

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.....	13
Katalog przedmiotów	14
Przedmioty ogólnouczelniane	14
Język obcy	14
Komunikacja międzykulturowa	14
Socjologia.....	15
Etyka	15
Filozofia.....	15
Bezpieczeństwo i higiena cyfrowa.....	15
Podstawy ekonomii	16
Podstawy prawa	16
Polska i Świat	16
Osobisty model biznesowy	17
Technologia informacyjna	17
Ochrona własności intelektualnej	18
Proseminarium	18
Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia	18
Wyzwania cywilizacyjne	19
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).....	25
Marketing w mediach.....	25
AI w kreacji wizualnej.....	26
Typografia.....	26
Podstawy grafiki trójwymiarowej.....	26
Pracownia animacji.....	27
Pracownia wideo.....	27
Grafika multimedialna.....	28
Obróbka dźwięku.....	28
Rysunek i kompozycja.....	29
Seminarium dyplomowe.....	29
Przedmioty kierunkowe do wyboru.....	29
Psychologia reklamy.....	29
Socjologia kultury.....	30
Infografika.....	30
Grafika ilustracyjna.....	31
Historia fotografii.....	31
Typografia 2.....	31
Projektowanie przestrzeni multimedialnej.....	32
Przygotowanie portfolio.....	32
Specjalność: Komunikacja wizualna w marketingu.....	32
Branding.....	32
Techniki perswazji wizualnej.....	33
Narzędzia internetowe w kreacji wizualnej.....	33
Projektowanie UX/UI.....	34
Pracownia projektowania identyfikacji wizualnej.....	34
Multimedia w marketingu.....	35
Pracownia form reklamowych.....	35
Specjalność: Projektowanie interaktywne.....	35
Interaktywne wzornictwo graficzne.....	35
Projektowanie no-code.....	36
Komunikacja wizualna w mediach społecznościowych.....	36
Psychofizjologia widzenia.....	37
Projektowanie UX/UI.....	37
Pracownia projektowa.....	37
Tworzenie publikacji multimedialnych.....	38
Specjalność: Wizualizacja i efekty specjalne.....	38
Projektowanie koncepcyjne.....	38
Postprodukcja w fotografii.....	38
Kompozycja i montaż.....	39
Oświetlenie scen multimedialnych.....	39
Kreacja animacji i video.....	40
Tworzenie światów wirtualnych.....	40
Ruch i techniki chwytania ruchu.....	40
Specjalność: Wirtualna Rzeczywistość (VR) i technologie immersyjne.....	41
Wprowadzenie do technologii immersyjnych.....	41
Zaawansowana grafika trójwymiarowa.....	41
Storytelling w VR.....	41
Silniki gier w produkcji VR.....	42
Interakcja i UX w VR.....	42
Zastosowanie biznesowe VR.....	43

Tworzenie światów wirtualnych	43
Specjalność: Projektowanie gier komputerowych	44
Rynek gier komputerowych	44
Głos i efekty dźwiękowe	44
Tworzenie scenariuszy i storyboarding	44
Projektowanie gier komputerowych	45
Modelowanie trójwymiarowe	45
Scenografia dla gier komputerowych	46
Ruch i animacja	46
Interfejs i grafika aplikacyjna	46
Projekt zespołowy	47
Silniki gier	47
Projektowanie koncepcyjne	47
Załącznik do Katalogu przedmiotów - Matryca efektów uczenia się	49

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	2024/2025
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	2560	2075
Wymiar godzin zajęć z wychowania fizycznego	60	0
Wymiar godzin praktyki zawodowej	960	960
Liczba punktów ECTS:		
konieczna do ukończenia studiów	182	182
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	110 (60%)	89 (49%)
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	5	5
za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	119 (65%)	119 (65%)
którą student uzyskuje w ramach zajęć do wyboru	64 (35%)	64 (35%)

Specjalność: Projektowanie interaktywne	stacjonarne	niestacjonarne
Łączna liczba godzin zajęć	2546	2064
Wymiar godzin zajęć z wychowania fizycznego	60	0
Wymiar godzin praktyki zawodowej	960	960
Liczba punktów ECTS:		
konieczna do ukończenia studiów	182	182
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	110 (60%)	89 (49%)
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	5	5
za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	119 (65%)	119 (65%)
którą student uzyskuje w ramach zajęć do wyboru	64 (35%)	64 (35%)
Specjalność: Wizualizacja i efekty specjalne	stacjonarne	niestacjonarne
Łączna liczba godzin zajęć	2560	2075
Wymiar zajęć z wychowania fizycznego	60	0
Wymiar godzin praktyki zawodowej	960	960
Liczba punktów ECTS:		
konieczna do ukończenia studiów	182	182
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	110 (60%)	89 (49%)
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	5	5
za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	119 (65%)	119 (65%)
którą student uzyskuje w ramach zajęć do wyboru	64 (35%)	64 (35%)
Specjalność: Wirtualna Rzeczywistość (VR) i technologie immersyjne	stacjonarne	niestacjonarne
Łączna liczba godzin zajęć	2560	-
Wymiar zajęć z wychowania fizycznego	60	-
Wymiar godzin praktyki zawodowej	960	-
Liczba punktów ECTS:		
konieczna do ukończenia studiów	182	-
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	110 (60%)	-
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	5	-

za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	119 (65%)	-
którą student uzyskuje w ramach zajęć do wyboru	64 (35%)	-
Specjalność: Projektowanie gier komputerowych		
	stacjonarne	niestacjonarne
Łączna liczba godzin zajęć	2552	-
Wymiar zajęć z wychowania fizycznego	60	-
Wymiar godzin praktyki zawodowej	960	-
Liczba punktów ECTS:		
konieczna do ukończenia studiów	183	-
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	110 (60%)	-
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	5	-
za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	123 (67%)	-
którą student uzyskuje w ramach zajęć do wyboru	80 (44%)	-

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. Zasadnicza 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, jak i te związane z produkcją multimedialną i wykorzystaniem nowych technologii 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 zleceniodawcą 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 komunikacją 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 ogólnodostępnych raportów dotyczących rynku pracy, a także raportów realizowanych przez poszczególne jednostki Uczelni, jak również na podstawie opinii pracodawców na temat koncepcji programu studiów. Prodziekan jest w kontakcie z interesariuszami zewnętrznymi oraz partnerami kierunku, konsultując koncepcje wypracowane przez kierunkowy zespół ds. programu kształcenia.

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 działaniach 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.

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

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

- Grafik komputerowy (graphic designer),
- Specjalista DTP,
- Front-End Developer,
- Projektant systemów identyfikacji wizualnej,
- Specjalista ds. technik multimedialnych, projektowania i wdrażania systemów zarządzania informacją,
- Content Creator,
- Grafik kreatywny,
- Montażysta dźwięku i obrazu,
- Character Designer,
- Motion Designer,
- Animator 2D i 3D,
- Ilustrator,
- Projektant UX/UI.

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 plastycznej i konserwacja dzieł sztuki absolwent kierunku posiada szerokie możliwości kreatywne, 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 multimedialnych, 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 wzornictwa graficznego
- Wprowadzenia do technologii immersyjnych
- Komunikacji wizualnej w mediach społecznościowych
- Psychofizjologii widzenia
- Projektowania UX/UI
- Video mappingu
- Tworzenia publikacji multimedialnych

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

- Reżyser form multimedialnych,
- UI/UX designer,
- Projektant graficzny,
- Projektant doświadczeń użytkownika,
- Specjalista ds. form interaktywnych,
- Grafik kreatywny,
- Digital Content Specialist.

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
- Postprodukcji w fotografii
- Kompozycji i montażu
- Oświetlenia scen multimedialnych
- Kreacji animacji i video
- Tworzenia światów wirtualnych

- Ruchu i technik chwywania ruchu

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,
- Specjalista ds. oświetlenia (Lightning Artist),
- Postproduction Designer,
- Photo & Video Editor,
- Concept Artist.

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
- Techniki perswazji wizualnej
- Narzędzi internetowych w kreacji wizualnej
- Projektowania UX/UI
- Pracowni projektowania identyfikacji wizualnej
- Multimediiów w marketingu
- Pracowni form reklamowych

Dzięki zdobytej wiedzy i umiejętnościom absolwent będzie gotowy do podjęcia zatrudnienia na stanowiskach związanych z marketingiem, wspierających marketing, ale także:

- Content Creator,
- Brand Designer,
- Projektant grafiki użytkowej,
- Art Director,
- Key Visual Manager,
- UX Designer,
- Advertising Graphic Specialist.

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

Na stanowiskach związanych m.in. z projektowaniem poziomów (Level Designer), oświetleniem scen multimedialnych, projektowaniem postaci, storyboardingiem, projektowaniem koncepcyjnym.

Zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Studenci zobowiązani są do odbycia praktyki zawodowej zgodnie z wymaganiami i w wymiarze określonym w programie studiów dla danego kierunku, poziomu i profilu studiów. Zasady organizacji i realizacji praktyk zawodowych określa *Regulamin studenckich praktyk zawodowych* będący załącznikiem do Zarządzenia Rektora. Jednostką organizacyjną Uczelni wspierającą organizację praktyk zawodowych jest Biuro Praktyk Zawodowych, którym kieruje Uczelniany koordynator ds. praktyk zawodowych. Studenci kierowani są na praktykę zawodową przez koordynatora ds. praktyk zawodowych odpowiedzialnego za praktyki zawodowe na danym kierunku studiów, zwanego dalej „Koordynatorem” (osoba taka musi posiadać wykształcenie z zakresu danego kierunku studiów lub co najmniej 3-letnie doświadczenie w pracy jako nauczyciel akademicki na danym kierunku studiów). Studenci mają możliwość samodzielnego znalezienia miejsca realizacji praktyki zawodowej, mogą również skorzystać z bazy zakładów pracy współpracujących z Uczelnią, prowadzonej przez Biuro Praktyk Zawodowych i uczelniane Biuro Karier.

Student, który chce rozpocząć praktykę zawodową otrzymuje od Koordynatora lub pobiera z właściwej strony internetowej Arkusz praktyki zawodowej, który przekazuje do zakładu pracy wraz z programem (kartą) praktyki. Zakład pracy potwierdza czy charakterystyka, zakres działalności oraz wyposażenie stanowisk pracy umożliwią studentowi osiągnięcie założonych efektów uczenia się. Decyzję o możliwości odbywania praktyki w danym zakładzie pracy podejmuje Koordynator. Po akceptacji miejsca realizacji praktyki, Student inicjuje praktykę w uczelnianym systemie e-praktyki i od tej pory może (pod nadzorem Koordynatora i Opiekuna zakładowego praktyki) uzupełniać elektroniczny Dziennik praktyki.

Praktyka zawodowa odbywa się w trakcie przerwy wakacyjnej lub w trakcie roku akademickiego, pod warunkiem, iż nie uniemożliwia to studentowi udziału w zajęciach dydaktycznych. W trakcie praktyk zawodowych Koordynator przeprowadza hospitacje w zakładach pracy w celu weryfikacji prawidłowego przebiegu praktyk zawodowych. Obecność studenta na praktyce jest obowiązkowa. Dopuszcza się nie więcej niż 5 dni usprawiedliwionej nieobecności studenta w trakcie danej części praktyki zawodowej. Praktyka może zostać przedłużona o czas trwania usprawiedliwionej nieobecności. Nieobecność na praktyce usprawiedliwia Koordynator.

Zaliczenia praktyki dokonuje Koordynator na podstawie Dziennika praktyk, portfolio, przeprowadzonych hospitacji oraz oceny stopnia zrealizowania przez studenta efektów uczenia się dokonanej przez Opiekuna zakładowego praktyki.

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.

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

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

Praktyka zawodowa cz.1 (3 miesiące)

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
P_W02	rozumie znaczenie konieczności łączenia w grafice funkcji artystycznej z informacyjną	K_W19
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie UMIEJĘTNOŚCI potrafi		
P_U01	ma umiejętność pozyskiwania i opracowywania informacji pod kątem wybranej formy wypowiedzi konstruowanej na potrzeby przekazu multimedialnego	K_U06
P_U02	potrafi efektywnie poruszać się w obszarze istoty i form działań marketingowych, podejmować działania promocyjne (w tym autopromocyjne)	K_U09
P_U03	potrafi obsługiwać narzędzia (sprzęt i oprogramowanie) związane ze specyfiką kierunku grafika komputerowa i produkcja multimedialna	K_U15
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 prawidłowo identyfikować i rozstrzygać dylematy związane z wykonywaniem zawodu	K_K05
P_K03	jest gotów pełnić rolę absolwenta studiów przydzielonych do dyscypliny artystycznej	K_K06

Praktyka zawodowa cz.2 (3 miesiące)

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
-----	---	---

Po zaliczeniu praktyki student w zakresie WIEDZY potrafi		
P_W01	zna narzędzia, teorie i terminologie związane ze specyfiką studiowanej specjalności z zakresu grafiki komputerowej i produkcji multimedialnej	K_W12
P_W02	ma wiedzę w zakresie tworzenia sztuki w zakresie projektowania graficznego i komunikacji wizualnej	K_W14
P_W03	zna obowiązujące obecnie 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	potrafi świadomie budować pozycję artystyczną i zawodową	K_U10
P_U02	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
P_U04	potrafi podejmować samodzielne decyzje dotyczące projektowania i realizacji własnych prac artystycznych oraz współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych	K_U18
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH potrafi		
P_K01	jest gotów inicjować i uczestniczyć w realizacji działań na rzecz środowiska społecznego i interesu publicznego oraz prezentować zadania w przystępnej formie (w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych)	K_K03

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

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

- bieżąca weryfikacja i ocena osiągniętych przez studenta efektów uczenia się podczas zaliczeń i egzaminów z poszczególnych przedmiotów realizowanych w ramach semestru,
- bieżąca weryfikacja i ocena osiągniętych przez studenta efektów uczenia się podczas realizacji praktyk zawodowych,
- końcowa weryfikacja i oceny osiągniętych 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 z 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 feministycznej, środowiskowej, zmian klimatycznych.
- Przedstawienie najważniejszych zagadnień bioetycznych oraz problematyki etycznej 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 okrężny i mierniki efektu społecznego. Wzrost i rozwój gospodarczy.
- Rynek pracy, bezrobocie, inflacja w gospodarce.
- Rynek pieniądza i wybrane instytucje rynku finansowego.
- Znaczenie gospodarcze równości płci.

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 zakończenia „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:

- Bezpieczna obsługa przeglądarki internetowej. Wyszukiwanie i weryfikowanie informacji w Internecie (pod kątem sprawdzania fake newsów), obsługa programów, klucze wyszukiwań.
- 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.
- 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.
- 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:

- Tworzenie prezentacji multimedialnych stosując różne sposoby jej wyświetlania, wraz z umiejętnością zastosowania różnych rodzajów układów i wyglądków 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.
- 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.

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
- Sztuczna inteligencja a własność intelektualna

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:

- Cywilizacja przemysłowa jako cywilizacja marnotrawstwa - krótki rys historyczny oraz stan obecny
- Zmiany klimatu i spadek bioróżnorodności na ziemi oraz ich antropogeniczne przyczyny
- Współpraca z Przyrodą i jej naśladowanie jako podstawa dobrostanu naszego gatunku
- 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
- Rozpoznawanie podstawowych gatunków roślin zielnych
- Bioróżnorodność ekosystemu leśnego
- Zagospodarowanie odpadów organicznych

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 wyskoku, 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. Pojęcie informacji. Pojęcie społeczeństwa informacyjnego. Informacja jako czynnik przewagi,
- Strategie informacyjne. Infobrokering. Źródła informacji. Ocena i selekcja informacji: zasady.
- Przetwarzanie informacji. Big Data. Od informacji do wiedzy. Piramida wiedzy. Niedomagania informacji jako produktu (przeciążenie informacyjne, dwuznaczność informacji, anemia informacyjna, przekłamanie informacyjne, zawał informacyjny, zaleganie informacji). Dezinformacja i jej formy oraz metody weryfikacji
- Bezpieczeństwo informacji. Zasady tworzenia polityki bezpieczeństwa informacji w instytucji.
- Strategia i polityka informacyjna przedsiębiorstwa. Komunikacja kryzysowa.
- Internet jako źródło informacji.
- Metody pozyskiwania informacji. Źródła informacji publicznej. Ogólnodostępne rejestry i bazy danych
- Przetwarzanie informacji i tworzenie produktu informacyjnego (informacja prasowa, pigułka wiedzy).
- Identyfikacja potrzeb informacyjnych i dopasowywanie komunikacji do odbiorcy (z uwzględnieniem komunikacji z narzędziami AI – pisanie promptów).
- Udostępnianie informacji: narzędzia i strategie, analiza case studies.

Współczesne media

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- System medialny w Polsce; normy prawne określające funkcjonowanie środków masowego przekazu, Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji.
- Media publiczne i komercyjne – specyfika, rola, konkurencja i koegzystencja.
- Transformacja systemu medialnego w Polsce – od cenzury, przez wolne media, do mediów internetowych.
- Rynek prasowy, radiowo-telewizyjny, nowych mediów; koncerny medialne w Polsce.
- Procesy koncentracji, komercjalizacji, konwergencji i globalizacji mediów na świecie
- Kluczowe pojęcia współczesnych mediów, fenomeny, formaty, trendy współczesnych mediów.
- Media społecznościowe.
- Dystans międzypokoleniowy a percepcja współczesnych mediów.
- Rankingi użytkowników Internetu, czytelnictwa, słuchalności, oglądalności. Badania mediów tradycyjnych i elektronicznych.

Zarządzanie projektem

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Najważniejsze definicje i pojęcia związane z zarządzaniem projektem (m.in. projekt, program, portfel, cykl życia projektu, trójkąt zarządzania projektem, zarządzanie projektem, projekt a proces).
- Kompetencje w zespole projektowym. Role w zespołach projektowych. Definiowanie tematów projektów i określanie ich celów.
- Definiowanie interesariuszy w projekcie, praca z mapą interesariuszy oraz określanie strategii radzenia sobie z zidentyfikowanymi interesariuszami.
- Elementy procesu planowania projektu. Planowanie zakresu projektu z wykorzystaniem narzędzia Struktura Podziału Pracy (WBS).
- Zarządzanie czasem w projekcie z wykorzystaniem harmonogramu Gantta oraz diagramów sieciowych.
- Zasoby i koszty zasobów. Przydzielanie zasobów do działań i tworzenie budżetu projektu.
- Prezentacje projektów studenckich.

Historia sztuki

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

Podstawowe definicje związane z historią sztuki,

- Chronologiczne ujęcie najważniejszych kierunków, nurtów, tendencji wraz z analizą wybranych dzieł sztuki,
- Najważniejsi polscy i światowi artyści i ich dzieła,
- Kanony piękna, źródła kultury europejskiej,
- Sztuka XX i XXI wieku,
- Człowiek jako twórca i odbiorca kultury,
- Sztuka popularna i masowa,
- Sztuka użytkowa – design.

Badania rynku mediów

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- System medialny: definicja. Podstawowe doktryny medialne i rodzaje systemów medialnych. Rynek mediów: uwarunkowania: prawne, instytucjonalne, ekonomiczne.
- Rynek mediów w Polsce: struktura, tendencje i zjawiska: konkurencji, segmentacji, konwergencji, tabloidyzacji. Przekształcenia rynku mediów i jego struktury.
- 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.
- Badania rynku medialnego w kontekście: szacowania wielkości i struktury audytoriów poszczególnych mediów, optymalnego dostosowania oferty mediów do potrzeb odbiorców, targetowania przekazów reklamowych, budowania „ramówek”.
- Wizerunek medialny i rzeczywisty – metody badań.
- 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 e-learning: 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:

- Zapoznanie Studentów z zasadami tworzenia przejrzystych i czytelnych przekazów wizualnych na przykładzie m.in. identyfikacji wizualnej miasta, wybranej placówki użyteczności publicznej lub projektu wizualizacji informacji, które mają być czytane i rozumiane w sytuacjach skrajnie niebezpiecznych (safety instruction board i jego odpowiedniki).
- Zwrócenie uwagi studentów na zagadnienie interaktywności w projektowaniu rozwiązań.
- Podstawowe zagadnienia związane z angażowaniem użytkownika, dostępnością wybranych form grafiki użytkowej.
- Techniki przekazu wizualnego: storytelling wizualny, komunikacja wizualna, dane wizualne.
- Przekazy wizualne na przykładzie logo – studium przypadków, podstawowe zagadnienia dotyczące projektowania identyfikacji wizualnej.
- Piktogramy – omówienie zagadnienia i zadania praktyczne.
- Prototypowanie – zagadnienia wprowadzające, zadania praktyczne.
- Proces twórczy – omówienie zagadnienie, przygotowanie dokumentacji.
- Zadania praktyczne mające na celu zapoznanie się z etapami procesu Design Thinking, tj. empatia, diagnoza potrzeb, generowanie pomysłów, prototypowanie i testowanie. Etapy te studenci realizują w oparciu o karty potrzeb, karty pomysłu, mapę zaangażowanych, mapę empatii i mapowanie problemu. Celem pracy jest określenie oraz zrozumienie odbiorców projektu, co prowadzi do tworzenia produktów i usług lepiej dopasowanych do ich rzeczywistych potrzeb. Studenci uczą się kreatywnego myślenia i otwartości na eksperymenty służące opracowywaniu innowacyjnych rozwiązań.
- Nauka pracy nad rozpoczętym już projektem graficznym i kontynuacji pracy w ramach obranej przez inną osobę koncepcji, w celu nauki dostosowywania się do zastanych ram stylistycznych. Wykorzystywanie praktycznej wiedzy z obszaru projektowania graficznego w celu poprawy zastanych błędów technicznych i projektowych.

Podstawowe oprogramowanie graficzne

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Zajęcia wprowadzające, zapoznanie Studentów z pojęciem i zagadnieniami z obszaru 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, zapoznanie z pracą na warstwach, opcje warstwy, opcje mieszania warstw, etc.
- Grafika rastrowa - narzędzia służące do rysowania kształtów, pędzle i narzędzia tekstowe, wykorzystanie do tworzenia obrazów,
- Adobe Photoshop – praca z maskami warstwy, maskami korygującymi, praca na kanałach kolorystycznych i z kanałem alpha,
- Interfejs oraz podstawowe funkcje programu do pracy z grafiką wektorową, wykonanie rysunku za pomocą ścieżek
- Grafika wektorowa, tworzenie grafik wektorowych na potrzeby komercyjne, bardziej zaawansowane narzędzia grafiki wektorowej,
- Zadania praktyczne wykorzystujące zdobytą na zajęciach wiedzę z zakresu narzędzi programu do grafiki rastrowej, sprawdzające również kreatywność i estetykę wykonania obrazu,
- Zadania praktyczne wykorzystujące zdobytą na zajęciach wiedzę z zakresu narzędzi programu do grafiki wektorowej, sprawdzające również kreatywność i estetykę wykonania obrazu.

Pracownia projektowania graficznego

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Zapoznanie się z zagadnieniem koloru, prace praktyczne,
- Linia, plama, kompozycja, skala i proporcja w projektowaniu graficznym,
- Hierarchia wizualna w projektowaniu graficznym,
- Praca z siatkami projektowymi,
- Zapoznanie się z procesem twórczym,
- Ćwiczenia rozwijające kreatywność, różne sposoby poszukiwania inspiracji,
- Proces twórczy – zapoznanie się z etapami, wykorzystanie w zadaniach praktycznych,
- Prace praktyczne mające na celu wykształcenie umiejętności estetycznego projektowania,
- Prace praktyczne sprawdzające umiejętności komponowania obrazu, kreatywnego podejścia do projektowania, myślenia abstrakcyjnego, poszukiwania różnych innowacyjnych rozwiązań na dzieło artystyczne,
- Prace praktyczne, w tym manualne, kształtujące umiejętności komponowania oraz pracy z kolorem, kształtem, hierarchią, etc.

Pracownia fotografii cyfrowej

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Omówienie podstawowej budowy aparatu i obiektywu.
- Wyjaśnienie pojęć stosowanych w fotografii. Zagadnienia trójkąt ekspozycji, głębia ostrości, ogniskowa, histogram.
- Zasady kompozycji w teorii i ich zastosowanie w praktyce.
- Formaty zapisu zdjęć w fotografii cyfrowej.
- Podstawowa obróbka zdjęć – praca z plikami RAW i jpg.
- Kalibracja, profile kolorystyczne i przygotowanie zdjęć do druku.
- Zapoznanie z zasadami tworzenia kategorii fotograficznych: Fotografia reportażowa; Fotografia portretowa; Fotografia reklamowa
- Praca z aparatem w różnym oświetleniu: zastanym i sztucznym/studyjnym
- Zadania praktyczne uwzględniające poprawne wykorzystanie funkcji aparatu fotograficznego i programów graficznych w fotografii.
- Rozwój wrażliwości na detale, które wpływają na jakość i ostateczny efekt projektu; Fotografowanie wymagające wydobycia charakteru i emocji

- Ćwiczenia polegające na wykorzystaniu różnych technik kompozycyjnych i perspektyw.
- Ocena własnych zdjęć pod kątem artystycznym i technicznym; Analizowanie zdjęć innych pod kątem kompozycji, światła i emocji; mocne i słabe strony w fotografii
- 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.
- Style graficzne, trendy w projektowaniu opakowań – studium przypadku,
- Materiały, z których mogą być wykonane opakowania.
- Kształt i kolor w odbiorze opakowań. Funkcje informacyjne i promocyjne opakowań.
- Doświadczenie użytkownika w odniesieniu do opakowań.
- Dbłość o środowisko. Dobre praktyki, pojęcia związane z tematyką (m.in.) pojęcie recyklingu, upcyklingu. Cykl życia opakowania.
- Wymagania prawne dotyczące projektowania etykiet i opakowań produktów spożywczych, kosmetycznych, etc.
- Zadania praktyczne wykorzystujące przygotowane przez Studentów wykrojniki.
- Prototypowanie opakowań: zadania praktyczne.
- Zadania praktyczne kształtujące umiejętności łączenia kreacji artystycznej z formą użytkową.

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:

- Wstęp do DTP – definicja, podstawowa terminologia,
- Rodzaje druku; druk offsetowy i cyfrowy – wady i zalety,
- Uszlachetnienia wydruków, przygotowanie masek do uszlachetnienia,
- Falcowanie wydruków,
- Wykrojniki/makiety – projektowanie z użyciem wykrojników,
- Kolor w DTP,
- Praca z oprogramowaniem graficznym związanym z DTP: aspekty techniczne przygotowywanych plików,
- Skład tekstu: zasady, wskazówki, praca projektowa.
- Zapoznanie się z podstawami programu InDesign.
- Zadania praktyczne wykorzystujące zdobytą na zajęciach wiedzę techniczną i estetyczną związaną z przygotowaniem plików do druku. Sprawdzenie umiejętności stworzenia poprawnego pliku, pracy z nim oraz poprawnego zapisu.
- Zadania praktyczne wykorzystujące wiedzę dotyczącą falcowania, możliwości uszlachetnienia wydruków, pracy z makietami/wykrojnikami.
- Zadania praktyczne sprawdzające umiejętności pracy z tekstem: skład, komponowanie, praca z literą.

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 miejsca, interfejsów analogowych
- Zastosowanie Projektowania uniwersalnego w realizacji projektów cyfrowych - studium przypadku dotyczące projektowania GUI, stron internetowych, pokazów multimedialnych
- Zadania praktyczne mające na celu zaobserwowanie, analizę i propozycję zmian dotyczących dostępności dla każdego użytkownika, materiały analogowe, cyfrowe, multimedialne, statyczne, etc.

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

AI w kreacji wizualnej

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Podstawy prawne i etyczne stosowania AI w kreacji wizualnej
- Przegląd dostępnych algorytmów i oprogramowania z zakresu generatywnej grafiki komputerowej (obraz, animacja, 3D)
- Praca metodami text-to-image, image-to-image, text-to-video, video-to-video, text-to-3D - ćwiczenia laboratoryjne
- Realizacja projektu kreatywnego na jeden z trzech zadanych briefów (np. album fotograficzny z nieistniejących wspomnień, teledysk muzyczny, skomplikowana kompozycja wielofigurowa)

Typografia

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Wprowadzenie do historii literatury i typografii, podstawowe pojęcia typograficzne, dotyczące zwłaszcza czcionek cyfrowych – fontów i zasad oraz możliwości posługiwania się nimi, rozróżniania ich pod kątem trendów, historii, stylu, czytelności, estetyki
- Litera jako znak informacyjny i jako kształt graficzny, kształtowanie świadomości studentów i studentek n.t. bazowej roli liter w procesie tworzenia różnorodnych projektów graficznych w przestrzeni grafiki użytkowej i artystycznej.
- Znak literowy, a znak graficzny – różnorodne sposoby komunikacji wizualnej, wprowadzenie do projektowania znaków graficznych, logotypów, piktogramów oraz architektury informacji i wayfinding-u
- Kroje pisma w designie – dobre i złe praktyki,
- Omówienie charakterystyki czcionek cyfrowych – fontów, zasad oraz możliwości posługiwania się nimi.
- Jak ludzie czytają? – analiza procesów optycznych, psychologicznych i estetycznych oraz ich praktyczne przełożenie na projekty graficzne różnego rodzaju, świadoma manipulacja granicami czytelności pisma i jego funkcji w projekcie
- Projekty praktyczne wykorzystujące przede wszystkim grafikę wektorową obejmujące pracę z pojedynczymi lub kilkoma znakami literowymi oraz większą ilością zwartego tekstu w łamach.
- Ćwiczenia praktyczne manualne wykorzystujące kształt litery.
- Zadania praktyczne mające na celu wytworzenie dzieła artystycznego, pracę nad kreatywnością, kształtującą umiejętności rozumienia literatury, łączenia różnych elementów, kolorów, etc.
- Wprowadzenie do Adobe InDesign. Praca z narzędziami programu do zaawansowanej edycji tekstu oraz tworzenia dokumentów jedno i wielostronicowych. Hierarchia wizualna tekstu i obrazu w różnego rodzaju projektach graficznych.

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, płaszczyzny, kamery i lampy student uczy się operować podstawowymi bryłami, wykorzystywać ich strukturę na potrzeby osiągnięcia zamierzonego efektu. Podstawowe ustawienia materiałów i renekring pierwszej sceny
- Modelowanie z wykorzystaniem brył. Podstawy polymodelingu. Na krzesła 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. Organizują pracę na warstwach projektu
- Zaawansowany polymodeling - student przygotowuje model highpoly oraz lowpoly na potrzebny efektów specjalnych do filmu lub gry komputerowej. Poruszenie tematyki renderowania, tekstuowania
- 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):

- Pracownia projektowania graficznego

Treści kształcenia:

- Wprowadzenie do animacji. Omówienie podstaw teoretycznych.
- Kluczowe momenty w historii animacji oraz wpływ różnych kultur i tradycji na jej rozwój, współczesne zastosowanie animacji np. reklamy, filmy krótko- i pełnometrażowe, intra filmów i seriali, interaktywne elementy UX, gry komputerowe, symulacje gotowych produktów, koncepcji, procesów
- Poznanie różnych technik animacji, zarówno tradycyjnych jak i cyfrowych.
- Budowa sceny, studium przypadków głównie 2D, elementy animacji 3D.
- Wprowadzenie do oprogramowania Adobe After Effects i jego funkcji służącym animacji.
- Przenoszenie projektów wieloelementowych obiektów wektorowych i rastrowych (np. postaci) do oprogramowania służącego do animacji np. Adobe After Effects
- Ćwiczenia sprawdzające umiejętności techniczne kreowania ruchu, tempa oraz zasad fizycznych warunkujących animację obiektów przy użyciu oprogramowania np. Adobe After Effects, Blender, Adobe Photoshop
- Wprowadzenie do storyboardu, wykorzystanie storyboardu do przemyślanego kształtowania finalnej animacji, z oznaczeniem ruchów kamery, kierunku poruszania się obiektów oraz rysu fabuły.
- Zadania praktyczne, kształtowanie świadomego budowania ruchomego obrazu wizualnego oraz treści i przekazu filmu animowanego przy pomocy wybranych technik i środków.
- Zadania praktyczne: wyrażanie idei za pomocą ruchomych obrazów, dbając jednocześnie o estetykę i jakość wykonania, kreatywne podejście do tematu z zastosowaniem metafory i symboliki.

Pracownia wideo

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne

Treści kształcenia:

- Zapoznanie z podstawowymi terminami wykorzystanymi w pracy ze sprzętem do rejestrowania obrazu oraz techniką produkcyjną materiałów wizualnych.
- Omówienie planów filmowych, podstawowych ruchów kamery oraz etapów tworzenia scenariusza filmowego i narracji.
- Praca z color correction i color grading w programach do edycji wideo oraz świadome dopasowanie i wprowadzenie kolorów do filmu.
- Wprowadzenie do pracy ze specjalistycznym oprogramowaniem do edycji materiałów audiowizualnych.

- Samodzielne zrealizowanie materiału wideo i jego montaż za pomocą odpowiedniego oprogramowania do edycji wideo.
- Zachowanie spójności przekazu oraz poprawnej formy przekazu wizualnego.
- Rozwinięcie zdolności do uchwycenia najważniejszych momentów, świadomego planowania ujęć i przygotowania się do pracy z oczekiwaniami przyszłych odbiorców.
- Nauka poprawnego doboru ścieżki audio zgodnie z przeznaczeniem treści wizualnej.
- Poprawne przygotowanie materiałów do publikacji na platformach.
- Zadania praktyczne wykorzystujące zdobytą wiedzę na zajęciach, tj. kadrowanie, rejestracja obrazu, montaż filmowy, świadome łączenie dźwięku z obrazem. Ćwiczenia realizowane w ramach laboratorium, które pozwolą zdobyć studentom umiejętności niezbędne do realizacji efektów uczenia się.
- Zadania praktyczne wykorzystujące i wzmacniające umiejętności obsługi sprzętu i oprogramowania do montażu.

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:

- Zapoznanie się ze sprzętem toru audio w studio oraz zasadami funkcjonowania urządzeń audio przeznaczonymi 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 udźwiękowania wraz z omówieniem rozpoznanych elementów, technik oraz metod udźwiękawiania
- Rola dźwięku w fabule, w grze komputerowej, produkcja dźwięku na potrzeby gier komputerowych
- Korzystanie z bibliotek efektów dźwiękowych, prawa autorskie.
- Podstawy reżyserii dialogów. Samodzielne nagranie dialogów oraz dźwięków efektowych (foleye).
- 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 postprodukcji lub umieszczenia w zewnętrznych programach
- AI w procesowaniu dźwięku na potrzeby gier.

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.
- Rola rysunku w historii sztuki i współcześnie.
- Rysunek jako podstawa dla wszystkich dziedzin sztuk plastycznych.
- Kompozycja – definicja, rodzaje.
- 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.
- Zadania praktyczne w formie dodatkowych ćwiczeń kreatywnych.

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 kultu; 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

Infografika

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne, Pracownia projektowania graficznego

Treści kształcenia:

- Definicja infografiki, infografii, wizualizacji danych. Wskazanie różnic.
- Omówienie rodzajów infografiki wraz z przykładami.
- Budowa, kompozycja i funkcje infografiki. Zagadnienia data ink, non data ink, data density. Anatomia infografiki.
- Wizualizacja danych – dobre praktyki, praktyczne wykorzystanie i dostosowanie do infografiki. Praca z narzędziami tworzenia wykresów w Adobe Illustrator.
- Znaczenie kolorów, dobór odpowiednich palet kolorystycznych do przekazów wizualnych.
- Typografia i infografika. Dobre praktyki, dobór krojów liter, hierarchizacja informacji.

- Zadanie praktyczne sprawdzające umiejętności konstruowania jasnego, klarownego przekazu wizualnego. Student powinien wykazać, że potrafi zastosować odpowiednią kompozycję, techniki i elementy.
- Zadanie praktyczne wykorzystujące umiejętności pozyskiwania informacji, analizy i tworzenia czytelnych wizualizacji danych. Ważnym aspektem ćwiczenia jest sposób pozyskania informacji – jego rzetelność i umiejętność przetwarzania danych liczbowych. Przedłożona grafika w sposób klarowny powinna komunikować i wizualizować opracowywaną statystykę.

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.
- Ilustracja a odbiorca, w tym ilustracja dla dzieci.
- Ilustracja książkowa lub prasowa - ilustracja jako element rozkładówki.
- Ilustracja reklamowa – omówienie teoretyczne, studium przypadku oraz prace praktyczne.
- Komiks jako forma ilustracyjna.
- Zadania praktyczne kształtujące umiejętności pracy z zadaniem, kreowanie artystycznego przekazu za pomocą ilustracji.
- Zadania praktyczne: dopasowanie ilustracji do potrzeb odbiorcy – praca z briefem, dokumentacja procesu twórczego.
- Zadania praktyczne kształtujące umiejętność pracy nad ilustracją do książki/czasopisma, prasową, ilustracją reklamową. Zwracanie uwagi na estetykę wykonania, odpowiedni dobór narzędzi, środków wyrazu.

Historia fotografii

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Omówienie chronologii powstawania i narodzin fotografii,
- Omówienie podstawowych gatunków fotograficznych,
- Omówienie fotografii prasowej i reporterskiej,
- Fotografia jako medium artystyczne, nurty w fotografii,
- Jakże relacje wiążą fotografię z rzeczywistością
- Fotografia podbija świat sztuki – fotografia artystyczna,
- Mistrzowie fotografii – przedstawienie artystów i ich dzieł,
- Fotografia współcześnie – rozwijające się nurty.

Typografia 2

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Typografia, Pracownia Projektowania Graficznego, DTP

Treści kształcenia:

- Podsumowanie i uporządkowanie dotychczasowych zagadnień dotyczących liternictwa i możliwości oraz sytuacji przełamania schematów związanych z literą.
- Poszerzanie wiedzy z zakresu prawidłowej i praktycznej współpracy z nowymi technologiami (m.in. generatorami treści i obrazów AI).
- Zaawansowana praca z literami i znakami graficznymi, wykorzystanie różnorodnych mediów do ich kreowania i mieszania ich ze sobą, ćwiczenia praktyczne obejmujące m.in. tworzenie własnego alfabetu znaków, monogramów, ligatur, morfingu literowego
- Zaawansowana edycja tekstów w łamach, projektowanie z użyciem systemów siatek projektowych różnego rodzaju w zależności od celu projektowego, wykorzystanie zasad projektowych i przełamywanie ich

- Tekst do druku, a tekst na ekranie – różnice w projektowaniu i zastosowaniu krojów pisma w projektach jedno- i wielostronicowych layout-ów typograficznych i typograficzno – obrazowych, web designie i interfejsach graficznych
- Wayfinding – projektowanie tekstowych i graficznych informacji wizualnych w przestrzeni publicznej, wewnątrz i na zewnątrz budynków.
- Dostępność a tekst – dostosowywanie tekstu do odbiorcy.
- Zadania praktyczne wykorzystujące typografię w grafice użytkowej.

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.
- Zadanie praktyczne polegające na kreacji interpretacji wyobrażenia na dany temat. Projekt wymaga użycia elementów otoczenia kontekstowego. Zadanie to ma stać się pretekstem do pogłębienia elementów metafizycznych, fantastyczno - baśniowych w kreacji przestrzeni wirtualnego świata. Praca ma kształtować również umiejętności pracy z określonymi wymogami technicznymi.
- Multimedia w przestrzeni. Zadanie praktyczne polegające na przygotowaniu przekazu multimedialnego, przestrzennego. Celem tego ćwiczenia jest zaaranżowanie przestrzeni multimedialnej z wykorzystaniem dźwięku, obrazu ruchomego, animacji. Kształtowanie umiejętności pracy nad przygotowaniem scenariusza i pracy z nim w celu wytworzenia projektu.
- Zadanie praktyczne polegające na przedstawieniu serii obrazów przestrzennych lub krótkiej animacji o znamionach abstrakcyjnych, podkreślających cechy wybranego utworu/tematu.

Przygotowanie portfolio

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Portfolio – czym jest, cechy dobrego portfolio,
- Elementy budujące portfolio,
- Przegląd różnych wymagań z rynku pracy dotyczące portfolio,
- Narzędzia do budowania portfolio,
- Przegląd prac, wybór najlepszych, korekty,
- Prace nad stworzeniem własnego portfolio.

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
- Re-branding – defnicja, przykłady.

Techniki perswazji wizualnej

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawy komunikacji marketingowej, Pracownia projektowania graficznego

Treści kształcenia:

- Symbolika i metafory wizualne,
- Kompozycja, kolor, perspektywa, hierarchia informacji - analiza skuteczności treści wizualnych na przykładzie reklam, stron internetowych, bannerów, ulotek, logo, etc.
- Perswazja wizualna w produkcjach multimedialnych, narracja wizualna – analiza obrazu, użytych narzędzi, środków wizualnych,
- Techniki perswazji wizualnej w obrazach statycznych,
- Analiza wizualności identyfikacji wizualnej; analiza key visual wybranych firm/marek/instytucji.
- Perswazja wizualna w treściach informacyjnych.
- Kampanie społeczne – analiza przypadków.
- Praca praktyczna: Analiza wybranego przekazu wizualnego z wykorzystaniem wiedzy zdobytej na zajęciach. Przedstawienie zagadnienia w formie prezentacji.
- Prace praktyczne: zadaniem Studenta jest stworzenie sekwencji obrazów z wykorzystaniem wiedzy zdobytej na zajęciach. Celem jest sprawdzenie umiejętności warsztatowych, artystycznych oraz tych, zdobytych w czasie zajęć. Studenci powinni świadomie użyć i opisać użyte kolory, kompozycję, użycie symboli, tekstów oraz innych elementów, aby zrozumieć, jakie techniki zostały zastosowane w celu przekazania określonego przesłania i zachęcenia do określonych działań.

Narzędzia internetowe w kreacji wizualnej

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Omówienie i prezentacja narzędzi internetowych, które są wykorzystywane do tworzenia identyfikacji wizualnej pod względem edycji zdjęć, tworzenia grafiki wektorowej oraz rastrowej (np. Canva, Photopea, Sumopaint, Befunky, Polarr, Vectr, Easel.Ly), a także rozwiązań do tworzenia materiałów typograficznych (np. Calligraph).
- Mapowanie myśli, digital sketch – wstępna faza projektowania, wykorzystanie narzędzi internetowych, mobilnych.
- Przypomnienie zagadnień związanych z podstawowymi koncepcjami technicznymi, takich jak np. rozdzielczość, formaty plików, przestrzeń kolorów, kompresja danych.
- Slajdy i prezentacje online, przygotowywanie prezentacji danych, galerii fotograficznych w przystępnej formie jako prezentacja dla klienta – zadania praktyczne wysoko symulowane.
- Zrozumienie zasad działania i możliwości technologii mobilnych oraz umiejętność dostosowania projektów do różnych platform mobilnych.
- Zadania polegające na stworzeniu grafik zgodnie z określonymi wytycznymi lub briefem, wykorzystując narzędzia internetowe do projektowania wizualnego. Może to obejmować tworzenie plakatów, infografik, prezentacji wizualnych itp.
- Analizowanie szablonów z dostępnych narzędzi internetowych pod kątem użyteczności, efektywności i czytelności.
- Zadania praktyczne wykorzystujące poznane narzędzia Rozwinięcie umiejętności twórczego myślenia poprzez wykorzystanie wyobraźni, intuicji i emocji do zbudowania atrakcyjnej kreacji wizualnej.

- Ćwiczenia polegające na łączeniu elementów z tradycyjnych metod kreacji artystycznej z nowymi technologiami.

Projektowanie UX/UI

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Pracownia projektowania graficznego

Treści kształcenia:

- Podstawy teoretyczne projektowania interfejsów użytkownika (UI): układ, typografia, kolorystyka i ikonografia jako narzędzia do tworzenia atrakcyjnych i skutecznych projektów spełniających założenia marki.
- Podstawy teoretyczne projektowania doświadczenia użytkownika (UX): Heurystyki Nielsena, metody badawcze, takie jak wywiady z użytkownikami, testy użyteczności (usability testing) analiza konkurencji, pozwalające lepiej zrozumieć potrzeby i oczekiwania użytkowników oraz zoptymalizować doświadczenie użytkownika w projektowanych produktach.
- Omówienie poszczególnych etapów procesu projektowania UX.
- Znaczenie storytellingu i narzędzi marketingowych w projektowaniu interfejsów użytkownika. Techniki opowiadania historii za pomocą interaktywnych elementów oraz sposoby wykorzystania grafiki i treści w celu efektywnej promocji produktów i usług.
- Omówienie zagadnień związanych z dostępnością dla osób z niepełnosprawnościami, uczących projektowania produktów cyfrowych, które są dostępne i użyteczne dla jak najszerszego grona użytkowników.
- Doskonalenie doświadczenia użytkownika i zwiększenia efektywności działań marketingowych (m.in. na podstawie analizy danych poruszania się użytkowników po interfejsach).
- Omówienie bieżących trendów i innowacji w obszarze designu interaktywnego i marketingu wizualnego. Analiza przypadków z branży celem uwrażliwienia studentów na częste błędy w projektowaniu UX/UI oraz zaobserwowania korzystnych rozwiązań problemów projektowych w kontekście zmieniających się trendów rynkowych.
- Implementacja wiedzy teoretycznej w praktycznych zadaniach przy użyciu oprogramowania takiego jak Figma, Adobe XD, Sketch.
- Zadania praktyczne umożliwiające kształtowanie umiejętności tworzenia interaktywnych prototypów aplikacji i stron internetowych angażujących uwagę użytkowników, pozwalających w praktyczny sposób prezentować i testować pomysły.
- Zadania praktyczne kształtujące umiejętności pracy w grupach, podział obowiązków pomiędzy uczestników, co odzwierciedla naturalne warunki panujące w zespołach projektowych tworzących projekty.

Pracownia projektowania identyfikacji wizualnej

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne, Pracownia projektowania graficznego, Typografia

Treści kształcenia:

- Identyfikacja wizualna – zagadnienia wprowadzające, elementy identyfikacji wizualnej
- Logo i logotyp – definicje, analiza przykładów – budowa, kolor, etc.
- Analiza przypadków – dostrzeżenie dobrych i złych rozwiązań,
- Księga znaku – czym jest, jakie są jej elementy, analiza przypadków,
- Symbol i kolor jako komunikat wizualny – omówienie tematyki, znaczenia, semantyki obrazu.
- Dobre i złe praktyki realizacji identyfikacji wizualnej.
- Praca z briefem przy tworzeniu identyfikacji wizualnej, proces twórczy.
- Zadania praktyczne mające na celu stworzenie logo. Student ma wykazać, że opanował dotychczasowy materiał.
- Zadania praktyczne mające na celu pracę z księgą znaku oraz opracowanie własnej księgi znaku do przygotowanego znaku,
- Zadania praktyczne mające na celu przygotowanie Studenta do pracy nad kreacją identyfikacji wizualnej, tworzenie elementów identyfikacji wizualnej dla firm i instytucji.

Multimedia w marketingu

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne, Pracownia projektowania graficznego

Treści kształcenia:

- Zapoznanie się z podstawowymi pojęciami dotyczącymi marketingu (w tym reklam); omówienie platform mediów społecznościowych oraz treści, które powinny się na nich znaleźć.
- Zrozumienie i omówienie zasad kompozycji, koloru, typografii i innych elementów projektowania graficznego na przykładach z kampanii reklamowych; omówienie zasad hierarchii wizualnej, balansu, proporcji itp.
- Wyjaśnienie głównych różnic między rodzajami grafiki, ich zalety i wady, a także najlepsze praktyki ich stosowania w różnych mediach;
- Tworzenie różnorodnych treści multimedialnych (np. wideo, grafika, infografika, zdjęcia) promujących produkt lub markę.
- Omówienie strategii wykorzystywanych do tworzenia kontentu np. edukacyjnego; analiza konceptów, ocena mocnych i słabych stron
- Zapoznanie się z narzędziami mobilnymi lub komputerowymi, które wspomagają pracę dot. planowanie, realizacji oraz tworzenia projektów multimedialnych (np. Planner, CapCut, Snapseed, Lightroom Mobile, Canva)
- Świadoma praca ze zrozumieniem odbiorcy względem jego potrzeb i oczekiwań; rozwój elastycznego myślenia
- Rozwój umiejętności pracy zespołowej nad tworzeniem wizualnych materiałów marketingowych; nauka planowania i realizacji kampanii zgodnie z wytycznymi
- Zadania polegające na tworzeniu treści multimedialnych, które odzwierciedlają i rozwiązują potrzeby i problemy przyszłych klientów
- Rozwój umiejętności dbania o detale tj. jakość treści multimedialnych, np. korekta tekstu, poprawność grafiki, jakość dźwięku.
- Eksperymentowanie z różnymi formatami treści; dostosowanie treści do różnych platform i urządzeń.

Pracownia form reklamowych

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe Oprogramowanie Graficzne, Pracownia Projektowania Graficznego, Podstawy komunikacji marketingowej

Treści kształcenia:

- Wprowadzenie do świata kampanii reklamowych: przegląd wybranych kampanii z kraju i ze świata.
- Omówienie różnych form reklamy.
- Kampanie OOH oraz DOOH,
- Najnowsze trendy w reklamie: wirus, buzz, advergaming, guerilla.
- Kampanie w Internecie, przykłady, analiza, dobre praktyki, aspekty techniczne, tworzenie własnych projektów.
- Praca nad rozpoczętym już projektem graficznym i kontynuacji pracy w ramach obranej przez inną osobę koncepcji - kształtowanie umiejętności dostosowywania się do zastanych ram stylistycznych. Wykorzystywanie praktycznej wiedzy z obszaru projektowania graficznego w celu poprawy zastanych błędów technicznych i projektowych.
- Prace praktyczne związane z tworzeniem tradycyjnych form reklamowych (prasa, billboardy, plakaty, itp.),
- Prace praktyczne związane z tworzeniem form reklamowych przeznaczonych do publikacji w sieci,
- Reklama multimedialna – zadania praktyczne.

Specjalność: Projektowanie interaktywne

Interaktywne wzornictwo graficzne

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Pracownia projektowania graficznego, Podstawowe oprogramowanie graficzne

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.
- Idea łączenia sztuki projektowej ze sztukami pięknymi, która pozwala twórczo i oryginalnie realizować swoje pomysły, w oparciu o aktualny cyfrowy i analogowy warsztat pracy.
- Zwrócenie uwagi na użytkownika/grupę docelową i jego aktywną rolę w tworzeniu narracji interaktywnej oraz jego doświadczenie podczas interakcji z wytworem wzorniczym.
- Świadome budowanie szaty graficznej projektu i jego elementów interaktywnych pomagających użytkownikowi w osiągnięciu obranego celu. Dostosowanie wyglądu oraz funkcji projektu do potrzeb i wymagań grupy docelowej.
- Tworzenie grafiki cyfrowej o różnym stopniu złożoności, w tym ilustracji, ikon, banerów reklamowych, elementów interfejsu, interaktywnych animacji, cyfrowych wizualizacji rzeczywistych rozwiązań (np. gier, książek, obiektów), wykorzystując różnorodne narzędzia i techniki angażujące odbiorcę.
- Wykonywanie cyfrowych lub analogowych prototypów proponowanych rozwiązań, testowanie ich pod kątem użyteczności.
- Działania projektowe mające na celu zapoznać studentów ze specyfiką projektowania wzorniczego, nadającego produktowi estetyczną formę, użyteczność i funkcjonalność.

Projektowanie no-code

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Brak

Treści kształcenia:

- Wprowadzenie do zagadnienia, zapoznanie z terminologią,
- Zapoznanie z oprogramowaniem do tworzenia projektów no-code (m.in. Figma, Framer, Webflow),
- Interaktywność w projektach no-code – Projektowanie przycisków, animacji i przejść bez kodu - przykłady, możliwości, zadania praktyczne,
- Zasady estetyki w projektowaniu UX/UI przy użyciu narzędzi no-code,
- Zadania praktyczne mające stworzyć stronę internetową za pomocą narzędzi no-code, wykorzystując wiedzę o interakcji i użyteczności.
- Zadania praktyczne kształtujące umiejętność wykorzystania programów no-code, a także estetyki wykonania projektów.

Komunikacja wizualna w mediach społecznościowych

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne, Pracownia projektowania graficznego

Treści kształcenia:

- Omówienie i zapoznanie z platformami mediów społecznościowych. Charakterystyka wybranych platform. Wyjaśnienie różnic i poprawnego zastosowania w komunikacji wizualnej. Przedstawienie aktualnych wymiarów treści pod daną platformę.
- Zagadnienia związane z brandingiem, spójnością wizualną (elementy składowe, kompozycja, układ treści, hierarchia ważności), różnica pomiędzy komunikacją wizualną a identyfikacją wizualną.
- Poprawna praca z kolorem w projektach wykorzystywanych na media społecznościowe i jego wpływ na odbiorców, a także dostosowanie ich pod względem tematu i wizerunku marki.
- Zapoznanie z różnymi rodzajami multimediów i formatów treści prezentowanych na mediach społecznościowych (np. wideo, gif, grafika).
- Analizowanie przypadków wykorzystania materiałów wizualnych na podstawie istniejących kampanii reklamowych. Rodzaje kampanii w social mediach.
- Zadania praktyczne na zajęciach pozwalające zrozumieć temat, wykorzystać zdobytą wiedzę i wprowadzające do tworzenia treści wizualnych, w tym treści interaktywnych, multimedialnych.
- Kształtowanie umiejętności komponowania treści do mediów społecznościowych; opracowywanie koncepcji wizualnych na określony temat.

Psychofizjologia widzenia

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Wprowadzenie do komunikacji wizualnej oraz psychofizjologii widzenia
- Odbiór koloru przez człowieka: różne interpretacje, kontrast symultaniczny, relacje pomiędzy kolorami, wrażenia jakie mogą sprawić (oddalenie, przybliżenie, mocniejsze lub mniejsze nasycenie), etc.
- Odbiór kształtów: relacje pomiędzy ułożeniem, psychologia gestaltu, etc.
- Złudzenia optyczne dot. Kształtów i kolorów, kompensacja braków informacji przez ludzki mózg.
- Kompozycja, naturalne sposoby czytania, mocne punkty obrazu, intuicyjność czytania i obserwacji obrazu.
- Wykorzystanie mechanizmów z zakresu psychofizjologii widzenia w praktyce – case study
- Prace praktyczne – wykorzystanie złudzeń optycznych wraz z innymi wybranymi mechanizmami odbioru obrazu w celu stworzenia dzieła artystycznego. Zadanie ma sprawdzić umiejętności artystyczne Studenta, kreatywność oraz zdobytą na zajęciach wiedzę.
- Prace praktyczne – praca sprawdzająca umiejętności warsztatowe Studenta, opanowanie właściwych dla przedmiotu technologii i mechanizmów. Celem jest zastosowanie elementów psychofizjologii widzenia w projektach odpowiednich dla grafiki użytkowej.

Projektowanie UX/UI

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Pracownia projektowania graficznego

Treści kształcenia:

- Podstawy teoretyczne projektowania interfejsów użytkownika (UI): układ, typografia, kolorystyka, ikonografia, itp.
- Podstawy teoretyczne projektowania doświadczenia użytkownika (UX): Heurystyki Nielsena, metody badawcze, takie jak wywiady z użytkownikami, testy użyteczności (usability testing) analiza konkurencji, pozwalające lepiej zrozumieć potrzeby i oczekiwania użytkowników oraz zoptymalizować doświadczenie użytkownika w projektowanych produktach.
- Omówienie poszczególnych etapów procesu projektowania UX.
- Analiza i omówienie przykładów istniejących interfejsów stron internetowych, aplikacji mobilnych celem uwrażliwienia studentów na częste błędy w projektowaniu UX/UI oraz zaobserwowania korzystnych rozwiązań problemów projektowych.
- Omówienie zagadnień związanych z dostępnością dla osób z niepełnosprawnościami, uczących projektowania produktów cyfrowych, które są dostępne i użyteczne dla jak najszerszego grona użytkowników.
- Kształcenie kreatywnego podejścia do projektowania interfejsów, zastosowania innowacyjnych rozwiązań graficznych, atrakcyjnych dedykowanej grupie odbiorców oraz spójności wizualnej elementów projektu.
- Doskonalenie doświadczenia użytkownika i zwiększenia efektywności przekazów wizualnych (m.in. na podstawie analizy danych poruszania się użytkowników po interfejsach).
- Implementacja wiedzy teoretycznej w praktycznych zadaniach przy użyciu odpowiedniego oprogramowania (takiego jak Figma, Adobe XD, Sketch).
- Zadania praktyczne umożliwiające kształtowanie umiejętności tworzenia interaktywnych prototypów aplikacji i stron internetowych angażujących uwagę użytkowników, pozwalających w praktyczny sposób prezentować i testować pomysły.
- Zadania praktyczne kształtujące umiejętności pracy w grupach, podział obowiązków pomiędzy uczestników, co odzwierciedla naturalne warunki panujące w zespołach projektowych tworzących projekty.

Pracownia projektowa

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne, Pracownia projektowania graficznego, Grafika multimedialna
- Treści kształcenia:
- Analiza dzieł artystycznych w przestrzeniach cyfrowych i nie tylko, tworzenie tekstowych komentarzy,
 - Omówienie procesu twórczego, dokumentacja,
 - Design skoncentrowany na użytkowniku i zrównoważony rozwój w projektowaniu,
 - Interaktywne projekty wizualne – analiza przypadków, technologie, możliwości wykorzystania, zadanie praktyczne,
 - Sztuka w przestrzeni cyfrowej i multimedialnej - analiza przypadków, możliwości wykorzystania, zadanie praktyczne,
 - Fuzja Mediów: łączenie sztuki cyfrowej z innymi formami przekazu (dźwięk, sztuki manualne, etc.) – zadania praktyczne.

Tworzenie publikacji multimedialnych

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe Oprogramowanie Graficzne, Typografia, DTP

Treści kształcenia:

- Digital publishing – wprowadzenie do zagadnienia, popularne formy, wykorzystywane elementy
- Prezentacje multimedialne – tworzenie prezentacji firmowych, podsumowań raportów, wyniki analiz, etc.
- Odbiorca publikacji internetowej a odbiorca publikacji drukowanej – najważniejsze różnice i podobieństwa
- Typografia, kompozycja, kolor w publikacjach internetowych; wstęp teoretyczny i zadania praktyczne
- Interaktywność w publikacji internetowej; zadania praktyczne w wybranym oprogramowaniu (video, linki, QR cody, mapy interaktywne, infografiki).
- E-publikacja jako element promocyjny, tworzenia tożsamości firmy, wizerunku twórcy – zadania praktyczne mające na celu stworzenie e-booka lub folderu na zadany temat z wykorzystaniem interaktywności.
- Czasopismo internetowe – studium przypadku i zadania praktyczne.
- Audiogramy i okładki publikacji audio oraz audiowizualnych – studium przypadku i zadania praktyczne.

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
- Zapoznanie z metodami projektowania koncepcyjnego na potrzeby efektów specjalnych w filmie, telewizji i animacji.
- Projekt praktyczny kształtujący umiejętności tworzenia koncepcyjnego, kreatywnego podejścia do zadanej tematyki w nawiązaniu do kreowania treści do filmu metodą sylwet i kształtów w odpowiedzi na jeden z trzech zadanych briefów (np. futurystyczny panel komputerowy, starożytny artefakt, przeklęty sztylet).
- Projekty praktyczne np. projekt lokacji do nowego sezonu istniejącego serialu, projekt ubioru głównej bohaterki lub bohatera do filmu w odpowiedzi na jeden z trzech zadanych briefów (np. naukowczyni ratująca świat przed zagładą zombie, władca potworów, szalony lekarz)
- Ćwiczenia realizowane metodami 2D lub 3D, w zależności od preferencji studentów i wymagań poszczególnych briefów.

Postprodukcja w fotografii

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne, Pracownia fotografii cyfrowej

Treści kształcenia:

- Wprowadzenie do programu do zarządzania biblioteką zdjęć, organizacji i efektywnego przetwarzania zdjęć (np. program Adobe Lightroom)
- Praca z programem do edytowania i profesjonalnej obróbki fotografii (np. program Adobe Photoshop)
- Zapoznanie z funkcjami, techniką i edycją materiałów fotograficznych w programach graficznych na wybranych przypadkach (np. rekonstrukcja zdjęcia, poprawa oświetlenia, HDR, manipulacja kolorami, poprawa detali)
- Wprowadzenie do fotomanipulacji obrazem, konstruowania kreatywnych połączeń.
- Rozwinięcie umiejętności twórczego myślenia i eksperymentowania z fotografią do stworzenia nowego dzieła artystycznego.
- Kreowanie umiejętności postprodukcyjnych w fotografii w celu stworzenia przekazu reklamowego, informacyjnego, artystycznego, etc.
- Ćwiczenia polegające na generowaniu różnych możliwych rozwiązań projektowych z wykorzystaniem fotografii.
- Stymulacja pomysłów i wyobraźni, rozwinięcie zdolności myślenia poza schematami, próby łączenia technik.
- Analizowanie wykonanych zadań pod względem praktyczności, użytkowości i efektywności.

Kompozycja i montaż

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

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

Treści kształcenia:

- Podstawy kompozycji, 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 praktyczne: rotoskopia, cleanup, maskowanie elementu w scenie
- Zadania praktyczne: Wkomponowanie obiektu 3D w dynamiczną scenę wideo. Omówienie zastosowanych narzędzi.
- Zadania praktyczne mające na celu montaż materiału audiowizualnego na potrzeby użytkowe (np. spot reklamowy).

Oświetlenie scen multimedialnych

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Omówienie zasad oświetlenia, różnic pomiędzy światłem ciągłym a błyskowym, rodzajów zastosowanego oświetlenia (np. led, dioda, halogen, świetlówka) oraz typy świateł wykorzystywanych przy realizacji multimedialnych.
- Poznanie głównych parametrów ustawienia światła – kierunek, intensywność i kolor. Wpływ światła na atmosferę oraz nastroje.
- Przegląd technik oświetleniowych stosowanych w produkcjach filmowych, scenicznych oraz trójwymiarowych. Zależności oświetlenia a innych elementów w kadrze.
- Zastosowanie poznanych rodzajów światła i poznanie działania w praktyce – w świecie rzeczywistym, a także przy realizacji komputerowej.

- Stworzenie przestrzennej świadomości światło- obiekt.
- Ćwiczenia praktyczne polegające na stworzeniu zamierzonego efektu świetlnego, skupiające połączenie głównych ustawień.
- Zadania praktyczne kreujące wyczuwanie artystyczne i kompozycyjne umiejscowienia źródeł światła względem przedstawionego planu.

Kreacja animacji i video

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Pracownia projektowania graficznego, Pracownia animacji, Pracownia wideo

Treści kształcenia:

- Nauka zaawansowanych narzędzi programu Adobe After Effects takich jak symulacja 3D, ekspresje, rigging, animacja krzywych i ścieżek, rotobrush, efekty specjalne.
- Implementacja pracy ze sprzętem wideo, greenscreenem, montażu liniowego, video mappingu na wybranych obiektach lub postaciach oraz postprodukcją w programie do edycji wideo.
- Praca w różnych programach oraz przenoszenie projektów pomiędzy nimi, np. Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Blender, Cinema 4D
- Analiza zaawansowanych technik narracyjnych stosowanych w animacji i wideo, w tym struktury aktów, narracji nieliniowej i narracji wielowątkowej, znaczenie kompozycji dźwiękowej w budowaniu narracji; zadania praktyczne realizujące użyteczne utwory video/animowane,
- Praktyczne ćwiczenia z projektowania kreatywnych koncepcji animacji i wideo, uwzględniających eksperymenty z łączeniem różnych technik animacji i wideo w celu stworzenia indywidualnego dzieła audiowizualnego.
- Eksploracja technik tworzenia interaktywnych wideo, które angażują widza poprzez możliwość wyboru różnych ścieżek narracyjnych lub udziału w interaktywnych elementach wideo.
- Prace praktyczne wykorzystujące inspirowanie się istniejącymi dziełami kultury jako punktu odniesienia, kontekstu i pogłębienia rozważań dla własnych projektów animacji i wideo.
- Zagadnienia związane z etycznym i legalnym korzystaniem z materiałów źródłowych oraz szkolenie rozumienia znaczenia praw autorskich.
- Praca koncepcyjna nad zadanymi tematami, dokumentacja etapów procesu twórczego.

Tworzenie światów wirtualnych

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Podstawy tworzenia światów wirtualnych.
- Kreacja i tworzenie modeli 3d
- Rola assetów w procesie tworzenia środowisk wirtualnych
- Teksturowanie modeli 3d
- Rola oświetlenia w tworzeniu światów wirtualnych.
- Podstawy silników graficznych
- Kreacja świata wirtualnego

Ruch i techniki chwywania 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 Cascadeur (lub innego dostępnego oprogramowania) – omówienie dostępnych narzędzi AI wewnątrz programu oraz przedstawienie możliwości Rokoko Studio

- Przypomnienie zagadnień związanych z teorią animacji (np. 12 zasad Disneya), ćwiczenia z zakresu korekty zapisów animacyjnych (Czyszczenia materiałów z mocapu, stabilizowanie stóp w stosunku do podłoża, czyszczenie klatek itp.)
- Ćwiczenia praktyczne z wykorzystaniem systemu motion capture, przeniesienie zebranych danych na przygotowany rig postaci.

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).
- 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 przeznaczonymi 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 udźwiękowania wraz z omówieniem rozpoznanych elementów, technik oraz metod udźwiękowania
- Przygotowanie i omówienie planu pracy nad udźwiękowaniem 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
- Nowe technologie w tworzeniu i edycji dźwięku (np. wybrane narzędzia AI).

Tworzenie scenariuszy i storyboarding

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Rysunek i kompozycja

Treści kształcenia:

- Zastosowanie scenariusza w filmie, animacji, grach komputerowych, podczas eventów.
- Podstawowe elementy narracji filmowej i struktury scenariusza oraz zagadnienia kluczowe dla budowania obrazu ruchomego takie jak rodzaje planów, ruchy kamery itp.

- Techniki tworzenia wiarygodnych i interesujących postaci w kreowanych opowieściach. Studenci uczą się definiować cechy charakterystyczne postaci oraz tworzyć ich rozwinięte historie i motywacje.
- Storyboarding jako narzędzie planowania wizualnego dla produkcji filmowej, animacji i innych projektów multimedialnych. Studenci zdobywają umiejętności kreowania klarownych i zrozumiałych storyboardów, które służą jako podstawa dla dalszych prac nad projektem.
- Nauka pracy nad storyboardem w sposób analogowy lub za pomocą oprogramowania cyfrowego.
- Uświadomienie znaczenia technicznych aspektów produkcji filmowej, animacyjnej i gier komputerowych, takich jak montaż, sekwencje akcji czy integracja narracji z innymi elementami produkcji, które należy zaplanować już podczas etapu pracy nad scenariuszem i storyboardem.
- Analiza fabuły wybranych animacji/filmów/gier komputerowych w celu spostrzeżenia różnorodności możliwych podejść do tworzenia historii oraz wyciągnięcia wniosków dotyczących struktury narracyjnej.
- Praktyczne zastosowanie zdobytej wiedzy poprzez tworzenie własnych scenariuszy i storyboardów. Praca indywidualna lub grupowa, podczas której studenci eksperymentują z różnymi technikami narracyjnymi i kreatywnymi podejściami do tworzenia historii wizualnych.

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 – przeniesienie elementów otoczenia do środowiska trójwymiarowego
- 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 oraz materiały). 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
- Szybkie szkice bazujące na skali szarości / podział na plany oraz elementy kluczowe
- Optymalizacja sceny (optymalizacja oświetlenia, tekstur oraz geometrii 3D LOD)
- Oświetlenie jako rodzaj narracji - wstęp do oświetlenia sceny oraz rodzaje oświetlenia.
- Post Process czyli finalizacja skończonego kadru.
- 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 3D w dostępnym oprogramowaniu (np. Blender 3D, Maya, Cascadeur, Unreal Engine, inne),
- 12 zasad animacji. Ćwiczenia laboratoryjne (np. odbijająca się piłka).
- Przeniesienie ruchu z referencji na animację (np. ruchu postaci, zwierzęcia)
- Podstawa pracy z motion capture z wykorzystaniem dostępnego oprogramowania (np. Cascadeur),
- Zadania praktyczne wykorzystujące zdobytą na zajęciach wiedzę i sprawdzające umiejętności z zakresu animacji oraz technicznej obsługi programów.
- Zadania praktyczne kształtujące estetykę wykonania oraz kreatywność w animowaniu.

Interfejs i grafika aplikacyjna

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne, Pracownia projektowania graficznego

Treści kształcenia:

- Podstawy konstrukcji aplikacji i interfejsów (szkielet, komponenty, kolor, hierarchia)
- Podstawy projektowania responsywnego RWD i adaptacyjnego AWD z użyciem siatki (Grid System) oraz funkcji typu Autolayout (Figma)
- Wprowadzenie do Design Systemów i bibliotek stylu – zestawów gotowych komponentów UI kit wspomagających proces projektowy i sposobów tworzenia własnego UI kit
- Podstawy projektowania i wykorzystania ikon, piktogramów, logo i znaków graficznych do wyświetlania na ekranach urządzeń mobilnych oraz w przestrzeni interfejsów cyfrowych
- Podstawy obsługi oprogramowania graficznego Adobe Experience Design oraz / lub Figma
- Wprowadzenie do prototypowania
- Podstawy konstrukcji aplikacji i interfejsów (architektura informacji, mood board i concept board, profilowanie osoby, analiza ścieżki ruchu użytkownika i sposobów użycia interfejsu, emocje i wrażenia użytkownika)
- Tworzenie Wireframes, wprowadzenie do wzorców projektowych
- Ćwiczenia grupowe i indywidualne z wykorzystaniem plugin-ów, licencjonowanych portali graficznych i typograficznych, generatorów AI w przestrzeni interfejsów cyfrowych, wieloetapowa współpraca nad projektem w ramach otwartych cyfrowych przestrzeni roboczych typu FigJam
- Autoanaliza projektowa UI/UX, prezentacja słowna lub w formie opisu tekstowego do projektu oraz sposobu jego wykonania

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 projektowy Game Design Document, Moodboard, umiejętność przedstawienia swojego pomysłu we 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
- Projektowanie i implementacja mechanik do projektu gry
- Optymalizacja zasobów składających się na grę pod kątem silnika gier
- Przygotowanie prostej gry platformowej w wybranym przez siebie silniku gier

Projektowanie koncepcyjne

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawowe oprogramowanie graficzne, Pracownia projektowania graficznego

Treści kształcenia:

- Co to jest projektowanie koncepcyjne,
- Czym zajmuje się Concept Artist,
- Zapoznanie z metodami projektowania koncepcyjnego na potrzeby gier wideo. Prezentacja i omówienie przykładów,
- Projekt praktyczny metodą sylwet i kształtów w odpowiedzi na jeden z trzech zadanych briefów (np. futurystyczna broń, przedmiot użytkowy, przedmiot magiczny),
- Projekty praktyczne kształtujące umiejętności koncepcyjne i wykorzystujące kreatywność Studentów, tworzenie np. lokacji do gry, rekwizytu, postaci. Praca w odpowiedzi na jeden z trzech zadanych briefów (np. kosmiczna kantyna, wnętrze statku pirackiego, zaklęty krąg w lesie, upadły rycerz, kaptanka zapomnianej religii, przeciwnik zainfekowany nieznaną chorobą),
- Ćwiczenia realizowane metodami 2D lub 3D, w zależności od preferencji studentów i wymagań poszczególnych briefów.

Załącznik do Katalogu przedmiotów - Matryca efektów uczenia się

MATRYCA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Załącznik do Katalogu przedmiotów GKPM I stopień 2024-25

nazwa kierunku studiów: GRAFIKA KOMPUTEROWA I PRODUKCJA MULTIMEDIALNA 2024/2025
poziom kształcenia: studia pierwszego stopnia
profil kształcenia: praktyczny

kierunek efekty uczenia się		dysciplina	moduły kształcenia										kierunkowe do wyboru	specjalnościowe										
			ogólnozawchajane				podstawowe				kierunkowe			specjalnościowe		specjalnościowe		specjalnościowe		specjalnościowe				
symbol	treść	Wiedza	Umiejętności	Wyposażenie	Wyposażenie	Wyposażenie	Wyposażenie	Wyposażenie	Wyposażenie	Wyposażenie	Wyposażenie	Wyposażenie	Wyposażenie	Wyposażenie	Wyposażenie	Wyposażenie	Wyposażenie	Wyposażenie	Wyposażenie	Wyposażenie	Wyposażenie	Wyposażenie	Wyposażenie	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
ECTS																								
K_W01	ma wiedzę o charakterze nauk społecznych, ich miejscu w systemie nauk i relacjach do innych nauk oraz specyficzną dynamikę i interdyscyplinarność obszaru multimedialnego	1																						
K_W02	ma podstawową wiedzę na temat kategorii i pojęć ekonomicznych oraz świadomości między innymi procesami i zjawiskami ekonomicznymi; zna podstawowe zasady bezwarunkowe i rozwoju różnych form przedsiębiorczości	1																						
K_W03	ma wiedzę o metodach i narzędziach, w tym technikach pozyskiwania danych, odpowiednich dla dziedzin nauk i dyscyplin naukowych, właściwych dla kierunku grafika komputerowa i produkcja multimedialna, pozwalających opisywać struktury i instytucje społeczne oraz procesy w nich; rozumie różnice technologiczne, ze szczególnym uwzględnieniem wybranych instytucji oraz organizacji społecznych lub gospodarczych prowadzących działalność w obszarze produkcji multimedialnej (z naciskiem na efektywność tworzenia projektowej)	1																						
K_W04	rozumie mechanizmy i uwarunkowania decyzyjne o funkcjonowaniu mediów masowych w Polsce	1																						
K_W05	rozumie pojęcia i kategorie z zakresu komunikowania oraz podstawowe modele komunikowania; zna specyfikę i odrębność podstawowych systemów komunikowania społecznego oraz normy kulturowe związane z procesem komunikowania	1																						
K_W06	zna i rozumie podstawowe akty normatywne w zakresie prawa i sztuki mediów w Polsce oraz wynikające z nich prawa i obowiązki pracowników branży multimedialnej z uwzględnieniem specyfiki działalności artystycznej i projektowej	1																						
K_W07	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej, prawa autorskiego, prawa własności intelektualnej i prawa reklam	1																						
K_W08	ma wiedzę na temat public relations jako procesu komunikacji z otoczeniem oraz faz procesu public relations jak i zarządzanie informacją w sferze publicznej	1																						
K_W09	zna pojęcia i metodologię działań marketingowych w odniesieniu do działalności artystycznej; ma potrzeby multimedialny; zna zasady działań reklamowych oraz psychologicznej odbioru komunikatu reklamowego	1																						
K_W10	ma wiedzę o człowieku jako podmiocie konstytuującym strukturę otoczenia i go rozumie właściwości i więzi między nim a innymi	1																						
K_W11	ma wiedzę o narzędziach i metodach analizowania w zakresie skutecznego i poprawnego myślenia	1																						
K_W12	zna narzędzia, teorie i terminologię związane ze specyfiką studium specjalności z zakresu grafiki komputerowej i produkcji multimedialnej	1																						
K_W13	zna podstawowe zasady dotyczące realizacji prac artystycznych oraz techniki i metody kreacji graficznej w projektowaniu z uwzględnieniem zasad stosowania środków ekspresji i umiętności warsztatowych	1																						
K_W14	ma wiedzę w zakresie tworzenia sztuki w zakresie projektowania graficznego i komunikacji wizualnej	1																						
K_W15	ma wiedzę na temat stylów i epok w sztuce i odwołanych z nimi tradycji twórczych i odbiorczych oraz linii rozwoju sztuki	1																						
K_W16	zna obowiązujące obecnie wzorce, normy i zasady wypowiedzi artystycznej oraz w sposób świadomy potrafi je kreować	1																						
K_W17	zna dołtrzy filozoficzne oraz stanowiska estetyczne dotyczące zagadnień piękna oraz koncepcji dotyczących prezentacji dzieł sztuki i twórczości jak i uwarunkowania twórczości artystycznej	1																						
K_W18	zna techniki, technologie i materiały stosowane w grafice komputerowej	1																						
K_W19	rozumie znaczenie koncepcyjnego łączenia w grafice funkcji artystycznej z informacyjną	1																						
K_W20	rozumie tendencje rozwojowe z zakresu poszczególnych dyscyplin artystycznych, do których jest przyporządkowany kierunek studiów	1																						
K_U01	potrafi dokonać samodzielnej interpretacji procesów i zjawisk ekonomicznych związanych z multimedialnością	1																						

MATRYCA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Załącznik do Katalogu przedmiotów GKPM i stopień 2024-25

Table with columns: symbol, treść, and 100 columns of effect indicators. Rows include K_U02 through K_U25, detailing various educational outcomes and their measurement methods.

MATRYCA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Załącznik do Katalogu przedmiotów GK/PM I stopień 2024-25

symbol	treść	Załącznik do Katalogu przedmiotów GK/PM I stopień 2024-25																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
K_W13	zna podstawowe zasady dotyczące realizacji prac artystycznych oraz techniki i metody kreacji graficznej w projektowaniu z uwzględnieniem zasad stosowania środków ekspresji i umiejętności warsztatowych	1																					
K_W14	ma wiedzę w zakresie tworzenia sztuki w zakresie projektowania graficznego i komunikacji wizualnej	1																					
K_W15	ma wiedzę na temat stylów i epok w sztuce i związanych z nimi tradycji twórczych i odwrotnych oraz linii rozwoju sztuki	1																					
K_W16	zna obowiązujące obecnie wzorce, normy i swobody wypowiedzi artystycznej oraz w sposób świadomy potrafi je kreować	1																					
K_W17	zna doktryny filozoficzne oraz stanowiska estetyczne dotyczące zagadnień piękna oraz koncepcji dotyczących prezentacji dzieł sztuki i twórczości jak i uwarunkowania twórczości artystycznej	1																					
K_W18	zna techniki, technologie i materiały stosowane w grafice komputerowej	1																					
K_W19	rozumie znaczenie konieczności łączenia w grafice funkcji artystycznej z informacyjną	1																					
K_W20	rozumie tendencje rozwojowe z zakresu poszczególnych dyscyplin artystycznych, do których jest przyporządkowany kierunek studiów	1																					
K_U01	potrafi dokonać samodzielnej interpretacji procesów i zjawisk ekonomicznych związanych z multimediami	1																					
K_U02	ma umiejętność wykorzystywania wiedzy z zakresu doktryn medialnych do zrozumienia przekształceń systemu medialnego w Polsce, analizy rynku medialnego pod kątem prawnym, politologicznym i ekonomicznym oraz określania istoty i funkcji poszczególnych typów mediów i instytucji medialnych	1																					
K_U03	potrafi dokonać oceny roli i znaczenia rodzajów mediów w systemie medialnym	1																					
K_U04	potrafi dokonać samodzielnych porównań i analiz zjawisk medialnych w Polsce z punktu widzenia dyscyplin naukowych zajmujących się komunikacją multimedialną	1																					
K_U05	potrafi dokonać samodzielnej interpretacji, porównania i klasyfikacji podstawowych pojęć i kategorii socjologicznych oraz oceny mechanizmów rządzących zachowaniem jednostki i większych grup społecznych z uwzględnieniem specyfiki komunikacji wizualnej i form multimedialnych (w tym form interaktywnych)	1																					
K_U06	ma umiejętność poszukiwania i opracowywania informacji pod kątem wybranej formy wypowiedzi konstruowanej na potrzeby przekazu multimedialnego	1																					
K_U07	potrafi, korzystając z dostępnych źródeł, dokonać samodzielnej i prawidłowej oceny prawnej własnych działań i zachowań w obszarze komunikacji i produkcji multimedialnej	1																					
K_U08	potrafi odróżnić działania public relations od innych działań promocyjnych oraz od innych technik komunikowania oraz stosować narzędzia komunikacji marketingowej i społecznej adekwatnie do sytuacji	1																					
K_U09	potrafi efektywnie poruszać się w obszarze istoty i form działań marketingowych, podejmować działania promocyjne (w tym autopromocyjne)	1																					

MATRYCA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Załącznik do Katalogu przedmiotów GKIPM I stopień 2024-25

symbol	treść	MATRYCA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA																		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
K_U10	potrafi świadomie budować pozycję artystyczną i zawodową	1																		
K_U11	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	1																		
K_U12	potrafi posługiwać się podstawowym filozoficznym aparatem pojęciowym oraz osadzać zjawiska w kontekście kulturowym	1																		
K_U13	ma umiejętność analizowania zjawisk kulturowych i artystycznych w kontekście dziedzictwa historycznego i uwarunkowań bieżących	1																		
K_U14	potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia	1																		
K_U15	potrafi obsługiwać narzędzia (sprzęt i oprogramowanie) związane ze specyfiką kierunku grafika komputerowa i produkcja multimedialna	1																		
K_U16	potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w zakresie grafiki komputerowej i produkcji multimedialnej	1																		
K_U17	potrafi świadomie posługiwać się włączoną techniką i technologią w trakcie realizacji prac z zakresu kierunku grafika komputerowa i produkcja multimedialna	1																		
K_U18	potrafi podejmować samodzielne decyzje dotyczące projektowania i realizacji własnych prac artystycznych oraz współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych	1																		
K_U19	potrafi wykorzystywać podstawowe techniki kreacji wizualnej w rejestracji i interpretacji postrzeganych obrazów i zjawisk	1																		
K_U20	potrafi znajdować związek pomiędzy formalną stroną dzieła artystycznego a treścią komunikatu z niego płynącego	1																		
K_U21	potrafi korzystać z technik i narzędzi analogowej i cyfrowej rejestracji obrazu i dźwięku oraz obrazu ruchomego oraz korzystać ze sprzętu i oprogramowania potrzebnego do tworzenia grafiki z uwzględnieniem interaktywności	1																		
K_U22	potrafi dokonać kreacji artystycznej z uwzględnieniem szerokiej tradycji oraz nowych mediów	1																		
K_U23	ma umiejętności z zakresu bezpiecznej obsługi komputera, programów użytkowych i systemu operacyjnego oraz pracy w sieci Internet	1																		
K_U24	posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych i wystąpień ustnych w języku obcym (zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego) z zakresu grafiki komputerowej i produkcji multimedialnej z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł	1	x																	
K_U25	posiada umiejętności diagnozowania zjawisk, wyciągania wniosków oraz pozyskiwania wiedzy jak wnioski te wdrażać w przyszłości w praktyce; potrafi samodzielnie uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę; rozumie potrzebę uczenia się całe życie	1																		

MATRYCA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Załącznik do Katalogu przedmiotów GKPM I stopień 2024-25

symbol	treść	Kategorie efektów																																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28						
K_K01	jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści, formułowania krytycznej argumentacji oraz zasięgania opinii ekspertów; do efektywnego wykorzystania: wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów; elastycznego myślenia; adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności	1																																	
		1																																	
		1																																	
		1																																	
		1																																	
		1																																	
		1																																	
K_K02	jest gotów do zaprezentowania swojego dzieła i kontrolowania własnych zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami	1																																	
K_K03	jest gotów inicjować i uczestniczyć w realizacji działań na rzecz środowiska społecznego i interesu publicznego oraz prezentować zadania w przystępnej formie (w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych)	1																																	
K_K04	jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	1																																	
K_K05	jest gotów prawidłowo identyfikować i rozstrzygać dylematy związane z wykonywaniem zawodu	1																																	
K_K06	jest gotów pełnić rolę absolwenta studiów przydzielonych do dyscypliny artystycznej	1																																	
Liczba efektów realizowana na danym przedmieciu		31	20	1	1	1	2	2	3	2	1	2	1	1	8	5	7	7	7	5	5	3	3	4	5	5	6	4	4	4	4	4	4	5	5