

Charakterystyka programu studiów dla kierunku Grafika komputerowa i produkcja multimedialna studia pierwszego stopnia

Spis treści

Podstawowe informacje o kierunku i programie studiów	4
Liczba godzin zajęć i punktów ECTS dla poszczególnych ścieżek kształcenia	4
Koncepcja i cele kształcenia.....	6
Sylwetka absolwenta	9
Zasady i forma odbywania praktyk zawodowych.....	11
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia	12
Katalog przedmiotów	13
Przedmioty ogólnouczeniiane	13
Język obcy	13
Komunikacja międzykulturowa	14
Socjologia.....	14
Etyka	14
Filozofia.....	15
Bezpieczeństwo i higiena cyfrowa.....	15
Podstawy ekonomii	15
Podstawy prawa	15
Polska i Świat	16
Osobisty model biznesowy	16
Technologia informacyjna	16
Ochrona własności intelektualnej	18
Proseminarium	18
Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia	18
Wyzwania cywilizacyjne	18
Wychowanie fizyczne	19
Przedmioty podstawowe	19
Zarządzanie informacją.....	19
Współczesne media	20
Zarządzanie projektem	20
Historia sztuki	20
Badania rynku mediów.....	21
Podstawy komunikacji marketingowej.....	21
Przedmioty kierunkowe	22
Pracownia technik projektowania i technik przekazu	22
Podstawowe oprogramowanie graficzne.....	22
Pracownia projektowania graficznego	23
Pracownia fotografii cyfrowej	23
Digital painting.....	24
Projektowanie opakowań.....	24
Prawo autorskie.....	24
Prawne uwarunkowania reklamy	25
DTP.....	25
Projektowanie uniwersalne (ang).....	26
Marketing w mediach.....	26
Wstęp do typografii	26
Typografia	26

Podstawy grafiki trójwymiarowej	27
Pracownia animacji	27
Pracownia wideo	27
Grafika multimedialna	28
Obróbka dźwięku	28
Rysunek i kompozycja	28
Seminarium dyplomowe	28
Przedmioty kierunkowe do wyboru	29
Psychologia reklamy	29
Socjologia kultury	29
Historia fotografii	30
Podstawy wzornictwa	30
Grafika ilustracyjna	30
Projektowanie przestrzeni multimedialnej	31
Specjalność: Komunikacja wizualna w marketingu	31
Branding	31
Digital marketing	32
Techniki perswazji wizualnej	32
Display advertising	32
Social media marketing	33
Pracownia projektowania identyfikacji wizualnej	33
Video advertising	34
Specjalność: Projektowanie interaktywne	34
Interaktywne wzornictwo graficzne	34
Projektowanie dla komunikacji i wizualizacji	34
Komunikacja wizualna w mediach społecznościowych	35
Psychofizjologia widzenia	35
Projektowanie UX	35
Video Mapping	36
Projekt specjalizacyjny	36
Specjalność: Wizualizacja i efekty specjalne	36
Projektowanie koncepcyjne	36
Rigowanie i animacja postaci	36
Ruch i techniki chwytania ruchu	37
Modelowanie trójwymiarowe	37
Animacja 3d	37
Oświetlenie i rendering	37
Kompozycja i montaż	38
Specjalność: Wirtualna Rzeczywistość (VR) i technologie immersyjne	38
Wprowadzenie do technologii immersyjnych	38
Zaawansowana grafika trójwymiarowa	39
Storytelling w VR	39
Silniki gier w produkcji VR	40
Interakcja i UX w VR	40
Zastosowanie biznesowe VR	41
Tworzenie światów wirtualnych	41
Specjalność: Projektowanie gier komputerowych	41
Rynek gier komputerowych	41
Głos i efekty dźwiękowe	42
Tworzenie scenariuszy i storyboarding	42
Projektowanie gier komputerowych	42
Modelowanie trójwymiarowe	43
Scenografia dla gier komputerowych	43

Ruch i animacja.....	43
Interfejs i grafika aplikacyjna	43
Projekt zespołowy	44
Silniki gier.....	44
Załącznik do Katalogu przedmiotów - Matryca efektów uczenia się	45

Podstawowe informacje o kierunku i programie studiów

Nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Kolegium Mediów i Komunikacji Społecznej
Nazwa kierunku studiów	Grafika komputerowa i produkcja multimedialna
Poziom studiów	studia pierwszego stopnia
Profil studiów	praktyczny
Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Nazwa dyscypliny, do której został przyporządkowany kierunek	nauki o komunikacji społecznej i mediach - 55% (wiodąca) sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki - 45%
Rocznik	2023/2024
Liczba semestrów	6
Język studiów	polski
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
Warunkiem ukończenia studiów i uzyskania dyplomu ukończenia studiów jest pozytywna ocena pracy dyplomowej oraz złożenie egzaminu dyplomowego	

Liczba godzin zajęć i punktów ECTS dla poszczególnych ścieżek kształcenia

Specjalność: Komunikacja wizualna w marketingu	stacjonarne	niestacjonarne
Łączna liczba godzin zajęć	2570	2080
Wymiar godzin zajęć z wychowania fizycznego	60	0
Wymiar godzin praktyki zawodowej	960	960
Liczba punktów ECTS:		
konieczna do ukończenia studiów	180	180
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	108 (60%)	89 (49%)
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	nie dotyczy	nie dotyczy
za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	132 (73%)	132 (73%)
którą student uzyskuje w ramach zajęć do wyboru	64 (36%)	64 (36%)

Specjalność: Projektowanie interaktywne	stacjonarne	niestacjonarne
Łączna liczba godzin zajęć	2562	2077
Wymiar godzin zajęć z wychowania fizycznego	60	0
Wymiar godzin praktyki zawodowej	960	960
Liczba punktów ECTS:		
konieczna do ukończenia studiów	180	180
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	108 (60%)	89 (49%)
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	nie dotyczy	nie dotyczy
za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	132 (73%)	132 (73%)
którą student uzyskuje w ramach zajęć do wyboru	64 (36%)	64 (36%)
Specjalność: Wizualizacja i efekty specjalne	stacjonarne	niestacjonarne
Łączna liczba godzin zajęć	2570	2080
Wymiar zajęć z wychowania fizycznego	60	0
Wymiar godzin praktyki zawodowej	960	960
Liczba punktów ECTS:		
konieczna do ukończenia studiów	180	180
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	108 (60%)	89 (49%)
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	nie dotyczy	nie dotyczy
za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	132 (73%)	132 (73%)
którą student uzyskuje w ramach zajęć do wyboru	64 (36%)	64 (36%)
Specjalność: Wirtualna Rzeczywistość (VR) i technologie immersyjne	stacjonarne	niestacjonarne
Łączna liczba godzin zajęć	2570	-
Wymiar zajęć z wychowania fizycznego	60	-
Wymiar godzin praktyki zawodowej	960	-
Liczba punktów ECTS:		
konieczna do ukończenia studiów	180	-
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	108 (60%)	-
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	nie dotyczy	-

za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	132 (73%)	-
którą student uzyskuje w ramach zajęć do wyboru	64 (36%)	-

Specjalność: Projektowanie gier komputerowych	stacjonarne	niestacjonarne
Łączna liczba godzin zajęć	2561	-
Wymiar zajęć z wychowania fizycznego	60	-
Wymiar godzin praktyki zawodowej	960	-
Liczba punktów ECTS:		
konieczna do ukończenia studiów	181	-
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	109 (60%)	-
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	nie dotyczy	-
za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	136 (75%)	-
którą student uzyskuje w ramach zajęć do wyboru	78 (43%)	-

Koncepcja i cele kształcenia

Koncepcja kształcenia na kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* jest opracowana w oparciu o misję i założenia strategii rozwoju Uczelni w zakresie:

1. kształcenia studentów na miarę potrzeb społeczeństwa informacyjnego i gospodarki wiedzy zdolnych do tworzenia nowych wartości intelektualnych, a w szczególności nowych rozwiązań prawno-administracyjnych, społecznych i kulturowych;
2. kształtowania u studentów predyspozycji potrzebnych do życia w społeczeństwie permanentnej transformacji, pozwalających utrzymywać przez cały okres życia zawodowego otwartość na zmiany, innowacyjność i mobilność intelektualną;
3. tworzenia warunków dla kształtowania się i upowszechniania postaw innowacyjnych i przedsiębiorczych;
4. prowadzenia działalności naukowo-badawczej i rozwój młodej kadry;
5. działania na rzecz awansu gospodarczego i cywilizacyjnego regionu.

Z misją Uczelni ściśle powiązana jest strategia, w której wskazano trzy kluczowe priorytety:

1. Prowadzenie procesu kształcenia zapewniającego wysokie kompetencje absolwentów.
2. Rozwój badań naukowych poprzez efektywne wykorzystanie potencjału społeczności akademickiej oraz infrastruktury naukowo-badawczej.
3. Rozwój współpracy z otoczeniem społeczno- gospodarczym.

Działania związane z kształceniem na kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* odnoszą się w szczególności do realizacji celu strategicznego Uczelni w zakresie kształtowania u studentów predyspozycji potrzebnych do życia w społeczeństwie permanentnej transformacji. Szerokie zastosowanie aktywnych metod dydaktycznych w planie i programie studiów czyni proces kształcenia bardziej praktycznym i zapewnia warunki

rozwoju kompetencji i kreatywności studentów. Zasadniczą część zajęć dydaktycznych (zwłaszcza specjalnościowych) realizowana jest przez praktyków.

Kadra naukowo-dydaktyczna, która związana jest z kierunkiem *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* zaangażowana jest we współpracę z agencjami multimedialnymi i innymi podmiotami gospodarczymi przy konsultacjach programu studiów, realizacji projektów oraz prac dyplomowych, co podnosi kwalifikacje kadry oraz stymuluje do działań innowacyjnych. Jest to również szansa dla studentów na obserwowanie prawdziwych warunków pracy (klient-agencja). Dzięki temu Uczelnia realizuje jeden priorytetów strategicznych – rozwój współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym.

Bardzo ważnym elementem nowoczesnego kształcenia jest prowadzenie badań naukowych. Zapewnienie zaangażowania kadry naukowo-dydaktycznej kierunku w badania naukowe, pozwala na właściwe wykorzystanie potencjału społeczności akademickiej (tak pracowników, jak i studentów) oraz infrastruktury naukowo-badawczej (m.in. specjalistycznych laboratoriów dedykowanych kierunkowi *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* - Laboratorium Wirtualnej Rzeczywistości i Przetwarzania Obrazu, Laboratorium Obróbki i Montażu Wideo - Studio Telewizyjne, Studio Fotograficzne).

Koncepcja kształcenia na kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* w pełni uwzględnia zapotrzebowanie lokalnego rynku pracy na absolwentów studiów pierwszego stopnia. Rynek usług graficznych, projektowych, a przede wszystkim rynek nowych mediów zmienia się dynamicznie i wykazuje tendencje wzrostowe. Na rynku pracy poszukiwani są głównie specjaliści z zakresu grafiki komputerowej, zwłaszcza z obszaru grafiki 3D i multimedii. Osoby te, zarówno pracujące na własny rachunek, jak i w firmach, stoją przed wyzwaniem ciągłego wdrażania nowych technologii, sprostania rosnącej konkurencji i dostosowania się do nowych rynkowych potrzeb - dostarczenia profesjonalnej obsługi klienta i kompleksowej oferty, łączącej projektowanie z zarządzaniem produkcją, działaniami marketingowymi i PR-owymi. Korzystają więc z dedykowanych im rozwiązań IT oraz serwisów crowdsourcingowych. Rynek usług graficznych i multimedii to jeden z tych obszarów, który zyskuje na rozwoju Internetu, nowych technologii i wzroście znaczenia komunikacji z zastosowaniem obrazu. Zapotrzebowanie na usługi graficzne wciąż rośnie. Duże zapotrzebowanie na usługi grafików mają firmy działające w obszarze social media, a także agencje marketingowe i PR realizujące kampanie komunikacyjne skierowane do reprezentantów młodego pokolenia. Rynek usług graficznych w Polsce, w tym na Podkarpaciu, rozwija się dynamicznie, głównym zlecniodawcą jest zaś sektor biznesowy. Z usług zewnętrznych dostawców aktywnie korzystają firmy realizujące kampanie konsumenckie czy wspierające swoją komunikację B2B. Coraz większą grupą odbiorców są również przedsiębiorstwa kierujące swoją komunikację do pracowników oraz kandydatów do pracy w ramach tzw. Employer Brandingu.

Zapotrzebowaniu pracodawców odpowiadają przewidziane w programie studiów na kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* specjalności: *Projektowanie interaktywne, Komunikacja wizualna w marketingu, Wizualizacja i efekty specjalne, Projektowanie gier komputerowych, Wirtualna Rzeczywistość (VR) i technologie immersyjne*.

Analiza zgodności zakładanych efektów uczenia się z potrzebami rynku pracy przeprowadzana jest na podstawie:

1. Opinii pracodawców na temat koncepcji programu studiów. Na Uczelni funkcjonuje Konwent Pracodawców, którego zadaniem jest m.in. opiniowanie zgodności przyjętej strategii kształcenia z wymogami rynku pracy oraz pośredniczenie w nawiązywaniu kontaktów pomiędzy prodziekanami, a „radami programowymi” pracodawców (ciała opiniotwórcze składające się z 3-5 osób). Współpraca prodziekana z „radą programową” dotyczy corocznej oceny zawartości przygotowanego programu studiów, ze szczególnym uwzględnieniem poziomu dostosowania efektów uczenia się do potrzeb rynku pracy.
2. Raportów dotyczących potrzeb rynku pracy, do których zaliczamy:
 - raport wynikający z analizy ofert pracy zgłaszanych do uczelnianego Biura Karier pod kątem wymagań wobec kandydatów do pracy,

- raport określający profil kandydatów do pracy na podstawie zawartości bazy Biura Karier przechowującej dane osób poszukujących pracy,
- ogólnodostępne raporty dotyczące rynku pracy.

Studia pierwszego stopnia na kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* mają profil praktyczny, przejawiający się m.in. w nabyciu przez absolwentów umiejętności przydatnych do pracy w agencjach reklamowych i interaktywnych, agencjach public relations, agencjach fotograficznych, redakcjach nowych mediów i mediów tradycyjnych, jak również w działach marketingu, promocji i komunikacji wizualnej przedsiębiorstw, instytucji i organizacji.

Założenia powyższe są możliwe do osiągnięcia poprzez ścisłą współpracę z interesariuszami zewnętrznymi, którzy mają wpływ na program studiów, a w konsekwencji na kształtowanie pożądanej sylwetki absolwenta.

Ze względu na charakter kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* interesariuszami zewnętrznymi są przede wszystkim przedstawiciele branży interaktywnej oraz środków masowego komunikowania.

Współpraca ta obejmuje przede wszystkim:

- tworzenie i opiniowanie programu studiów,
- włączanie w proces dydaktyczny osób z doświadczeniem praktycznym,
- organizację praktyk zawodowych,
- pośrednictwo w zatrudnianiu absolwentów, poprzez dystrybucję wybranych ofert oraz współudział w organizowaniu spotkań z pracodawcami,
- realizowanie przez studentów prac dyplomowych służących rozwiązywaniu wskazanych przez interesariuszy problemów (tzw. projekty oraz prace zlecone).

Szczególna rola interesariuszy zewnętrznych dotyczy opiniowania istniejących i wskazywania nowych specjalności na kierunku oraz realizowania zajęć specjalnościowych.

Program studiów na kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* uwzględnia informacje płynące nie tylko z raportów Ministerstwa Pracy i Polityki Społecznej, wojewódzkich urzędów pracy i niezależnych instytucji badawczych. Wykorzystano także raporty dotyczące rynku pracy i zawodów przyszłości opracowywane cyklicznie przez Biuro Karier Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie. Raporty te opierają się przede wszystkim na analizach makroekonomicznych podkarpackiego rynku pracy oraz analizie ofert pracy nadesłanych do Biura Karier od pracodawców.

Dodatkowym atutem kierunku jest fakt, że Kolegium Mediów i Komunikacji Społecznej WSiIZ posiada uprawnienia do nadawania stopnia doktora w dyscyplinie nauki o mediach, co Absolwentom kierunku gwarantuje dostęp do wybitnej kadry i możliwość kontynuacji kształcenia na trzecim stopniu studiów.

Po ukończeniu studiów absolwent może znaleźć zatrudnienie w wielu instytucjach i organizacjach, także międzynarodowych, m.in. jako:

- grafik komputerowy (graphic designer),
- reżyser form multimedialnych,
- webdesigner,
- projektant systemów identyfikacji wizualnej,
- specjalista ds. technik multimedialnych, projektowania i wdrażania systemów zarządzania informacją,
- screen designer,
- grafik e-commerce,
- montażysta dźwięku i obrazu,
- Level Designer,
- Character Designer,
- Motion Designer,
- Animator,

- Projektant UX.

Kształcenie na kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* odbywa się w ramach dwóch dziedzin nauki – dziedziny nauk społecznych oraz dziedziny sztuki. Takie podejście gwarantuje absolwentom zdobycie wiedzy i umiejętności odnoszących się do interdyscyplinarnego charakteru profesji grafika komputerowego i specjalisty w sferze produkcji multimedialnej. Ważnym elementem kształcenia na kierunku jest wyposażenie studentów w wiedzę i umiejętności z zakresu następujących dyscyplin naukowych: nauki o komunikacji społecznej i mediach, ekonomia i finanse, sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Dyscypliną wiodącą są nauki o komunikacji społecznej i mediach. Układ taki pozwala na kształcenie multidyscyplinarne, z jednej strony budując wrażliwość artystyczną i umiejętności projektanckie, z drugiej zaś umiejętności w zakresie copywritingu, agregowania i selekcjonowania danych, krytycznego podejścia do otaczającej rzeczywistości.

Sylwetka absolwenta

Absolwent kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* w trakcie studiów zdobywa wiedzę, umiejętności i kompetencje w zakresie projektowania rozmaitych form graficznych i multimedialnych, wizualnych zarówno dla mediów tradycyjnych, jak i nowych mediów. Jest on zdolny do realizowania projektów użytkowych, biznesowych, edukacyjnych czy też artystycznych. Dzięki połączeniu dwóch dyscyplin naukowych (do których odnoszą się efekty uczenia się), tj. nauki o komunikacji społecznej i mediach oraz sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki absolwent kierunku posiada szerokie możliwości kreacyjne, z zastosowaniem rozmaitych narzędzi. Pozwala to także na umiejscowienie go na różnych stanowiskach pracy (w tym wymagających umiejętności i kompetencji dziennikarskich), co z kolei przekłada się na dużą wartość absolwenta na rynku pracy.

W zakresie dyscypliny nauki o komunikacji społecznej i mediach absolwent zyskuje wiedzę z zakresu współczesnych mediów, zarządzania projektami, badania rynku mediów, marketingu, przedmiotów prawnych (w tym prawa autorskiego i prawnych uwarunkowań reklamy).

W zakresie dyscypliny sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki absolwent zyskuje wiedzę i umiejętności posługiwania się kolorem, typografii, projektowania graficznego, projektowania multimediów, obsługi sprzętu AV, fotografii, rysunku odręcznego, digital paintingu, tworzenia komunikatu multimedialnego, zastosowań DTP, światów wirtualnych.

Absolwent specjalności *Projektowanie interaktywne*

Poza wymienionymi wyżej umiejętnościami i kompetencjami absolwent specjalności *Projektowanie interaktywne* nabywa dodatkowo wiedzę i umiejętności z zakresu:

- Interaktywnego projektowania graficznego
- Projektowania dla wizualizacji i komunikacji
- Komunikacji wizualnej w mediach społecznościowych
- Psychofizjologii widzenia
- Projektowania UX
- Video mappingu

Dzięki zdobytej wiedzy i umiejętnościom absolwent będzie gotowy do podjęcia zatrudnienia na stanowiskach:

- Specjalista ds. projektów multimedialnych
- Projektant UX
- Projektant graficzny
- Grafik e-commerce
- Projektant doświadczeń użytkownika
- Projektant infografik

Absolwent specjalności *Wizualizacja i efekty specjalne*

Poza wymienionymi wyżej umiejętnościami i kompetencjami absolwent specjalności *Wizualizacja i efekty specjalne* nabywa dodatkowo wiedzę i umiejętności z zakresu:

- Projektowania koncepcyjnego
- Kompozycji i montażu
- Animacji 3d
- Modelowania trójwymiarowego
- Oświetlenia i renderingu
- Ruchu i technik chwywania ruchu
- Rigowania i animacji postaci

Dzięki zdobytej wiedzy i umiejętnościom absolwent będzie gotowy do podjęcia zatrudnienia na stanowiskach:

- Animator 2d
- Animator 3d
- Specjalista ds. motion capture
- Grafik 3d
- Specjalista ds. efektów specjalnych
- Modeler
- Specjalista ds. teksturowania i oświetlenia
- Postproduction designer.

Absolwent specjalności *Komunikacja wizualna w marketingu*

Poza wymienionymi wyżej umiejętnościami i kompetencjami absolwent specjalności *Komunikacja wizualna w marketingu* nabywa dodatkowo wiedzę i umiejętności z zakresu:

- Brandingu
- Komunikacji wizualnej
- Projektowania systemów informacji i identyfikacji wizualnej
- Projektowanie form reklamowych
- Kampanii PR
- Zagadnień związanych z poligrafia

Dzięki zdobytej wiedzy i umiejętnościom absolwent będzie gotowy do podjęcia zatrudnienia na stanowiskach związanych z marketingiem, wspierających marketing lub realizować skomplikowane projekty graficzne, w których wymagana jest biegłość w zakresie znaczenia, symboliki, psychologii koloru.

Absolwent specjalności *Wirtualna Rzeczywistość (VR) i technologie immersyjne*

Poza wymienionymi wyżej umiejętnościami i kompetencjami absolwent specjalności *Wirtualna Rzeczywistość (VR) i technologie immersyjne* nabywa dodatkowo wiedzę i umiejętności z zakresu:

- Tworzenia grafiki trójwymiarowej
- Animacji 3D
- Projektowanie postaci
- Podstaw silników graficznych
- Projektowanie UX
- Projektowanie z zakresu VR
- Tworzenie technologii immersyjnych

Dzięki zdobytej wiedzy i umiejętnościom absolwent będzie gotowy do podjęcia zatrudnienia w:

- Studiach developerskich

- Studiach game-devoych
- Agencjach reklamowych i multimedialnych

Przy produkcji filmowej i animacji

Absolwent odrębnej ścieżki kształcenia *Projektowanie gier komputerowych*

Poza wymienionymi wyżej umiejętnościami i kompetencjami absolwent odrębnej ścieżki kształcenia *Projektowanie gier komputerowych* nabywa dodatkowo wiedzę i umiejętności z zakresu:

- Realizacji głosu i efektów dźwiękowych,
- Tworzenia scenariuszy i storyboardingu
- Tworzenia grafiki trójwymiarowej
- Animacji 3d i akwizycji ruchu (motion capture)
- Projektowanie scenografii gier komputerowych (i przestrzeni wirtualnych)
- Projektowanie postaci
- Podstaw silników graficznych
- Projektowanie gameplay
- Podstaw w zakresie marketingu i wydawania gier komputerowych.

Dzięki zdobytej wiedzy i umiejętnościom absolwent będzie gotowy do podjęcia zatrudnienia w:

- Studiach developerskich
- Studiach game-devoych
- Agencjach reklamowych i multimedialnych
- Przy produkcji filmowej i animacji

Zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Na kierunku *grafika komputerowa i produkcja multimedialna* praktyka zawodowa realizowana jest w liczbie 960h (łącznie 32 ECTS). Praktyka zawodowa podzielona jest na dwa etapy (rozliczane kolejno po drugim i trzecim roku studiów). Odpowiednio jest to – dla drugiego roku 480h (16ECTS) i dla trzeciego roku 480h (16ECTS). Taki układ praktyk zapewnia zrealizowanie efektów uczenia się odpowiednich dla kierunku, a jednocześnie pozwala na specjalizację, zwiększanie odpowiedzialności w ramach praktyki. Praktyka zawodowa jest realizowana zarówno przez studentów stacjonarnych, jak i niestacjonarnych (w tym samym wymiarze godzinowym). Celem praktyki zawodowej jest zbudowanie świadomości pracy u studenta, zapoznanie go z sytuacją rynkową, współpracą z klientem, realizacją projektów graficznych, a także doskonalenie i praktyczne zastosowanie zdobytej wiedzy.

Kierunkowe efekty uczenia się, które powiązane są z praktykami zawodowymi, to:

Praktyka zawodowa cz.1

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie WIEDZY potrafi		
P_W01	zna techniki, technologie i materiały stosowane w grafice komputerowej	K_W18
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie UMIEJĘTNOŚCI potrafi		
P_U01	potrafi obsługiwać narzędzia (sprzęt i oprogramowanie) związane ze specyfiką kierunku grafika komputerowa i produkcja multimedialna	K_U15

P_U02	potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w zakresie grafiki komputerowej i produkcji multimedialnej	K_U16
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH potrafi		
P_K01	Jest gotów do zaprezentowania swojego dzieła i kontrolowania własnych zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami	K_K02
P_K02	Jest gotów pełnić rolę absolwenta studiów przydzielonych do dyscypliny artystycznej	K_K06

Praktyka zawodowa cz.2

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie WIEDZY potrafi		
P_W01	Zna obowiązujące wzorce, normy i swobody wypowiedzi artystycznej oraz w sposób świadomy potrafi je kreować	K_W16
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie UMIEJĘTNOŚCI potrafi		
P_U01	Ma umiejętność sprawnego i szybkiego pozyskiwania informacji; korzysta z istniejących baz danych, statystyk i opracowań naukowych instytutów badawczych, bilansów i raportów gospodarczych, sprawozdań instytucji publicznych, aktów prawnych oraz upowszechnianych treści kulturowych	K_U11
P_U02	potrafi obsługiwać narzędzia (sprzęt i oprogramowanie) związane ze specyfiką kierunku grafika komputerowa i produkcja multimedialna	K_U15
P_U03	potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w zakresie grafiki komputerowej i produkcji multimedialnej	K_U16
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH potrafi		
P_K01	jest gotów do zaprezentowania swojego dzieła i kontrolowania własnych zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami	K_K02

Nadzór nad prawidłowością realizacji praktyk zawodowych sprawuje kierunkowy koordynator praktyk. Do jego obowiązków należy weryfikacja adekwatności miejsca praktyki pod kątem możliwości realizacji zakładanych efektów uczenia się oraz dbałość o kompletność dokumentacji na zaliczenie praktyki, przedstawianej przez studentów. W trakcie praktyk zawodowych kierunkowy koordynator praktyk przeprowadza hospitacje w Zakładach pracy (będących miejscami praktyk) mające na celu weryfikację prawidłowego przebiegu praktyki zawodowej. Kierunkowi koordynatorzy praktyk podlegają uczelnianemu koordynatorowi praktyk, którego zadaniem jest nadzór nad prawidłowością przebiegu praktyk zawodowych na kierunkach oraz nad dokumentacją praktyk prowadzoną przez Koordynatorów kierunkowych oraz bieżące wsparcie Koordynatorów kierunkowych we wprowadzaniu nowych procedur.

Miejscami odbywania praktyki mogą być firmy, instytucje, redakcje medialne, agencje interaktywne, agencje reklamowe, kreatywne i public relations, działy marketingu, promocji i komunikacji wizerunkowej.

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia

Na system sprawdzania i oceny stopnia osiągania przez studenta efektów uczenia składają się:

- bieżąca weryfikacja i ocena osiąganych przez studenta efektów uczenia się podczas zaliczeń i egzaminów z poszczególnych przedmiotów realizowanych w ramach semestru,

- bieżąca weryfikacja i ocena osiąganych przez studenta efektów uczenia się podczas realizacji praktyk zawodowych,
- końcowa weryfikacja i oceny osiąganych przez studenta efektów uczenia się podczas egzaminu dyplomowego.

Kluczowymi elementami systemu weryfikacji i oceny efektów uczenia się są karty przedmiotów oraz zawarty w nich system weryfikacji stopnia osiągnięcia efektów uczenia się. Karty przedmiotów określają m.in. charakter efektów przewidzianych do osiągnięcia, metody weryfikacji osiągnięcia tych efektów oraz kryteria pozwalające określić, na jakim poziomie efekty te zostały osiągnięte. System weryfikacji natomiast zabezpiecza warunki niezbędne dla obiektywnej i prawidłowej oceny stopnia osiągnięcia założonych efektów uczenia się za pomocą metod weryfikacji określonych w karcie przedmiotu.

Zasady oceny pracy studentów określone są w regulaminie studiów. Wszystkie formy zajęć w ramach przedmiotów przewidzianych planem studiów podlegają ocenie. Warunkiem otrzymania oceny pozytywnej z danej formy zajęć jest osiągnięcie przez studenta wszystkich efektów uczenia się określonych dla tej formy zajęć.

Osoby prowadzące zajęcia zobowiązane są do przechowywania prac etapowych studentów przez okres sześciu miesięcy od zakończenia danego semestru. Student ma prawo wglądu do swojej pracy egzaminacyjnej/zaliczeniowej, połączonego z uzyskaniem uzasadnienia otrzymanej oceny, w terminie jednego miesiąca od ogłoszenia wyników egzaminu/zaliczenia. Student, który otrzymał z zaliczenia/egzaminu ocenę niedostateczną i nie zgadza się z otrzymaną oceną, może złożyć wniosek o dopuszczenie do egzaminu komisyjnego. Zasady przeprowadzania egzaminów i zaliczeń, mające zapobiegać zachowaniem nieetycznym i niezgodnym z prawem są określone w zarządzeniu rektora. Kontroli warunków i przebiegu egzaminów/zaliczeń dokonują dziekani i prodziekani. W przypadku stwierdzenia nieprawidłowości w sposobie przeprowadzania egzaminu/zaliczenia egzamin/zaliczenie może zostać anulowany, a nowy termin egzaminu/zaliczenia oraz egzaminatora wyznacza dziekan.

Katalog przedmiotów

Niniejszy rozdział zawiera informacje o przedmiotach zawartych w planie studiów dla kierunku Grafika komputerowa i produkcja multimedialna studia pierwszego stopnia, wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się (vide załącznik Matryca efektów uczenia się) i treści programowych zapewniających uzyskanie tych efektów, co zgodnie ze stanowiskiem interpretacyjnym nr 10/2022 Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej z dnia 9.06.2022 r., wypełnia obowiązek określony w § 3 ust. 1 pkt 3 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w *sprawie studiów*, tj. „W programie studiów określa się (...) zajęcia lub grupy zajęć, niezależnie od formy ich prowadzenia, wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych zapewniających uzyskanie tych efektów”.

Przedmioty ogólnouczelniane

Język obcy

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Rozwijanie zasobów słownictwa zgodnie z podręcznikiem obowiązującym na danym poziomie, z uwzględnieniem słownictwa z zakresu dziedzin nauki i dyscyplin naukowych właściwych dla studiowanego kierunku.
- Struktury gramatyczne zgodne z podręcznikiem obowiązującym na danym poziomie.
- Ćwiczenie rozumienia tekstu pisanego zgodnie z podręcznikiem obowiązującym na danym poziomie, z uwzględnieniem tematyki z zakresu dziedzin nauki i dyscyplin naukowych właściwych dla studiowanego kierunku.
- Ćwiczenie rozumienia tekstu ze słuchu zgodnie z podręcznikiem obowiązującym na danym poziomie.

- Rozwijanie umiejętności przygotowania wypowiedzi ustnych (np. prezentacji) zgodnie z podręcznikiem obowiązującym na danym poziomie, z uwzględnieniem tematyki z zakresu dziedzin nauki i dyscyplin naukowych właściwych dla studiowanego kierunku.
- Rozwijanie umiejętności przygotowania wypowiedzi pisemnych zgodnie z podręcznikiem obowiązującym na danym poziomie, z uwzględnieniem tematyki z zakresu dziedzin nauki i dyscyplin naukowych właściwych dla studiowanego kierunku.
- Słownictwo podstawowe dotyczące życia codziennego.
- Studium przypadku, webquests, wybrane typy sytuacji komunikacyjnych.
- Treści gramatyczne zgodnie poziomem treści kształcenia w ramach laboratorium.
- Opracowanie na podstawie wybranych materiałów z zakresu studiowanego kierunku: streszczenia zagadnienia (własnymi słowami), zestawu pytań do materiałów, glosariusza.
- Przeprowadzenie analizy zagadnienia z przedstawieniem swojego punktu widzenia i podkreśleniem najistotniejszych kwestii oraz opracowanie glosariusza na podstawie wybranych materiałów z zakresu studiowanego kierunku.

Komunikacja międzykulturowa

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Komunikacja międzykulturowa - podstawowe pojęcia, teorie, definicje. Komunikowanie jako proces. Sylwetka naukowa E. Halla, twórcy komunikacji międzykulturowej. Kompetencje kulturowe a komunikowanie
- Język i jego wpływ na komunikowanie w środowisku międzykulturowym. Teza Sapira-Whorfa i jej znaczenie dla komunikacji międzykulturowej. Komunikacja werbalna i niewerbalna w różnych kulturach
- Modele analizowania kultur: Kluckhohna-Strodtbecka, Trompenaarsa i Hampden-Turnera, E. Halla, R. Gestelanda
- Różnice kulturowe jako źródło barier w komunikacji międzykulturowej. Wymiary kultur G. Hofstede, cechy kultur wybranych krajów. Koncepcja dynamizmu konfucjańskiego. Prawa człowieka, w tym zagadnienie równości płci, w kontekście różnic międzykulturowych
- Podstawowe pojęcia z zakresu psychologii międzykulturowej; kontekst ekokulturowy; wartości, jako podstawowy element motywujący w życiu jednostek

Socjologia

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Pojęcie struktury społecznej – problemy definicyjne, podstawowe typologie; instytucja społeczna – organizacja społeczna – struktura społeczna
- Mikrostruktury i makrostruktury społeczne; relacje jednostka-zbiorowość; problem tożsamości społecznej; role grupowe; schematy komunikacyjne
- Zmiana społeczna; aktorzy społeczni; globalne trendy społeczne
- Współczesne organizacje

Etyka

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Przedstawienie problematyki właściwej dla etyki normatywnej, opisowej, stosowanej i metaetyki
- Przedstawienie problemowe najważniejszych zagadnień etycznych: koncepcji, kierunków, sposobów uzasadniania wartości i norm, źródeł systemów etycznych; praktycznych implikacji
- Prezentacja głównych stanowisk etycznych z historii etyki

- Prezentacja podstawowych zagadnień rozważanych w ramach etyki biznesu
- Przedstawienie najważniejszych zagadnień bioetycznych oraz problematyki bioetycznej badań naukowych

Filozofia

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Wprowadzenie do myślenia filozoficznego. Filozofia a nauka. Poznanie prawdy w nauce. Rola punktu widzenia i społecznego konstruowania wiedzy
- Filozofia a różne punkty widzenia i perspektywy w historii i współcześnie. Problem rasizmu i dyskryminacji w europocentrycznej filozofii
- Filozofia a medycyna – wybrane zagadnienia z zakresu problematyki biomedycznej w filozofii
- Filozofia feministyczna, rozumienie płci biologicznej i gender w świetle filozofii
- Zagadnienia antropologii filozoficznej, filozofii społecznej i politycznej, wybrane zagadnienia filozofii kultury
- Podstawowe zagadnienia filozofii współczesnej ze szczególnym uwzględnieniem filozofii feministycznej, postkolonialnej i multikulturowej

Bezpieczeństwo i higiena cyfrowa

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Wprowadzenia do terminologii kultury informacyjnej: podstawowe pojęcia, elementy, znaczenie dla życia jednostkowego i społecznego. Alfabetyzacja informacyjna a kultura informacyjna
- Kultura informacyjna jako istota społeczeństwa obywatelskiego: współczesne zagrożenia i wyzwania dla społeczeństwa obywatelskiego i państwa prawa. Postprawda: przyczyny, przejawy i skutki w życiu jednostkowym i społecznym. Pojęcie, geneza i historia fake newsów. Skutki fake newsów dla debaty publicznej
- Czym jest higiena cyfrowa i jak o nią zadbać? Podstawowe zasady. Higiena cyfrowa w relacjach z ludźmi. Smartfony i zdrowie psychiczne
- Cyberstres, syndrom FOMO i postawa „always on”

Podstawy ekonomii

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Pojęcie i przedmiot ekonomii. Geneza i proces kształtowania się ekonomii jako nauki. Mikro i makroekonomia. Ekonomia pozytywna i normatywna
- Pojęcie, funkcje i mechanizmy rynkowe. Popyt i determinanty popytu. Podaż i determinanty podaży. Równowaga rynkowa
- Ekonomiczne aspekty prowadzenia działalności gospodarczej. Koszty w przedsiębiorstwie. Struktury rynkowe
- Obieg okръżny i mierniki efektu społecznego. Wzrost i rozwój gospodarczy
- Rynek pracy, bezrobocie, inflacja w gospodarce
- Rynek pieniądza i wybrane instytucje rynku finansowego

Podstawy prawa

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Prawo a inne porządki normatywne. Funkcje prawa. Podstawowe pojęcia z wybranych gałęzi prawa

- Wybrane zagadnienia z prawa konstytucyjnego: organy władzy ustawodawczej, wykonawczej, sądowniczej, prawa i wolności obywatelskie, równość wobec prawa
- Stosunek prawny. Czynności prawne
- Prawo umów. Wybrane umowy cywilnoprawne
- Odpowiedzialność deliktowa i kontraktowa. Podstawy prawa rzeczowego. Własność
- Stosunek pracy. Umowa o pracę i niepracownicze formy zatrudnienia. Równość w zatrudnieniu
- Prawa i obowiązki pracownika oraz pracodawcy
- Podstawy prawa i postępowania administracyjnego. Wykonywanie zadań z zakresu administracji, organ administracyjny. Zasady postępowania administracyjnego

Polska i Świat

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Rozwój społeczny i gospodarczy Polski w czasach piastowskich i jagiellońskich
- Opis destrukcyjnych procesów, które narodziły się w czasach Jagiellońskich a przybrały na sile w XVII i XVIII wieku i doprowadziły do rozbiorów Polski
- Doniosła rola przedsiębiorczości w dziejach naszego kraju. Wkład Polaków w rozwój nauki i cywilizacji
- Druga Rzeczpospolita. Państwo, polityka, relacje międzynarodowe. Dziedzictwo zaborów i próby modernizacji
- II wojna światowa i jej konsekwencje dla Polski i dla świata
- Polska pod dominacją Związku Radzieckiego i epoka „zimnej wojny”
- Kształtowanie ustroju politycznego i ekonomicznego oraz polityka zagraniczna III Rzeczypospolitej w okresie światowej dominacji amerykańskiej po zakończeniu „zimnej wojny”
- Polska i Unia Europejska wobec osłabienia Zachodu we współczesnym świecie i nowych wyzwań politycznych, ekonomicznych, demograficznych i klimatycznych
- Polska pod rządami Prawa i Sprawiedliwości (od 2015 roku), kryzys polskiej demokracji oraz kształtowanie się nowego układu sił w świecie (od „arabskiej wiosny” do agresji Rosji na Ukrainę i reakcji świata na to wydarzenie).

Osobisty model biznesowy

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Brak

Treści kształcenia:

- Wprowadzenie do zagadnień związanych z pracą zawodową.
- Metody i techniki podejścia Designing Your Life.
- Prototypowanie wybranego stanowiska pracy powiązanego z tożsamością zawodową.
- Prototypowanie osobistego modelu biznesowego.
- Planowanie ścieżki kształcenia na podstawie osobistego modelu biznesowego.
- Podsumowanie przygotowanych w formie pisemnej analiz, prezentowanie na forum grupy.
- kurs e-learning „Etykieta studiowania”

Technologia informacyjna

Część 1 przedmiotu

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Korzystanie z głównych elementów systemu operacyjnego. Architektura systemu komputerowego, charakterystyka poszczególnych elementów: jednostka centralna, urządzenia wejścia/wyjścia, komunikacja pomiędzy elementami systemu komputerowego. Używanie funkcji pulpitu i sprawne poruszanie się w środowisku graficznym

- Organizacja przechowywania danych w pamięciach masowych, praca z plikami, tworzenie katalogów, nazewnictwo plików, kopiowanie i przenoszenie plików i katalogów
- Wyszukiwanie plików i katalogów. Kompresja i dekompresja plików
- Bezpieczna obsługa przeglądarki internetowej. Wyszukiwanie i weryfikowanie informacji w Internecie (pod kątem sprawdzania fake newsów), obsługa programów, klucze wyszukiwania
- Sieci komputerowe i usługi sieciowe. Rodzaje i przeznaczenie sieci. Zagadnienia bezpieczeństwa pracy w sieci. Autoryzacja użytkowników, szyfrowanie danych, certyfikaty i podpisy cyfrowe
- Obsługa programów pocztowych i programów przesyłu danych w sieci, z uwzględnieniem zasad bezpieczeństwa w sieci
- W ramach laboratorium student zobowiązany jest do zaliczenia szkolenia bibliotecznego realizowanego na platformie e-learning, którego celem jest zapoznanie studenta z organizacją i funkcjonowaniem uczelnianego systemu biblioteczno-informacyjnego. Zaliczenie szkolenia bibliotecznego - będące warunkiem zaliczenia laboratorium - następuje po udzieleniu prawidłowej odpowiedzi na co najmniej 60% pytań zawartych w teście końcowym

Część 2 przedmiotu

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Technologia informacyjna, część 1

Treści kształcenia:

- Praca z dokumentami tekstowymi, zapisywanie w różnych formatach plików. Wybór odpowiednich opcji w celu zwiększenia szybkości i efektywności pracy. Tworzenie i edycja dokumentów tekstowych, zastosowanie różnych formatów w celu udoskonalenia dokumentu
- Wykorzystanie zaawansowanych narzędzi edytora tekstu jak korespondencja seryjna, szablony dokumentów, tworzenie automatycznych spisów obiektów
- Tworzenie prezentacji multimedialnych stosując różne sposoby jej wyświetlania, wraz z umiejętnością zastosowania różnych rodzajów układów i wyglądu slajdów. Wprowadzanie, formatowanie i edycja tekstu w prezentacjach, wstawianie i edycja obrazów i rysunków
- Tworzenie i formatowanie wykresów, stosowanie animacji elementów i przejść slajdów oraz sprawdzanie i poprawianie zawartości prezentacji przed jej końcowym rozpowszechnianiem

Część 3 przedmiotu

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Technologia informacyjna, część 1 i część 2

Treści kształcenia:

- Praca z arkuszami kalkulacyjnymi, zapisywanie w różnych formatach plików. Wybór odpowiednich opcji w celu zwiększenia szybkości i efektywności pracy
- Tworzenie i edycja zawartości arkuszy kalkulacyjnych. Formatowanie danych. Zastosowanie predefiniowanych funkcji matematycznych i logicznych a także tworzenie własnych formuł
- Dobór, tworzenie i modyfikacja wykresów. Ustawienia dokumentów do wydruku. Sprawdzanie i poprawa zawartości
- Różne tryby projektowania prostych baz danych, tworzenie tabel, określanie i modyfikowanie pól i ich właściwości, wprowadzanie i edycja danych w tabeli
- Sortowanie i filtrowanie tabeli lub formularza, tworzenie, modyfikacja i uruchamianie kwerend
- Tworzenie i edycja formularzy w celu wprowadzania, modyfikowania i usuwania rekordów i danych w rekordach
- Tworzenie i edycja typowych raportów z danych i przygotowanie wydruków
- Indywidualna realizacja zadania praktycznego dotyczącego zastosowania narzędzi arkusza kalkulacyjnego, zgodnie z założeniami podanymi przez prowadzącego
- Indywidualna realizacja zadania praktycznego dotyczącego zastosowania narzędzi systemu zarządzania bazami danych, zgodnie z założeniami podanymi przez prowadzącego

Ochrona własności intelektualnej

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Geneza i modele ochrony własności intelektualnej
- Wynalazki, wzory użytkowe, wzory przemysłowe oraz znaki towarowe i zasady ich ochrony
- Bazy danych i ich ochrona
- Przedmiot autorskich praw majątkowych
- Autorskie prawa osobiste i majątkowe
- Zasady legalnego korzystania z własności intelektualnej

Proseminarium

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Etapy rozwiązywania problemu: etap dostrzegania problemu, etap analizy warunków początkowych, etap wytwarzania pomysłów rozwiązania, etap weryfikacji
- Etapy pisania pracy dyplomowej (etap określania, poszukiwań, decyzji): opracowanie planu merytorycznego (wybór problematyki, sformułowanie problemu i określenie celów pracy, sformułowanie roboczego wariantu tematu pracy, określenie harmonogram działań), analiza materiałów źródłowych, pisanie zasadniczej części pracy (struktura tekstu i znaczenie akapitu, styl i język pracy dyplomowej, przypisy – rodzaje przypisów, cytaty), ostateczna korekta zawartości pracy (opracowanie Zakończenia i ostateczna redakcja Wstępu oraz tematu pracy, sporządzenie spisu literatury, korekta językowa
- Formalne aspekty pisania pracy (zawartości instrukcji pisania pracy dyplomowej obowiązującej na Uczelni)

Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Niektóre regulacje prawne z zakresu ochrony pracy, w tym dotyczące praw i obowiązków studentów i pracowników uczelni
- Postulaty ergonomii w organizowaniu bezpiecznego stanowiska nauki z komputerem i innymi maszynami. Ocena zagrożeń czynnikami szkodliwymi i uciążliwymi dla zdrowia, występującymi w procesach pracy i nauki oraz metody ochrony przed zagrożeniami w czasie zajęć dydaktycznych
- Psychologiczne wskazówki jak się uczyć i organizować pracę (prawo Pareto w uczeniu się, efekt początku i końca-przerwy w nauce, krzywa zapominania, rola powtarzania, dobowy rytm intelektualny, warunki efektywnej pracy umysłowej, przełamywanie blokad pamięciowych
- Zasady postępowania w razie wypadków i w sytuacjach zagrożeń (pożaru, awarii, itp.), w tym zasady udzielania pomocy przedlekarskiej w razie wypadku

Wyzwania cywilizacyjne

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Brak

Treści kształcenia:

- Katalog zagrożeń
- Najbardziej niebezpieczne zjawiska: ocieplenie klimatu
- Najbardziej niebezpieczne zjawiska: utrata bioróżnorodności
- Konieczne procesy naprawcze: redukcja gazów cieplarnianych
- Konieczne procesy naprawcze: kapitalny remont systemu produkcji żywności

- Konieczne procesy naprawcze: gospodarka odpadami
- Zakres koniecznych zmian w gospodarce i w sposobie organizacji i funkcjonowania społeczeństwa dla jego pomyślności
- Sztuczna inteligencja (AI), media społecznościowe i nowe technologie w zdrowiu i chorobie
- Wzorce zachowań a przedwczesny zgon, otoczenie socjalne a zdrowie
- Epidemie XXI wieku: nadciśnienie tętnicze, nowotwory, otyłość, choroby zakaźne
- Zdrowie psychiczne
- Co robić aby zachować zdrowie: czy promocja zdrowia wystarczy?
- Funkcje żywności, jej rodzaje, wartość zdrowotna oraz choroby o podłożu żywieniowym
- Zasady zdrowego żywienia, źródła zagrożeń zdrowotnych żywności oraz rodzaje diet w profilaktyce wybranych chorób cywilizacyjnych
- Wytyczne dla zrównoważonego zdrowego odżywiania
- Rozwój cywilizacji inspirowany przyrodą
- Ćwiczenia -rozpoznawanie podstawowych gatunków roślin
- Różnorodność nasienna roślin

Wychowanie fizyczne

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Lekkoatletyka. Ćwiczenia ogólnorozwojowe, rozgrzewka, bieg, skok, rzut. Zasady
- Piłka siatkowa. Przyjęcie i podanie piłki sposobem oburącz górnym i oburącz dolnym, zagrywka, przyjęcie zagrywki. Taktyka: podstawowe ustawienie na boisku przy własnej zagrywce, asekuracja bloku środkiem obrony i własnego ataku, gra szkolna i właściwa. Zasady gry
- Piłka nożna. Przyjęcie piłki w miejscu i biegu, uderzenia piłki: wewnętrzną częścią stopy, podbiciem, uderzenie głową, prowadzenie piłki. Taktyka: rozgrywanie stałych fragmentów gry; rzuty wolne, rzut z rogu, karny, gra uproszczona i właściwa. Zasady gry
- Piłka koszykowa. Podania, chwyt, rzuty z miejsca i z wysoku, rzut z biegu, kozłowanie, taktyka: obrona każdy swego, atak według zasad, gra uproszczona i właściwa. Zasady gry
- Zajęcia ruchowe przy muzyce: aerobik, step reebok, callanetics, zajęcia z przyborami, stretching
- Specjalistyczne zajęcia siłowe na siłowni
- Nordic walking, marszobiegi, biegi terenowe – technika wykonywania
- Tenis, tenis stołowy, badminton. Technika, zasady gry

Przedmioty podstawowe

Zarządzanie informacją

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Zakres przedmiotowy zarządzania informacją. Dopasowywanie komunikacji do odbiorcy
- Pojęcie społeczeństwa informacyjnego. Informacja jako czynnik przewagi. Zarządzanie informacją a zarządzanie wiedzą. Infobrokering
- Metody pozyskiwania informacji. Źródła informacji publicznej. Ochrona informacji
- Internet jako źródło informacji. Ocena i selekcja informacji
- Strategia i polityka informacyjna przedsiębiorstwa. Komunikacja kryzysowa
- Identyfikacja potrzeb informacyjnych

- Informacja jako źródło tworzenia wartości w przedsiębiorstwie
- Dezinformacja i jej formy oraz metody weryfikacji
- Dystrybucja informacji
- System informacyjny i jego rola w zarządzaniu informacją
- Narzędzia zarządzania informacją
- Organizacja zarządzania informacją

Współczesne media

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- System komunikowania masowego w Polsce
- Rynek prasowy, radiowo-telewizyjny, elektroniczny - normy prawne określające funkcjonowanie środków masowego przekazu oraz instytucje samoregulacji w Polsce
- Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji – kompetencje i zadania
- Media publiczne i komercyjne – konkurencja i koegzystencja
- Procesy koncentracji, komercjalizacji, konwergencji i globalizacji mediów
- System medialny w strukturze społecznej
- Transformacja systemu medialnego po 1989 roku
- Polski rynek prasowy radiowy i telewizyjny w dobie Internetu
- Koncerny medialne
- Media publiczne - zasadność funkcjonowania, misja, zadania, rola i miejsce we współczesnym systemie medialnym
- Rankingi użytkowników Internetu, czytelnictwa, słuchalności, oglądalności. Badania mediów tradycyjnych i elektronicznych
- Kluczowe pojęcia współczesnych mediów
- Fenomeny i trendy współczesnych mediów
- Dystans międzypokoleniowy a percepcja współczesnych mediów

Zarządzanie projektem

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Najważniejsze definicje i pojęcia związane z zarządzaniem projektem, cykl życia projektu. Definiowanie projektów i określanie ich celów: ćwiczenia z wybranymi narzędziami
- Interesariusze w projekcie: identyfikacja, analiza, strategię działania. Metody: ćwiczenia przedmiotowe, studium przypadku
- Planowanie projektu – omówienie podstawowych narzędzi zarządzania zakresem, czasem i kosztami. Metody: ćwiczenia przedmiotowe, studium przypadku, symulacja, prezentacje
- Analiza ryzyka w projektach. Metody: ćwiczenia przedmiotowe, studium przypadku
- Zarządzanie zespołem projektowym. Metody: ćwiczenia przedmiotowe, studium przypadku, panel dyskusyjny

Historia sztuki

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Człowiek jako twórca i odbiorca kultury
- Epoki w historii sztuki – specyfika i przedstawiciele

- Sztuka współcześnie
- Sztuka popularna i masowa
- Sztuka użytkowa - design

Badania rynku mediów

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Rynek mediów: struktura, tendencje i zjawiska: konkurencji, segmentacji, konwergencji, tabloidyzacji, uwarunkowania: prawne, instytucjonalne, ekonomiczne
- Badania rynku medialnego w kontekście: szacowania wielkości i struktury audytoriów poszczególnych mediów, optymalnego dostosowania oferty mediów do potrzeb odbiorców, targetowania przekazów reklamowych, budowania „ramówek”
- Badania rynku medialnego w zakresie: badania czytelnictwa prasy, badania audytorium stacji radiowych, badania reklamy zewnętrznej, badania potrzeb i konsumpcji kultury, badania opinii dziennikarzy, badania wizerunku mediów w odbiorze lokalnych społeczności
- Instytucje badające media – oferta badawcza
- Metody i techniki badania rynku medialnego - interpretacja i wykorzystanie wyników z badań telemetrycznych, słuchalności, czytelnictwa
- Media masowe jako nośniki reklamowe - podstawowe klasyfikacje, charakterystyka, zasady i kryteria doboru
- Grupa docelowa kampanii z wykorzystaniem mediów masowych – analiza studiów przypadków
- Mierniki efektywności kampanii reklamowych
- Istota mediaplanningu i jego znaczenie w działaniach reklamowych

Podstawy komunikacji marketingowej

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Marketing jako sposób myślenia i działania na rynku, miejsce rynku w procesach gospodarowania, Istota orientacji rynkowej firmy, menedżerski charakter koncepcji marketingu, funkcje i znaczenie marketingu, marketing a inne sposoby działania na rynku, koncepcje marketingu-mix, sfera badawcza marketingu
- System komunikacji marketingowej, istota komunikacji marketingowej, zakres zintegrowanej komunikacji marketingowej (ZKM), czynniki sprzyjające rozwojowi KM, planowanie strategii komunikowania
- Podstawowe elementy promotion – mix, funkcje instrumentów aktywizacji sprzedaży, wady i zalety aktywizacji sprzedaży, sprzedaż osobista w strategii sprzedaży, programowanie działań promocyjnych, funkcje zewnętrzne i wewnętrzne public relations, reklama
- Formy reklamy, reklama prasowa, techniki reklamy radiowej, reklama telewizyjna, reklama w Internecie, outdoor
- Rynek reklamy w Polsce i na świecie: wady i zalety mediów reklamowych, tendencje panujące na rynku reklamy, rynek reklamy a rynek mediów
- Elementarne zasady marketingu. Komunikacja marketingowa – istota i proces projektowania. System komunikacyjny przedsiębiorstwa. Etapy prowadzenia polityki komunikacyjnej. Wizerunek oraz system identyfikacji firmy. Ocena skuteczności działań promocyjnych
- Reklama: definicje, typologie, procesy projektowania kampanii reklamowych, instrumenty reklamy w mediach masowych. Zasady dobrej reklamy. Public relations: istota, funkcje, odbiorcy. Zakres działań public relations. Elementy tworzące wizerunek przedsiębiorstwa. Etapy tworzenia i utrzymania pozytywnego wizerunku. Współpraca z mediami

- Komunikacja marketingowa w Internecie. Nawiązywanie relacji i budowanie zaufania przez social media. Rodzaje reklamy internetowej
- Projektowanie kampanii marketingowo – promocyjnej z uwzględnieniem określenia grupy docelowej, stworzenie strategii komunikacji marketingowej, kanałów promocji i technik reklamowych – praca w grupie. (Auto)prezentacja projektu
- Kurs stanowi uzupełnienie zajęć wykładowych i ćwiczeniowych. Jego celem jest zapoznanie studentów z uzupełniającymi narzędziami i formami komunikowania marketingowego takimi jak: opakowanie produktu, merchandising, komunikację wizualną, wystawiennictwo, sponsoring, komunikację nieformalną

Przedmioty kierunkowe

Pracownia technik projektowania i technik przekazu

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne, Pracownia projektowania graficznego

Treści kształcenia:

- Wstępna faza realizacji zadania kreatywnego. Student jest zobowiązany do przejścia przez pierwsze etapy proces Design Thinking, tj. empatia, diagnoza potrzeb, generowanie pomysłów. Etapy te studenci realizują w oparciu o karty potrzeb, karty pomysłu, mapę zaangażowanych, mapę empatii i mapowanie problemu. Dopuszczona jest praca grupowa, na bazie której mają powstać pomysły dotyczące rozwiązania zdefiniowanego problemu. Efektem pracy jest zestaw schematów, map myśli i notatek prezentujących przeprowadzoną analizę
- Wykonanie projektu kreatywnego nastawionego na głęboko osadzoną funkcjonalność i rozwiązanie zdefiniowanego problemu pracując w filozofii Design Thinking. Bazując na zebranych danych oraz określeniu potrzeb w fazie pierwszej laboratorium student jest zobowiązany zaproponować kreatywny projekt, który jest rozwiązaniem problemu postawionego na początku zajęć. Student jest zobowiązany do wykonania kreacji oraz jej prototypu (w zależności od charakteru kreacji). Efektem pracy jest projekt kreatywny (funkcjonalny) oraz jego ewentualny prototyp
- Prezentacja pracy na łamach grupy oraz zrealizowanie testów zaproponowanych rozwiązań. Na łamach grupy odbywa się dyskusja nad poprawnością rozwiązań, ich realnością. Dopuszczone jest poprawianie zaprezentowanego prototypu celem poprawienia wad, usprawnienia rozwiązania. Efektem pracy jest opracowanie karty prezentacji projektu (sposobu jego pokazania), a także opisane spostrzeżenia z przebiegu testowania, zasugerowane usprawnienia etc
- Projektowania karty „Safety Instruction on Board”. Zadaniem studenta jest zaprojektowania karty bezpieczeństwa podobnej do tych, z którymi można spotkać się na pokładach samolotów. Zadanie skupia się na zaprojektowaniu informacji, które mają być czytane i rozumiane w sytuacjach skrajnie niebezpiecznych (katastrofa lotnicza) co narzuca odpowiednią prostotę, klarowność i czytelność projektu. Zadanie realizowane jest w dwuosobowych zespołach. Jedna osoba występuje w roli „ArtDirectora” – zarządza treściami, a także opiniuje zrealizowany projekt, określa jakość przekazu wizualnego. Druga osoba występuje w roli projektanta – odpowiedzialna jest za sformułowanie przekazu wizualnego, jego graficzne opracowanie. Zadanie wykształca u studentów umiejętność stopniowania wagi i istotności poszczególnych elementów obrazu oraz pokazywania ciągłości wydarzeń i pewnego rodzaju następstw. Techniki dowolne - faza wstępna powinna bazować na technikach manualnych, wymagana jest cyfrowa realizacja

Podstawowe oprogramowanie graficzne

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Zajęcia wprowadzające, zapoznanie studentów z zasadami zaliczenia oraz z pojęciem grafiki rastrowej jak i wektorowej, oraz przedstawienie oprogramowania służącego do pracy w obu rodzajach grafiki
- Interfejs oraz podstawowe funkcje programu do pracy z grafiką rastrową, wykonania fotomontażu

- Grafika rastrowa, podstawy obsługi aparatu fotograficznego, narzędzie służące do retuszu, retusz fotografii
- Grafika rastrowa, narzędzie służące do rysowania kształtów i tekstowe, wykorzystanie do tworzenia obrazów z przeznaczeniem do publikacji w Internecie lub fotomontaże
- Interfejs oraz podstawowe funkcje programu do pracy z grafiką wektorową, wykonania rysunku za pomocą ścieżek
- Grafika wektorowa, tworzenie grafik wektorowych na potrzeby komercyjne, bardziej zaawansowane narzędzie do edycji ścieżek
- Grafika wektorowa, podstawy przygotowania do druku, projekt plakatu filmowego, kreacja pomysłu w grupie
- Przygotowanie kompozycji wizualnej składającej się z co najmniej 8 różnych źródeł wizualnych na potrzeby wykonania reklamy dowolnej marki (samochody, zegarki, gry itp.), na rozkładówkę dla mediów drukowanych
- Kurs stanowi uzupełnienie zajęć Laboratoryjnych. Jego celem jest zapoznanie studentów z grafiką rastrową i wektorową. Zadanie polega na wykonaniu dwóch ćwiczeń w programach Adobe Photoshop i Adobe Illustrator, zgodnie z wytycznymi zamieszczonymi w prezentacji PDF

Pracownia projektowania graficznego

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Wykorzystanie prostych form graficznych i powtarzalnych elementów celem stworzenia nowego, oryginalnego i abstrakcyjnego obrazu. Wykorzystanie pojęcia Multiplikacja jako bazy do powstania pracy. Nauka łączenia warstw, transformacji obrazu, technik selekcji i łączenia fragmentów obrazów
- Wykonanie okładki dowolnej płyty muzycznej. Praca powinna zawierać elementy typograficzne takie jak tytuł płyty, nazwa zespołu oraz listę utworów. Dodatkowo ważnym aspektem jest odpowiedni dobór fontu, jej wielkości, grubości. Praca musi być spójna pod względem technicznym i graficznym
- Wykonanie plakatu informacyjnego/reklamowego z użyciem zwykłego przedmiotu. Praca powinna zawierać elementy typograficzne (krótki tekst). Student wykorzystuje do tego znane mu narzędzia graficzne (w tym Adobe Photoshop lub Adobe Illustrator). Dodatkowo ważnym aspektem jest odpowiedni dobór fontu, jego wielkości, grubości. Praca musi być spójna pod względem technicznym i graficznym. Student uczy się projektować w zadanym formacie
- Wykonanie typograficznej ilustracji wybranego samodzielnie wiersza (z wykorzystaniem ilustracji oraz w oparciu o samą typografię). Praca grupowa polegająca na doborze odpowiednich do wybranego fragmentu środków przekazu. Etapy pracy: Wybór fragmentu tekstu, opracowanie mapy skojarzeń w formie burzy mózgów, indywidualne opracowanie koncepcji, dyskusja w obrębie grupy nt. prezentowanych koncepcji, rozwijanie najlepszej pracy (z podziałem na role – osoba odpowiedzialna za tło ilustracyjne, osoba odpowiedzialna za dobór kształtów i krojów, osoba odpowiedzialna za kolorystykę i styl całości). Studenci wykorzystują narzędzia graficzne (cyfrowe i analogowe) do stworzenia jednej spójnej ilustracji fragmentu tekstu. Rozwijanie umiejętności pracy w grupie, łączenia warstw, stosowania dopasowań, masek itp. Ilustracja ma być przedstawiona w formie rozkładówki wraz z tekstem wybranego wiersza
- Student/studentka zaprojektuje etykietę na sok owocowy. Wymiar etykiety ma być dowolny, student sam proponuje jej wymiar. W zadaniu ważne będzie dopasowanie typografii do projektu
- Projekt siatki modułowej/layoutu czasopisma – w oparciu o ilustracje (zdjęcie) i tekst należy opracować cztery strony „swojego” czasopisma. Student poznaje czym jest siatka modułowa i uczy się tworzyć layout w oparciu o zasady kompozycji graficznej. Projekt realizowany grupowo – studenci wcielają się w role pracowników redakcji czasopisma – redaktora naczelnego, fotografa, edytora, korektora

Pracownia fotografii cyfrowej

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Podstawowe pojęcia w fotografii (trójkąt ekspozycji, głębia ostrości, budowa aparatu cyfrowego), Zasady kompozycji w fotografii
- Formaty zapisu zdjęć w fotografii cyfrowej, Podstawowa obróbka zdjęć – praca z plikami RAW i jpg
- Kalibracja, profile kolorystyczne i przygotowanie zdjęć do druku
- Fotografia reportażowa
- Fotografia portretowa w różnym oświetleniu, zastanym i sztucznym/studyjnym
- Fotografia reklamowa w różnym oświetleniu, zastanym i sztucznym/studyjnym
- Kreatywne wykorzystanie aparatu fotograficznego i programów graficznych w fotografii artystycznej, koncepcyjnej. Prezentacja pomysłu i efektu końcowego zadania na forum grupy

Digital painting

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne

Treści kształcenia:

- Wprowadzenie do pracy z oprogramowaniem i narzędziami w kontekście malarstwa cyfrowego - np. Adobe Photoshop, tablet graficzny Wacom Intuos
- Ćwiczenia wprowadzające, nastawione na naukę narzędzi
- Ćwiczenia studyjne, poszerzające umiejętności rysunkowo-malarskie w środowisku cyfrowym
- Praca z natury, fotografii, materiałów referencyjnych
- Samodzielne, zaawansowane zadanie kreatywne. Przykładowo: scena pejzażowa w czterech wariantach, różniących się oświetleniem, porą dnia, pogodą, klimatem itp

Projektowanie opakowań

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne, Pracownia projektowania graficznego, Pracownia technik projektowania i technik przekazu, DTP

Treści kształcenia:

- Zapoznanie studentów z podstawowymi informacjami z zakresu projektowania opakowań. Przedstawienie procesu powstawania opakowania poprzez prezentację: kreację koncepcji, poznania źródeł inspiracji, projektowania na potrzeby odpowiednich rynków, podstaw marketingu. Analiza przykładów
- Przygotowanie materiałów na potrzeby realizacji pierwszego projektu – etykiety na napój w butelce. Etykieta powinna zawierać podstawowe informacje, nazwę, producenta, ilość, nr serii i termin ważności, stworzone logo produktu, tekst informacyjny
- Przystąpienie do realizacji drugiego zadania – opakowanie organicznego produktu spożywczego. Powinno ono zawierać podstawowe informacje, nazwę, producenta, ilość, nr serii i termin ważności, stworzone logo produktu, tekst informacyjny. Praca z siatką opakowania. Analiza przykładów, poszukiwanie inspiracji
- Zaprojektowanie opakowania na lek przeciwbólowy z uwzględnieniem wymogów i specyfiki produktu. Opakowanie powinno zawierać nazwę leku, dawkę leku oraz ilość leku w opakowaniu, ponowną informację o dawce leku, łacińską nazwę leku, nr serii i termin ważności, kod kreskowy, logo producenta, tekst informacyjny
- Przygotowanie materiałów na potrzeby druku. Wizualizacja i prezentacja projektów

Prawo autorskie

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawy prawa

Treści kształcenia:

- Prawo autorskie: pojęcie zakres i przedmiot ochrony
- Autorstwo utworu i podmioty prawa autorskiego
- Zasady ochrony prawnoautorskiej utworów
- Prawa autorskie osobiste i majątkowe. Odpowiedzialność za ich naruszenie

- Licencjonowanie i zbycie praw autorskich. Umowy prawa autorskiego. Prawnoautorska ochrona wizerunku
- Jak przygotować pisemną analizę casus' a w zakresie prawa autorskiego? – omówienie zadania. Wybór tematu projektu. Prezentacja na forum
- Rodzaje utworów. Granice ochrony prawem autorskim
- Dozwolony użytek i inne przypadki legalnego korzystania z cudzych utworów
- Wykonywanie praw autorskich
- Prawa pokrewne
- Zbiorowe zarządzanie prawami autorskim

Prawne uwarunkowania reklamy

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Pojęcie reklamy
- Zasady reklamy środków spożywczych i produktów leczniczych
- Zasady reklamy napojów alkoholowych i wyrobów tytoniowych
- Reklama w mediach - ograniczenia prawne
- Zasady reklamy wybranych usług: gry i zakłady wzajemne, usługi prawnicze, finansowe i medyczne
- Reklama jako czyn nieuczciwej konkurencji
- Reklama jako nieuczciwa praktyka rynkowa
- Wykorzystanie wizerunku osoby w reklamie
- Elementy prawa prasowego

DTP

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne, Pracownia projektowania graficznego, Pracownia technik projektowania i technik przekazu

Treści kształcenia:

- Proces projektowania i przygotowania małej formy do druku na przykładzie projektu składanego zaproszenia na dowolną uroczystość lub wydarzenie student / studentka stara się opanować stworzyć prawidłową kompozycję obrazowo – tekstową na bazie siatki dedykowaną do druku z uwzględnieniem marginesów (w tym spadów). Ćwiczenia praktyczne z obsługi oprogramowania Adobe InDesign
- Projekt ulotki ofertowej (dla dowolnie wybranej działalności usługowej oprócz gastronomii) składanej do formy C lub Z do druku. Projektowanie kompozycji z podziałem na segmenty z uwzględnieniem zasad dotyczących typografii oraz grafiki (fotografia, ilustracja, itp.), przewidywanie kierunku odczytywania treści, projektowanie hierarchii ważności informacji. Ćwiczenia praktyczne z obsługi oprogramowania Adobe InDesign
- Projekt składanej karty Menu dla gastronomii w formacie A4 do druku. Zaawansowana praca z siatką projektu, dążenie do uzyskania spójności stylistycznej i technicznej projektu, manipulowanie czytelnością elementów kompozycji. Praca ze spisami informacji i tabelami. Ćwiczenia praktyczne z obsługi oprogramowania Adobe InDesign
- Możliwość łączenia różnych rodzajów grafiki w jednym projekcie (wektorowa i rastrowa), możliwość pracy z i łączenia wielu formatów plików cyfrowych w jednym dokumencie InDesigna. Omówienie możliwości programu InDesign, zapoznanie z przestrzenią roboczą, głównymi narzędziami, generowaniem siatki projektu, rodzajami ramek, specyfikacją pracy z jedno i wielostronicowymi dokumentami. Przygotowanie plików do druku lub publikacji na ekranach. Zapoznanie z procesem poligraficznym oraz technikami wykorzystywanymi w poligrafii
- Zaawansowana edycja tekstów i ich umieszczanie na siatce modułowej lub layoucie typograficznym. Na przykładzie folderu firmowego lub strony w gazecie studenci są zobowiązani poznać zasady rządzące tworzeniem i procesowaniem tekstu w Adobe InDesign
- Projekt wielostronicowej e-publikacji w formie folderu o zadanej tematyce, realizowany według briefa (lub ustalony z prowadzącym). Folder musi być zaprojektowany w oparciu o siatki i zasady edycji tekstu

prezentowanego na ekranach, zawierać infografiki, zdjęcia lub grafiki, tekst główny, tekst nagłówkowy, paginację. Powinien zostać przygotowany do publikacji w Internecie jako PDF / aktywny PDF lub EPUB

Projektowanie uniwersalne (ang)

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Podstawowe zagadnienia dotyczące Projektowania uniwersalnego
- Zastosowanie Projektowania uniwersalnego w realizacji projektów analogowych - studium przypadku dotyczące projektowania systemu informacji, brandingu, interfejsów analogowych
- Zastosowanie Projektowania uniwersalnego w realizacji projektów cyfrowych - studium przypadku dotyczące projektowania GUI, stron internetowych, pokazów multimedialnych
- Zadanie problemowe zaplanowane przez prowadzącego (realizowane w grupach)
- Analiza studium przypadku dotycząca Projektowania uniwersalnego. Praca realizowana w grupach (2-3 osobowych), zadaniem studentów jest research oraz opracowanie case study, a także prezentacja na forum grupy. Tematyka ustalana jest z prowadzącym

Marketing w mediach

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawy komunikacji marketingowej

Treści kształcenia:

- Istota i relacje ekonomiki mediów i marketingu medialnego
- Rynek reklamy w Polsce
- Planowanie mediów w kampaniach reklamowych
- Parametry mediaplanningu
- Finansowanie i zarządzanie mediami publicznymi w Polsce
- Sytuacja ekonomiczna wybranych mediów komercyjnych

Wstęp do typografii

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Zajęcia wprowadzające, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu. Wprowadzenie do typografii, historia pisma
- Kroje pisma i fonty, anatomia kroju pisma, podstawowa terminologia, standardowe wymiary papieru
- Rodziny krojów pisma, odmiany grubości czcionki, pozostałe właściwości, atrybuty i zasady dotyczące się krojów pisma
- Słowa i akapity, zasady dotyczące się formatowania w projektowaniu i stosowaniu pisma

Typografia

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne

Treści kształcenia:

- Zajęcia wprowadzające, omówienie tematów realizowanych w ramach laboratoriów, grupowe omówienie koncepcji i zagadnień
- Obraz literniczy. Plakat, który będzie wyrażał literę WSIIZ jako integrację obrazu literniczego i typograficznego. Projekt powinien zostać zrealizowany z uwzględnieniem różnych wersji kolorystycznych
- Projekt papieru pakownego dla dzieci - „opowiedz mi bajkę”. Projekt powinien przybrać formę czysto typograficzną/literniczą
- Morfing literniczy jako forma wyrażania emocji
- Grafem jako najmniejsza forma pisma. Projekt plakatu prezentującego przedmiot zbudowany z grafemów

- Wyklejanka/collage/fotomontaż – projekt plakatu społecznego bazującego na formach typograficznych
- Wybór kroju pisma, dla którego student ma za zadanie przygotować infografikę mówiącą o wybranym foncie oraz jego historii. Infografikę należy przygotować stosując się do zasad panujących w projektowaniu graficznym, obecnych trendów w projektowaniu oraz do wymagań prowadzącego. Student/studentka napisze samodzielnie pracę pisemną. Na dowolnie wybrany przez siebie temat związany z typografią. Praca powinna być przygotowana zgodnie z wytycznymi pisanie i formatowania pracy

Podstawy grafiki trójwymiarowej

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Wstęp do zaawansowanego oprogramowania graficznego. Pokaz możliwości oprogramowania, omówienie zasad tworzenia grafiki trójwymiarowej oraz jej możliwe pola zastosowań
- Bryły prymitywne, podstawowe modyfikatory. Na przykładzie prostej sceny złożonej z podstawowego obiektu (małpki), płaszczyzny, kamery i lampy student uczy się operować podstawowymi bryłami, wykorzystywać ich strukturę na potrzeby osiągnięcia zamierzonego efektu. Podstawowe ustawienia materiałów i renering pierwszej sceny
- Modelowanie z wykorzystaniem brył. Podstawy polymodelingu. Na krześle student opanowuje umiejętność polymodelingu i posługiwania się modyfikatorami Mirror, Subdivision surface i Solidify
- Właściwa organizacja projektu - student stwarza strukturę katalogową potrzebną do zarządzania projektem. Organizuje w sposób właściwy zasoby potrzebne do projektu. Organizuje pracę na warstwach projektu
- Zaawansowany polymodeling - student przygotowuje model highpoly oraz lowpoly na potrzebny efektów specjalnych do filmu lub gry komputerowej. Poruszenie tematyki renderowania, teksturowania
- Kurs stanowi uzupełnienie zajęć Laboratoryjnych. Jego celem jest zapoznanie studentów z podstawami grafiki trójwymiarowej w programie Blender

Pracownia animacji

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne

Treści kształcenia:

- Wprowadzenie do animacji. Omówienie technik, terminologii. Prezentacja przykładów
- Transformacja zjawiska lub procesu – zobrazowanie kolejnych faz ruchu lub zmiany oraz wykonanie animacji metodą poklatkową. Minimalna ilość faz ruchu w animacji: 24 klatki
- Mniejsze ćwiczenia laboratoryjne dotyczące praktyki wybranych zagadnień z dziedziny animacji. 12 zasad dynamiki, animacja poklatkowa, animacja obiektowa, podstawy animacji w programach Photoshop i After Effects, łączenie elementów i technik

Pracownia wideo

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne

Treści kształcenia:

- Krótkie formy audiowizualne. Ćwiczenia realizowane w ramach laboratorium, które pozwolą zdobyć studentom umiejętności niezbędne do realizacji efektów uczenia się. Studenci powinni nauczyć się podstawowej terminologii związanej z przedmiotem i wykorzystać oprogramowanie do tworzenia i edycji ruchomego obrazu
- Przygotowanie koncepcji krótkiego materiału na dowolny temat ustalony z prowadzącym. Zadaniem studenta jest opracowanie scenariusza filmu, który będzie podstawą do dalszej pracy
- Samodzielne nakręcenie materiału wideo i montaż za pomocą odpowiedniego oprogramowania do edycji wideo. Użycie odpowiedniego sprzętu do nagrywania wideo. Świadome łączenie materiału i uzasadnione

wykorzystanie efektów. Zachowanie spójności przekazu oraz poprawnej formy przekazu wizualnego. Dobór odpowiedniej ścieżki audio. Materiał przygotowany do publikacji w mediach studenckich

Grafika multimedialna

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne, Pracownia animacji, Pracownia wideo

Treści kształcenia:

- Multimedialność – omówienie zagadnienia, gatunki, zastosowania
 - Ćwiczenia mające na celu wprowadzenie zagadnienia łączenia mediów i technik na konkretnych przykładach, realizowane w trakcie laboratoriów
 - Praca z wykorzystaniem dostępnego oprogramowania, pozwalającego na łączenie mediów i środków wyrazu, takich jak obraz cyfrowy, obraz analogowy, dźwięk, tekst, wideo, grafika 3D, obraz generowany – np. Adobe After Effects, Premiere, Photoshop, Illustrator, Krita, Blender 3D, 3DS Max, Maya, generatory AI
- Ćwiczenie główne, kreatywne, łączące kilka różnych mediów – np. czołówka serialu, filmu, napisy końcowe do filmu, remake już istniejącej formy multimedialnej itp.

Obróbka dźwięku

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Podstawy percepcji sygnału fonicznego przez zmysł słuchu człowieka
- Ilustracja dźwiękiem
- Zapoznanie się ze sprzętem audio w studio oraz zasadami funkcjonowania urządzeń audio do przetwarzania, generowania oraz rejestracji dźwięku
- Zapoznanie się z oprogramowaniem typu DAW (Digital Audio Workstation). Przetwarzanie formatów zapisu dźwięku. Katalogowanie plików dźwiękowych
- Obróbka dźwięku – zasady podstawowe. Obsługa programu do montażu dźwięku. Ćwiczenia z podstawowych funkcji montażowych
- Obróbka dźwięku pochodzącego z różnych źródeł. Komponowanie prostych sekwencji dźwiękowych
- Obróbka dźwięku – usuwanie szumów, dodawanie efektów
- Ćwiczenia z poprawnej strukturalnie, technicznie obróbki materiału dźwiękowego: selekcja materiału, kompozycja materiału
- Ćwiczenia z poprawnej strukturalnie, technicznie obróbki materiału dźwiękowego: wyrównywanie poziomów, opracowywanie tłumaczeń, podcasty
- Udźwiękowanie fabuły

Rysunek i kompozycja

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Definicja i charakterystyka rysunku. Rysunek w Polsce i na świecie – techniki, metody przekazu, język plastyczny, twórcy - prezentacja na potrzeby zajęć na wybranych przykładach. Rola rysunku w historii sztuki i współcześnie. Rysunek jako podstawa dla wszystkich dziedzin sztuk plastycznych
- Nauka operowania narzędziami rysunkowymi: ołówki, węgiel, tusz, cienkopis i inne
- Ćwiczenia studyjne mające na celu wprowadzenie koncepcji kompozycji, proporcji, bryły, światła, przestrzeni, waloru, pracy z natury – martwa natura, postać, abstrakcja itp.
- Dodatkowe ćwiczenia kreatywne

Seminarium dyplomowe

Część 1 przedmiotu

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Proseminarium

Treści kształcenia:

- Opracowanie planu merytorycznego pracy dyplomowej na który składają się: analiza sytuacji początkowej (stan obecny, niedomagania, stan docelowy), określenie problemu, określenie celu i zakresu działań, ustalenie wymogów jakie musi spełniać rozwiązanie, charakterystyka koncepcji rozwiązania (zastosowane metody, narzędzia, techniki itp.) opracowanie harmonogramu działań (wykres Gantt), opracowanie spisu literatury wraz z przypisami
- Opracowywanie harmonogramu działań

Część 2 przedmiotu

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Proseminarium, seminarium dyplomowe cz. 1

Treści kształcenia:

- Udokumentowanie przeprowadzonych działań w postaci pracy dyplomowej składającej się z następujących części: Wstęp, w tym cel, zakres i struktura pracy. Część główna pracy, podzielona na rozdziały (ewentualnie podrozdziały), dostosowana do specyfiki i przedmiotu rozwiązywanego problemu (zagadnienia), składająca się z części teoretycznej i praktycznej. Zakończenie. Literatura. Streszczenie. Załączniki.

Przedmioty kierunkowe do wyboru

Psychologia reklamy

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawy komunikacji marketingowej

Treści kształcenia:

- Czym jest reklama, historia reklamy, rodzaje reklam, czy wierzymy reklamom? Iluzja odporności na reklamę, prosument – konsument XXI wieku
- Percepcja reklamy, oszustwo Jamesa Vicarego, spostrzeganie – nad i pod progiem spostrzegania, uwaga – bodźce peryferyczne, prawidłowości w percepcji reklamy, rola prawej i lewej półkuli w odbieraniu reklam, peryferyczna i centralna strategia przetwarzania informacji
- Procesy pamięci i uczenia się w reklamie, margaryna na tle zachodu słońca – warunkowanie klasyczne, przechowywanie i wydobywanie informacji, wskazówki przywoływania, interferencja pro i retroaktywna, jak zapamiętujemy reklamy - pamięć jawna i utajona, pamięć autobiograficzna
- Emocja w reklamie, nastrój a odbiór reklamy, intensywność przeżywanych emocji a odbiór reklamy, skuteczność reklamy emocjonalnej, specyficzne emocje wywoływane przez reklamy
- O badaniach reklamy, zakres badań reklamy, konsekwencje wieloaspektowości reklam w badaniach, badania pretestowe reklamy, badania skuteczności kampanii reklamowej
- Reklama- definicje i koncepcje. Wpływ reklamy na sprzedaż produktu
- Problemy etyczne w psychologii reklamy. Reklama podprogowa. Product placement
- Zasada łańcucha w marketingu mix. Triki sprzedażowe związane z cenami produktów
- Reguły i techniki wywierania wpływu na konsumentów według Roberta Cialdiniego
- Determinanty skuteczności reklamy- badania psychologiczne. Atrakcyjność fizyczna w reklamie. Rola archetypów w kształtowaniu tożsamości marki. Struktura osobowości konsumenta
- Reklama społeczna a zmiana postaw. Shockvertising

Socjologia kultury

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Początki i rozwój socjologicznej refleksji nad kulturą; naukowe i potoczne rozumienie kultury, definicje kultury, socjologiczne i antropologiczne pojmowanie kultury
- Typy procesów nabywania kultury; cechy i mechanizmy enkulturacji; enkulturacja a socjalizacja. Cechy uczestnictwa w kulturze; trzy układy kultury; wskaźniki, uwarunkowania i typy uczestnictwa w kulturze

- Historyczne uwarunkowania powstania instytucji kultury; rodzaje instytucji kultury i ich specyfika; przemiany instytucji kultury po 1989 r
- Struktura osobowości; rola czynników biologicznych, społecznych i kulturowych i indywidualnych w kształtowaniu się osobowości; społeczne i kulturowe typy osobowości, wzory kulturowe a osobowość jednostek
- Rodzaje zmian kulturowych- ewolucyjna i rewolucyjna; etapy zmiany kulturowej; akulturacja, dyfuzja i asymilacja; czynniki podatności i oporu wobec zmian społeczno-kulturowych
- Historyczne uwarunkowania powstania poszczególnych rodzajów kultury; kultura ludowa; cechy kultury szlacheckiej w Polsce; kultura mieszczańska; kultura wysoka a kultura popularna
- Proces kształtowania się kultury narodowej; cechy kultury narodowej, rola kultury narodowej w procesie kształtowania się tożsamości narodowej, unifikacja kulturowa i jej wpływ na kulturę narodową
- Kryteria oceny i porównywania kultury; etnocentryzm i relatywizm kulturowy; rola kontaktów kulturowych i edukacji; problem wielokulturowości
- Subkultury i kontrkultura. Warunki tworzenia się różnic społecznych i kulturowych; style życia; typologia i charakterystyka niektórych subkultur młodzieżowych; kontrkultura i przyczyny jej powstawania
- Sztuka jako zjawisko społeczno – kulturowe; tworzenie, obieg i odbiór sztuki; społeczne funkcje sztuki
- Kultura mobilna, kultura mobilności. Kultura rzeczywistości wirtualnej. Nowe formy uczestnictwa w kulturze. Kicz jako zjawisko kulturowe

Historia fotografii

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Omówienie chronologii powstawania i narodzin fotografii
- Omówienie podstawowych gatunków fotograficznych
- Omówienie fotografii prasowej
- Fotografia jako medium artystyczne
- Jakże relacje wiążą fotografię z rzeczywistością
- Fotografia podbija świat sztuki
- Mistrzowie fotoreportażu
- Kiedy cała różnica tkwi w stylu – fotografia reklamowa

Podstawy wzornictwa

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Pracownia projektowania graficznego

Treści kształcenia:

- Definicja i charakterystyka wzornictwa. Wzornictwo w Polsce i na świecie – techniki, metody przekazu, język plastyczny, twórcy - prezentacja na potrzeby zajęć na wybranych przykładach
- Gadżet reklamowy dla WSiIZ przeznaczony do druku (dowolna technika DTP)
- Sześćcian 10x10 cm abstrakcyjna – z motywem surrealistycznym - student projektuje sześćciościan z wykorzystaniem dowolnych materiałów lub koloru
- Mural na ścianie WSiIZ z dowolnym elementem z zrównoważonego rozwoju. Należy zwrócić uwagę na proporcje i poprawną kompozycję
- Print (patern) student zaprojektuje 4 przedmioty z wykorzystaniem projektu. Student/studentka napisze samodzielnie pracę pisemną. Na dowolnie wybrany przez siebie temat związany z wzornictwem. Praca powinna być przygotowana zgodnie z wytycznymi pisania i formatowania pracy.

Grafika ilustracyjna

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Definicja i charakterystyka ilustracji. Ilustracja w Polsce i na świecie – techniki, metody przekazu, język plastyczny, twórcy - prezentacja na potrzeby zajęć na wybranych przykładach. Ilustracja a odbiorca, ze szczególnym uwzględnieniem ilustracji dla dzieci
- Ilustracja książkowa lub prasowa - ilustracja jako element rozkładówki
- Ilustracja reklamowa dowolnego sprzętu bądź usługi
- Ilustracja do soundtracku lub pejzażu dźwiękowego. Student stworzy mini animację poklatkową z dźwiękiem
- Ilustracja w kwadracie przedstawiająca WSiIZ. Student może ukazać dowolny kierunek oferowany przez uczelnię bądź ogólnie uczelnie
- Samodzielna, całościowa forma ilustracyjna. Projekt ilustracji powinien być zainspirowany światem flory lub fauny. Student/studentka napisze samodzielnie pracę pisemną. Na dowolnie wybrany przez siebie temat związany z ilustracją. Praca powinna być przygotowana zgodnie z wytycznymi pisania i formatowania pracy

Projektowanie przestrzeni multimedialnej

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne, Pracownia projektowania graficznego, Rysunek i kompozycja, Pracownia animacji

Treści kształcenia:

- Analiza rysunków przedstawiających wynalazki/koncepcje/rozwój określonej przez prowadzącego dziedziny lub autora (np. rozwój polskiego lotnictwa lub ryciny maszyn latających Leonarda da Vinci). Celem tego ćwiczenia jest dokonanie analizy polegającej na zidentyfikowaniu podstawowych cech formalnych wybranego rysunku, dokonaniu syntezy geometrycznej i interpretacji graficznej. Udokumentowanie analizy szkicami. Poruszana problematyka: interpretacja zjawiska, wyobrażenia przestrzenna. Technika: Photoshop, szkice, rysunki, notatki
- Interpretacja, inscenizacja. Zadanie polega na wyobrażonej interpretacji pojęcia Wehikuł czasu. Materiałem wyjściowym jest analiza dokonana w trakcie zadania pierwszego. Projekt wymaga użycia elementów otoczenia kontekstowego. Zadanie to ma stać się pretekstem do pogłębienia elementów metafizycznych, fantastyczno - baśniowych w kreacji przestrzeni wirtualnego świata. Efektem realizacji tego ćwiczenia jest krótka animacja mająca na celu zwizualizowanie swojej wizji, z wykorzystaniem muzyki, dźwięku i form ruchomych. Specyfikacja techniczna projektu:
Format: Animacja, min. rozd. 720p, długość: 30 sek. (bez napisów końcowych i intro) (napisy końcowe i intro wymagane) Poruszana problematyka: interpretacja zjawiska, modelowanie i kształtowanie obiektów trójwymiarowych, ruch, dźwięk. Technika: Photoshop, 3d max, Blender, AfterEffects, dopuszczane jest przygotowanie pracy w technologii VR
- Multimedia w przestrzeni. Zadanie polega na przygotowaniu przekazu multimedialnego, przestrzennego. Celem tego ćwiczenia jest zaaranżowanie przestrzeni multimedialnej z wykorzystaniem dźwięku, obrazu ruchomego, animacji. Student na podstawie określonego przez siebie scenariusza ma za zadanie wykonać materiał filmowy. Istotą realizacji jest ręczne wprowadzanie materiału dźwiękowego do aranżowanej przestrzeni multimedialnej. Specyfikacja techniczna: Format: Materiał video lub animacja, min. 720p, długość: 30 sek (bez napisów końcowych i intro) (napisy końcowe i intro wymagane) Technika: Photoshop, 3ds max, AfterEffects, Premiere Pro, dopuszczane jest przygotowanie pracy w technologii VR
- Wizualizacja wybranego utworu muzycznego. Zadanie polega na przedstawieniu serii obrazów przestrzennych lub krótkiej animacji o znamionach abstrakcyjnych, podkreślających cechy utworu muzycznego. Specyfikacja techniczna projektu: seria od 4 do 5 obrazów. Format A2, przestrzeń kolorów CMYK, zapis PDF. Animacji: 720p, min. długość: 30 sek. Poruszana problematyka: przestrzeń dwu i trójwymiarowa, interpretacja zjawiska, modelowanie i kształtowanie, ruch. Technika: Photoshop, 3d max, AfterEffects

Specjalność: Komunikacja wizualna w marketingu

Branding

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawy komunikacji marketingowej

Treści kształcenia:

- Branding – podstawowe pojęcia i uwarunkowania realizacji działań
- Przegląd strategii zarządzania marką
- Zarządzanie strategiczne marką
- Analiza sytuacji wyjściowej i badania wstępne
- Analiza studiów przypadku dotyczących branding
- Projektowe i marketingowe uwarunkowania i konteksty zarządzania marką
- Zarządzanie marką – definiowanie celów i podejmowanie działań
- Zarządzanie marką – wdrożenie, realizacja, kontrola i ewaluacja działań

Digital marketing

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawy komunikacji marketingowej

Treści kształcenia:

- Istota i cechy mediów cyfrowych
- Różnice między mediami digital i tradycyjnymi
- Komunikowanie marketingowe w mediach digital
- Strategie komunikacyjne w digital marketingu
- Techniki narzędziowe i kreatywne w digital marketingu

Techniki perswazji wizualnej

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

Podstawowe oprogramowanie graficzne, Pracownia projektowania graficznego, Typografia

Treści kształcenia:

- Zaprojektuj obraz litericzny z wykorzystaniem siatki modułowej ukazujący dowolną emocję – dwie wersje, przedstawiająca i abstrakcyjna – kompozycja abstrakcyjna ma być monochromatyczna z wykorzystaniem fotografii przy użyciu programu Adobe Photoshop lub Adobe Illustrator.
- Teoria koloru. Psychologiczne aspekty stosowania kolorów. Student zaprojektuje awatara w taki sposób, aby oddać charakter postaci kolorem. A następnie zrobi na jego podstawie prostego GIF-a
- Projekt dowolnej okładki czasopisma – podstawowe zasady i reguły projektowania graficznego. Student/studentka stworzy okładkę stosując w dowolny sposób złoty podział.
- Symbolika i znak – podstawowe zagadnienia związane ze znaczeniem obrazu. Student zaprojektuje na wymiarze B2 swój herb rodzinny. Wraz z herbem należy zamieścić krótkie wyjaśnienie użytego symbolu, znaków, kodów informacyjnych zaprojektowanego herbu.
- Projekt banneru reklamowego. Możliwość nakładania technik i stylów. Grafika ma mieć formę krótkiej animacji 10 sekundowej wraz z dźwiękiem.
- Zadaniem studenta jest wykonanie plakatu o tematyce społecznej np. problemy ekologiczne, walka z nętościami, promocja krwiodawstwa itp. Technika dowolna (możliwe łączenie technik) Format: B1, przestrzeń barwna: CMYK Na podstawie plakatu student ma opracować ulotkę DL dotyczącą wybranego zagadnienia społecznego.

Display advertising

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne, Typografia

Treści kształcenia:

- Wprowadzenie do współczesnych form reklamowych i marketingowych. Omówienie różnic między materiałami wizualnymi projektowanymi do druku i do wyświetlania ekranach.
- Etyka i estetyka w reklamie wobec siły jej oddziaływania i utrwalania się w pamięci odbiorców. Omówienie zmieniających się czynników mających wpływ na aktualne projektowanie graficzne w marketingu i reklamie.

- Obraz „mówiący” bez słów – projekt wymagający stworzenia obrazu bez użycia komunikatu tekstowego, którego celem jest przekaz uniwersalny, czytelny na poziomie wielokulturowym (zakres kultury zachodniej). Student / studentka pracują z wybraną lub wylosowaną marką i tworzą z pomocą dowolnej techniki graficznej: fotografia, fotomanipulacja, ilustracja, kolaż, itp. projekt bez użycia tekstu. W projekcie powinno pojawić się logo marki, należy przemyśleć jego lokalizację oraz wielkość.
- Typograficzny komunikat display / animowany GIF tekstowy – projekt kładący marketingowy nacisk na typografię, jej wygląd oraz treść tekstu stworzonego w celu marketingowym. Studenci projektują grafikę tekstową dla wybranej lub wylosowanej marki. Projekt powinien mieć formę statyczną oraz wersję mini-animacji zapisanej jako plik GIF umożliwiającej studentom dodanie efektów ruchu do liter, wzmocnienia efektu oddziaływania ich formy i przekazu.
- E-baner – projekt obrazowo-tekstowy promujący markę dowolną lub wylosowaną, istniejącą lub wykreowaną przez studentów. Może być to marka własna lub własna firma. Studenci projektują e-baner na potrzeby minimum 3 portali social media spełniający wymogi projektowania Display Advertising-u i zapisany w odpowiednich parametrach do wyświetlania na ekranie monitora różnych urządzeń mobilnych i komputerów.
- Projekt zestawu materiałów wizualnych różnego typu i wielkości obejmujący e-banery różnej wielkości (social media, responsywność stron www) oraz reklam do druku, np. roll-upów, plakatów, ulotek, dopuszczalny jest baner wielkoformatowy w formie muralu. Studenci wymyślają kampanię reklamową dla wybranej marki (prawdziwej lub wymyślonej) i dla potrzeb jej branży przewidują, komponują i przygotowują do druku / wyświetlania projekty wizualne o charakterze marketingowym z zachowaniem podstawowej estetyki, zasad kodeksu etyki reklamy, współczesnych trendów i stylów projektowych, wymogów technicznych i technologicznych. Zestaw powinien zawierać pliki zgodne z wymaganiami zadania, zapisane w odpowiednich parametrach technicznych oraz ich wizualizacje w potencjalnym użyciu.

Social media marketing

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawy komunikacji marketingowej
- Digital marketing

Treści kształcenia:

- Istota i cechy mediów społecznościowych
- Rynek mediów społecznościowych w Polsce i na świecie
- Komunikowanie marketingowe w mediach społecznościowych
- Strategie komunikacyjne w social media marketingu
- Techniki narzędziowe i kreatywne w social media marketingu
- Badanie skuteczności social media marketing

Pracownia projektowania identyfikacji wizualnej

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

Podstawowe oprogramowanie graficzne, Pracownia projektowania graficznego, Typografia

Treści kształcenia:

- Projekt znaków – seria 5 piktogramów przedstawiających dowolny zawód. Pierwszym etapem będzie wybranie zawodu na który zostaną opracowane szkice koncepcyjne. Później student/studentka opracuje znaki w programie graficznym w kolorystyce achromatycznej. Znaki mają być prezentowane w formie 4 plansz wraz z opisem poszczególnych piktogramów
- Logo firmy z branży gastronomicznej. Student/studentka ma zaprojektować logo firmy z branży gastronomicznej. Logo ma składać się z sygnetu i logotypu. W zadaniu bardzo istotne będzie odpowiednie dopasowanie typografii i kolorystyki. Zadanie rozwija umiejętność klarownego i spójnego realizowania tematu, a także biegłość w posługiwaniu się kolorem i symboliką. Logo powinno być umieszczone na siatce modułowej. Student/studentka powinien opracować również 5 sekundowy film z dźwiękiem w wymiarze kwadratowym 1200x1200 pix prezentujące logo.

- Identyfikacja wizualna, na podstawie opracowanego wcześniej logo. Zadaniem studenta jest opracowanie planszy prezentującej 6 elementów identyfikacji wizualnej wybranych przez studenta. Zadanie ma na celu uświadomienie studentom funkcji poszczególnych elementów identyfikacji i ich poprawne projektowanie.
- Księga znaku + Logo. Zadaniem studentów jest stworzenie logo na podstawie imienia i nazwiska. Logo ma składać się z sygnetu i logotypu. Oprócz logo student zaprojektuje skróconą wersję księgi znaku składającą się z 6 stron + okładka.

Video advertising

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Wprowadzenie do współczesnych form wideo reklamowych i marketingowych.
- Reklama wideo na social media. Student/ studentka stworzy dowolną reklamę wideo w wymiarze kwadratowym przeznaczoną do Mediów Społecznościowych
- Reklama WSIZ, student stworzy wideo reklamę WSIZ.
- 30 sekundowy spot reklamowy dowolnego produktu, bądź usługi w wymiarze full HD z elementami animacyjnymi.
- Seria 3 reklam wideo zamieszczanych do serwisu YT, promujących dowolne usług bądź produktów. Praca w dwuosobowych zespołach.
- Projekt dowolnej kampanii społecznej prezentowanej w formie wideo-reklamy na YT. Czas trwania wideo nie może przekroczyć 30 sekund.

Specjalność: Projektowanie interaktywne

Interaktywne wzornictwo graficzne

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Pracownia projektowania graficznego

Treści kształcenia:

- Definicja i charakterystyka wzornictwa. Wzornictwo w Polsce i na świecie – techniki, metody przekazu, język plastyczny, twórcy - prezentacja na potrzeby zajęć na wybranych przykładach.
- Projekt dowolnej gry planszowej zawierającej elementy interaktywne np. pionki lub karty.
- Projekt książki dla dzieci do lat 5. Książka ma mieć elementy interaktywne, np. przesuwane fragmenty papierowe bądź z innego materiału. Inspiracją do projektu ma być świat zwierząt.
- Projekt futurystycznego urządzenia audio, może to być głośnik lub słuchawki itp.
- Projekt dowolnej części garderoby wraz z uwzględnieniem printu na tym produkcie.
- Projekt mebla lub dodatku do domu w którym będzie możliwość zmiany jego formy po przez przestawienie bądź przekręcenie pewnych jego elementów.

Projektowanie dla komunikacji i wizualizacji

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne, Pracownia projektowania graficznego, Pracownia technik projektowania i technik przekazu

Treści kształcenia:

- Zaprojektuj obraz literniczy z wykorzystaniem siatki modułowej – dwie wersje, przedstawiająca i abstrakcyjna – kompozycja abstrakcyjna ma być monochromatyczna z wykorzystaniem fotografii przy użyciu programu Adobe Photoshop lub Adobe Illustrator.
- Teoria koloru. Psychologiczne aspekty stosowania kolorów. Student zaprojektuje awatara w taki sposób, aby oddać charakter postaci kolorem. A następnie zrobi na jego podstawie prostego GIF-a

- Projekt dowolnej okładki czasopisma – podstawowe zasady i reguły projektowania graficznego.
- Student/studentka stworzy okładkę stosując w dowolny sposób złoty podział.
- Symbolika i znak – podstawowe zagadnienia związane ze znaczeniem obrazu.
- Student zaprojektuje na wymiarze B2 swój herb rodzinny. Wraz z herbem należy zamieścić krótkie wyjaśnienie użytego symbolu, znaków, kodów informacyjnych zaprojektowanego herbu.
- Zrób portret lub autoportret. Możliwość nakładania technik i stylów. Grafika ma mieć formę krótkiej animacji 5 sekundowej wraz z dźwiękiem.
- Zadaniem studenta jest wykonanie plakatu o tematyce społecznej (temat ustalony z prowadzącym, np. propagowanie krwiodawstwa, walka z bezdomnością, świadomość dotycząca kradzieży w miejscach publicznych itp.). Technika dowolna (możliwe łączenie technik) Format: B1, przestrzeń barwna: CMYK...

Komunikacja wizualna w mediach społecznościowych

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Student/studentka stworzy serię grafik sponsorowanych na media społecznościowe Facebook lub Instagrama.
- Zaprojektowanie prostej grafiki multimedialnej na relacje i post sponsorowany na Facebooka
- Student/studentka zaprojektuje grafiki na LinkedIn a, tło do profilu oraz post o dowolnej tematyce wraz z odpowiednią grafiką promującą. Profil LinkedIn może być zarówno na osobę lub na firmę. Zaproponowane grafiki powinny być zrealizowane zgodnie ze sztuką i zasadami projektowania.
- Zaprojektowanie serii grafik na media społecznościowe dotyczące dowolnego wydarzenia. Należy stworzyć tło do wydarzenia, grafikę w wymiarze kwadratowym i prostokątnym do postu na fanpage oraz relację i post sponsorowany.

Psychofizjologia widzenia

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Powidoki – Autorska graficzna interpretacja opracowanie plastyczne, graficzne, którego celem jest stworzenie grafiki, która jest zainspirowana dowolnym dziełem plastycznym, format 50/70, kompozycja barwna.
- Imię – synteza czyli uproszczenie znaku graficznego. Opracowanie plastyczne, graficzne format 50/70 dowolna technika.
- Przenikanie – Graficzna interpretacja. Opracowanie plastyczne zjawiska przenikania w dowolny sposób Format pracy 50/70.

Projektowanie UX

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Wprowadzenie do projektowania UX podstawowe pojęcia i zasady
- Projekt koncepcji doświadczenia użytkownika: Projekt style guide (typografia, paleta kolorów, przyciski, formularze i ikony)
- UX w social mediach, analiza z punktu widzenia użytkownika
- Wdrożenie koncepcji doświadczenia użytkownika: Projekt strony internetowej ze szczególnym uwzględnieniem projektowania UX
- Zadanie grupowe – testowanie prototypu strony internetowej stworzonej na zajęciach.

Video Mapping

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Pracownia projektowania graficznego, Pracownia animacji, Pracownia wideo, Grafika multimedialna

Treści kształcenia:

- Mapping - cechy i rodzaje gatunku
- Sprzęt i oprogramowanie niezbędne do realizacji mappingu.
- Podstawy montażu i stosowania efektów w AfterEffects oraz pracy na wielu płaszczyznach
- Wprowadzenie do oprogramowania MadMapper oraz Module8

Projekt specjalizacyjny

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Etapy pracy nad projektem – prezentacja opisująca poszczególne działania od pomysłu do ostatecznego rezultatu
- Research – prezentacja poruszająca tematy: gdzie szukać inspiracji, jak sprawdzać konkurencję czy w jaki sposób przeanalizować dany projekt pod względem dobrych rozwiązań czy tendencji projektowych itp.
- Od szkicu do gotowego projektu - grafika lub realizacja multimedialna związane z tematami społecznymi – czyli jak zacząć pracę nad danym projektem. Student wykona serię szkiców koncepcyjnych i gotowy projekt oraz zaprezentuje je formie planszy w wymiarze 100x70 cm wraz z gotowym projektem oraz jego opisem. Student/studentka samodzielnie wybierze rodzaj projektu oraz jego ostateczną formę.
- Dowolny projekt interpretujący hasło – kolor. Studenci/studentki w grupach 2-3 osobowych zaprojektują 2-3 dowolne grafiki lub realizacje multimedialne wybrane przez siebie, wykorzystując psychologię koloru. Projekt powinien być zaprezentowany w formie prezentacji multimedialnej z wyjaśnieniem dobranej kolorystyki wraz z odpowiednią argumentacją uzasadniającą wybór. W prezentacji powinny znaleźć się 3 opcje kolorystyczne z czego dwie powinny być ukazane jako odrzucona kolorystyka i jedna jako ta ostatecznie wybrana. W prezentacji powinien zostać opisany research jaki studenci wykonali aby opracować swoją pracę.
- Student/studentka samodzielnie zrealizuje dowolny projekt graficzno-projektowy lub realizację multimedialną. Zdecyduje on/ona o formie i rodzaju stworzonego przez siebie dzieła. Etapy pracy: wybór tematyki i rodzaj projektu research sprawdzający temat szkice koncepcyjne opracowanie wstępne projektu opracowanie ostateczne projektu + krótki autokomentarz do dzieła.

Specjalność: Wizualizacja i efekty specjalne

Projektowanie koncepcyjne

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne, Pracownia projektowania graficznego, Podstawy grafiki trójwymiarowej

Treści kształcenia:

- Zapoznanie z teorią i praktyką projektowania koncepcyjnego
- Ćwiczenia laboratoryjne. Moodboard.
- Ćwiczenia laboratoryjne. Rzut aranżacyjny.
- Ćwiczenia laboratoryjne. Fotorealistyczna wizualizacja.
- Ćwiczenia laboratoryjne. Opis rozwiązań funkcjonalnych.
- Przygotowanie projektu koncepcyjnego sceny. Praca grupowa. Przykładowe tematy: wnętrze kosmicznej kantyny, sala tronowa, wnętrze domu w czasie postapokalipsy

Rigowanie i animacja postaci

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne, Podstawy grafiki trójwymiarowej, Pracownia animacji

Treści kształcenia:

- Konstruowanie riga postaci. Kontrolery, kości, Inverse Kinematics, Forward Kinematics, skinowanie
- Tworzenie riga przy pomocy narzędzi wspomagających (Maya: AdvancedSkeleton i mGear)
- Tworzenie dodatkowych elementów riga (blendshape, wrap)
- Stworzenie animacji na podstawie stworzonego przez siebie riga
- Omówienie kwestii technicznych animacji w kontekście dalszego wykorzystania w produkcji.

Ruch i techniki chwytania ruchu

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawy grafiki trójwymiarowej

Treści kształcenia:

- Podstawowe techniki rejestracji ruchu postaci – systemy motion capture
- Przystosowanie danych z systemu motion capture do wykorzystania na wybranym rigu, retargeting
- Wprowadzenie do programu MotionBuilder (lub innego dostępnego oprogramowania)
- Ćwiczenia z zakresu korekty zapisów animacyjnych (Czyszczenia materiałów z mocapu, stabilizowanie stóp w stosunku do podłoża, czyszczenie klatek itp.)

Modelowanie trójwymiarowe

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawy grafiki trójwymiarowej

Treści kształcenia:

- Zajęcia wprowadzające, omówienie tematów realizowanych w ramach laboratoriów, grupowe omówienie koncepcji i zagadnień z modelowania trójwymiarowego
- Technika i podstawy modelowania HardSurface (PolyModeling)
- Technika i podstawy modelowania Organic modeling
- Produkcyjne przygotowanie modelu (retopologia i UV)
- Podstawy teksturowania i shadingu (Substance Painter)...

Animacja 3d

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawy grafiki trójwymiarowej, Pracownia animacji

Treści kształcenia:

- Zajęcia wprowadzające, omówienie tematów realizowanych w ramach laboratoriów, grupowe omówienie koncepcji i zagadnień, krótkie omówienie historii oraz definicji animacji 3D
- Podstawowe parametry i cechy animacji, animowanie prostych obiektów za pomocą translacji i rotacji
- Animacja obiektów nieożywionych (Np. drony, samochody, otwieranie książki, wykonanie stosunkowo prostej animacji i rigowania, ale bardzo dobrze zaplanowanych).
- Podstawy animacji postaci
- Podstawy animacji postaci niehumanoidalnych (Np. wszelakie czworonożne stworzenia, ptaki, ryby, węże itp.)
- Krótka forma animacji 3D. Zaplanowanie i przygotowanie elementów animacji za pomocą odpowiedniego oprogramowania. Świadome łączenie materiału i uzasadnione wykorzystanie efektów. Zachowanie spójności przekazu oraz poprawnej formy przekazu wizualnego. Zastosowanie ścieżki dźwiękowej.

Oświetlenie i rendering

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawy grafiki trójwymiarowej

Treści kształcenia:

- Omówienie funkcji światła i jego rodzajów w budowaniu formy i emocji – prezentacja opisująca temat

- Omówienie zjawiska renderingu (Przedstawienie podstaw funkcjonowania silników renderujących, teoria czym jest path tracing/ray tracing, opis tego jak zachowuje się światło w rzeczywistości i w rendererach, omówienie ich rodzajów (offline, real time, CPU, GPU, hybrydy) – prezentacja opisująca temat
- Podstawy oświetlenia (omówienie rodzajów światła stosowanych na planie oraz porównanie je do tych w programach 3D. Przedstawić rolę jakie światła mogą pełnić (kick, fill, key, bounce) oraz kiedy się ich używa, kolor w grafice czy kierunki światła itp. – prezentacja opisująca temat
- Oświetlenie dowolnego wybranego budynku i wnętrza. Student będzie miał za zadanie oświetlić budynek zarówno w świetle dziennym (różne cykle dnia) jak i nocnym
- Oświetlenie stworzeń i postaci będącej w parze z dowolnym stworzeniem. Stworzenie może być zarówno fantastyczne jak i realistyczne. Podczas oświetlenia postaci zwrócić szczególną uwagę na oczy jest to konieczne do budowania relacji pomiędzy odbiorcą a stworzoną postacią.
- Oświetlenie typu beauty shot/packshot.
- Dobre praktyki w projektowaniu - współpraca pomiędzy lightingiem a compositingiem, omówienie dobrych praktyk technicznych tak, aby praca działu compositing była jak najwygodniejsza i najwydajniejsza.

Kompozycja i montaż

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Obróbka dźwięku, Podstawowe oprogramowanie graficzne, Podstawy grafiki trójwymiarowej, Pracownia animacji

Treści kształcenia:

- Fotografia – podstawy kompozycji, światła, kadrowania
- Rotoskopia i trackowanie sceny
- Wprowadzenie do compositingu (kompozycji) w produkcji wideo. Teoria, przykłady (w tym VFX reels z filmów i seriali, np. „Mindhunter”, „Parasite”)
- Nuke, Blender, After Effects (oraz inne dostępne) jako narzędzia compositingu.
- Render passy.
- Pokazy i ćwiczenia laboratoryjne – w tym kreatywna obróbka nagrania wideo, wprowadzanie w wideo dodatkowych elementów 2D, 3D
- Ćwiczenie na ocenę: rotoskopia, cleanup, maskowanie elementu w scenie
- Ćwiczenie na ocenę: Wkomponowanie obiektu 3D w dynamiczną scenę wideo. Omówienie zastosowanych narzędzi.
- Praca w grupach. Spot wizerunkowo-reklamowy Tygodnika Powszechnego/ WSliZ/ Liceum ALO – do wyboru. Realizacja musi zawierać połączenie materiału wideo oraz zaawansowanej postprodukcji wraz z efektami specjalnymi (dodatkowe elementy wprowadzone w ujęcia, takie jak modele 3D, 2D, animacje, napisy i inne efekty).

Specjalność: Wirtualna Rzeczywistość (VR) i technologie immersyjne

Wprowadzenie do technologii immersyjnych

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Brak

Treści kształcenia:

Podstawy technologii immersyjnych.

- Opis pojęcia "technologie immersyjne".
- Historia rozwoju technologii immersyjnych.
- Różnice między rzeczywistością wirtualną, rozszerzoną a mieszaną.
- Przegląd najważniejszych urządzeń i narzędzi używanych do tworzenia technologii immersyjnych.

Interakcja i sterowanie w środowiskach immersyjnych

- Rodzaje kontrolerów i interfejsów użytkownika.

- Ruch i gestykulacja w środowiskach immersyjnych.
- Wykorzystanie kontrolerów do tworzenia interaktywnych doświadczeń.

Podstawy tworzenia środowisk immersyjnych

- Rodzaje silników
- Kreacja i tworzenie modeli 3d
- Rola assetów w procesie tworzenia środowisk wirtualnych

Eksploracja zastosowań technologii immersyjnych

- Przegląd dziedzin, w których technologie immersyjne mają zastosowanie (np. gry wideo, edukacja, medycyna, przemysł).
- Przykłady konkretnych projektów i produktów z wykorzystaniem technologii immersyjnych.
- Etyczne i społeczne kwestie związane z rozwojem technologii immersyjnych.

Zaawansowana grafika trójwymiarowa

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Zadaniem studenta jest przygotowanie na podstawie planów/szkiców modelu świata wirtualnego (o średnim poziomie skomplikowania).
- Zadaniem studenta jest opracowanie tekstur oraz materiałów do przygotowanego w zadaniu pierwszym świata wirtualnego.
- Zadaniem studenta jest przygotowanie oświetlenia oraz zoptymalizowanie przygotowywanego projektu pod kątem jego przeniesienia do środowiska interaktywnego.
- Zadaniem studenta jest opracowanie modeli, przestrzeni, tekstur, oświetlenia dla modułowego projektu związanego z aplikacją VR o tematyce zrównoważonego rozwoju.

Storytelling w VR

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

Podstawy narracji w rzeczywistości wirtualnej

- Definicja i znaczenie storytellingu w VR.
- Unikalne możliwości narracji w środowiskach immersyjnych.
- Różnice między tradycyjnymi formami narracji a narracją w VR.

Projektowanie fabuły w rzeczywistości wirtualnej

- Tworzenie spójnej fabuły i świata wirtualnego.
- Rozwijanie postaci i ich interakcje w wirtualnym środowisku.
- Wykorzystanie elementów narracyjnych, takich jak konflikt, rozwiązanie i rytm narracji.

Interaktywna narracja w VR

- Projektowanie gałęzi narracyjnych i różnych zakończeń.
- Wykorzystanie interakcji i wyborów gracza do kształtowania narracji.
- Wykorzystanie technik immersive storytelling, takich jak spatial storytelling czy spatial audio.

Eksploracja zastosowań narracji w VR

- Przegląd projektów i aplikacji wykorzystujących storytelling w VR.
- Zastosowania storytellingu w dziedzinach takich jak edukacja, sztuka, rozrywka i edukacja medyczna.
- Wyzwania i perspektywy rozwoju narracji w VR.

Silniki gier w produkcji VR

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

Wprowadzenie do silników gier i technologii VR

- Definicja silników gier i ich znaczenie w produkcji gier VR.
- Przegląd popularnych silników gier, takich jak Unity i Unreal Engine, oraz ich wsparcia dla technologii VR.
- Podstawy tworzenia projektu w wybranym silniku gier.

Programowanie w silnikach gier VR

- Tworzenie podstawowej mechaniki gry w VR.
- Obsługa ruchu, kontrolerów i interakcji gracza.
- Skrypty i komponenty VR w silnikach gier.

Projektowanie środowisk wirtualnych w silnikach gier

- Tworzenie interaktywnych i immersyjnych światów w VR.
- Wykorzystanie narzędzi do projektowania poziomów i środowisk wirtualnych.
- Optymalizacja wydajności w środowiskach VR.

Dźwięk i efekty w środowiskach VR

- Implementacja dźwięku przestrzennego i spatial audio w grach VR.
- Tworzenie efektów wizualnych i dźwiękowych, które zwiększą immersję.
- Praktyczne aspekty integracji dźwięku i efektów w VR.

Interakcja i UX w VR

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

Podstawy interakcji w rzeczywistości wirtualnej

- Definicja interakcji w VR i jej rola w projektowaniu aplikacji VR.
- Różnice między interakcją w rzeczywistości wirtualnej a tradycyjnymi interfejsami.
- Przegląd podstawowych metod interakcji w VR, takich jak gesty, kontrolery, śledzenie ruchu i interakcje dotykowe.

Projektowanie interaktywnych interfejsów użytkownika w VR

- Tworzenie intuicyjnych interfejsów użytkownika dostosowanych do środowiska VR.
- Rozwijanie metod nawigacji i wybierania elementów interfejsu w VR.
- Integracja elementów interfejsu z wirtualnymi światami i obiektami.

UX Design w VR

- Zrozumienie znaczenia User Experience (UX) w VR.
- Projektowanie doświadczeń użytkownika, które zapewniają komfort i immersję.
- Testowanie i iteracyjne doskonalenie projektów VR pod kątem UX.

Praktyczne aspekty interakcji w projektowaniu VR

- Implementacja interaktywnych elementów w wybranym silniku gier VR.
- Tworzenie prostych scenariuszy interakcji, takich jak manipulacja obiektami, poruszanie się po środowisku i interakcje między postaciami.
- Uwzględnianie feedbacku wizualnego i dźwiękowego w interakcjach VR.

Research zastosowań UX w VR

- Przegląd projektów i aplikacji VR, które osiągnęły sukces dzięki dobrej interakcji i UX.
- Zastosowania UX w dziedzinach takich jak edukacja, rozrywka, medycyna i przemysł.
- Wyzwania i perspektywy rozwoju interakcji i UX w VR.

- Grupowe opracowanie elementów interfejsu użytkownika, nawigacji i interakcji z otoczeniem wirtualnym na potrzeby aplikacji VR dotyczącej Zrównoważonego Rozwoju.

Zastosowanie biznesowe VR

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

Biznesowe korzyści z wykorzystania VR

- Przegląd korzyści wynikających z wdrożenia technologii VR w biznesie.
- Zwiększenie zaangażowania klientów i użytkowników dzięki VR.
- Przykłady firm i branż, które odnoszą sukcesy w wykorzystaniu VR w swoich działaniach.

Zastosowania VR w marketingu i sprzedaży

- Wykorzystanie VR do tworzenia interaktywnych kampanii marketingowych.
- Projektowanie wirtualnych sklepów i showroomów.
- Zastosowanie VR w sprzedaży produktów i usług.

VR w szkoleniach i rozwoju pracowników

- Wykorzystanie VR do szkoleń pracowników w różnych branżach.
- Praktyczne aspekty tworzenia treści szkoleniowych w VR.
- Mierzenie efektywności szkoleń VR.

VR w projektowaniu i wizualizacji produktów

- Projektowanie produktów i prototypów za pomocą VR.
- Wizualizacja architektoniczna, projektowanie wnętrza i produktów w VR.
- Konsultacje klientów i współpracowników w środowisku wirtualnym.

Wyzwania i przyszłość biznesowego wykorzystania VR

- Etyczne i prawne kwestie związane z wykorzystaniem VR w biznesie.
- Perspektywy rozwoju rynku VR w kontekście biznesowym.
- Przykłady innowacyjnych projektów VR, które zmieniają sposób prowadzenia biznesu.

Tworzenie światów wirtualnych

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Przedmiot kończący kształcenie modułowe. Połączenie zrealizowanych wcześniej projektów oraz ukończenie aplikacji VR dotyczącej Zrównoważonego Rozwoju.

Specjalność: Projektowanie gier komputerowych

Rynek gier komputerowych

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Rynek gier komputerowych – określenie zjawiska, podstawowe dane dotyczące rynku projektowania gier komputerowych
- Stanowiska pracy występujące w branży gier komputerowych, ich charakterystyka i specjalizacja
- Analiza studium przypadków – jak wygląda proces projektowania gry komputerowej

Głos i efekty dźwiękowe

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Podstawy percepcji sygnału fonicznego przez zmysł słuchu człowieka. Właściwości przestrzennej lokalizacji źródeł dźwięku. Omówienie pojęć – echo, pogłos, modulacja, częstotliwość, ton/barwa dźwięku
- Zapoznanie się ze sprzętem toru audio w studio oraz zasadami funkcjonowania urządzeń audio przeznaczonych do rejestracji, generowania oraz przetwarzania dźwięku. Objasnienie pojęcia jakości dźwięku - Omówienie zagadnień próbkowania, rozdzielczości bitowej, formatów, kompresji oraz odstępu sygnału od szumu
- Zapoznanie się z oprogramowaniem typu DAW (Digital Audio Workstation) oraz metodami organizacji plików dźwiękowych oraz podstawami ich obróbki
- Zapoznanie z koncepcjami i metodami kreacji przestrzeni dźwiękowej oraz pozornych źródeł dźwięku w ramach pracy z programem DAW
- Omówienie metod rejestracji dialogów oraz dźwięków efektowych. Przygotowanie (w oparciu o dostępne w Internecie zasoby) własnych przykładów (z filmu lub gry komputerowej) realizacji udźwiękowienia wraz z omówieniem rozpoznanych elementów, technik oraz metod udźwiękowania
- Przygotowanie i omówienie planu pracy nad udźwiękowianiem wybranego fragmentu gry lub filmu (~30s. materiału wideo). Korzystanie z bibliotek efektów dźwiękowych. Przygotowanie muzyki. Prawa autorskie
- Podstawy reżyserii dialogów. Samodzielne nagranie dialogów oraz dźwięków efektowych
- Obróbka dźwięku – cięcie, korekcja, usuwanie szumów, dodawanie efektów synchronicznych
- Ćwiczenia z obróbki i kompozycji dostępnego materiału dźwiękowego: m.in. wyrównywanie poziomów, zgranie dźwięku
- Ćwiczenia z obróbki i kompozycji dostępnego materiału dźwiękowego: m.in. przygotowanie plików do post-produkcji lub umieszczenia w zewnętrznych programach

Tworzenie scenariuszy i storyboarding

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Scenariusz animacji lub video na zadany temat
- Rozrysowanie storyboardu wg opracowanego scenariusza
- Wykonanie animacji lub video wg otrzymanego storyboardu. Przedstawienie efektów prac na forum grupy

Projektowanie gier komputerowych

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne

Treści kształcenia:

- Wprowadzenie - czym gra różni się od zabawki
- Vision Doc jako fundament każdej gry
- Design Doc - papierowy prototyp i flow chart
- Wprowadzenie do Unreal Engine cz. 1
- Wprowadzenie do Unreal Engine cz. 2
- Narzędzia wizualnego kształtowania świata
- Projektowanie poziomów w grach wideo
- Skryptowanie wizualne w Unreal Engine cz. 1
- Skryptowanie wizualne w Unreal Engine cz. 2 i podstawy UI
- Podsumowanie, uzupełnienie /Zaliczenie
- Opracowanie papierowego skomplikowanego prototypu gry

Modelowanie trójwymiarowe

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawy grafiki trójwymiarowej

Treści kształcenia:

- Technika modelowania HardSurface (PolyModeling). Wykonanie wyposażenia dla postaci gry komputerowej. Prezentacja modeli (oświetlenie, rendering)
- Modelowanie na podstawie grafik referencyjnych – wizualizacja elementów otoczenia
- Akwizycja świata zewnętrznego jako sposób pozyskiwania przestrzeni wirtualnej (np. skanowanie 3d, fotogrametria). Optymalizacja modelu na potrzeby silników graficznych
- Podstawy modelowania postaci. Prosty bohater gry komputerowej
- Eksport modeli do silnika gier komputerowych
- Podstawy sculptingu – modelowanie zwierząt (możliwe zwierzęta fantastyczne)
- Projekt trójwymiarowego otoczenia korespondujący z postacią realizowaną w trakcie laboratorium (zawierający oświetlenie, otekstutowanie). Postać powinna zostać zawarta na finalnym renderze projektu. Zadanie wymaga przejścia pełnej ścieżki projektowej (począwszy od szkiców koncepcyjnych, przez udokumentowanie etapów realizacji i finalną dokumentację)

Scenografia dla gier komputerowych

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne, Projektowanie gier komputerowych

Treści kształcenia:

- Podstawy kompozycji - rozumienie konstrukcji obrazu
- Poznanie i świadome używania narzędzi kompozycyjnych - kolor, kontrast, dominanta, akcent, perspektywa, napięcie kierunkowe etc.
- Podstawy projektowania w grach komputerowych - kierunek artystyczny, tworzenie świata i postaci
- Zasady budowania sceny w grach z użyciem narzędzi kompozycji
- Ćwiczenia laboratoryjne

Ruch i animacja

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne, Projektowanie gier komputerowych

Treści kształcenia:

- Wprowadzenie do narzędzi i technik animacji w programie graficznym
- 12 zasad animacji. Ćwiczenia laboratoryjne (np. odbijająca się piłka).
- Przenoszenie ruchu z referencji na animację
- Wykorzystywanie motion capture jako bazy dla animacji
- Praca z animacją w silniku gier.
- Bardzo dokładne opracowanie wybranej przez siebie animacji do gry wraz z elementami otoczenia (np. idle, walk, run, attack, death).

Interfejs i grafika aplikacyjna

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne, Pracownia projektowania graficznego

Treści kształcenia:

- Podstawy konstrukcji aplikacji i interfejsów
- Podstawy systemów projektowania z użyciem siatki
- Podstawy obsługi oprogramowania graficznego Adobe Experience Design oraz / lub Figma
- Wprowadzenie do wzorców projektowych
- Wprowadzenie do prototypowania

Projekt zespołowy

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Głos i efekty dźwiękowe, Tworzenie scenariuszy i storyboarding, Projektowanie gier komputerowych, Modelowanie trójwymiarowe, Scenografia dla gier komputerowych, Ruch i animacja, Interfejs i grafika aplikacyjna

Treści kształcenia:

- Game Design Document i jego rola w procesie projektowania gry komputerowej
- Storyboarding i tworzenie scenariusza gry
- Pitch – sprzedaż oraz przedstawienie pomysłu na grę w kilku słowach
- Prototypowanie wstępnych założeń projektowych oraz wprowadzanie korekt do projektu
- Tworzenie assetów i niezbędnych elementów w celu powstania gry
- Silnik gier
- Interfejs gry
- Tworzenie poziomów, zwracając uwagę na czytelność przestrzeni wizualnej
- Realizacja projektu
- Projekt stworzenia gry wideo na podstawie wcześniejszych założeń określonych w Game Design Document

Silniki gier

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Projektowanie gier komputerowych, Ruch i animacja

Treści kształcenia:

- Dokument wizyjny, dokument projektowy Game Design Document, umiejętność przedstawienia swojego pomysłu w właściwy sposób
- Podstawowe zagadnienia związane z silnikami gier – wprowadzenie do interfejsu, zapoznanie się z ogólnymi możliwościami silnika gier
- Proces projektowania gry z wykorzystaniem silnika gier
- Gameplay a silnik gier
- Optymalizacja zasobów składających się na grę pod kątem silnika gier
- Przygotowanie prostej gry platformowej w wybranym przez siebie silniku gier, możliwość pracując w zespołach

45

MATRYCA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Załącznik do Katalogu przedmiotów GKKPM I stopień 2023-24

[illegible]

Załącznik do Katalogu przedmiotów GKiPM I stopień 2023-24

48

[illegible]

[illegible]

[illegible]