

Standardy kształcenia dla kierunku studiów:**Grafika****A. JEDNOLITE STUDIA MAGISTERSKIE****I. WYMAGANIA OGÓLNE**

Jednolite studia magisterskie trwają nie krócej niż 10 semestrów. Liczba godzin zajęć nie powinna być mniejsza niż 4200. Liczba punktów ECTS (European Credit Transfer System) nie powinna być mniejsza niż 300.

II. KWALIFIKACJE ABSOLWENTA

Absolwent powinien posiadać interdyscyplinarną wiedzę z zakresu historii sztuki i dostrzegać znaczenie sztuki w rozwoju kultury i społeczeństwa. Powinien posiadać kwalifikacje artysty grafika oraz umiejętności wykorzystania wiedzy z zakresu sztuk pięknych. Powinien posiadać wiedzę i umiejętności umożliwiające podjęcie pracy twórczej w obszarze sztuk plastycznych – grafiki. Powinien w pełni opanować i umieć wykorzystać w pracy artystycznej techniki druku tradycyjnego i cyfrowego oraz multimedialnych. Powinien być przygotowany do pracy z wykorzystaniem komputera, znać programy graficzne i umieć je wykorzystać w sposób kreatywny. Powinien posiadać umiejętności pracy w zespole. Absolwent powinien być przygotowany do pracy w: agencjach reklamowych, wydawnictwach, galeriach sztuki, instytucjach kulturalno-oświatowych oraz szkolnictwie – po ukończeniu specjalności nauczycielskiej (zgodnie ze standardami kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela). Absolwent powinien znać język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy. Absolwent powinien być przygotowany do podjęcia studiów trzeciego stopnia (doktoranckich).

III. RAMOWE TREŚCI KSZTAŁCENIA**1. GRUPY TREŚCI KSZTAŁCENIA, MINIMALNA LICZBA GODZIN ZAJĘĆ ZORGANIZOWANYCH ORAZ MINIMALNA LICZBA PUNKTÓW ECTS**

	godziny	ECTS
A. GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH	705	54
B. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH	765	59
Razem	1470	113

2. SKŁADNIKI TREŚCI KSZTAŁCENIA W GRUPACH, MINIMALNA LICZBA GODZIN ZAJĘĆ ZORGANIZOWANYCH ORAZ MINIMALNA LICZBA PUNKTÓW ECTS

	godziny	ECTS
A. GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH		
Treści kształcenia w zakresie:	705	54
1. Historii i teorii sztuki	120	
2. Filozofii	90	
3. Ogólnoplastycznej kreacji wizualnej	495	
B. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH	765	59
Treści kształcenia w zakresie:		
1. Grafiki warsztatowej		
2. Grafiki projektowej		
3. Multimediów		

3. TREŚCI I EFEKTY KSZTAŁCENIA

A. GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH

1. Kształcenie w zakresie historii i teorii sztuki

Treści kształcenia: Podstawy wiedzy z zakresu historii i teorii sztuki od starożytności do czasów najnowszych. Pojęcia i metodologia historii sztuki. Przemiany form ekspresji w sztuce. Najważniejsi twórcy na przestrzeni dziejów. Metody analizy i interpretacji zjawisk artystycznych. Metody analizy dzieła plastycznego. Historia polskiej i światowej grafiki warsztatowej i projektowej – jej rola na przestrzeni dziejów sztuki. Historyczny rozwój technik graficznych i środków wyrazowych. Wielcy graficy i ich droga twórcza. Rozwój technologii i technik graficznych i poligraficznych – ich wpływ na formę plastyczną realizacji graficznych.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: rozróżniania stylów i epok w sztuce; posługiwania się pojęciami historii i teorii sztuki w interpretacji dzieła plastycznego – w szczególności dzieła graficznego; poruszania się w obszarze zagadnień grafiki artystycznej i projektowej polskiej i światowej; identyfikowania grafiki polskiej i jej przedstawicieli; analizowania i interpretowania dzieł sztuki – dzieł graficznych; rozumienia zjawisk zachodzących w sferze technik i środków ekspresji współczesnej grafiki warsztatowej, edytorskiej i reklamowej; obrony własnej postawy i poczynań plastycznych.

2. Kształcenie w zakresie filozofii

Treści kształcenia: Filozofia w perspektywie historycznej ze szczególnym uwzględnieniem problematyki ontologicznej i epistemologicznej. Elementy logiki. Elementy estetyki. Doktryny estetyczne w perspektywie historycznej. Etyka. Antropologiczne i społeczne uwarunkowania twórczości artystycznej. Definicje kultury oraz ich praktyczna wykładnia. Elementy wiedzy o komunikowaniu. Zagadnienia społeczne i indywidualnego odbioru sztuki.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: posługiwania się podstawowym filozoficznym aparatem pojęciowym; osadzania zjawisk artystycznych w kontekście kulturowym; krytycznej analizy zjawisk kulturowych i artystycznych w kontekście dziedzictwa historycznego i uwarunkowań bieżących.

Kształcenie w zakresie ogólnoplastycznej kreacji wizualnej

Treści kształcenia: Techniki i technologie w obszarze malarstwa, rysunku i rzeźby. Materiałoznawstwo w obszarze malarstwa, rysunku i rzeźby. Formalna struktura dzieła

plastycznego i budujących go elementów. Interpretacja formy dzieła plastycznego, obrazów i zjawisk artystycznych. Aranżacja elementów graficznych na płaszczyźnie i w przestrzeni otwartej. Multimedialne dzieła plastyczne.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: wykorzystywania podstawowych technik kreacji wizualnej w rejestracji i interpretacji postrzeganych obrazów i zjawisk; znajdowania związku między formalną strukturą dzieła plastycznego a przenoszonym przez nie komunikatem; kształtowania kompozycji płaskich i przestrzennych; kreatywnego poszukiwania rozwiązań plastycznych na gruncie grafiki warsztatowej; projektowania graficznego i multimedialnego.

B. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH

1. Kształcenie w zakresie grafiki warsztatowej

Treści kształcenia: Techniki klasyczne i elektroniczne w grafice. Klasyczne i elektroniczne metody uzyskiwania obrazu graficznego. Druk artystyczny – wypukły, wklęsły, płaski, serigraficzny, cyfrowy. Grafika barwna. Kreowanie przekazu artystycznego poprzez stosowanie odpowiednich technik graficznych. Świadomość i osobowość artystyczna w grafice warsztatowej.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: interpretowania przekazu artystycznego; twórczego posługiwania się warsztatem graficznym; wyboru technik z zakresu grafiki warsztatowej; łączenia technik klasycznych z drukiem cyfrowym.

2. Kształcenie w zakresie grafiki projektowej

Treści kształcenia: Elementy projektowania graficznego – techniki, technologie i materiały stosowane w grafice. Typografia. Historia pisma i grafiki użytkowej. Tworzenie komunikatu wizualnego z budujących go elementów. Graficzna interpretacja pojęć – łączenie funkcji estetycznej i informacyjnej. Język komunikacji wizualnej – świadomość oddziaływania elementów formalnych. Obraz i tekst jako komponenty komunikatu wizualnego. Współczesne tendencje w projektowaniu graficznym. Metodologia procesu projektowego: analiza zadania, świadome i poddane autoweryfikacji poszukiwania możliwych rozwiązań, przygotowanie projektu do prezentacji i realizacji. Narzędzia warsztatu tradycyjnego. Techniki cyfrowe niezbędne do realizacji zadań projektowych.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: stosowania różnych technik i metod kreacji graficznej w projektowaniu; tworzenia grafiki z uwzględnieniem interaktywności; posługiwania się technikami i sprzętem służącym do prezentacji w grafice projektowej; rozwiązywania zadań z zakresu projektowania graficznego i komunikacji wizualnej; pracy zespołowej; rozumienia związku między formą dzieła plastycznego a przenoszonym przez nie komunikatem; poszukiwania indywidualnych rozwiązań zadań projektowych uwzględniających artystyczne i użytkowe funkcje obiektu.

3. Kształcenie w zakresie multimedialnych

Treści kształcenia: Techniki i technologie analogowej i cyfrowej kreacji obrazu i dźwięku. Analogowe i cyfrowe narzędzia rejestracji i przetwarzania obrazu i dźwięku. Techniki i sprzęt do prezentacji multimedialnych i audiowizualnych. Realizacja projektu multimedialnego. Techniki animacji i montażu. Interaktywność i cyberprzestrzeń. Łączenie różnych mediów w celu realizacji koncepcji artystycznej. Nowe formy prezentacji multimedialnych. Metodologia realizacji projektów multimedialnych. Rozwój indywidualnych predyspozycji twórczych oraz świadomości i osobowości artystycznej w zakresie działań multimedialnych.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: kreatywnego stosowania metod analogowej i cyfrowej rejestracji obrazu i dźwięku; posługiwania się narzędziami rejestracji obrazu i dźwięku; posługiwania się sprzętem i technikami prezentacji multimedialnych; przygotowania i zorganizowania pracy podczas realizacji projektu

multimedialnego; twórczego formułowania przekazu artystycznego lub projektowego w obszarze działań multimedialnych; interaktywnej realizacji artystycznej.

IV. PRAKTYKI

Praktyki powinny trwać nie krócej niż 3 tygodnie.

Zasady i formę odbywania praktyk ustala jednostka uczelni prowadząca kształcenie.

V. INNE WYMAGANIA

1. Programy nauczania powinny przewidywać zajęcia z zakresu wychowania fizycznego – w wymiarze 60 godzin, którym można przypisać do 2 punktów ECTS; języków obcych – w wymiarze 120 godzin, którym należy przypisać 5 punktów ECTS; technologii informacyjnej – w wymiarze 30 godzin, którym należy przypisać 2 punkty ECTS. Treści kształcenia w zakresie technologii informacyjnej: podstawy technik informatycznych, przetwarzanie tekstów, arkusze kalkulacyjne, bazy danych, grafika menedżerska i/lub prezentacyjna, usługi w sieciach informatycznych, pozyskiwanie i przetwarzanie informacji – powinny stanowić co najmniej odpowiednio dobrany podzbiór informacji zawartych w modułach wymaganych do uzyskania Europejskiego Certyfikatu Umiejętności Komputerowych (ECDL – European Computer Driving Licence).
2. Programy nauczania powinny obejmować treści poszerzające wiedzę ogólną w wymiarze nie mniejszym niż 60 godzin, którym przypisać należy nie mniej niż 3 punkty ECTS.
3. Programy nauczania powinny przewidywać zajęcia z zakresu ochrony własności intelektualnej oraz uregulowań prawnych dotyczących działalności reklamowej.
4. Programy nauczania powinny przewidywać odbycie pleneru artystycznego.
5. Za przygotowanie pracy magisterskiej i przygotowanie do egzaminu dyplomowego student otrzymuje 20 punktów ECTS. Praca magisterska powinna składać się z trzech części: dzieła – grafiki warsztatowej (prac graficznych), projektowej lub multimedialnej; dzieła uzupełniającego (formę ustala uczelnia); pracy pisemnej z zakresu historii i teorii sztuki (temat ustala uczelnia).

B. STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA

I. WYMAGANIA OGÓLNE

Studia pierwszego stopnia trwają nie krócej niż 6 semestrów. Liczba godzin zajęć nie powinna być mniejsza niż 2600. Liczba punktów ECTS (European Credit Transfer System) nie powinna być mniejsza niż 180.

II. KWALIFIKACJE ABSOLWENTA

Absolwent powinien posiadać interdyscyplinarną wiedzę z zakresu historii sztuki, historii kultury i cywilizacji, etyki, estetyki oraz filozofii. Powinien posiadać wiedzę i umiejętności warsztatowe oraz artystyczne w zakresie grafiki i obszarów pokrewnych, umożliwiające podejmowanie twórczości własnej oraz pracy w zespole. Powinien być przygotowany do posługiwania się tradycyjnymi i nowoczesnymi środkami przekazu artystycznego w twórczości graficznej i projektowej. Absolwent powinien być przygotowany do pracy w instytucjach kultury, wydawnictwach i agencjach graficznych. Absolwent powinien być przygotowany do podjęcia pracy w szkolnictwie – po ukończeniu specjalności nauczycielskiej (zgodnie ze standardami kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela). Absolwent powinien znać język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy. Absolwent powinien być przygotowany do podjęcia studiów drugiego stopnia.

III. RAMOWE TREŚCI KSZTAŁCENIA

1. GRUPY TREŚCI KSZTAŁCENIA, MINIMALNA LICZBA GODZIN ZAJĘĆ ZORGANIZOWANYCH ORAZ MINIMALNA LICZBA PUNKTÓW ECTS

	godziny	ECTS
A. GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH	510	39
B. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH	405	31
Razem	915	70

2. SKŁADNIKI TREŚCI KSZTAŁCENIA W GRUPACH, MINIMALNA LICZBA GODZIN ZAJĘĆ ZORGANIZOWANYCH ORAZ MINIMALNA LICZBA PUNKTÓW ECTS

	godziny	ECTS
A. GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH Treści kształcenia w zakresie:	510	39
1. Historii i teorii sztuki	90	
2. Filozofii, estetyki i socjologii sztuki	60	
3. Marketingu i wiedzy prawnej w działalności artystycznej i projektowej	60	
4. Ogólnoplastycznej kreacji wizualnej	300	
B. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH Treści kształcenia w zakresie:	405	31
1. Podstaw grafiki warsztatowej		
2. Podstaw grafiki projektowej		
3. Podstaw multimediiów i technik przetwarzania obrazu		

3. TREŚCI I EFEKTY KSZTAŁCENIA

A. GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH

1. Kształcenie w zakresie historii i teorii sztuki

Treści kształcenia: Metodologia historii sztuki. Ewolucja działań twórczych. Postawy twórcze i twórczości najważniejszych artystów na przestrzeni dziejów, z uwzględnieniem warunków społecznych i kulturowych. Rola grafiki na przestrzeni dziejów sztuki. Historyczny kontekst rozwoju technik graficznych. Historia polskiej i światowej grafiki warsztatowej i projektowej. Przemiany w technologiach i technikach graficznych i poligraficznych – ich wpływ na formę plastyczną realizacji graficznych.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: rozróżniania stylów i epok w sztuce; posługiwania się pojęciami historii i teorii sztuki w interpretacji dzieła sztuki; identyfikowania grafiki polskiej i jej przedstawicieli; interpretowania wiedzy z zakresu historii grafiki i projektowania graficznego.

2. Kształcenie w zakresie filozofii, estetyki i socjologii sztuki

Treści kształcenia: Doktryny filozoficzne w ujęciu historycznym. Estetyka pojmowana jako dziedzina filozofii dotycząca zagadnień piękna oraz prezentacji koncepcji dzieł sztuki i twórczości. Antropologiczne i społeczne uwarunkowania twórczości artystycznej. Definicja kultury. Wykładnia kultury. Społeczny i indywidualny odbiór sztuki.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: posługiwania się filozoficznym aparatem pojęciowym używanym w tekstach z zakresu estetyki i teorii sztuki; osadzania zjawisk artystycznych w szerokim kontekście kulturowym.

3. Kształcenie w zakresie marketingu i wiedzy prawnej w działalności artystycznej i projektowej

Treści kształcenia: Pojęcie i metodologia działań marketingowych. Wiedza o mediach. Komunikacja marketingowa. Reklama i jej formy. Rola elementów wizualnych w reklamie. Organizacja działań reklamowych. Psychologia odbioru komunikatu reklamowego. Autopromocja – wymagania rynku pracy, instytucji wystawienniczych, organizacji artystycznych oraz konkursów. Etyczne aspekty działalności artystycznej i projektowej.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: orientowania się w istocie i formach działania branży marketingowej; podejmowania działań autopromocyjnych; świadomego budowania pozycji artystycznej i zawodowej; stosowania prawa autorskiego; postępowania zgodnego z zasadami etyki.

4. Kształcenie w zakresie ogólnoplastycznej kreacji wizualnej

Treści kształcenia: Kształtowanie warsztatu malarskiego, rysunkowego i rzeźbiarskiego. Problemy formy plastycznej, kompozycji, koloru i przestrzeni. Zagadnienia proporcji i perspektywy. Budowa planów przestrzennych – sposoby tworzenia iluzji przestrzeni. Techniki i technologie w malarstwie, rysunku i rzeźbie. Formalna struktura dzieła plastycznego i tworzących ją elementów. Twórcze interpretowanie formy dzieła plastycznego, obrazów i zjawisk. Aranżacja elementów graficznych na płaszczyźnie i w przestrzeni otwartej. Interdyscyplinarne i multimedialne działania plastyczne. Fizjologia i psychologia widzenia.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: realizowania dzieł z uwzględnieniem podstawowych elementów plastycznych w formie: rysunku, malarstwa, rzeźby, struktur wizualnych oraz fotografii; realizowania dzieł w oparciu o techniki elektronicznego przetwarzania obrazu; tworzenia kompozycji plastycznych i struktur wizualnych; komponowania przestrzeni i kreowania dzieła plastycznego; kreacji artystycznej z uwzględnieniem szerokiej tradycji oraz nowych mediów; posługiwania się realistycznym i kreacyjnym rysunkiem; korzystania z podstawowych technik kreacji

wizualnej w celu rejestracji postrzeganych obrazów i zjawisk; rozumienia związku między formalną strukturą dzieła plastycznego a przenoszonym przez nie komunikatem; kształtowania płaszczyzny i przestrzeni.

B. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH

1. Kształcenie w zakresie podstaw grafiki warsztatowej

Treści kształcenia: Techniki graficzne. Metody druku na przykładzie technik druku: wypukłego, wklęsłego i płaskiego. Druk cyfrowy – techniki elektroniczne w grafice artystycznej. Technologia druku. Urządzenia drukujące – narzędzia i materiały. Metody transferu rysunku na matrycę graficzną. Druk wielobarwny z kilku matryc – użycie koloru. Tworzenie cykli graficznych i nakładów prac. Szkoły i kierunki grafiki klasycznej i współczesnej w Polsce i na świecie. Tworzenie przekazu artystycznego osadzonego na gruncie technik grafiki warsztatowej.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: rozumienia i stosowania klasycznych technik grafiki warsztatowej; rozumienia i stosowania technik druku wielobarwnego; wykorzystywania elektronicznych metod kształtowania obrazu i druku cyfrowego; rozumienia i stosowania metod transferowych; twórczego posługiwania się warsztatem graficznym; swobodnego wyrażania koncepcji artystycznych; tworzenia cykli tematycznych; poruszania się w obszarze klasycznej i współczesnej grafiki artystycznej.

2. Kształcenie w zakresie podstaw grafiki projektowej

Treści kształcenia: Elementy projektowania graficznego – techniki, technologie, materiały stosowane w realizacji. Techniki i parametry druku. Przygotowanie projektu do druku. Materiały używane we współczesnym projektowaniu graficznym. Techniki mechanicznego i cyfrowego przetwarzania obrazu. Analogowe i cyfrowe narzędzia kreacji, rejestracji i przetwarzania obrazów w pracy projektowej. Zasady tworzenia przekazu wizualnego i budujących go elementów. Kształtowanie graficznej interpretacji pojęć. Łączenie funkcji estetycznej i informacyjnej w grafice. Techniki i metody kreacji graficznej przydatne w projektowaniu. Obraz i tekst jako komponenty komunikatu wizualnego. Historia pisma. Reguły typografii. Kreacja znaku litericznego oraz układu tekstu. Modele koloru używane w realizacjach projektowych, analogowych i digitalnych. Historia grafiki użytkowej. Współczesne tendencje w projektowaniu graficznym.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: podejmowania zadań z zakresu projektowania graficznego; realizowania projektów; posługiwania się warsztatem graficznym w wyrażaniu koncepcji artystycznych; rozwiązywania problemów projektowych; pracy w zespole; stosowania narzędzi – warsztatu tradycyjnego oraz technik cyfrowych w grafice projektowej; poruszania się w obszarze historii grafiki projektowej oraz współczesnego projektowania graficznego; posługiwania się sprzętem analogowym i cyfrowym w celu kreacji, rejestracji i przetwarzania obrazów; realizowania dzieł projektowych, z uwzględnieniem reguł kreacji graficznej, w zakresie typografii, plakatu i grafiki wydawniczej; projektowania: książki, grafiki internetowej, grafiki informacyjnej, ilustracji, rysunku użytkowego i grafiki wystawienniczej.

3. Kształcenie w zakresie podstaw multimediiów i technik przetwarzania obrazu

Treści kształcenia: Techniki i technologie analogowego i cyfrowego zapisu obrazu i dźwięku. Analogowe i cyfrowe narzędzia rejestracji obrazu ruchomego. Techniki animacji. Techniki montażu obrazu i dźwięku. Techniki i sprzęt służący do prezentacji multimedialnych i audiowizualnych. Metodyka realizacji projektu multimedialnego.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: orientowania się w metodach analogowej i digitalnej rejestracji obrazu i dźwięku; stosowania narzędzi rejestracji obrazu i dźwięku; posługiwania się sprzętem fotograficznym; tworzenia filmu animowanego oraz fotografii; tworzenia grafiki, z uwzględnieniem interaktywności; posługiwania się technikami i sprzętem służącym do prezentacji multimedialnych i audiowizualnych.

IV. PRAKTYKI

Praktyki powinny trwać nie krócej niż 3 tygodnie.

Zasady i formę odbywania praktyk ustala jednostka uczelni prowadząca kształcenie.

V. INNE WYMAGANIA

1. Programy nauczania powinny przewidywać zajęcia z zakresu wychowania fizycznego – w wymiarze 60 godzin, którym można przypisać do 2 punktów ECTS; języków obcych – w wymiarze 120 godzin, którym należy przypisać 5 punktów ECTS; technologii informacyjnej – w wymiarze 30 godzin, którym należy przypisać 2 punkty ECTS. Treści kształcenia w zakresie technologii informacyjnej: podstawy technik informatycznych, przetwarzanie tekstów, arkusze kalkulacyjne, bazy danych, grafika menedżerska i/lub prezentacyjna, usługi w sieciach informatycznych, pozyskiwanie i przetwarzanie informacji – powinny stanowić co najmniej odpowiednio dobrany podzbiór informacji zawartych w modułach wymaganych do uzyskania Europejskiego Certyfikatu Umiejętności Komputerowych (ECDL – European Computer Driving Licence).
2. Programy nauczania powinny obejmować treści poszerzające wiedzę ogólną w wymiarze nie mniejszym niż 60 godzin, którym przypisać należy nie mniej niż 3 punkty ECTS.
3. Programy nauczania powinny przewidywać zajęcia z zakresu ochrony własności intelektualnej.
4. Programy nauczania powinny obejmować treści z obszaru psychofizjologii widzenia oraz uregulowań prawnych działalności reklamowej.
5. Programy nauczania powinny przewidywać odbycie pleneru artystycznego.
6. Za przygotowanie pracy dyplomowej (jeżeli przewiduje ją program nauczania) i przygotowanie do egzaminu dyplomowego student otrzymuje 10 punktów ECTS.

ZALECENIA

Wskazana jest znajomość języka angielskiego w stopniu umożliwiającym samodzielne czytanie tekstów fachowych.

C. STUDIA DRUGIEGO STOPNIA

I. WYMAGANIA OGÓLNE

Studia drugiego stopnia trwają nie krócej niż 4 semestry. Liczba godzin zajęć nie powinna być mniejsza niż 1600. Liczba punktów ECTS nie powinna być mniejsza niż 120.

II. KWALIFIKACJE ABSOLWENTA

Absolwent powinien posiadać gruntowną wiedzę z zakresu sztuk pięknych oraz projektowych w obszarze grafiki, pozwalającą na podejmowanie samodzielnych twórczych działań. Absolwent powinien posiadać poszerzoną wiedzę dotyczącą funkcji historii sztuki w kulturze i społeczeństwie. Powinien umieć analizować zjawiska sztuki w ujęciu historycznym i współczesnym. Powinien być przygotowany do posługiwania się tradycyjnymi i nowoczesnymi środkami przekazu artystycznego. Powinien posiadać wiedzę i umiejętności w zakresie warsztatu i technologii graficznych. Powinien być przygotowany do samodzielnej pracy artystycznej i projektowej oraz pracy w: wydawnictwach, telewizji, agencjach graficznych, galeriach sztuki, instytucjach wystawienniczych, instytucjach kulturalno-oświatowych oraz szkolnictwie – po ukończeniu specjalności nauczycielskiej (zgodnie ze standardami kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela). Absolwent powinien w swych działaniach wykazywać się inwencją i kreatywnością. Absolwent powinien być przygotowany do podjęcia studiów trzeciego stopnia (doktoranckich).

III. RAMOWE TREŚCI KSZTAŁCENIA

1. GRUPY TREŚCI KSZTAŁCENIA, MINIMALNA LICZBA GODZIN ZAJĘĆ ZORGANIZOWANYCH ORAZ MINIMALNA LICZBA PUNKTÓW ECTS

	godziny	ECTS
A. GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH	165	13
B. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH	390	30
Razem	555	43

2. SKŁADNIKI TREŚCI KSZTAŁCENIA W GRUPACH, MINIMALNA LICZBA GODZIN ZAJĘĆ ZORGANIZOWANYCH ORAZ MINIMALNA LICZBA PUNKTÓW ECTS

	godziny	ECTS
A. GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH Treści kształcenia w zakresie:	165	13
1. Teorii sztuki	45	
2. Ogólnoplastycznej kreacji wizualnej	120	
B. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH Treści kształcenia w zakresie:	390	30
1. Grafiki warsztatowej		
2. Grafiki projektowej		
3. Multimediiów i technik przetwarzania obrazu		

3. TREŚCI I EFEKTY KSZTAŁCENIA

A. GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH

1. Kształcenie w zakresie teorii sztuki

Treść kształcenia: Przemiany form ekspresji w sztuce. Metody analizy i interpretacji zjawisk artystycznych. Metody analizy dzieła plastycznego. Najnowsze trendy w polskiej i światowej grafice warsztatowej i projektowej. Dziedzictwo kulturowe.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: posługiwania się pojęciami teorii sztuki w interpretacji dzieła plastycznego – w szczególności dzieła graficznego; poruszania się w obszarze zagadnień grafiki artystycznej i projektowej polskiej i światowej; analizowania i interpretowania dzieł sztuki – dzieł graficznych; rozumienia zjawisk występujących w sferze środków ekspresji współczesnej grafiki warsztatowej, edytorskiej i reklamowej; przekonywania o własnej postawie i poczynaniach plastycznych.

2. Kształcenie w zakresie ogólnoplastycznej kreacji wizualnej

Treści kształcenia: Elementy warsztatu malarskiego, rysunkowego i rzeźbiarskiego. Formalna struktura dzieła plastycznego – kompozycja i aranżacja plastyczna na płaszczyźnie i w przestrzeni. Intredyscyplinarne i multimedialne działania artystyczne. Rozwój predyspozycji artystycznych oraz indywidualnej autoekspresji. Kształtowanie świadomości odnoszącej się do znaczeniowej wykładni plastycznych rozwiązań formalnych. Kreowanie formy oraz wyrażanie uczuć i emocji poprzez formę i treść.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: rozumienia i stosowania warsztatu artystycznego; korzystania z technik kreacji wizualnej w rejestracji i interpretacji postrzeganych obrazów i zjawisk; rozumienia związku między formą dzieła plastycznego a przenoszonym przez nie komunikatem; kształtowania kompozycji płaskiej i przestrzennej; kreatywnego poszukiwania warsztatowych rozwiązań w zakresie malarstwa, rysunku, rzeźby, fotografii oraz technik elektronicznych; twórczej aktywności w obszarze grafiki artystycznej, grafiki projektowej i multimedialnych.

B. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH

1. Kształcenie w zakresie grafiki warsztatowej

Treści kształcenia: Klasyczne i współczesne metody druku artystycznego. Wzbogacanie wypowiedzi artystycznej poprzez łączenie technik klasycznych z drukiem cyfrowym, offsetowym, serigrafia i technikami unikatowymi. Technologia druku. Przygotowanie materiałów do druku w wersji elektronicznej. Nowe materiały i technologie. Elektroniczne metody przetwarzania obrazu w grafice artystycznej. Elektroniczne narzędzia w formowaniu obrazu graficznego. Fotografia cyfrowa. Profesjonalne kreowanie przekazu artystycznego osadzonego na gruncie grafiki warsztatowej. Rozwój świadomości i osobowości artystycznej. Poszukiwanie własnego języka wypowiedzi artystycznej. Tworzenie cykli prac. Historia grafiki artystycznej. Nowe tendencje w sztuce.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: formowania przekazu artystycznego na gruncie technik graficznych; stosowania klasycznych technik grafiki warsztatowej; rozszerzania możliwości twórczych i kreacyjnych poprzez łączenie technik i użycie technik cyfrowych; organizowania pracy artystycznej w oparciu o nowe modele pracowni graficznej; łączenia tradycji z najnowszymi technologiami; podejmowania samodzielnej działalności artystycznej.

2. Kształcenie w zakresie grafiki projektowej

Treści kształcenia: Techniki cyfrowego i mechanicznego przetwarzania obrazu. Sprzęt i najnowsze technologie przygotowywania projektu do realizacji. Typografia. Projektowanie: plakatu, znaków graficznych, grafiki wydawniczej, liternictwa, książki,

ilustracji, grafiki internetowej oraz grafiki wystawienniczej. Komunikat wizualny. Graficzna interpretacja łączenia funkcji estetycznej i informacyjnej. Język komunikacji wizualnej. Świadomość oddziaływania elementów formalnych. Doskonalenie procesu twórczego w projektowaniu. Historia grafiki użytkowej. Najnowsze tendencje w projektowaniu graficznym.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: kreatywnego rozwiązywania problemów z zakresu projektowania graficznego i komunikacji wizualnej; twórczej, samodzielnej pracy projektowej; poszukiwania indywidualnych rozwiązań projektowych uwzględniających estetyczne i użytkowe funkcje obiektu.

3. Kształcenie w zakresie multimedialnych i technik przetwarzania obrazu

Treść kształcenia: Techniki i technologie analogowej i cyfrowej kreacji obrazu i dźwięku. Analogowe i cyfrowe narzędzia kreacji, rejestracji i przetwarzania obrazu i dźwięku. Interaktywność i cyberprzestrzeń. Łączenie różnych mediów w celu realizacji koncepcji artystycznej. Nowe formy prezentacji multimedialnych. Współpraca między twórcą lub projektantem a specjalistami innych dziedzin podczas realizacji projektów multimedialnych. Rozwój indywidualnych predyspozycji twórczych oraz świadomości i osobowości artystycznej w zakresie działań multimedialnych.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: kreatywnego stosowania różnych metod analogowej i digitalnej rejestracji obrazu i dźwięku; organizowania pracy podczas realizacji projektu multimedialnego; twórczego formowania przekazu artystycznego lub projektowego w obszarze działań multimedialnych; interaktywnej realizacji artystycznej i projektowej; animacji; kreacji przestrzeni multimedialnej.

IV. INNE WYMAGANIA

Za przygotowanie pracy magisterskiej i przygotowanie do egzaminu dyplomowego student otrzymuje 20 punktów ECTS.