

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.....	5
Sylwetka absolwenta.....	7
Zasady i forma odbywania praktyk zawodowych.....	10
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia	14
Katalog przedmiotów	15
Przedmioty ogólnouczelniane	15
Język obcy	15
Komunikacja międzykulturowa	16
Socjologia.....	16
Etyka	16
Filozofia.....	16
Bezpieczeństwo i higiena cyfrowa.....	17
Podstawy ekonomii	17
Podstawy prawa	17
Polska i świat	18
Osobisty model biznesowy	18
Technologia informacyjna	19
Ochrona własności intelektualnej	19
Proseminarium	20
Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia	20
Wyzwania cywilizacyjne	20
Wychowanie fizyczne	21
Przedmioty podstawowe	21
Research internetowy i factchecking.....	21
Współczesne media	22
Zarządzanie projektem	22
Historia sztuki	22
Badania rynku mediów.....	23
Podstawy komunikacji marketingowej.....	23
Przedmioty kierunkowe	24
Pracownia technik projektowania i technik przekazu	24
Grafika rastrowa	24
Grafika wektorowa	25
Pracownia projektowania graficznego	25
Pracownia fotografii cyfrowej	25
Digital painting.....	26
Projektowanie opakowań.....	26
Prawo autorskie i prawo reklamy.....	26
DTP	27

Projektowanie uniwersalne (ang).....	27
AI w kreacji multimedialnej	27
Typografia	28
Podstawy grafiki trójwymiarowej.....	28
Pracownia animacji.....	29
Pracownia wideo	29
Pracownia typografii.....	30
Obróbka dźwięku.....	30
Rysunek i kompozycja.....	30
Seminarium dyplomowe.....	31
Przedmioty kierunkowe do wyboru.....	31
Psychologia reklamy	31
Socjologia kultury	32
Infografika.....	32
Grafika ilustracyjna	33
Historia fotografii.....	33
Marketing w mediach i branży kreatywnej	33
Projektowanie no-code	34
Przygotowanie portfolio	34
Specjalność: Brand Design i kreacja interaktywna	34
Pracownia projektowania znaku	34
Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):	34
Psychofizjologia widzenia	35
Marketing design.....	35
UX/UI design	36
Brand design	36
Pracownia form reklamowych.....	36
Projektowanie publikacji multimedialnych	37
Specjalność: Wizualizacja i efekty specjalne.....	37
Projektowanie koncepcyjne	37
Kreacja i postprodukcja w fotografii.....	37
Oświetlenie scen multimedialnych.....	38
Kompozycja i montaż.....	38
Kreacja multimedialna dla mediów	39
Ruch i techniki chwytania ruchu.....	39
Tworzenie światów wirtualnych.....	39
Specjalność: Grafika artystyczna z elementami użytkowymi.....	40
Przestrzenna kreacja artystyczna	40
Wzornictwo graficzne	40
Pracownia fotomontażu	40
Zaawansowany digital painting	41
Pracownia projektowania plakatu.....	41
Projektowanie form multimedialnych.....	41
Pracownia projektowa.....	41
Specjalność: Projektowanie gier komputerowych	42
Silniki gier I.....	42
Głos i efekty dźwiękowe	42
Tworzenie scenariuszy i storyboarding	42
Projektowanie gier komputerowych	43
Modelowanie trójwymiarowe	43
Scenografia dla gier komputerowych.....	44

Ruch i animacja.....	44
Interfejs i grafika aplikacyjna	44
Projekt zespołowy	45
Silniki gier II.....	45
Projektowanie koncepcyjne	45
Załącznik do Katalogu przedmiotów - Matryca efektów uczenia się	47

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	2025/2026
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:

Brand Design i kreacja interaktywna**Wizualizacja i efekty specjalne****Grafika artystyczna z elementami użytkowymi**

	stacjonarne	niestacjonarne
Łączna liczba godzin zajęć	2555	2085
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	113 (62%)	87 (48%)
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	5	5
za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	120 (66%)	120 (66%)
którą student uzyskuje w ramach zajęć do wyboru	80 (44%)	80 (44%)

Specjalność: Projektowanie gier komputerowych	stacjonarne	niestacjonarne
Łączna liczba godzin zajęć	2559	-
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	113 (62%)	-
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	5	-
za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	124 (68%)	-
którą student uzyskuje w ramach zajęć do wyboru	94 (51%)	-

Koncepcja i cele kształcenia

Koncepcja kształcenia na kierunku *Grafika Komputerowa i Produkcja Multimedialna* jest opracowana w oparciu o misję i założenia strategii rozwoju Uczelni w zakresie:

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

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

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

Działania związane z kształceniem na kierunku *Grafika Komputerowa i Produkcja Multimedialna* odnoszą się w szczególności do realizacji celu strategicznego Uczelni w zakresie kształtowania u studentów predyspozycji potrzebnych do życia w społeczeństwie permanentnej transformacji. Szerokie zastosowanie aktywnych metod dydaktycznych w planie i programie studiów czyni proces kształcenia bardziej praktycznym i zapewnia warunki rozwoju kompetencji i kreatywności studentów. Zasadniczą część zajęć dydaktycznych (zwłaszcza specjalnościowych) realizowana jest przez praktyków.

Kadra naukowo-dydaktyczna, która związana jest z kierunkiem *Grafika Komputerowa i Produkcja Multimedialna* zaangażowana jest we współpracę z agencjami multimedialnymi i innymi podmiotami gospodarczymi przy konsultacjach programu studiów, realizacji projektów oraz prac dyplomowych, co podnosi kwalifikacje kadry oraz

stymuluje do działań innowacyjnych. Jest to również szansa dla studentów na obserwowanie prawdziwych warunków pracy (klient-agencja). Dzięki temu Uczelnia realizuje jeden priorytetów strategicznych – rozwój współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym.

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

Koncepcja kształcenia na kierunku *Grafika Komputerowa i Produkcja Multimedialna* w pełni uwzględnia zapotrzebowanie lokalnego rynku pracy na absolwentów studiów pierwszego stopnia. Rynek usług graficznych, projektowych, a przede wszystkim rynek nowych mediów zmienia się dynamicznie i wykazuje tendencje wzrostowe. Na rynku pracy poszukiwani są głównie specjaliści z zakresu grafiki komputerowej, zwłaszcza z obszaru grafiki 3D i multimedii. Osoby te, zarówno pracujące na własny rachunek, jak i w firmach, stoją przed wyzwaniem ciągłego wdrażania nowych technologii, sprostania rosnącej konkurencji i dostosowania się do nowych rynkowych potrzeb - dostarczenia profesjonalnej obsługi klienta i kompleksowej oferty, łączącej projektowanie z zarządzaniem produkcją, działaniami marketingowymi i PR-owymi. Korzystają więc z dedykowanych im rozwiązań IT oraz serwisów crowdsourcingowych. Rynek usług graficznych i multimedii to jeden z tych obszarów, który zyskuje na rozwoju Internetu, nowych technologii i wzroście znaczenia komunikacji z zastosowaniem obrazu. Zapotrzebowanie na usługi graficzne, 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, a także te wykorzystujące lub tworzące produkty cyfrowe. Głównym zleceniodawcą jest sektor biznesowy. Z usług zewnętrznych dostawców aktywnie korzystają firmy realizujące kampanie konsumenckie czy wspierające swoją komunikację nie tylko B2C, ale też 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: *Brand Design i kreacja interaktywna, Wizualizacja i efekty specjalne, Grafika artystyczna z elementami użytkowymi*.

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, marketingowych i interaktywnych, agencjach public relations, agencjach fotograficznych, redakcjach nowych mediów i mediów tradycyjnych, jak również w działach marketingu, promocji i komunikacji wizualnej przedsiębiorstw, instytucji i organizacji.

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

Ze względu na charakter kierunku *Grafika Komputerowa i Produkcja Multimedialna* interesariuszami zewnętrznymi są przede wszystkim przedstawiciele branży interaktywnej oraz środków masowego komunikowania. Współpraca ta obejmuje przede wszystkim:

- tworzenie i opiniowanie programu studiów,

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

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

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,
- Brand Designer.

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 oraz 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, sprawnego poruszania się po rynku mediów, a także krytycznego podejścia do otaczającej rzeczywistości.

Sylwetka absolwenta

Absolwent kierunku *Grafika Komputerowa i Produkcja Multimedialna* w trakcie studiów zdobywa wiedzę, umiejętności i kompetencje w zakresie projektowania rozmaitych form graficznych i multimedialnych, wizualnych zarówno dla mediów tradycyjnych, jak i nowych mediów. Jest on zdolny do realizowania projektów użytkowych, biznesowych, edukacyjnych czy też artystycznych. Dzięki połączeniu dwóch dyscyplin naukowych (do których

odnoszą się efekty uczenia się), tj. nauki o komunikacji społecznej i mediach oraz sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki absolwent kierunku posiada szerokie możliwości kreacyjne, z zastosowaniem rozmaitych narzędzi. Pozwala to także na umiejscowienie go na różnych stanowiskach pracy (w tym wymagających umiejętności i kompetencji dziennikarskich), co z kolei przekłada się na dużą wartość absolwenta na rynku pracy.

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

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

Absolwent specjalności *Brand Design i kreacja interaktywna*

Poza wymienionymi wyżej umiejętnościami i kompetencjami absolwent specjalności *Brand Design i kreacja interaktywna* nabywa dodatkowo wiedzę i umiejętności z zakresu:

- projektowania UX/UI wraz z wykorzystywanymi narzędziami i oprogramowaniem
- projektowania form reklamowych
- brandingu, projektowania znaku i identyfikacji wizualnej, projektowania brand book'ów
- projektowania na potrzeby marketingu z uwzględnieniem potrzeb odbiorcy
- projektowania publikacji multimedialnych
- psychofizjologii widzenia

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

- Projektant treści cyfrowych,
- UX/UI Designer,
- Brand Designer,
- Digital Content Specialist,
- Projektant grafiki użytkowej,
- Key Visual Manager.

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 multimedialnej dla mediów,
- 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 *Grafika artystyczna z elementami użytkowymi*

Poza wymienionymi wyżej umiejętnościami i kompetencjami absolwent specjalności *Grafika artystyczna z elementami użytkowymi* nabywa dodatkowo wiedzę i umiejętności z zakresu:

- Przestrzennej kreacji artystycznej,
- Fotomontażu i fotoedycji,
- Malarstwa cyfrowego,
- Projektowania plakatu,
- Projektowania form multimedialnych,
- Tworzenia autokomentarzy, dokumentacji projektowej i krytycznej analizy dzieł sztuki.

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

- Art Director,
- Reżyser form multimedialnych,
- Artysta plakacista,
- Ilustrator,
- Projektant graficzny,
- Projektant przestrzeni wystawienniczych,
- Związanych z przygotowaniem opraw artystycznych w instytucjach, organizacjach, działach graficznych i marketingowych firm.

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 m.in. firmy, instytucje, instytucje kultury, redakcje medialne, agencje interaktywne, agencje: reklamowe, kreatywne i public relations, działy marketingu, promocji i komunikacji wizualnej, 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 wykorzystywane w grafice komputerowej, produkcji multimedialnej i/lub projektowaniu gier, uwzględniając różnorodne formy wyrazu, w tym wyrazu wizualnego i interaktywnego	K_W18
P_W02	rozumie znaczenie konieczności łączenia różnych funkcji: artystycznej, informacyjnej i użytkowej w projektach graficznych i multimedialnych	K_W19
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie UMIEJĘTNOŚCI potrafi		
P_U01	ma umiejętność pozyskiwania, selekcji i opracowywania informacji np. uzyskanych samodzielnie lub pochodzących od klienta lub lidera projektu z myślą o tworzeniu wypowiedzi wizualnych, interaktywnych i narracyjnych na potrzeby projektów graficznych i multimedialnych	K_U06
P_U02	potrafi efektywnie poruszać się w obszarze marketingu cyfrowego, wykonywać projekty graficzne i multimedialne w celach promocyjnych (w tym działaniach autopromocyjnych)	K_U09
P_U03	potrafi obsługiwać narzędzia sprzętowe i oprogramowanie wykorzystywane w grafice komputerowej, produkcji multimedialnej i/lub projektowaniu gier, dostosowując je do charakteru konkretnego projektu	K_U15
P_U04	potrafi wykorzystywać podstawowe techniki kreacji wizualnej do tworzenia i interpretacji obrazów oraz zjawisk, adekwatnie do wymagań projektów graficznych i interaktywnych w produkcji multimedialnej	K_U19
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH potrafi		
P_K01	jest gotów do zaprezentowania własnych koncepcji, projektów graficznych, multimedialnych oraz potrafi kontrolować swoje zachowanie w warunkach wystąpień wewnątrz zespołowych lub publicznych	K_K02
P_K02	jest gotów do identyfikowania i rozstrzygania dylematów etycznych i zawodowych wynikających z praktyki w obszarach grafiki, multimedialności i/lub projektowania gier	K_K05

Praktyka zawodowa cz.2 (3 miesiące)– dla specjalności: **Brand Design i kreacja interaktywna**

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 terminologię właściwe dla brand designu i projektowania interaktywnego, a także rozumie specyfikę projektów z obszaru grafiki komputerowej i produkcji multimedialnej.	K_W12
P_W02	zna aktualne wzorce, normy, konwencje oraz swobody wypowiedzi artystycznej i komunikacyjnej; potrafi je świadomie wykorzystywać i przekształcać w kontekście projektowania identyfikacji wizualnej i interfejsów użytkownika	K_W16
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie UMIEJĘTNOŚCI potrafi		

P_U01	potrafi efektywnie działać w obszarze marketingu i komunikacji wizualnej, podejmować działania promocyjne oraz autopromocyjne z uwzględnieniem zasad branding i komunikacji marki	K_U09
P_U02	potrafi świadomie budować swoją pozycję zawodową i artystyczną jako projektant brand designu lub twórca interaktywnych doświadczeń wizualnych, w tym rozwijać portfolio i tożsamość twórczą	K_U10
P_U03	potrafi obsługiwać specjalistyczne narzędzia (sprzęt i oprogramowanie) wykorzystywane w projektowaniu graficznym, brandingowym oraz interaktywnym - zarówno w środowisku statycznym, jak i dynamicznym	K_U15
P_U04	potrafi podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania oraz realizacji projektów graficznych, brandingowych i interaktywnych, a także skutecznie współpracować w zespołach projektowych z zachowaniem zasad organizacji pracy w branży kreatywnej	K_U18
P_U05	potrafi diagnozować zjawiska wizualne i społeczne, wyciągać wnioski projektowe oraz wdrażać je w praktyce; jest zdolny do samodzielnego uzupełniania wiedzy i rozumie znaczenie uczenia się przez całe życie w kontekście dynamicznie rozwijającej się branży kreatywnej	K_U25
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH potrafi		
P_K01	jest gotów wykazywać się inicjatywą, zaangażowaniem i odpowiedzialnością w realizacji powierzonych zadań projektowych; rozumie zasady funkcjonowania środowiska zawodowego i potrafi dostosować się do realiów pracy w branży kreatywnej	K_K04

– dla specjalności: **Wizualizacja i efekty specjalne**

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 terminologię charakterystyczne dla wizualizacji, postprodukcji, animacji 3D oraz efektów specjalnych wykorzystywanych w grafice komputerowej i produkcji multimedialnej	K_W12
P_W02	posiada wiedzę dotyczącą tworzenia projektów graficznych i komunikacji wizualnej, w szczególności w obszarze postprodukcji, efektów specjalnych i motion designu	K_W14
P_W03	zna obowiązujące obecnie wzorce i swobody wypowiedzi artystycznej oraz potrafi je świadomie wykorzystywać i modyfikować, zwłaszcza w projektach z zakresu wizualizacji, postprodukcji, efektów specjalnych i motion designu	K_W16
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie UMIEJĘTNOŚCI potrafi		
P_U01	potrafi budować swoją pozycję artystyczną i zawodową poprzez udział w projektach z zakresu efektów specjalnych, animacji i wizualizacji, rozwijając jednocześnie własne portfolio	K_U10
P_U02	potrafi obsługiwać sprzęt i oprogramowanie specyficzne dla grafiki komputerowej, szczególnie specjalistyczne oprogramowanie dla dziedziny VFX, animacji komputerowej i produkcji multimedialnej (np. After Effects, Blender, Houdini, Nuke, Maya, etc.)	K_U15
P_U03	potrafi w sposób świadomy wykorzystywać narzędzia warsztatowe do tworzenia komunikatów wizualnych, zwłaszcza cyfrowych efektów specjalnych i wizualizacji, uwzględniając zarówno aspekt techniczny, jak i artystyczny	K_U16

P_U04	potrafi samodzielnie podejmować decyzje projektowe i realizacyjne oraz efektywnie współpracować w zespołach projektowych i postprodukcyjnych, z zachowaniem zasad organizacji pracy w branży kreatywnej	K_U18
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH potrafi		
P_K01	jest gotów do zaprezentowania swoich koncepcji, pracy projektowej, wizualizacji wraz z argumentacją w warunkach prezentacji wewnętrznej lub publicznej; potrafi kontrolować swoje zachowanie i komunikować się z zespołem lub odbiorcami w środowisku zawodowym	K_K02

– dla specjalności: **Grafika artystyczna z elementami użytkowymi**

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie WIEDZY potrafi		
P_W01	posiada wiedzę na temat technik i metod kreacji graficznej oraz zasad realizacji prac artystycznych, potrafi uwzględniać aspekty kompozycji, formy i funkcji w projektowaniu z zastosowaniem świadomych decyzji warsztatowych	K_W13
P_W02	posiada wiedzę na temat tworzenia sztuki w obszarze projektowania graficznego i komunikacji wizualnej, łączyć podejście artystyczne z funkcją użytkową	K_W14
P_W03	zna współczesne wzorce, normy i swobody wypowiedzi artystycznej; potrafi świadomie je interpretować i wykorzystywać w pracy twórczej, zarówno w projektach autorskich, jak i użytkowych	K_W16
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie UMIEJĘTNOŚCI potrafi		
P_U01	potrafi budować swoją pozycję artystyczną i zawodową poprzez rozwijanie indywidualnego stylu, portfolio oraz świadomego podejścia do projektowania graficznego	K_U10
P_U02	potrafi obsługiwać narzędzia (sprzęt i oprogramowanie) wykorzystywane w grafice artystycznej i użytkowej, w tym programy graficzne oraz narzędzia edycji i publikacji	K_U15
P_U03	posługuje się świadomie warsztatem artystycznym – zarówno tradycyjnym, jak i cyfrowym – w realizacji projektów graficznych	K_U16
P_U04	potrafi podejmować samodzielne decyzje projektowe oraz realizacyjne i efektywnie współpracować z innymi w ramach zespołów twórczych lub środowisk instytucjonalnych z zachowaniem zasad organizacji pracy w branży kreatywnej	K_U18
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH potrafi		
P_K01	jest gotów inicjować i aktywnie uczestniczyć w działaniach na rzecz środowiska społecznego lub interesu publicznego, wykorzystując grafikę jako narzędzie komunikacji; potrafi prezentować efekty swojej pracy w sposób przystępny, również z użyciem technologii cyfrowych.	K_K01

– dla specjalności: **Projektowanie gier komputerowych**

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 charakterystyczne dla projektowania gier komputerowych, grafiki komputerowej oraz produkcji multimedialnej	K_W12
P_W02	posiada wiedzę dotyczącą tworzenia sztuki w kontekście projektowania graficznego i komunikacji wizualnej, ze szczególnym uwzględnieniem specyfiki mediów interaktywnych, w tym narracja w grach komputerowych	K_W14
P_W03	zna obowiązujące wzorce, normy i swobody wypowiedzi artystycznej, potrafi je świadomie wykorzystywać i adaptować do specyfiki przekazów multimedialnych i interaktywnych w tym gier komputerowych oraz ich odbioru przez użytkowników	K_W16
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie UMIEJĘTNOŚCI potrafi		
P_U01	potrafi świadomie budować swoją pozycję artystyczną i zawodową jako twórca grafiki i projektant elementów wizualnych w szczególności w grach komputerowych	K_U10
P_U02	potrafi obsługiwać sprzęt i oprogramowanie specyficzne dla projektowania gier komputerowych oraz grafiki multimedialnej, w tym narzędzia do tworzenia grafiki 2D/3D	K_U15
P_U03	potrafi świadomie wykorzystywać narzędzia warsztatu artystycznego w zakresie grafiki komputerowej i produkcji multimedialnej, adekwatnie do wymagań produkcji gier komputerowych	K_U16
P_U04	potrafi podejmować samodzielne decyzje dotyczące projektowania i realizacji własnych prac graficznych i multimedialnych w kontekście projektów interaktywnych, szczególnie gier, a także efektywnie współpracować w interdyscyplinarnych zespołach projektowych	K_U18
Po zaliczeniu praktyki student w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH potrafi		
P_K01	jest gotów inicjować i uczestniczyć w działaniach na rzecz społeczności i szeroko pojętego środowiska cyfrowego, uwzględniając etykę i odpowiedzialność twórcy; potrafi prezentować swoje projekty i koncepcje w przystępnej formie, również z zastosowaniem nowoczesnych technologii informacyjnych i multimedialnych	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 składają się:

- bieżąca weryfikacja i ocena osiąganych przez studenta efektów uczenia się podczas zaliczeń i egzaminów z poszczególnych przedmiotów realizowanych w ramach semestru,
- bieżąca weryfikacja i ocena osiąganych przez studenta efektów uczenia się podczas realizacji praktyk zawodowych,
- końcowa weryfikacja i oceny osiąganych przez studenta efektów uczenia się podczas egzaminu dyplomowego.

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

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

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

Katalog przedmiotów

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

Przedmioty ogólnouczelniane

Język obcy

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

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

Komunikacja międzykulturowa

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

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

Socjologia

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

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

Etyka

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Przedstawienie problematyki właściwej dla etyki normatywnej, opisowej, stosowanej i metaetyki.
- Przedstawienie problemowe najważniejszych zagadnień etycznych: koncepcji, kierunków, sposobów uzasadniania wartości i norm, źródeł systemów etycznych; praktycznych implikacji.
- Prezentacja głównych stanowisk etycznych z historii etyki.
- Prezentacja podstawowych zagadnień rozważanych w ramach etyki 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”
- GenAI i etyczne aspekty jego wykorzystania.

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:

- Świat na początku XX wieku. I wojna światowa i jej konsekwencje. Sprawa polska podczas I wojny światowej i odzyskanie niepodległości przez Polskę w 1918 roku.
- Rozpad systemu wersalskiego, kryzys demokracji, powstanie systemów totalitarnych i wielki kryzys gospodarczy.
- Droga do II wojny światowej.
- Druga Rzeczpospolita. Państwo, polityka, relacje międzynarodowe. Dziedzictwo zaborów i próby modernizacji. Sukcesy i porażki gospodarcze Drugiej Rzeczypospolitej. Rola polskiej nauki i naukowców.
- 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, wybory parlamentarne w 2023 i prezydenturę w 2025 roku oraz ich konsekwencje. Kształtowanie się nowego układu sił w świecie (od „arabskiej wiosny” do agresji Rosji na Ukrainę i reakcji świata na to wydarzenie).
- Nowy porządek światowy i związane z nim wyzwania dla Polski i Unii Europejskiej.

Osobisty model biznesowy

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Brak

Treści kształcenia:

- *Autorefleksja – analiza zasobów osobistych*: Poszukiwanie swojego DLACZEGO i odkrywanie kluczowych elementów tożsamości zawodowej poprzez analizę zainteresowań, osobowości, umiejętności i wartości. Określenie własnych preferencji dotyczących środowiska pracy. Określenie tożsamości zawodowej w oparciu o zidentyfikowane preferencje i posiadane zasoby osobiste. Praca w oparciu o Moduł 1 w Booklet oraz testy dostępne na Platformie Rozwoju Kompetencji.
- *Prototypowanie wybranego stanowiska pracy – analiza ogłoszeń o pracę*: Wprowadzenie do koncepcji Osobistego Modelu Biznesowego i Kanwy Modelu Biznesowego Stanowiska (KMBS). Praca z KMBS w kontekście wybranego stanowiska pracy. Praca z ogłoszeniami jako źródłem danych do KMBS. Praca w oparciu o Moduł 2 w Booklet oraz oferty pracy dla wybranego stanowiska.
- *Prototypowanie wybranego stanowiska pracy – analiza informacji z portali kariery i narzędzi AI*: Praca z narzędziami AI (np. ChatGPT) oraz opisami na portalach kariery (m.in. onetonline.org, MyNextMove, Mapa Karier) w celu doprecyzowania i uzupełnienia informacji na temat specyfiki wybranego stanowiska. Identyfikacja typowych obowiązków, wymaganych zasobów osobistych oraz środowiska pracy. Uzupełnienie Kanwy Modelu Biznesowego Stanowiska o brakujące elementy. Praca w oparciu o Moduł 3 w Booklet.
- *Analiza luk w zasobach osobistych*: Porównanie zasobów osobistych z wymaganiami wybranego stanowiska. Identyfikacja luk w umiejętnościach, wiedzy i cechach niezbędnych do podjęcia pracy w wymarzonej zawodzie. Analiza zgodności między preferencjami studenta a środowiskiem pracy. Opracowanie pomysłów na rozwój i plan redukcji luk kompetencyjnych. Praca w oparciu o Moduł 4 w Booklet.
- *Elevator pitch*: Przygotowanie autoprezentacji (elevator pitch) i zaprezentowanie jej na forum grupy. Sformułowanie osobistej propozycji wartości w kontekście wybranego zawodu. Powiązanie zasobów osobistych z potrzebami pracodawcy. Wygłoszenie prezentacji ustnej. Praca w oparciu o Moduł 5 w Booklet.
- W ramach ćwiczeń student zobowiązany jest do realizacji kursu e-learning „Etykieta studiowania” umieszczonego na platformie do nauczania zdalnego Moodle.

- Tworzenie *Plan rozwoju i indywidualizacji ścieżki edukacyjnej*: W ramach projektu każdy student opracowuje plan rozwoju i indywidualizacji swojej ścieżki edukacyjnej, bazując na wynikach pracy z bookletu oraz uzupełnionej Kanwie Modelu Biznesowego Stanowiska (KMBS). Projekt obejmuje podsumowanie analiz luk w zasobach osobistych oraz określenie kluczowych obszarów rozwoju. Student identyfikuje najważniejsze przedmioty w planie studiów oraz wybiera specjalizację, która najlepiej odpowiada jego zainteresowaniom i celom zawodowym. Uzupełnieniem projektu jest wybór dodatkowych zasobów wspierających rozwój – w tym szkoleń online, materiałów edukacyjnych, książek, wydarzeń oraz działań umożliwiających przetestowanie wybranej ścieżki kariery w praktyce. Całość projektu ma charakter zindywidualizowany i ma na celu świadome planowanie drogi zawodowej studenta w oparciu o jego zasoby, potrzeby rynku pracy oraz własne aspiracje.

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 wyglądów 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 rozpowszechnieniem.
- 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 praw autorskich. Rodzaje utworów.
- 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. 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). Stosowanie skutecznych technik pracy umysłowej (na przykładzie mnemotechnik). Szanse i zagrożenia edukacji zdalnej.
- Zagrożenia czynnikami niebezpiecznymi, szkodliwymi i uciążliwymi dla zdrowia, występującymi w procesach pracy i nauki oraz metody ochrony przed nimi. Istota i rodzaje zagrożeń w obszarze cyberbezpieczeństwa i zdrowia psychicznego (model dobrostanu psychicznego człowieka).
- 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
- Woda jako kluczowy czynnik zrównoważonego i bezpiecznego rozwoju (SDG; Green Deal)
- 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, marszobieg, biegi terenowe – technika wykonywania
- Tenis, tenis stołowy, badminton. Technika, zasady gry

Przedmioty podstawowe

Research internetowy i factchecking

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Informacja i informacja medialna. Właściwości informacji medialnej. Klasyfikacja źródeł informacji, specyfika treści cyfrowych. Agencje informacyjne.
- Akty prawne i kodeksy etyczne w kontekście zbierania, przetwarzania i publikowania informacji. Tajemnica zawodowa. Informacja publiczna i jej zasoby.
- Informacja biblioteczna i naukowa. Jak szukać wiarygodnych danych?
- Internet jako źródło informacji. Bazy danych, metawyszukiwarki i zaawansowane narzędzia wyszukiwania. Surface web, deep web i dark web.
- Narzędzia AI jako źródło informacji.
- Wiarygodność informacji w sieci. Open source, bańki filtrujące, uczenie maszynowe, silniki rekomendacyjne.

- Open source i crowdsourcing jako metody pozyskiwania i selekcjonowania informacji.
- Poszukiwanie informacji w pracy projektanta – zasoby elementów graficznych typu banki zdjęć, fontów, audio, etc. Wykształcenie umiejętności poprawnego korzystania z zasobów.
- Zbieranie i weryfikowanie danych na potrzeby tworzenia wizualizacji danych i grafik informacyjnych.

Współczesne media

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- System medialny w Polsce; regulacje dotyczące mediów cyfrowych, platform streamingowych i mediów społecznościowych; rola KRRiT w erze Internetu.
- Media publiczne, komercyjne i niezależni twórcy - specyfika, rola, konkurencja i koegzystencja.
- Transformacja mediów - od tradycyjnych nadawców do twórców internetowych; cyfryzacja, media on-demand, personalizacja treści; od cenzury, przez wolne media, do mediów internetowych.
- Rynek prasowy, audio-wizualny, internetowy i mobilny.
- Procesy koncentracji, konwergencji, globalizacji i algorytmizacji mediów.
- Koncerny medialne w Polsce.
- Procesy koncentracji, komercjalizacji, konwergencji i globalizacji mediów na świecie.
- Kluczowe pojęcia współczesnych mediów, m.in. fake news, bańki informacyjne, clickbait, rekomendacje algorytmiczne, influencer marketing.
- Media społecznościowe – formaty, algorytmy, rola w komunikacji, marketingu i kreacji wizerunku.
- Zmiany pokoleniowe w odbiorze mediów – różnice w stylu konsumpcji, preferencjach i zaufaniu do źródeł informacji.
- Statystyki i badania konsumpcji mediów: oglądalność, słuchalność, zaangażowanie, analityka danych i metody pomiaru.

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):

- Grafika rastrowa, Grafika wektorowa, 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.
- 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.
- Proces twórczy – omówienie zagadnienie, przygotowanie dokumentacji.
- 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.

Grafika rastrowa

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Podstawy obrazu rastrowego - piksele, rozdzielczość, głębina kolorów, barwy RGB, cechy, zastosowanie.
- Grafika rastrowa vs. wektorowa.
- Formatowanie i kompresja plików rastrowych – JPEG, PNG, GIF, TIFF, PSD; różnice i zastosowania.
- Interfejs oprogramowania do grafiki rastrowej, m.in. Adobe Photoshop.
- Narzędzia selekcji, warstwy, maski, filtry, balans bieli, poziomy, krzywe – zadania praktyczne.
- Łączenie obrazów, blending, tryby mieszania, efekty świetlne i cieniowanie – zadania praktyczne.
- Zadania praktyczne wykorzystujące umiejętności techniczne, znajomość oprogramowania i kształtujące estetykę i poprawność komunikatu wizualnego.

Grafika wektorowa

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Podstawy obrazu wektorowego - budowa, cechy, zastosowanie. Barwy CMYK.
- Grafika wektorowa vs. rastrowa.
- Podstawy przygotowania plików do druku i cięcia – formaty SVG, PDF, EPS; spady, kolory Pantone, krzywe.
- Interfejs oprogramowania do grafiki wektorowej, m.in. Adobe Illustrator.
- Krzywe Béziera, węzły, ścieżki, kontury i wypełnienia - zadania praktyczne.
- Tworzenie i edycja kształtów – zadania praktyczne.
- Ilustracja wektorowa, projektowanie elementów UI, przyciski, ikony, layouty – zadania praktyczne.
- Zadania praktyczne wykorzystujące umiejętności techniczne, znajomość oprogramowania i kształtujące estetykę i poprawność komunikatu wizualnego.

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,
- 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):

- Grafika rastrowa

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 wydobywania 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):

- Grafika rastrowa, Grafika wektorowa, Rysunek i kompozycja

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):

- Grafika wektorowa, Grafika rastrowa, 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 i prawo reklamy

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Ochrona własności intelektualnej, 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
- Analiza kazusów z zakresu omówionych treści prawa autorskiego i prawa reklamy.
- Dozwolony użytek i inne przypadki legalnego korzystania z cudzych utworów
- Wykonywanie praw autorskich
- Prawa pokrewne
- Zbiorowe zarządzanie prawami autorskimi

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

DTP

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Grafika rastrowa, Grafika wektorowa, Pracownia projektowania graficznego, Pracownia technik projektowania i technik przekazu, Typografia

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):

- Pracownia technik projektowania i technik przekazu, Grafika rastrowa, Grafika wektorowa

Treści kształcenia:

- Podstawowe zagadnienia dotyczące Projektowania uniwersalnego.
- Czym jest projektowanie uniwersalne, projektowanie inkluzywne, dostępność (accessibility).
- Zagadnienia dostępności cyfrowej w codziennym użytkowaniu — projektowanie produktów z myślą o wszystkich użytkownikach, niezależnie od ich indywidualnych potrzeb czy ograniczeń.
- Normy WCAG, filary dostępności cyfrowej.
- Design Thinking – zapoznanie z metodologią, zadania praktyczne z wykorzystaniem DT,
- Istotność zbadania grupy docelowej i różnorodnych potrzeb użytkowników, jak projektować z myślą o różnych grupach: osoby starsze, dzieci, osoby z trudnościami poznawczymi, osoby mówiące innym językiem, itd.
- Przykłady barier cyfrowych — nie tylko dla osób z niepełnosprawnościami, ale też dla np. osób starszych, z tymczasowym urazem, czy korzystających z telefonu w słońcu.
- Zadania praktyczne mające na celu zaobserwowanie, analizę i propozycję zmian dotyczących dostępności dla każdego użytkownika, materiały analogowe, cyfrowe, multimedialne, statyczne, etc.

AI w kreacji multimedialnej

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Teoria generatywnej sztucznej inteligencji (GenAI).
- Podstawy prawne i etyczne stosowania GenAI w kreacji wizualnej.
- Przegląd dostępnych rozwiązań z zakresu GenAI (obraz, animacja i wideo, 3D).
- Kreatywne zastosowanie GenAI. Omówienie i analiza przykładów.
- Zadanie: wyszukanie, opis i analiza wybranego przypadku zastosowania GenAI w multimedialach.
- Przegląd dostępnych narzędzi GenAI w oprogramowaniu graficznym (Adobe i inne).
- Zadanie ćwiczeniowe: obraz 2D. Obraz z tekstu oraz innego obrazu. Np. kreacja storyboardu do prze-rywnika fabularnego w grze lub do animacji.
- Zadanie ćwiczeniowe: animacja i wideo. Wprawianie w ruch zdjęć i grafik, kreacja wideo z prompta. Np. stworzenie klipów wideo ze zdjęć wykonanych na Uczelni.
- Zadanie ćwiczeniowe: grafika 3D. Model z tekstu, ze zdjęcia, z własnej grafiki. Np. stworzenie zestawu postaci, przedmiotów, broni. Przekształcenie swojego autorskiego rysunku w model 3D.
- Podsumowanie pracy z GenAI, wrażenia i przemyślenia. Dyskusja na forum grupy.

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:

- Wprowadzenie do oprogramowania 3D. Pokaz możliwości oprogramowania, omówienie zasad tworzenia grafiki trójwymiarowej oraz jej możliwe pola zastosowań
- Bryły prymitywne, podstawowe modyfikatory. Na przykładzie prostego obiektu, płaszczyzny, kamery i lampy student uczy się operować podstawowymi bryłami, wykorzystywać ich strukturę na potrzeby osiągnięcia zamierzonego efektu. Podstawowe ustawienia materiałów i renerding pierwszej sceny

- Modelowanie z wykorzystaniem brył. Podstawy polymodelingu. Na krześle student opanowuje umiejętność polymodelingu i posługiwania się modyfikatorami Mirror, Subdivision surface i Solidify
- Właściwa organizacja projektu - student stwarza strukturę katalogową potrzebną do zarządzania projektem. Organizuje w sposób właściwy zasoby potrzebne do projektu. Organizuje pracę na warstwach projektu
- Tworzenie prostej postaci do gry low poly. Wprowadzenie do podstaw pracy ze szkieletem oraz prosta animacja postaci w środowisku 3D
- 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):

- Grafika rastrowa, Grafika wektorowa, Rysunek i kompozycja

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.
- Wprowadzenie do storyboardu, wykorzystanie storyboardu do przemyślanego kształtowania finalnej animacji, z oznaczeniem ruchów kamery, kierunku poruszania się obiektów oraz rysu fabuły.
- 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
- 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):

- Grafika rastrowa, Grafika wektorowa, Obróbka dźwięku

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.
- Zapoznanie ze środowiskiem studyjnym w pracy z urządzeniem rejestrującym obraz.
- 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.

Pracownia typografii

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Typografia, Grafika rastrowa, Grafika wektorowa, DTP, Rysunek i kompozycja

Treści kształcenia:

- Przypomnienie i ugruntowanie zagadnień teoretycznych związanych z typografią.
- Eksperyment typograficzny - litera jako forma ekspresji, dekonstrukcja formy literackiej, praca na granicy czytelności i abstrakcji.
- Projektowanie autorskiego kroju pisma - podstawy tworzenia fontu, budowa znaków, spójność stylistyczna, testy czytelności.
- Typografia a interakcja - projektowanie tekstu w aplikacjach, UI/UX, responsywna typografia, typografia w środowisku cyfrowym.
- Praca z typografią w języku wizualnym marki – systemy identyfikacji wizualnej, brandbooki, typografia jako nośnik tożsamości.
- Typografia konceptualna - litera jako nośnik idei; projekt z pogranicza sztuki i designu, krytyczne podejście do tekstu i formy.

Obróbka dźwięku

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Zapoznanie się ze sprzętem toru audio w studio oraz zasadami funkcjonowania urządzeń audio przeznaczonych do rejestracji, generowania oraz przetwarzania dźwięku. Omówienie pojęcia jakości dźwięku. Omówienie zagadnień próbkowania, rozdzielczości bitowej, formatów, kompresji oraz odstępu sygnału od szumu.
- Zapoznanie się z oprogramowaniem typu DAW (Digital Audio Workstation) oraz metodami organizacji plików dźwiękowych oraz podstawami ich obróbki
- Zapoznanie z koncepcjami i metodami kreacji przestrzeni dźwiękowej oraz pozornych źródeł dźwięku w ramach pracy z programem DAW
- Omówienie metod rejestracji dialogów oraz dźwięków efektowych. Przygotowanie (w oparciu o dostępne w Internecie zasoby) własnych przykładów (z filmu lub gry komputerowej) realizacji udźwiękowienia wraz z omówieniem rozpoznanych elementów, technik oraz metod 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 post-produkcji lub umieszczenia w zewnętrznych programach
- Nowe technologie w tworzeniu i edycji dźwięku (np. wybrane narzędzia AI).

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: ołówek, 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 przygotowujące do tworzenia przekazu wizualnego w różnych formatach (szkicowniki, A4, A3, 100x70, etc.).
- 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 Gantta), 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):

- Współczesne media

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):

- Grafika rastrowa, grafika wektorowa, 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.

- Zadania 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):

- Grafika rastrowa, grafika wektorowa

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 tematem, 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.

Marketing w mediach i branży kreatywnej

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawy komunikacji marketingowej

Treści kształcenia:

- Twórcy jako media - influencerzy, youtuberzy, newsletterowcy jako „jednoosobowe media” i ich współpraca z markami.
- Promocja twórców i marek kreatywnych - portfolio, social media, storytelling, budowanie marki osobistej, kursy i webinary organizowane przez twórców kreatywnych jako element budowania marki.
- Współpraca z mediami - materiały PR, współpraca z influencerami, publikacje, planowanie kampanii.
- Media społecznościowe jako narzędzie marketingu - strategie obecności, content plan, kampanie.
- Media jako kanały marketingowe - TV, radio, prasa, portale internetowe, podcasty, serwisy streamingowe – co oferują i jak są wykorzystywane promocyjnie.

- Podstawy content marketingu i personal branding.
- AI i automatyzacja w marketingu medialnym - personalizacja treści, dynamiczne reklamy, targetowanie.
- Komunikacja wizualna w marketingu – rola grafiki, animacji, video i estetyki w przyciąganiu uwagi.
- Optymalizacja grafik wykorzystywanych w internecie.

Projektowanie no-code

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Grafika rastrowa, Grafika wektorowa, Projektowanie uniwersalne

Treści kształcenia:

- Wprowadzenie do zagadnienia, zapoznanie z terminologią (no-code, low-code, design systems, MVP, responsywność).
- 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.
- Wprowadzenie do prototypowania.
- Podstawowe 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.

Przygotowanie portfolio

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Grafika rastrowa, grafika wektorowa, pracownia projektowania graficznego, pracownia technik projektowania i technik przekazu

Treści kształcenia:

- Portfolio - czym jest, funkcje, cechy dobrego portfolio; różnice między portfolio artystycznym, projektowym a UX/UI.
- Elementy budujące portfolio - struktura, projekt graficzny, case studies, opisy projektów, bio, kontakt.
- Analiza rynku - przegląd wymagań pracodawców, rekruterów i klientów; dostosowanie portfolio do różnych odbiorców i branż.
- Format portfolio - drukowane, cyfrowe, strona internetowa, PDF, Behance, social media (Instagram, LinkedIn).
- Personal branding - budowanie spójnego wizerunku, tone of voice, styl komunikacji wizualnej i treściowej.
- Storytelling w portfolio - jak opowiadać o projektach, żeby pokazać myślenie projektowe, rozwiązania i efekty, tworzenie autokomentarzy.
- Przegląd prac, wybór najlepszych, korekty.
- Prace nad stworzeniem własnego portfolio.

Specjalność: Brand Design i kreacja interaktywna

Pracownia projektowania znaku

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Grafika rastrowa, grafika wektorowa, pracownia technik projektowania i technik przekazu

Treści kształcenia:

- Rola znaku graficznego w komunikacji wizualnej - czym jest znak, logotyp, sygnet, monogram, symbol, piktogram

- Rodzaje znaków wizualnych i zasady ich projektowania: prostota, rozpoznawalność, skalowalność; praca z siatką konstrukcyjną; negatyw, wersja monochromatyczna, użycie koloru,
- Brief projektowy – omówienie zagadnienia, istotność w procesie projektowym,
- Analiza znaków znanych marek, obserwacja cech takich jak m.in. prostota, funkcjonalność, ponadczasowość, zadanie praktyczne, case study
- Zadania praktyczne wykorzystujące umiejętność krytycznej analizy istniejących projektów oraz proponowanie własnych koncepcji uwzględniających najnowsze trendy, np. redesign istniejącego znaku.
- Zadanie praktyczne wykorzystujące umiejętności pracy z literą, np. znak inspirowany literą,
- Zadania praktyczne kształtujące umiejętność przekazu informacji wizualnej o konkretnym znaczeniu, ale również poszerzanie kreatywności, poszukiwanie nowych koncepcji, np. stworzenie znaku abstrakcyjnego, projektowanie piktogramów przekazujących konkretne znaczenie.

Psychofizjologia widzenia

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- pracownia projektowania graficznego, pracownia technik projektowania i technik przekazu

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.

Marketing design

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawy komunikacji marketingowej, grafika rastrowa, grafika wektorowa, pracownia projektowania graficznego, pracownia technik projektowania i technik przekazu

Treści kształcenia:

- Jak wygląd, użyteczność i przekaz wizualny wpływają na zachowania konsumenta
- Formaty banerów i reklam internetowych oraz ich zastosowanie
- Mailing - projekt graficzny + podstawowe zasady UX mailingu, CTA, hierarchia informacji, mobile-first design, dostępność
- Elementy wizerunku firmy/marki również osobistej – profile social mediowe, stopka mailowa, etc. – omówienie zagadnienia i zadania praktyczne
- Wizualna komunikacja wartości marki – kolor, typografia, kompozycja, czyli key visual jako nośnik tożsamości i cech charakterystycznych marki
- Planowanie treści wizualnych do mediów społecznościowych – zagadnienie contentu w budowaniu wizerunku firmy
- Zadania praktyczne kształtujące umiejętności wizualnego przekazania informacji, nauka projektowania na potrzeby działań marketingowych z uwzględnieniem specyfiki projektowania produktów cyfrowych.

UX/UI design

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- grafika rastrowa, grafika wektorowa, pracownia projektowania graficznego, pracownia technik projektowania i technik przekazu

Treści kształcenia:

- Podstawy teoretyczne projektowania interfejsów użytkownika (UI): układ, typografia, kolorystyka i ikonografia jako narzędzia do tworzenia atrakcyjnych i skutecznych projektów spełniających założenia marki, zapoznanie z design systemami i standardami projektowania.
- 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.
- Różnice pomiędzy projektem strony internetowej, mobilnym widokiem strony internetowej, aplikacją internetową, a aplikacją mobilną.
- 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.
- Zagadnienia dotyczące Accesibility z uwzględnieniem kwestii dotyczących każdego użytkownika, nie tylko tego ze szczególnymi potrzebami.
- Zadania praktyczne wykorzystujące wiedzę na temat architektury informacji, ćwiczenia card sorting i tree testing.
- Zapoznanie z interfejsem specjalistycznego oprogramowania (np. Figma)
- Prototypowanie rozwiązań.
- Zadania praktyczne umożliwiające kształtowanie umiejętności tworzenia interaktywnych prototypów aplikacji i stron internetowych angażujących uwagę użytkowników, pozwalających w praktyczny sposób prezentować i testować pomysły.

Brand design

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Grafika wektorowa, Grafika rastrowa, Pracownia projektowania znaku, Typografia

Treści kształcenia:

- Rozbudowa logo do systemu identyfikacji wizualnej
- Typografia marki: dobór fontów, liternictwo a charakter marki
- Kolorystyka marki: psychologia koloru w branding
- Motywy graficzne, tekstury, ilustracje brandowe: tło, patterny, elementy ozdobne marki
- Key Visual marki – omówienie tematu, analiza przypadków i zadania praktyczne
- Zastosowanie identyfikacji w druku: Wizytówki, papier firmowy, teczki, notesy, materiały POS
- Brand book - omówienie tematu, analiza przypadków, zadania praktyczne
- Zadania praktyczne kształtujące umiejętności kształtowania spójnego wizualnego wyglądu marki oraz umiejętności tworzenia dokumentacji.

Pracownia form reklamowych

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Grafika rastrowa, grafika wektorowa, 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,
- Kampanie w Internecie, przykłady, analiza, dobre praktyki, aspekty techniczne, tworzenie własnych projektów,
- Storytelling w reklamie,
- Reklama a spójność z identyfikacją wizualną marki,
- Projektowanie reklam przyjaznych użytkownikowi z uwzględnieniem analizy zachowań odbiorców, np. na podstawie heat mapy,
- 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.

Projektowanie publikacji multimedialnych

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Grafika rastrowa, Grafika wektorowa, Pracownia Projektowania Graficznego, Pracownia technik przekazu i technik projektowania, Typografia, Pracownia wideo

Treści kształcenia:

- Webinar jako forma przekazu informacji i promocji marki - omówienie zagadnienia, zadania praktyczne z uwzględnieniem dostępności cyfrowej.
- E-book jako forma przekazu informacji i promocji marki - omówienie zagadnienia, zadania praktyczne z uwzględnieniem dostępności cyfrowej.
- Prezentacje interaktywne - omówienie zagadnienia, przykłady, narzędzia
- Typografia, kolor i kompozycja w cyfrowych publikacjach multimedialnych
- Różne formy przekazu dla kursów on-line - omówienie zagadnienia, zadania praktyczne z uwzględnieniem dostępności cyfrowej.
- Storytelling wizualny w publikacji multimedialnej
- Projektowanie treści z myślą o zasadzie mobile first i podejścia użytkowników do czytania treści cyfrowych (F-pattern, Z-pattern); uwzględnienie projektowania treści do "skanowania" - nagłówki, wypunktowania, mikrobloki.
- Ekologia treści cyfrowych - recykling treści, np. Jak z e-booka zrobić posty social mediowe, newsletter lub video.

Specjalność: Wizualizacja i efekty specjalne

Projektowanie koncepcyjne

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Grafika rastrowa, Grafika wektorowa, Pracownia projektowania graficznego, Podstawy grafiki trójwymiarowej, Rysunek i kompozycja

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.

Kreacja i postprodukcja w fotografii

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Grafika rastrowa, Grafika wektorowa, 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)
- Fotomanipulacja jako narzędzie twórcze – łączenie zdjęć i grafik w spójną narrację wizualną.
- 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.
- Kreowanie scen za pomocą oświetlenia - omówienie zasad oświetlenia, różnic pomiędzy światłem ciągłym a błyskowym, rodzajów zastosowanego oświetlenia (np. led, dioda, halogen, świetlówka) oraz typy świateł wykorzystywanych przy realizacjach multimedialnych.
- 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.

Oświetlenie scen multimedialnych

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawy grafiki trójwymiarowej

Treści kształcenia:

- Poznanie głównych parametrów ustawienia światła 3D – kierunek, intensywność i kolor. Wpływ światła na atmosferę oraz nastroju.
- Przegląd technik oświetleniowych stosowanych w produkcjach filmowych oraz trójwymiarowych. Zależności oświetlenia a innych elementów w kadrze.
- Stworzenie przestrzennej świadomości światło - obiekt.
- Przedstawienie i omówienie parametrów renderu w kontekście oświetlenia w różnych środowiskach (Eevee, Cycles, UE5)
- Wstęp do wolumetryki i wpływ warunków atmosferycznych na oświetlenie
- Ćwiczenia praktyczne polegające na stworzeniu zamierzonego efektu świetlnego, skupiające połączenie głównych ustawień.
- Zadania praktyczne kreujące wyczucie artystyczne i kompozycyjne umiejscowienia źródeł światła względem przedstawionego planu.

Kompozycja i montaż

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Obróbka dźwięku, Grafika wektorowa, Grafika rastrowa, Podstawy grafiki trójwymiarowej, Pracownia animacji, Pracownia animacji, Pracownia wideo

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).

Kreacja multimedialna dla mediów

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Obróbka dźwięku, Podstawy grafiki trójwymiarowej, Pracownia animacji, Pracownia wideo, Grafika rastrowa

Treści kształcenia:

- Praca w różnych programach oraz przenoszenie projektów pomiędzy nimi, np. Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Blender, Cinema 4D
- Implementacja pracy ze sprzętem wideo, greenscreenem, montażu liniowego, video mappingu na wybranych obiektach lub postaciach oraz postprodukcją w programie do edycji wideo.
- 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,
- 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.
- Praktyczne ćwiczenia z projektowania kreatywnych koncepcji animacji i wideo, uwzględniających eksperymenty z łączeniem różnych technik animacji i wideo w celu stworzenia indywidualnego dzieła audiowizualnego.

Ruch i techniki chwywania ruchu

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawy grafiki trójwymiarowej

Treści kształcenia:

- Podstawowe techniki rejestracji ruchu postaci – systemy motion capture
- Rigowanie postaci
- 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.

Tworzenie światów wirtualnych

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Podstawy grafiki trójwymiarowej, Oświetlenie scen multimedialnych

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, zadania praktyczne
- Możliwe do wykorzystania technologie w tworzeniu światów wirtualnych – zastosowanie i możliwości (np. VR/AR).

Specjalność: Grafika artystyczna z elementami użytkowymi

Przestrzenna kreacja artystyczna

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- grafika rastrowa, grafika wektorowa, pracownia projektowania graficznego, pracownia projektowania graficznego, pracownia technik projektowania i technik przekazu

Treści kształcenia:

- Grafika w różnych wymiarach - koncepcje przekształcenia grafiki 2D w formy przestrzenne (origami, książki przestrzenne, papier jako materiał rzeźbiarski)
- Instalacje graficzne, zastosowanie grafiki w przestrzeni publicznej jako forma promocji marki/postaci/idei (murale, rzeźby, happeningi, konstrukcje 3D) - omówienie zagadnienia, przykłady, zadania praktyczne
- Grafika i światło - projekcja jako narzędzie komunikacji wizualnej
- Sztuka ready-made - omówienie zagadnienia, przykłady, analiza przypadków, zadania praktyczne
- Planowanie przestrzeni wystawowej - omówienie zagadnienia, przykłady, analiza przypadków, zadania praktyczne

Wzornictwo graficzne

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- grafika rastrowa, grafika wektorowa, pracownia projektowania graficznego, pracownia technik projektowania i technik przekazu, DTP

Treści kształcenia:

- Wzornictwo graficzne - wprowadzenie do zagadnienia, czym jest, znani twórcy
- Materiały i technologie we wzornictwie graficznym
- Rola wzornictwa w kształtowaniu tożsamości (np. Lokalnej, kulturowej, tożsamości firmy)
- Projektowanie zorientowane na funkcję - czytelność przekazu, logika, ergonomia na wybranych przykładach opakowań lub produktów cyfrowych
- Pattern design - powtarzalność, rytm, kompozycja modułarna na przykładzie wzorów na tkaniny, opakowania, wzory brandingowe
- Grafika na potrzeby wnętrz, np. grafiki ścienne, okleiny, itp.

Pracownia fotomontażu

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Pracownia fotografii cyfrowej, grafika rastrowa, grafika wektorowa, pracownia projektowania graficznego

Treści kształcenia:

- Techniki i narzędzia fotomontażu
- Rodzaje fotomontażu, różnice, możliwości i zastosowanie
- Kompozycja i narracja w fotomontażu

- Fotomontaż jako komentarz społeczny i kulturowy - omówienie zagadnienia i prace praktyczne
- Fotomontaż i typografia - zadania praktyczne
- Eksperymenty z formą i różnymi materiałami, łączenie przekazu cyfrowego i analogowego - analiza przykładów i zadania praktyczne.

Zaawansowany digital painting

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Digital painting, rysunek i kompozycja, pracownia projektowania graficznego

Treści kształcenia:

- Zaawansowane narzędzia i techniki w malarstwie cyfrowym.
- Krawędź, kształt, walor i kolor. Składowe obrazu.
- Zaawansowana praca z referencjami.
- Rozwijanie własnego stylu. Stylistyka i konwencja.
- AI w malarstwie cyfrowym. Analiza przypadków, eksperymenty z formą.

Pracownia projektowania plakatu

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Grafika rastrowa, Grafika wektorowa, Pracownia projektowania graficznego, Rysunek i kompozycja

Treści kształcenia:

- Plakat jako forma wypowiedzi wizualnej, budowa plakatu, znaczenie, zastosowanie
- Różnice pomiędzy plakatem artystycznym, użytkowym, reklamowym, społecznym
- Twórcy i przykłady dzieł - analiza przypadków
- Typografia, kolor, kompozycja w plakacie - omówienie zagadnień, zadania praktyczne
- Symbol, metafora w plakacie - omówienie zagadnień, zadania praktyczne
- Plakat jako nośnik wartości społecznych, kulturowych - omówienie zagadnień, zadania praktyczne

Projektowanie form multimedialnych

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Pracownia animacji, Pracownia wideo, Grafika rastrowa, Grafika wektorowa, Pracownia typografii

Treści kształcenia:

- Czym są formy multimedialne - interaktywność, integracja mediów: obraz, dźwięk, animacja/video, tekst
- Przegląd zastosowań: edukacja, marketing, rozrywka, sztuka, reklama
- Struktura multimedialnego komunikatu wizualnego – proces projektowy (np. opracowanie briefa, storyboardu i scenariusza), zadania praktyczne
- Motion design jako element przestrzeni. Np. Mapping, animacje w scenografiach
- Dźwięk i przekaz wizualny - animacja/video do muzyki (np. jako element oprawy koncertu)
- Trendy i przyszłość multimedialnych

Pracownia projektowa

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Grafika rastrowa, Grafika wektorowa, Pracownia projektowania graficznego, Rysunek i kompozycja

Treści kształcenia:

- Analiza dzieł artystycznych w przestrzeniach cyfrowych i nie tylko, tworzenie tekstowych komentarzy
- Omówienie procesu twórczego, dokumentacja
- Zrównoważony rozwój w projektowaniu
- Budowanie spójnej narracji projektowej - istotność moodboardów, map skojarzeń, dokumentacji procesu twórczego
- Autokomentarz do dzieła - zadania praktyczne

- Proces twórczy - analiza etapów, omówienie zagadnienia, zadania praktyczne
- Elementy refleksji i samoświadomości projektowej - analiza słabych i mocnych stron własnego projektu
- Odpowiedzialność twórcy - postawy wobec odbiorców
- Zadania praktyczne kształtujące umiejętności wykorzystania procesu twórczego, argumentacji doboru środków przekazu, doboru tematyki oraz świadomości jak przekaz wizualny może wpłynąć na odbiorcę.

Specjalność: Projektowanie gier komputerowych

Silniki gier I

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

- Podstawowe zagadnienia związane z silnikami gier – wprowadzenie do interfejsu, zapoznanie się z ogólnymi możliwościami silnika gier
- Porównanie popularnych silników
- Zadania praktyczne mające na celu zapoznanie się z wybranymi silnikami gier.
- Dokument projektowy Game Design Document, Moodboard, Pitch - umiejętność przedstawienia swojego pomysłu we właściwy sposób

Głos i efekty dźwiękowe

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- brak

Treści kształcenia:

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

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):

- Grafika wektorowa, grafika rastrowa, Podstawy grafiki trójwymiarowej

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 sculpingu – 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):

- Grafika rastrowa, Grafika wektorowa, Projektowanie gier komputerowych, Rysunek i kompozycja, Digital Painting

Treści kształcenia:

- Podstawy kompozycji i 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 - Point Of Interest.
- Oświetlenie w narracji - wstęp do oświetlenia sceny, rodzaje oświetlenia.
- Praca z briefem. Szkice, sylwety, moodboard, beauty corner, projekt mapy, blackout levelu.
- Testowanie i optymalizacja ścieżki gracza
- Ćwiczenia laboratoryjne

Ruch i animacja

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Grafika rastrowa, Grafika wektorowa, Projektowanie gier komputerowych, Pracownia animacji

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):

- Grafika rastrowa, grafika wektorowa, pracownia projektowania graficznego, pracownia technik projektowania i technik przekazu

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 stylów – 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, Silniki Gier I

Treści kształcenia:

- Game Design Document i jego rola w procesie projektowania gry komputerowej
- Storyboarding i tworzenie scenariusza gry jako element tworzenia 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 II

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Silniki Gier I, Projektowanie gier komputerowych, Ruch i animacja

Treści kształcenia:

- 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
- Pogłębianie umiejętności przedstawienia swojego pomysłu we właściwy sposób

Projektowanie koncepcyjne

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):

- Grafika wektorowa, Grafika rastrowa, Pracownia projektowania graficznego, Digital Painting, Rysunek i kompozycja

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, kapłanka zapomnianej religii, przeciwnik zainfekowany nieznaną chorobą),

- Ćwiczenia realizowane metodami 2D lub 3D, w zależności od preferencji studentów i wymagań poszczególnych briefów.

[illegible]

symbol	treść	Wykaz umiejętności i kompetencji																				
		potrafi określić cel i zakres działania	rozumie znaczenie i wagę	umiejętność wyrażania myśli w formie słownej	umiejętność wyrażania myśli w formie graficznej	umiejętność wyrażania myśli w formie dźwiękowej	umiejętność wyrażania myśli w formie wielomediowej	umiejętność wyrażania myśli w formie interaktywnej	umiejętność wyrażania myśli w formie animacji	umiejętność wyrażania myśli w formie grywalizacji	umiejętność wyrażania myśli w formie sztuki cyfrowej	umiejętność wyrażania myśli w formie sztuki cyfrowej	umiejętność wyrażania myśli w formie sztuki cyfrowej	umiejętność wyrażania myśli w formie sztuki cyfrowej	umiejętność wyrażania myśli w formie sztuki cyfrowej	umiejętność wyrażania myśli w formie sztuki cyfrowej	umiejętność wyrażania myśli w formie sztuki cyfrowej	umiejętność wyrażania myśli w formie sztuki cyfrowej	umiejętność wyrażania myśli w formie sztuki cyfrowej	umiejętność wyrażania myśli w formie sztuki cyfrowej	umiejętność wyrażania myśli w formie sztuki cyfrowej	umiejętność wyrażania myśli w formie sztuki cyfrowej
K_U01	potrafi dokonać samodzielnie interpretacji procedur i zjawisk ekonomicznych związanych z multimediami	x																				
K_U02	ma umiejętność wykorzystywania wiedzy z zakresu teorii medialnych do zrozumienia przekształceń systemu medialnego w Polsce, analizy rynku medialnego pod kątem prawnym, politologicznym i ekonomicznym oraz określenia istoty i funkcji poszczególnych typów mediów i instytucji medialnych	x																				
K_U03	potrafi dokonać oceny roli i znaczenia rodzajów mediów w systemie medialnym	x																				
K_U04	potrafi dokonać samodzielnych porównań i analiz zjawisk medialnych w Polsce z punktu widzenia dyscyplin naukowych zajmujących się komunikacją multimediową	x																				
K_U05	potrafi dokonać samodzielnie interpretacji, porównania i klasyfikacji podstawowych pojęć i kategorii socjologicznych oraz zasady mechanizmów rządzących zachowaniem jednostki i grup społecznych z uwzględnieniem specyfiki komunikacji wizualnej i form multimedialnych (w tym form interaktywnych)	x																				
K_U06	ma umiejętność pozyskiwania i opracowywania informacji pod kątem wybranej formy wypowiedzi konstruowanej na potrzeby przekazu multimedialnego	x																				
K_U07	potrafi, korzystając z dostępnych źródeł, dokonać samodzielnie i prawidłowo oceny prawnej własnych działań i zachowań w obszarze komunikacji i produkcji multimedialnej	x																				
K_U08	potrafi oddzielić działania public relations od innych działań promocyjnych oraz od innych technik komunikowania oraz stosować narzędzia komunikacji marketingowej i społecznej adekwatnie do sytuacji	x																				
K_U09	potrafi efektywnie poruszać się w obszarze teorii i form działań marketingowych, podejmować działania promocyjne (w tym autopromocyjne)	x																				
K_U10	potrafi świadomie budować pozytywny artystyczny i światowy	x																				
K_U11	ma umiejętność sprawnego i szybkiego pozyskiwania informacji; korzysta z literatury fachowej, statystyki i opracowań naukowych Instytutów badawczych, biuletynów i raportów gospodarczych, sprawozdań Instytutu publicznego, aktów prawnych oraz upowszechnianych treści kulturowych	x																				
K_U12	potrafi posługiwać się podstawowym filozoficznym aparatem pojęciowym oraz posiadać gwaranta w kontekście kultury	x																				
K_U13	ma umiejętność analizowania zjawisk kulturowych i artystycznych w kontekście dziedzictwa historycznego i uwarunkowań biograficznych	x																				
K_U14	potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować umiejętnościami potrzebnymi do ich wykonania	x																				
K_U15	potrafi obsługiwać narzędzia (sprzęt i oprogramowanie) związane ze specyfiką kierunku grafika komputerowa i produkcja multimedialna	x																				
K_U16	potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w zakresie grafiki komputerowej i produkcji multimedialnej	x																				
K_U17	potrafi świadomie posługiwać się właściwą technologią i technologią w trakcie realizacji prac z zakresu kierunku grafika komputerowa i produkcja multimedialna	x																				
K_U18	potrafi podejmować samodzielnie decyzje dotyczące projektowania i realizacji własnych prac artystycznych oraz współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych	x																				
K_U19	potrafi wykorzystywać podstawowe techniki kreacji wizualnej w reklamach i interpretacji postrzeganych obrazów i zjawisk	x																				
K_U20	potrafi znajdować ewentualne problemy formalne stron działających w sferze komunikacji i młodych pływaczy	x																				
K_U21	potrafi korzystać z technik i narzędzi analogowych i cyfrowych rejestracji obrazu i dźwięku oraz obrazu ruchomego oraz korzystać ze sprzętu i oprogramowania potrzebnego do tworzenia grafiki i uwzględnieniem interaktywności	x																				
K_U22	potrafi dokonać kreacji artystycznej z uwzględnieniem szerszej tradycji oraz nowych mediów	x																				
K_U23	ma umiejętność z zakresu bezpiecznego obsługi komputera, programów użytkowych i systemu operacyjnego oraz pracy w sieci Internet	x																				

[illegible]

50

[illegible]

[illegible]

