różnego typu przekazów reklamowych i medialnych. To osoba zdolna do podjęcia pracy w studiach grafiki reklamowej, wydawniczej, mass-mediach.

Absolwent kończący kształcenie w ramach bloku „Media cyfrowe” jest twórcą – projektantem różnego typu przekazów multimedialnych, w tym animacji komputerowych, grafiki animacyjnej i filmów wideo. To osoba zdolna do pracy w studiach i zespołach interaktywnych, 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 artystycznych, 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 <b>dziedziny sztuki</b> (rozporządzenie MNiSW)
<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>	<b>Po ukończeniu studiów absolwent:</b>			
<b>w zakresie WIEDZY</b>				
<b>EDUP1A_W01</b>	ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac artystycznych zarówno w obszarze klasycznych mediów sztuki jak i współczesnych form wypowiedzi, w tym mediów cyfrowych oraz wybranych sztuk projektowych, stosowanych w ich obrębie środków ekspresji, umiejętności warsztatowych	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WG</b>	<b>P6S_WG</b>
<b>EDUP1A_W02</b>	zna i rozumie podstawowe linie rozwojowe historii sztuki oraz publikacje związane z tymi zagadnieniami	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WG</b>	<b>P6S_WG</b>
<b>EDUP1A_W03</b>	wykazuje się znajomością stylów w sztukach plastycznych i związanych z nimi tradycji twórczych i odtwórczych oraz współczesnych tendencji rozwojowych	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WG</b>	<b>P6S_WG</b>
<b>EDUP1A_W04</b>	zna określony zakres problematyki związanej z zastosowaniem i użyciem technologii w wybranych obszarach sztuk plastycznych, w tym najnowszych rozwiązań i jest świadomy ich rozwoju	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WG</b>	<b>P6S_WG</b>
<b>EDUP1A_W05</b>	zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego, podstawową problematykę dotyczącą finansowych,	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WK</b>	<b>P6S_WG</b>

	marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty plastyka			
<b>EDUP1A_W06</b>	zna powiązania i zależności między teoretycznymi i praktycznymi aspektami twórczości plastycznej	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WG</b>	<b>P6S_WG</b>

**w zakresie UMIEJĘTNOŚCI**

<b>EDUP1A_U01</b>	tworzy i realizuje własne koncepcje twórcze w wybranych obszarach sztuk plastycznych, w tym zarówno klasycznych i współczesnych mediów sztuki, sztuk projektowych oraz dysponuje umiejętnościami do ich wyrażania	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UW</b>	<b>P6S_UW</b>
<b>EDUP1A_U02</b>	świadomie posługuje się narzędziami warsztatu twórczego w wybranych obszarach działalności plastycznej	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UW</b>	<b>P6S_UW</b>
<b>EDUP1A_U03</b>	świadomie stosuje i dobiera do realizowanej koncepcji artystycznej bądź projektowej i techniki i technologie plastyczne	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UW</b>	<b>P6S_UW</b>
<b>EDUP1A_U04</b>	podjmuje samodzielne decyzje dotyczące projektowania i realizacji własnych prac plastycznych artystycznych i projektowych	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UW</b>	<b>P6S_UW</b>
<b>EDUP1A_U05</b>	współpracuje z innymi osobami w ramach podejmowanych działań zespołowych	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UK</b> <b>P6S_UO</b>	
<b>EDUP1A_U06</b>	stosuje szeroki zakres umiejętności warsztatowych obejmujących klasyczne, współczesne media artystyczne oraz grafikę projektową	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UW</b>	<b>P6S_UW</b>
<b>EDUP1A_U07</b>	wykorzystuje umiejętności warsztatowe umożliwiające realizację własnych koncepcji twórczych artystycznych i projektowych oraz stosuje efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UW</b>	<b>P6S_UW</b> <b>P6S_UU</b>
<b>EDUP1A_U08</b>	realizuje własne koncepcje twórcze artystyczne i projektowe wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UW</b>	<b>P6S_UW</b>
<b>EDUP1A_U09</b>	przygotowuje typowe prace pisemne i wystąpienia ustne, dotyczące zagadnień szczegółowo związanych ze sztukami plastycznymi, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UW</b>	<b>P6S_UK</b>
<b>EDUP1A_U10</b>	posługuje się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	<b>P6U_U</b>		
<b>EDUP1A_U11</b>	stosuje formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań artystycznych, w tym organizacji projektów artystycznych takich jak wystawy, warsztaty twórcze itp.	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UK</b>	<b>P6S_UK</b>
<b>EDUP1A_U12</b>	rozumie i rozwija potrzebę uczenia się przez całe życie, potrafi aranżować i organizować warunki do uczenia się innych	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UK</b> <b>P6S_UU</b>	<b>P6S_UW</b> <b>P6S_UU</b> <b>P6S_UK</b>
<b>EDUP1A_U13</b>	jest komunikatywny; prezentuje własne dokonania artystyczne i projektowe w ramach organizowanych przez siebie bądź środowisko prezentacji twórczości	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UK</b>	<b>P6S_UK</b>

**w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH**

<b>EDUP1A_K01</b>	samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy twórczej	<b>P6U_K</b>	<b>P6S_KK</b>	<b>P6S_KR</b>
<b>EDUP1A_K02</b>	efektywnie wykorzystuje wyobraźnię, intuicję, emocjonalność, zdolność do twórczego myślenia i twórczej pracy	<b>P6U_K</b>	<b>P6S_KK</b>	<b>P6S_KK</b>

	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			P6S_KR
EDUP1A_K03	podjmuje refleksję na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów własnej pracy, etosu zawodu artysty, wypełnia rolę społeczną artysty plastyka - 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
EDUP1A_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
<b>I.</b>	<b>PRZEDMIOTY KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO:</b>			
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).	EDUP1A_U10 EDUP1A_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.	EDUP1A_W04 EDUP1A_U03 EDUP1A_K02
3.	Ochrona własności przemysłowej i prawa autorskiego		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.	EDUP1A_W05 EDUP1A_K04
4.	Przedsiębiorczość	1	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 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	EDUP1A_W05

			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.	EDUP1A_W02 EDUP1A_W03 EDUP1A_W06 EDUP1A_U09 EDUP1A_U12 EDUP1A_K01 EDUP1A_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, Kojeve, Lacan, Zizek, Butler, Groys.</i>	EDUP1A_W01 EDUP1A_W02 EDUP1A_W04 EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_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 <i>savoir-vivre</i> , 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 (rysunek patykami, 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	EDUP1A_W01 EDUP1A_U1 EDUP1A_U12 EDUP1A_K01 EDUP1A_K03

			<p>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, przewyżczanie 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>	
<b>II.</b>	<b>BLOK PRZEDMIOTÓW PODSTAWOWYCH/ KIERUNKOWYCH:</b>			
8.	Historia sztuki	11	<p>Dwupółletni 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>	EDUP1A_W02 EDUP1A_W03 EDUP1A_U09 EDUP1A_U12 EDUP1A_K01 EDUP1A_K03
9.	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 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.</p>	EDUP1A_W02 EDUP1A_W06 EDUP1A_U9 EDUP1A_U12 EDUP1A_K03

10.	Wybrane zagadnienia sztuki współczesnej	4	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.	EDUP1A_W02 EDUP1A_W03 EDUP1A_U09 EDUP1A_U12 EDUP1A_K01 EDUP1A_K03
11.	Aktualia kultury i sztuki - 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). Współczesna kultura i sztuka mojego miasta, regionu, kraju – analiza (esej wraz z prezentacją multimedialną).	EDUP1A_W05 EDUP1A_U09 EDUP1A_U13 EDUP1A_U05 EDUP1A_U12 EDUP1A_K01 EDUP1A_K02 EDUP1A_K03 EDUP1A_K04
12.	Animacja kultury wizualnej	3	Zajęcia wprowadzające – zapoznanie z kartą przedmiotu oraz wymaganiami. Pojęcie i znaczenie animacji. Analiza problemów animacji we współczesnym świecie. Teoretyczne problemy animacji kulturalnej. Źródła finansowania zadań z obszaru animacji – formalne i pozaformalne. Metoda projektu. Dobre praktyki w animacji grup społecznych, analiza na podstawie literatury przedmiotu – 3 grupy: teoretyczne opracowania, dokumentalne, metodyczne. Techniki animacji plastycznej w pracy zawodowej. Funkcje upowszechniania dóbr kultury. Istota procesu upowszechniania kultury w dobie współczesnej. Instytucje upowszechniające kulturę wizualną ich charakterystyka oraz metody działania. Animator kultury w dziele aktywizacji środowiska. Czas wolny jako podstawowy warunek animacji. Rola mediów w upowszechnianiu i promocji kultury wizualnej. Ponadczasowy wymiar animacji i wychowania przez sztukę. Działalność animacyjna w obronie przed patologizacją życia społecznego. Kultura wizualna i jej interpretacje. Multimedia w promocji sztuk wizualnych – muzeum tradycyjne, muzeum interaktywne	EDUP1A_W03 EDUP1A_W06 EDUP1A_U09 EDUP1A_U12 EDUP1A_U13 EDUP1A_K01 EDUP1A_K03 EDUP1A_K04
13.	Warsztaty animacyjne	3	Pojęcie animacji. Czynniki sprzyjające rozwojowi twórczemu. Metody animacji kulturalne w zakresie sztuk wizualnych. Techniki i technologie plastyczne stosowane w animacji plastycznej. Realizacja warsztatów animacyjnych z uwzględnieniem potrzeb grup	EDUP1A_W01 EDUP1A_U01 EDUP1A_U06



			docelowych. Dokumentowanie podejmowanych działań z zakresu animacji.	EDUP1A_U08
14.	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, światłocień 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 różnorodne techniki rysunkowe; wybór techniki w zależności od problemu plastycznego stanowiącego przedmiot ćwiczeń.	EDUP1A_W01 EDUP1A_W04 EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U07 EDUP1A_U12 EDUP1A_K01
15.	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.	EDUP1A_W01 EDUP1A_W04 EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U07 EDUP1A_U12 EDUP1A_K01
16.	Podstawy grafiki warsztatowej	8	Technologia zapisu graficznego obrazu i jego przekształcenia, procedury przygotowania formy do druku, sposoby stosowania farb o różnych cechach fizycznych, druk na podłożach o odmiennych właściwościach. Wybrane zagadnienia z historii, teorii grafiki, poznanie technik druku wypukłego, wklęsłego, płaskiego oraz nowych metod graficznego obrazowania w oparciu o oryginały i reprodukcje. Specyfika graficznego zapisu, transponowanie obrazów z natury, wyobraźni na język linii, płaszczyzn fakturowych. Zasady kompozycji na płaszczyźnie, związki elementów formalnych: linii, płaszczyzn, plam barwnych. Środki budowy kompozycji: linia, plama, walor, faktura, wielkości i proporcje, zagadnienia światła i przestrzeni. Wykorzystanie odmiennych środków wyrazowych poszczególnych technik i możliwości ich łączenia celem uzyskania zamierzonych efektów artystycznych. Wykonanie projektu w technice druku wypukłego – linoryt. Wykonanie projektu w technice druku wklęsłego – sucha igła. Wykonanie projektu w technice druku wklęsłego – akwaforta. Przygotowanie materiału graficznego do druku – druk na koszulkach.	EDUP1A_W01 EDUP1A_W04 EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U07 EDUP1A_U12 EDUP1A_K01
17.	Podstawy grafiki projektowej	7	Komponowanie płaszczyzny: projektowanie układów graficzno-tekstowych. Synteza kształtów – ćwiczenia z upraszczania kształtów i ich czytelności w skali. Projekt	EDUP1A_W01 EDUP1A_W02

			podstawowych elementów identyfikacji wizualnej. Użycie znaku w systemie identyfikacji wizualnej (wizytówki, papiery firmowe, oznakowanie samochodów firmowych i innych elementów adekwatnych do profilu firmy). Kodowanie informacji za pomocą obrazu – indywidualizm i ekspresja wypowiedzi: znak, symbol, alegoria, metafora.	EDUP1A_W03 EDUP1A_W04 EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U04 EDUP1A_K01 EDUP1A_K03
18.	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 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.	EDUP1A_W01 EDUP1A_W04 EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U08 EDUP1A_U12 EDUP1A_K01
19.	Struktury wizualne	4	Wybrane główne zasady kompozycji, struktury i formy. Wybrane zagadnienia technik i technologii sztuk plastycznych.	EDUP1A_W01 EDUP1A_W04 EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U12 EDUP1A_K01
20.	Intermedia	6	Omówienie obszaru sztuki intermedialnej i jej różnorodnych przejawów – wybitne postaci sztuki intermedialnej, stylistyki i strategii twórcze: zjawisko muzyki wizualnej, poezji wizualnej, poezji dźwiękowej, sztuki happeningu i performance, działania in-situ, site-specific, kolaż intermedialny, asamblaż, environment itp., twórczość artystów grupy FLUXUS, Warsztatu Formy Filmowej, akcjonistów wiedeńskich i inni. Budowanie struktur przestrzennych, czasoprzestrzennych usytuowanych w różnych kontekstach przestrzennych, czasoprzestrzennych i semantycznych. Budowanie struktur czasowych i czasoprzestrzennych – etiuda wideo, działanie performatywne, happeningowe. Samo-definiowanie studenta – poszukiwanie inspiracji, własnego języka wypowiedzi. Prowadzenie poszukiwań i	EDUP1A_W01 EDUP1A_W03 EDUP1A_W06 EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U04 EDUP1A_U08 EDUP1A_U11

			eksperymentów formalnych w obszarze intermediów. Dokumentacja i prezentacja działań, poszukiwań intermedialnych.	EDUP1A_U06 EDUP1A_U05 EDUP1A_U13 EDUP1A_K01 EDUP1A_K02 EDUP1A_K03
21.	Fotografia	6	Podstawy obsługi cyfrowego aparatu fotograficznego/kamery w smartfonie. Podstawy postprodukcji fotografii cyfrowej. Podstawy pracy w profesjonalnym studiu oświetleniowym. (ćwiczenia). Podstawy kompozycji fotograficznej i kadrowania. Dobór adekwatnych środków fotograficznych dla realizacji prostych zadań, zarówno w profesjonalnym studiu oświetleniowym, jak i poza nim. Światło sztuczne i naturalne, aranżowane i zastane - jako elementy kreacji w fotografii czarno-białej i kolorowej (ćwiczenia). Publiczna prezentacja postępów realizowanych zadań oraz gotowych projektów fotograficznych. Omówienie i poddanie pod dyskusję użytych środków warsztatu fotograficznego oraz inspiracji i refleksji związanych z prezentacjami. Przygotowanie pokazu fotografii (ćwiczenia).	EDUP1A_W01 EDUP1A_W04 EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U04 EDUP1A_U05 EDUP1A_U11 EDUP1A_K01 EDUP1A_K03
22.	Multimedia	6	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.	EDUP1A_W01 EDUP1A_W04 EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U04 EDUP1A_U05 EDUP1A_U07 EDUP1A_K01 EDUP1A_K03
23.	Plener interdyscyplinarny	2	Analiza zjawisk stałych i efemerycznych w otwartej przestrzeni – obserwacje, szkice, notatki, studia problemowe. Przestrzeń w obrazie: relatywizm barw, perspektywa, wieloznaczność form i struktur, zróżnicowanie środków wyrazowych. Praca twórcza oparta na wcześniej poczynionych obserwacjach, zebranych materiale obejmującym szkice rysunkowe, malarskie, fotografie i inne, przetworzeniu zdefiniowanych zjawisk wizualnych w oparciu o indywidualne spostrzeżenia, sferę emocjonalną i intelektualną studenta.	EDUP1A_W01 EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U04 EDUP1A_U06 EDUP1A_U07 EDUP1A_U12 EDUP1A_K01 EDUP1A_K02 EDUP1A_K03
<b>III.</b>	<b>BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU: KREACJE TWÓRCZE</b>			
24.	Techniki unikatowe	9	Zagadnienia technologiczne związane z procesem powstawania obiektów artystycznych w	EDUP1A_W01

			obszarze tradycyjnie rozumianej grafiki jak i nowych form obrazowania. Poszukiwanie tzw. techniki własnej będącej efektem indywidualnych doświadczeń i eksperymentów. Proces twórczy oparty na analizie poznanych technik i technologii, reaktywacji funkcji matrycy i podłoża. Techniki powielania obrazu na różnorodnych podłożach płaskich i przestrzennych. Metody i procedury druku barwnego. Eksperymenty w zakresie łączenia środków artystycznego wyrazu, użytych materiałów i narzędzi. Papier jako tworzywo – eksperymentowanie materiałem, formą, kolorem. Techniki barwienia i druku na papierach i tkaninach z zastosowaniem materiałów ekologicznych. Budowanie indywidualnego języka przekazu w oparciu o umiejętności warsztatowe, wyobraźnię i inwencję twórczą.	EDUP1A_W06 EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U07 EDUP1A_U08 EDUP1A_K01
25.	Malarstwo ścienne	9	Ćwiczenia z zakresu fresku mokrego, mozaiki i sgraffito. Projektowanie. Przygotowanie kartonu w skali 1:1. Przygotowanie zaprawy. Dobór materiałów. Realizacja w systemie dniówkowym	EDUP1A_W01 EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U07 EDUP1A_U08 EDUP1A_K01
26.	Mixmedia	6	Definiowanie analogii i różnic w specyfice, stosowania warsztatu malarskiego, rysunkowego, graficznego, rzeźbiarskiego. Rozszerzanie granic technicznych i technologicznych w praktyce malarskiej, rysunkowej, graficznej i rzeźbiarskiej. Materiały, narzędzia tradycyjne i nietradycyjne. Eksperymenty techniczne i technologiczne w oparciu o swobodne stosowanie i łączenie mediów, konwencji. Kolaż jako technika malarska. Metafora plastyczna. Fotokolaż. Symboliczne i alegoryczne narracje w obrazie. Asamblaż jako punkt wyjścia w przestrzeń. Ready-made. Obiekt artystyczny. Found footage – kolaż filmowy, sztuka remiksu. Cytat i trawestacja w obrazie. Tworzenie i rozwijanie autorskich koncepcji z zastosowaniem złożonych technik i technologii plastycznych.	EDUP1A_W01 EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U07 EDUP1A_U08 EDUP1A_K01
27.	Działania w przestrzeni	6	Wprowadzenie do intermediów jako obszaru działań transgresyjnych, hybryd medialnych. Malarstwo, grafika, rysunek w działaniach intermedialnych w przestrzeni. Malarstwo, rysunek, grafika, a przestrzeń. Od iluzji przestrzeni na płaszczyźnie do budowania fizycznej przestrzeni dzieła. Malarstwo, rysunek, grafika, a czas. Od obrazu statycznego do obrazu ruchomego – multimedialny rendering obrazu.	EDUP1A_W01 EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U07 EDUP1A_K01
<b>III.</b>	<b>BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU: PROJEKTOWANIE GRAFIKI REKLAMOWEJ</b>			
28.	Projektowanie reklamy zewnętrznej	9	Pojęcie reklamy zewnętrznej – definicja, rodzaje reklam zewnętrznych. Określenie kontekstów funkcjonowania reklamy zewnętrznej. Reklama – struktura, funkcje i jej oddziaływanie. Plakat jako medium – definicja plakatu i określenie jego specyfiki, rodzaje plakatów. Metody opracowywania projektów graficznych reklam. Proces projektowy i jego ewaluacja (mood board, visual key, layout). Plakat reklamowy, afisz. Plakat systemowy. Kontekst przestrzenny w projektowaniu graficznym. Kontekst czasoprzestrzenny w projektowaniu graficznym. Infografika: piktogram, wizualizacja danych (diagramy, ideogramy), mapping. Reklama ambientowa (wykraczanie poza granice medium	EDUP1A_W01 EDUP1A_W02 EDUP1A_W03 EDUP1A_W04 EDUP1A_W06 EDUP1A_U01

			graficznego, grafika interaktywna, multimedialna, kinetyka w obrazie, działania site specific).	EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U04 EDUP1A_U06 EDUP1A_U07 EDUP1A_U12 EDUP1A_U13 EDUP1A_K01 EDUP1A_K02 EDUP1A_K03
29.	Projektowanie systemów identyfikacji wizualnej	9	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)	EDUP1A_W01 EDUP1A_W04 EDUP1A_W06 EDUP1A_W02 EDUP1A_W03 EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U04 EDUP1A_U06 EDUP1A_U07 EDUP1A_U08 EDUP1A_K01 EDUP1A_K03 EDUP1A_K02
30.	Fotografia reklamowa	6	Student poznaje teorię i praktykę fotografii reklamowej. Zapoznaje się z wybitnymi osiągnięciami fotografii reklamowej. Dokonuje ich analizy i formułuje wnioski. Świadomie stosuje wiedzę teoretyczną i praktyczną do realizacji własnych koncepcji w obszarze fotografii reklamowej. Podczas zajęć realizowane są zadania tematyczne, celem których, jest zdobycie wiedzy fotograficznej. W trakcie kształcenia I i II semestru student wykonuje serię fotografii na wybrany temat. Pracownie tematyczne pozwalają na poznanie warsztatu oraz elementów poza fotograficznych, przydatnych przy realizacji sesji zdjęciowych. Absolwenci podczas zajęć tworzą autorskie portfolio na bazie wykonywanych zadań, których realizacja jest na bieżąco konsultowana.	EDUP1A_W01 EDUP1A_W03 EDUP1A_W04 EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U04 EDUP1A_U06 EDUP1A_U05 EDUP1A_U13 EDUP1A_K01 EDUP1A_K03
31.	Projektowanie typografii	6	Zapoznanie z kartą przedmiotu i kryteriami zaliczeń. Historyczne uwarunkowania sztuki typografii, projektowania typograficznego. Litera łacińska i jej budowa. Tworzenie literatury konstruowanego i narzędziowego. Kroje pism i ich rodzaje. Zasady i reguły użycia typografii	EDUP1A_W01 EDUP1A_W03 EDUP1A_W04

			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.	EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U04 EDUP1A_U05 EDUP1A_U06 EDUP1A_U13 EDUP1A_K01 EDUP1A_K03
<b>III.</b>	<b>BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU: MEDIA CYFROWE</b>			
32.	Animacja cyfrowa	9	Podstawowe zagadnienia z zakresu animacji cyfrowej: - prędkość i płynność animacji (FPS – ilość klatek na sekundę), - klatki kluczowe. Zaawansowane zagadnienia z dziedziny animacji cyfrowej: - easing, - animacja fizyki obiektu, - systemy cząsteczek, - efekty specjalne. Uzupełniające zagadnienia z dziedziny animacji cyfrowej: - animacja proceduralna. Realizacje krótkich form animowanych.	EDUP1A_W01 EDUP1A_W04 EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U06 EDUP1A_K01 EDUP1A_K03
33.	Montaż obrazu i dźwięku	9	Geneza i rozwój graficznych technik wideo i multimedialnych. Podstawy kompozycji i montażu wideo. Podstawowe efekty wideo –przejścia. Podstawy montażu audio. Montaż wideo i dźwięku. Zaawansowane efekty audio i wideo z użyciem oprogramowania specjalistycznego.	EDUP1A_W01 EDUP1A_W04 EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U05 EDUP1A_U06 EDUP1A_K01 EDUP1A_K03
34.	Storyboard	6	Geneza i rozwój komunikacji obrazkowej. Podstawowe wiadomości z zakresu kompozycji kadru filmowego i komiksowego. Symbolika komunikacji obrazkowej w komiksie i storyboardzie. Elementy charakterystyczne w scenariuszu i fabule. Scenariusz, scenopis, scenorys. Logika i ciągłość fabuły w storyboardzie. Rysunki storyboardowe do istniejących form filmowych, animowanych oraz autorskich koncepcji studenta.	EDUP1A_W01 EDUP1A_W04 EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U05 EDUP1A_U06 EDUP1A_K01 EDUP1A_K03
35.	Grafika koncepcyjna	6	Geneza i rozwój grafiki koncepcyjnej. Techniki rysunkowe i malarskie w grafice koncepcyjnej. Specjalistyczne narzędzia, cyfrowe i oprogramowanie komputerowe do tworzenia grafiki koncepcyjnej (malarstwo cyfrowe). Stylistyka i podstawowe cyfrowe techniki w grafice koncepcyjnej. Koncept graficzny obiektów i pojazdów. Koncept graficzny postaci. Koncept graficzny przestrzeni i środowisk wirtualnych. Zaawansowane techniki w grafice koncepcyjnej: - <i>animatik</i> , - <i>matte painting</i> .	EDUP1A_W01 EDUP1A_W04 EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U05 EDUP1A_U06 EDUP1A_K01 EDUP1A_K03
<b>IV.</b>	<b>BLOK PRZEDMIOTÓW</b>			

FAKULTATYWNYCH				
36.	Przedmioty fakultatywny jeden do wyboru spośród:	9	<p><u>Malarstwo sztalugowe:</u> Program koncentruje się na tworzeniu fundamentu twórczego działania i rozwoju świadomości artystycznej studentów. Zakłada wykształcenie podstawowych umiejętności wyrażania zamierzonych treści i w oparciu o media malarskie. Treści programu obejmują zagadnienia z obszaru teorii i praktyki artystycznej poparte indywidualnymi próbami, ujęte zostały następująco: Zagadnienia i zadania: Zapoznanie z zasadami i specyfiką podstawowych technik malarskich: gwasz, akwarela, akryl, 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. Kształtowanie rozumienia barwy, definiowania przez nią przestrzeni realnej, intencjonalnej, 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 inspiracja własnych poszukiwań malarskich. Szkic malarski i studium natury. Tworzenie kompozycji na płaszczyźnie - martwa natura, pejzaż, studium postaci, autoportret, wnętrza. Interpretacje malarskie oparte na materiałach wizualnych stanowiących indywidualny zbiór studenta.</p> <p><u>Grafika warsztatowa:</u> Projektowanie, zapis koncepcji prac przy użyciu różnych narzędzi i technologii: rysunek, kolaż, fotografia, techniki cyfrowe – ćwiczenia przedmiotowe. Procedury opracowania matrycy w wybranych warsztatowych technikach graficznych. Doskonalenie metod druku. Techniki powielania obrazu na podłożach o odmiennych właściwościach, płaskich i przestrzennych zagadnienia druku wielobarwnego: prezentacje warsztatowe, ćwiczenia warsztatowe. Eksperymenty w zakresie łączenia technik druku wypukłego, wklęsłego, cyfrowego, użytych materiałów i narzędzi - ćwiczenia warsztatowe. Dobór, wykorzystanie odmiennych środków wyrazowych poszczególnych technik i możliwości ich łączenia celem uzyskania zamierzonych efektów artystycznych. Indywidualizacji procesu twórczego.</p> <p><u>Rzeźba studyjna:</u> Rozwijanie umiejętności stosowania technik i technologii rzeźbiarskich (techniki mokre i suche, technologie cyfrowe stosowane w wizualizacji i dokumentacji obiektów przestrzennych), umiejętności kształtowania obiektów przestrzennych zwłaszcza w oparciu o twórcze studium natury: popiersie / postać ludzka siedząca / leżąca, w ruchu / grupa figuralna. Indywidualna forma plastyczna, świadomość twórcza: aspekt proporcji, kierunków, skali, zróżnicowania środków wyrazu plastycznego konstruowanych obiektów rzeźbiarskich. Rola indywidualnego spojrzenia, analizy zjawisk przestrzennych, metod transformacji, poszukiwania źródeł inspiracji w procesie twórczym, autorskiej działalności artystycznej. Formy dokumentacji działań rzeźbiarskich. Indywidualny projekt rzeźbiarski. Rzeźba plenerowa.</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
37.	Rysunek studyjny	9	Rozwijanie stosowania technik i technologii rysunkowych. Rozwijanie umiejętności analizy zjawisk wizualnych i odpowiedniego stosowania rysunkowych środków formalnych.	EDUP1A_W01 EDUP1A_W06

			Rysunkowe studium martwej natury. Rysunkowe studium wnętrza. Rysunkowe studium otwartej przestrzeni (zajęcia w plenerze). Rysunkowe studium postaci (akt). Rysunkowe studium postaci we wnętrzu (akt we wnętrzu). Grupa wielofiguralna (szkice w przestrzeni publicznej)	EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U04 EDUP1A_U06 EDUP1A_U07 EDUP1A_U08 EDUP1A_K01 EDUP1A_K02 EDUP1A_K03
<b>V.</b>	<b>PRAKTYKI</b> <b>(wymiar, zasady i forma):</b>			
38.	Praktyka zawodowa ciągła	3	<p>Student zobowiązany jest odbyć w trakcie studiów praktykę zawodową ciągłą w wymiarze 80 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>	EDUP1A_W01 EDUP1A_W05 EDUP1A_U02 EDUP1A_U04 EDUP1A_U05 EDUP1A_U06 EDUP1A_U13 EDUP1A_K01 EDUP1A_K02 EDUP1A_K03 EDUP1A_K04



39.	Praktyka śródroczna	2	Praktyka śródroczna realizowana jest podczas ostatniego, VI semestru studiów w wymiarze 45 godz., w instytutowej Galerii XS i opiera się na aktywnym uczestnictwie studenta w tworzeniu, nadzorowaniu realizacji programu wystawienniczego. Praktyka odbywa się pod kierunkiem wykładowcy pełniącego aktualnie funkcję kuratora Galerii XS, bezpośrednio odpowiedzialnego za program wystawienniczy w danym roku akademickim na podstawie aktywnego udziału w pracach Galerii, dokumentacji projektu wystawienniczego / artystycznego. Celem praktyki śródrocznej jest nabycie cennej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych związanych z funkcjonowaniem absolwenta na rynku pracy jako artysta zdolny do podjęcia współpracy z instytucjami upowszechniania kultury i sztuki, albo organizator życia artystycznego i kulturalnego, kurator i komisarz wystaw, projektów artystycznych. Treści realizowane podczas praktyki: organizacja wystaw, projektów artystycznych – organizacja transportu, przygotowania materiałów potrzebnych do montażu wystaw, zapoznanie z obiegiem dokumentów, metody i formy promocji sztuk wizualnych - opracowanie materiałów informacyjnych: plakat, zaproszenie, informacje o autorze, wystawie, upowszechnianie sztuk plastycznych – opracowanie autorskiego eseju / tekstu krytycznego zgodnie z poszanowaniem praw autorskich, spotkanie z autorem / autorami prac, kuratorem wystawy, praktyczna aranżacja, montaż wystawy, architektura ekspozycji, dokumentacja fotograficzna ekspozycji i wernisażu, demontaż wystawy, zabezpieczenie prac do wysyłki.	EDUP1A_W05 EDUP1A_W06 EDUP1A_U04 EDUP1A_U05 EDUP1A_U09 EDUP1A_U11 EDUP1A_U13 EDUP1A_K01 EDUP1A_K02 EDUP1A_K03 EDUP1A_K04
<b>VI.</b>	<b>BLOK PRZEDMIOTÓW DYPLOMOWYCH</b>			
40.	Licencyjna pracownia artystyczna	13	Rekapitulacja wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych z zakresu dotychczasowych studiów. Poszukiwanie i definiowanie problemu artystycznego, 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 kolekcji dyplomowej. Przygotowania do wystawy i publicznej obrony licencyjnej pracy artystycznej.	EDUP1A_W01 EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U06 EDUP1A_U07 EDUP1A_U08 EDUP1A_U11 EDUP1A_U12 EDUP1A_K01 EDUP1A_K02 EDUP1A_K03 EDUP1A_K04
41.	Licencyjna pracownia fakultatywna	4	Rekapitulacja wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych uzyskanych w trakcie studiów, zwłaszcza w ramach wybranego modułu fakultatywnego w obszarze Poszukiwanie i definiowanie problemu artystycznego, jako tematu aneksu pracy dyplomowej w odniesieniu do indywidualnych predyspozycji, zainteresowań studenta. Pogłębianie wiedzy, umiejętności, kompetencji pozwalających na przygotowanie aneksu pracy dyplomowej. Realizacja aneksu pracy dyplomowej. Przygotowanie dokumentacji fotograficznej i opisu technicznego prac wchodzących w skład kolekcji aneksu dyplomowej. Przygotowania do wystawy i publicznej	EDUP1A_W01 EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U06 EDUP1A_U07 EDUP1A_U08 EDUP1A_U11

			obrony aneksu do licencjackiej pracy artystycznej.	EDUP1A_U12 EDUP1A_K01 EDUP1A_K02 EDUP1A_K03 EDUP1A_K04
42.	Proseminarium	1	Metodologia badań – analiza dzieła plastycznego. Określenie problemu badawczego/projektowego w formie wstępnej kwerendy naukowej – popartej indywidualną prezentacją multimedialną. Opracowanie planu pracy.	EDUP1A_W03 EDUP1A_W06 EDUP1A_U09 EDUP1A_U12 EDUP1A_U13 EDUP1A_K01 EDUP1A_K03 EDUP1A_K04
43.	Seminarium dyplomowe	4	Zapoznanie z karta przedmiotu i kryteriami zaliczeń. Opracowanie struktury pracy pisemnej. Dobór literatury do analizowanego problemu artystycznego lub projektowego. Gromadzenie i weryfikowanie materiałów służących do analizy problemu artystycznego lub 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 artystycznych lub projektowych	EDUP1A_W03 EDUP1A_W06 EDUP1A_U09 EDUP1A_U12 EDUP1A_U13 EDUP1A_K01 EDUP1A_K03 EDUP1A_K04
44.	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.	
45.	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.	EDUP1A_W05 EDUP1A_U02 EDUP1A_U12 EDUP1A_K01
46.	Szkolenie biblioteczne		Biblioteka Uniwersytecka (historia, lokalizacja, zadania i misja, struktura organizacyjna, zbiory). Objasnienie 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	EDUP1A_W02 EDUP1A_U12 EDUP1A_K01

			dostępnych w sieci Uniwersytetu Jana Kochanowskiego. Praktyczne wyszukiwanie i zamawianie w katalogach: elektronicznym w systemie ALEPH, tradycyjnym (kartkowym)	
47.	Język polski –lektorat Przedmiot obowiązkowy dla obcokrajowców (4 punkty ECTS za przedmiot otrzymują tylko obcokrajowcy studiujący w języku polskim)*	4	Język polski –lektorat 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 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). 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. 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	EDUP1A_U10 EDUP1A_K01

**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 plastyczne zrealizowane w ramach Licencjackiej pracowni artystycznej, Licencjackiej pracowni fakultatywnej oraz praca teoretyczna, powstająca w ramach Proseminarium i Seminarium licencjackiego będąca samodzielnym opracowaniem problemu badawczego właściwego obszarowi sztuk plastycznych. 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 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, takich jak malarstwo, rysunek, rzeźba, grafika warsztatowa, grafika cyfrowa, grafika projektowa, film wideo i animacja, formy intermedialne i multimedialne 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.**