

Standardy kształcenia dla kierunku studiów:**Rzeźba****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 wiedzę ogólną z zakresu historii filozofii, etyki, estetyki oraz sztuki. Powinien łączyć świadomość artysty humanisty na poziomie zapewniającym nieustanny rozwój twórczy i intelektualny z umiejętnościami współpracy z przedstawicielami innych obszarów kultury oraz mediów. Powinien łączyć postawę twórczą i doświadczenie artystyczne z przygotowaniem teoretycznym. Powinien posiadać wiedzę i profesjonalne umiejętności warsztatowe do realizacji dzieła sztuki rzeźbiarskiej w rozumieniu realistycznym i abstrakcyjnym. Powinien umieć rozwijać współpracę z przedstawicielami innych obszarów sztuki – rysunku, grafiki, malarstwa, intermedii. Powinien posiadać wiedzę z zakresu oceny wartości plastycznych oraz umiejętności werbalnego określenia problemów artystycznych. Absolwent powinien być przygotowany do podjęcia indywidualnej pracy twórczej i zawodowej w zakresie rzeźby oraz funkcjonowania na rynku sztuki. Powinien być przygotowany do podjęcia pracy w: wydawnictwach i firmach reklamowych, organizacjach samorządowych, muzeach i galeriach, instytucjach promocji i upowszechniania kultury, zespołach projektowych i architektonicznych, zespołach konserwatorskich 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	450	35
B. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH	1020	78
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	450	35
Treści kształcenia w zakresie:		
1. Historii sztuki	225	
2. Historii filozofii	75	
3. Historii etyki i estetyki	75	
4. Anatomii	75	
B. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH	1020	78
Treści kształcenia w zakresie:		
1. Rzeźby		
2. Rysunku		
3. Technologii rzeźbiarskich		
4. Projektowania plastycznego		
5. Ceramiki		
6. Medalierstwa i małej formy rzeźbiarskiej		
7. Projektowania i organizacji przestrzeni		
8. Intermediów		

3. TREŚCI I EFEKTY KSZTAŁCENIA

A. GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH

1. Kształcenie w zakresie historii sztuki

Treści kształcenia: Historia sztuki od paleolitu do końca XX wieku. Główne epoki, kierunki, style i tendencje w sztuce. Wybitni reprezentanci i dzieła sztuki w perspektywie dziejów cywilizacji. Rzeźba światowa i polska w historii sztuki. Sztuka przełomu tysiącleci. Język sztuki współczesnej i „nowe media”. Historia rzeźby monumentalnej i jej współczesne realizacje. Rzeźba a architektura i krajobraz.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: rozumienia dziejów sztuki; rozpoznawania procesów powstawania i krystalizowania głównych epok, stylów, kierunków, nurtów i tendencji w sztuce od paleolitu do współczesności; rozpoznawania i analizowania dzieła sztuki w różnych jego konfiguracjach i dyscyplinach – w kontekście historycznym; rozpoznawania wybitnych przedstawicieli epok, stylów i kierunków w sztuce w oparciu o analizę i znajomość ich fundamentalnych dzieł i twórczości; rozpoznawania języka sztuki współczesnej w kontekście historycznym oraz tradycji kultury.

2. Kształcenie w zakresie historii filozofii

Treści kształcenia: Historia pojęcia oraz głównych idei i nurtów filozoficznych w ujęciu chronologicznym od starożytności do czasów współczesnych. Klasycy filozofii – główne szkoły myśli filozoficznej. Relacje między filozofią a sztuką. Znaczenie myśli filozoficznej w kształtowaniu postaw artystycznych i kierunków w sztuce.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: rozróżniania podstawowych idei i nurtów filozoficznych i ich przedstawicieli; określania i rozróżniania głównych szkół filozoficznych w kontekście ich znaczenia dla nauk humanistycznych i twórczości artystycznej.

3. Kształcenie w zakresie historii etyki i estetyki

Treści kształcenia: Główne pojęcia i poglądy z zakresu estetyki. Historia i rozwój koncepcji estetycznych. Współczesna myśl estetyczna. Kryteria oceny dzieł sztuki. Podstawy etyki.

Fundamentalne wartości etyczne. Powinności etyczne artysty w kontekście ogólnoludzkich wartości humanistycznych.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: rozpoznawania i rozróżniania głównych idei i nurtów w zakresie estetyki i etyki oraz poglądów przedstawicieli tych dyscyplin; rozumienia i wykorzystywania podstawowych terminów i kryteriów z zakresu estetyki w ocenie wartości dzieła sztuki; rozpoznawania i rozumienia fundamentalnych kryteriów wartościowania etycznego w obszarze twórczości artystycznej – w kontekście roli i związków sztuki z naukami humanistycznymi.

4. Kształcenie w zakresie anatomii

Treści kształcenia: Elementy wiedzy z zakresu anatomii człowieka w kontekście twórczości artystycznej. Układ kostny, układ mięśniowy. Budowa detali anatomicznych (czaszki, kończyn). Anatomia a warsztat artysty.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: rozpoznawania prawidłowych układów anatomicznych; rozpoznawania zależności anatomicznych w określonym ruchu; rozpoznawania relacji między zależnościami anatomicznymi a kształtem formy; wykorzystywania wiedzy anatomicznej w rysunku realistycznym i w trakcie rzeźbiarskiego studium aktu z natury.

B. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH

1. Kształcenie w zakresie rzeźby

Treści kształcenia: Zasady i możliwości budowy formy rzeźbiarskiej w oparciu o studia z natury (studium aktu jako kryterium humanistyczne). Kategorie i rodzaje dzieła rzeźbiarskiego w odniesieniu do tematu lub problemu formalnego. Rzeźba portretowa (portret z natury, portret historyczny, autoportret). Studium postaci, studium aktu, kompozycje figuralne, rzeźba kameralna w rozumieniu realistycznym i abstrakcyjnym. Rzeźba pełnoplastyczna i kompozycje reliefowe. Rzeźba monumentalna i pomnikowa – rozwiązania figuralne, abstrakcyjne i wieloelementowe w przestrzeni publicznej. Media oraz obiekty o charakterze instalacji. Fizyczne i artystyczne wartości tworzyw rzeźbiarskich – ich wpływ na ekspresję dzieła sztuki.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: wykonywania dzieł rzeźbiarskich w różnym tworzywie i różnej skali; wykorzystywania wiedzy warsztatowej i twórczej w realizacji celów artystycznych; rozwijania wyobraźni przestrzennej w kontekście poszukiwania związków i zależności między treścią i formą w kreowanej wizji rzeźbiarskiej; wykorzystywania cech tworzywa rzeźbiarskiego w twórczości indywidualnej; rozpoznawania wartości artystycznych w kreacjach intermedialnych; rozwijania i formułowania subiektywnego języka wypowiedzi w kreacjach rzeźbiarskich.

2. Kształcenie w zakresie rysunku

Treści kształcenia: Zasady kreacji artystycznej na bazie studium aktu z natury. Tradycyjne: ołówek, węgiel, sepia, pastel, tusz oraz wielowarsztatowe: kolaż, druk, szablon, multiplikacje, animacje – techniki rysunkowe w kompozycjach realistycznych i abstrakcyjnych. Rysunek linearny, walorowy i światłocieniowy. Kolor w rysunku. Przestrzeń na płaszczyźnie i metody jej wyrażania – perspektywa, plany przestrzenne, proporcje anatomiczne. Temat w rysunku – rola fotografii jako źródła inspiracji. Rysunek w grafice – elementy grafiki warsztatowej w rysunku. Szkic jako szybka forma zapisu koncepcji rysunkowej lub rzeźbiarskiej. Rysunek jako autonomiczna wypowiedź artystyczna.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: wykonywania prac studyjnych i interpretacyjnych z natury – z określeniem proporcji, ruchu, kształtu i przestrzeni – różnymi środkami wyrazowymi i technikami rysunkowymi; budowania planów przestrzennych w ujęciu realistycznym i abstrakcyjnym; wykonywania i stosowania szkicu rysunkowego w procesie studyjnym i koncepcyjnym; kreatywnego stosowania środków wyrazowych w

realizacjach obiektów rysunkowych; kształtowania indywidualnego języka wypowiedzi w obszarze rysunku.

3. Kształcenie w zakresie technologii rzeźbiarskich

Treści kształcenia: Zasady realizacji założeń rzeźbiarskich. Organizacja warsztatu rzeźbiarskiego. Materiałoznawstwo rzeźbiarskie. Techniki i technologie rzeźby.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: posługiwania się specjalistycznym warsztatem, narzędziami rzeźbiarskimi oraz odpowiednią technologią podczas realizacji obiektów rzeźbiarskich w drewnie, kamieniu, metalu i ceramice; posługiwania się warsztatem i narzędziami rzeźbiarskimi w przypadku sztukatorstwa.

4. Kształcenie w zakresie projektowania plastycznego

Treści kształcenia: Zasady projektowania na płaszczyźnie z elementami liternictwa. Elementy projektowania przestrzennego. Kompozycje i struktury przestrzenne. Rola i znaczenie światła w projektowaniu przestrzennym.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: projektowania i wykonywania obiektów plastycznych – tablic, znaków, liter; projektowania i wykonywania obiektów i struktur na płaszczyźnie i w przestrzeni – w różnej skali i relacji do przestrzeni publicznej.

5. Kształcenie w zakresie ceramiki

Treści kształcenia: Rzeźba ceramiczna. Obiekty sztuki użytkowej w ceramice. Zasady projektowania i realizacji obiektów plastycznych w tworzywie ceramicznym. Proces powstawania i realizacji zamysłu plastycznego – w oparciu o nowoczesne technologie i profesjonalny warsztat artystyczny.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: projektowania i wykonywania obiektów ceramicznych w oparciu o technologię rzeźbienia, formowania, wypalania i szkliwienia; wykorzystywania tworzywa ceramicznego do realizacji koncepcji artystycznych.

6. Kształcenie w zakresie medalierstwa i małej formy rzeźbiarskiej

Treści kształcenia: Historia medalierstwa. Medal, plakietka i sztuka reliefu. Mała forma rzeźbiarska – historia, fenomen i współczesne odmiany. Projektowanie, modelowanie, formowanie. Technologie utrwalania w metalu – brązie, cynku, aluminium, żelazie. Patynowanie.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: projektowania medalu i małej formy rzeźbiarskiej; wykonywania modelu gipsowego lub woskowego; formowania i przygotowywania modelu do odlewu w metalu; wykonywania medalu lub małej formy rzeźbiarskiej w oparciu o profesjonalną technologię, warsztat i odpowiednie narzędzia.

7. Kształcenie w zakresie projektowania i organizacji przestrzeni

Treści kształcenia: Rzeźba w architekturze. Przestrzeń miasta – poszukiwanie związków formalno-historycznych w opracowaniach projektowych. Kształtowanie otoczenia człowieka w oparciu o kryteria funkcjonalno-techniczne i emocjonalno-artystyczne. Rzeźba plenerowa, pomnikowa i monumentalna w przestrzeni publicznej. Skala obiektu rzeźbiarskiego w relacji do przestrzeni zurbanizowanej.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: rozpoznawania i odczytywania podkładów geodezyjnych w opracowaniach projektowych; projektowania i wykonywania elementów rzeźbiarskich oraz ich otoczenia; opracowywania koncepcji artystyczno-projektowej; wykonywania makiet i modeli koncepcji monumentalnych i pomnikowych; współpracy z architektem i urbanistą.

8. Kształcenie w zakresie intermediów

Treści kształcenia: Przestrzeń społeczna i kulturowa a dzieło, obiekt i artefakt we wzajemnych relacjach i uwarunkowaniach. Istota indywidualnej wypowiedzi artystycznej w konfrontacji z materią i językiem mediów. Sztuka medialna i technologie informatyczne współczesnej wypowiedzi artystycznej. Instalacje, działania efemeryczne, obiekty rzeźbiarskie i akcje w przestrzeni publicznej.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: realizowania prac video w technikach analogowych i cyfrowych; montażu obrazu i dźwięku w realizacji autorskich filmów i płyt dźwiękowych; realizowania programów komputerowych i obrazów elektronicznych; realizowania obiektów przestrzennych w połączeniu z obrazem ruchomym; tworzenia obrazów trójwymiarowych oraz stron www.

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 przewidywać realizację wszystkich treści podstawowych oraz treści kierunkowych z co najmniej pięciu zakresów, w tym z zakresu rzeźby, rysunku, technologii rzeźbiarskich i projektowania plastycznego.
5. Za przygotowanie pracy magisterskiej i przygotowanie do egzaminu dyplomowego student otrzymuje 20 punktów ECTS.

ZALECENIA

1. Zaleca się umożliwienie studentom zapoznania się z możliwie szeroką gamą technologii rzeźbiarskich.
2. Zaleca się wzbogacenie programów nauczania o zagadnienia geometrii wykreślnej i perspektywy.
3. Zaleca się umożliwienie studentom zapoznania się z fotografią oraz technikami cyfrowymi i multimedialnymi dokumentacji sztuki.
4. Zaleca się prowadzenie praktyk w formie plenerów.
5. Zaleca się poszerzenie pokazu dyplomowego o prezentację dzieła oraz rysunku.

B. STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA

I. WYMAGANIA OGÓLNE

Studia pierwszego stopnia trwają nie krócej niż 6 semestrów. Liczba godzin zajęć nie powinna być mniejsza niż 2700. Liczba punktów ECTS (European Credit Transfer System) nie powinna być mniejsza niż 180.

II. KWALIFIKACJE ABSOLWENTA

Absolwent powinien posiadać interdyscyplinarną wiedzę ogólną z zakresu: historii sztuki, kultury, cywilizacji, etyki, estetyki oraz filozofii. Powinien posiadać wiedzę i umiejętności warsztatowe oraz artystyczne w zakresie rzeźby i obszarów pokrewnych umożliwiające podejmowanie twórczości własnej oraz prac realizowanych w zespole – pod kierunkiem zawodowego artysty rzeźbiarza. Absolwent powinien być przygotowany do podjęcia pracy w: instytucjach promocji i upowszechnienia kultury i sztuki 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 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	330	25
B. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH	450	35
Razem	780	60

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

	godziny	ECTS
A. GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH	330	25
Treści kształcenia w zakresie:		
1. Historii sztuki, cywilizacji i kultury	150	
2. Historii etyki, estetyki i filozofii	105	
3. Anatomii, geometrii wykreślnej i perspektywy	75	
B. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH	450	35
Treści kształcenia w zakresie:		
1. Podstaw rzeźby		
2. Podstaw rysunku		
3. Technologii rzeźbiarskich		

3. TREŚCI I EFEKTY KSZTAŁCENIA

A. GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH

1. Kształcenie w zakresie historii sztuki, cywilizacji i kultury

Treści kształcenia: Historia sztuki i kultury materialnej od paleolitu do końca XX wieku. Zarys historii rzeźby polskiej. Cywilizacyjne i kulturowe uwarunkowania głównych epok, stylów i kierunków w sztuce na przestrzeni dziejów. Sztuka najnowsza i nowe media.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: rozumienia sztuki – począwszy od pradziejowej przez starożytną, średniowieczną, nowożytną do współczesnej; postrzegania zjawisk artystycznych w kontekście historyczno-kulturowym; przeprowadzania analizy stylistycznej dzieł sztuki; analizowania dróg przenikania wpływów artystycznych – szczególnie w zakresie obiektu rzeźbiarskiego; rozpoznawania cech stylistycznych dzieł sztuki; określania przybliżonego czasu powstania dzieła sztuki.

2. Kształcenie w zakresie historii etyki, estetyki i filozofii

Treści kształcenia: Elementy etyki i estetyki. Historia głównych nurtów myśli filozoficznej i estetycznej. Tożsamość i podstawowe problemy filozofii. Związki filozofii ze sztuką. Rola artysty w procesach tworzenia wartości kulturowych. Filozoficzna refleksja nad sztuką.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: rozumienia i rozróżniania głównych nurtów i idei w zakresie etyki, estetyki oraz filozofii; identyfikowania fundamentalnych twórców; rozumienia i dostrzegania roli i związków sztuki z naukami humanistycznymi.

3. Kształcenie w zakresie anatomii, geometrii wykreślnej i perspektywy

Treści kształcenia: Elementy anatomii człowieka. Anatomia człowieka jako narzędzie warsztatu artysty. Układ kostny i mięśniowy człowieka. Wpływ ruchu na kształt formy dzieła sztuki. Elementy geometrii wykreślnej i perspektywy.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: analizowania anatomii człowieka; rozpoznawania prawidłowych układów anatomicznych; stosowania geometrii wykreślnej i perspektywy w projektowaniu rzeźby; określania przestrzeni w rysunku z natury.

B. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH

1. Kształcenie w zakresie podstaw rzeźby

Treści kształcenia: Zasady posługiwania się formą rzeźbiarską w trakcie pracy studyjnej z natury. Studium aktu i portretu. Elementy warsztatu rzeźbiarskiego w kontekście wiedzy o tworzywie i możliwościach jego wykorzystania w praktyce zawodowej. Analityczna obserwacja obiektów przestrzennych pod kątem wartości bryły, sylwety, napięć powierzchniowych i ciężarów wizualnych kompozycji przestrzennych. Możliwości wyrazowe tworzywa rzeźbiarskiego i narzędzi w procesie realizacji obiektu rzeźby.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: wykonywania rzeźby; stosowania podstawowych technik warsztatu rzeźbiarskiego; posługiwania się narzędziami rzeźbiarskimi w wybranych materiałach – glinie, drewnie, metalu; posługiwania się podstawowymi środkami wyrazowymi w kompozycji przestrzennej.

2. Kształcenie w zakresie podstaw rysunku

Treści kształcenia: Techniki warsztatowe rysunku – ołówek, węgiel, sepia, pastel, tusz. Studia rysunkowe z natury – postaci, portretu i martwej natury. Zasady budowania przestrzeni na płaszczyźnie w rozumieniu realistycznym i abstrakcyjnym. Szkic jako zapis koncepcji artystycznej.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: określania relacji w odniesieniu do proporcji, ruchu, kształtu i charakteru modelu oraz planów przestrzennych na płaszczyźnie; wykorzystywania wiedzy anatomicznej w połączeniu z obserwacją pozującego modelu; interpretowania aktu, portretu oraz martwej natury; posługiwania się podstawowymi technikami rysunkowymi.

3. Kształcenie w zakresie technologii rzeźbiarskich

Treści kształcenia: Zasady realizacji założeń rzeźbiarskich. Organizacja warsztatu rzeźbiarskiego. Etapowość prac. Technika i technologia rzeźby.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: realizowania idei rzeźbiarskiej w określonej technice i technologii; posługiwania się specjalistycznym warsztatem i narzędziami rzeźbiarskimi w przypadku pracy w: drewnie, kamieniu, metalu lub ceramice; posługiwania się warsztatem i narzędziami rzeźbiarskimi w przypadku sztukatorstwa.

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 należy przypisać nie mniej niż 3 punkty ECTS.
3. Programy nauczania powinny przewidywać zajęcia z zakresu ochrony własności intelektualnej.
4. Za przygotowanie do egzaminu dyplomowego (w tym za przygotowanie pracy dyplomowej, jeżeli przewiduje ją program nauczania) student otrzymuje 10 punktów ECTS.

C. STUDIA DRUGIEGO STOPNIA

I. WYMAGANIA OGÓLNE

Studia drugiego stopnia trwają nie krócej niż 4 semestry. Liczba godzin zajęć nie powinna być mniejsza niż 1500. Liczba punktów ECTS nie powinna być mniejsza niż 120.

II. KWALIFIKACJE ABSOLWENTA

Absolwent powinien posiadać kwalifikacje artystyczne umożliwiające samodzielną pracę twórczą. Powinien posiadać umiejętności oceny wartości plastycznych oraz zdolności werbalnego określania tych wartości. Powinien posiadać poszerzoną – w stosunku do studiów pierwszego stopnia – wiedzę z zakresu sztuki współczesnej. Powinien posiadać pogłębioną wiedzę i umiejętności w zakresie praktycznej realizacji obiektów rzeźbiarskich w różnych tworzywach i technologiach. Powinien posiadać kwalifikacje do podejmowania współpracy z przedstawicielami innych obszarów kultury oraz z mediami. Powinien umieć rozwijać współpracę z przedstawicielami innych obszarów sztuki – rysunku, grafiki, intermedii, malarstwa. Absolwent powinien być przygotowany do podjęcia pracy w: wydawnictwach i firmach reklamowych; organizacjach samorządowych, muzeach i galeriach; instytucjach promocji i upowszechniania kultury; zespołach projektowych i architektonicznych; zespołach konserwatorskich oraz szkolnictwie – po ukończeniu specjalności nauczycielskiej (zgodnie ze standardami kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela). 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	525	40
Razem	690	53

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

	godziny	ECTS
A. GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH	165	13
Treści kształcenia w zakresie:		
1. Historii sztuki współczesnej	75	
2. Filozofii, etyki i estetyki	90	
B. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH	690	40
Treści kształcenia w zakresie:		
1. Rzeźby		
2. Rysunku		
3. Ceramiki		
4. Małej formy rzeźbiarskiej i medalierstwa		
5. Projektowania i organizacji przestrzeni		
6. Intermedii		

3. TREŚCI I EFEKTY KSZTAŁCENIA

A. GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH

1. Kształcenie w zakresie historii sztuki współczesnej

Treści kształcenia: Historia sztuki XX wieku. Sztuka przełomu tysiącleci – kierunki i tendencje, wybitni przedstawiciele. Język sztuki współczesnej. Historia rzeźby polskiej w jej współczesnych konfiguracjach i powiązaniach. Współczesna rzeźba pomnikowa i monumentalna – związki z architekturą. Nowe media i świat wirtualny w kulturze masowej. Pozaartystyczne uwarunkowania sztuki w kontekście społecznym, religijnym, politycznym i kulturowym.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: rozumienia oraz rozróżniania głównych kierunków, tendencji i nurtów w sztuce XX wieku; przeprowadzania analizy porównawczej dzieł sztuki współczesnej w oparciu o twórczość jej fundamentalnych przedstawicieli; rozpoznawania dzieł sztuki intermedialnej w kontekście związków z rzeźbą; pogłębionej refleksji nad rolą i miejscem rzeźby w kompleksowym obrazie sztuki i przestrzeni publicznej.

2. Kształcenie w zakresie filozofii, etyki i estetyki

Treści kształcenia: Propedeutyka wiedzy filozoficznej. Myśl filozoficzna – idee, nurty, podstawowe pojęcia. Szkoły filozoficzne. Koncepcje intelektualne klasyków filozofii. Wybrane zagadnienia z zakresu etyki i estetyki. Uniwersalne wartości. Zasady etyczne. Kryteria oceny dzieł sztuki. Elementy teorii percepcji sztuki. Filozofia sztuki i filozofia piękna.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: rozumienia oraz rozróżniania idei i koncepcji filozoficznych wybitnych twórców; rozumienia klasyków filozofii w kontekście powstawania szkół filozoficznych; rozumienia znaczenia wartości etycznych w humanistycznym obrazie świata; rozumienia, rozróżniania i stosowania kryteriów estetycznych w odniesieniu do dzieł sztuki i twórczości artystycznej.

B. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH

1. Kształcenie w zakresie rzeźby

Treści kształcenia: Rzeźba jako obiekt przestrzenny i dyscyplina sztuki. Forma rzeźbiarska – możliwość przestrzennej interpretacji i transformacji zjawisk wizualnych na język sztuki. Rzeźba: studyjna, przedstawiająca, figuralna oraz abstrakcyjna w relacji do wartości wizualnych. Studium postaci (akt), portret. Rzeźba kameralna w rozumieniu realistycznym i abstrakcyjnym. Rzeźba pełnoplastyczna, kompozycje reliefowe oraz obiekty wieloelementowe o charakterze instalacji. Twórcza analiza związków i zależności między treścią i formą. Konstrukcja formalna i intelektualna dzieła rzeźbiarskiego w relacji do indywidualnego języka wypowiedzi artystycznej. Kształtowanie twórczej i otwartej osobowości artystycznej.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: wykonywania obiektów rzeźbiarskich w różnych technikach, w zróżnicowanym tworzywie i różnymi narzędziami; konstruowania formalno-artystycznych obiektów przestrzennych o charakterze realistycznym lub abstrakcyjnym w rozwiązaniach pełnoplastycznych i reliefowych; kreatywnego realizowania zamierzeń artystycznych w obszarze rzeźby lub w obrębie działań multimedialnych i instalacyjnych – także w przestrzeni publicznej.

2. Kształcenie w zakresie rysunku

Treści kształcenia: Rysunek jako forma artystycznego doskonalenia i subiektywna wypowiedź w świecie sztuki. Tradycyjne techniki rysunkowe – ołówek, węgiel, sepia, pastel, tusz. Wielowarsztatowe formy wypowiedzi – kolaż, druk, szablon, techniki cyfrowe, multiplikacje, animacje. Rysunek w grafice. Elementy grafiki warsztatowej w rysunku. Kolor w rysunku. Rysunek linearny, walorowy, światłocieniowy. Studia rysunkowe z natury. Kompozycje o abstrakcyjnym lub interpretacyjnym założeniu. Przestrzeń na płaszczyźnie i

środki jej wyrażania – perspektywa, plany przestrzenne, proporcje anatomiczne. Temat w rysunku i rola fotografii jako źródło inspiracji i narzędzie. Szkic jako forma szybkiego zapisu koncepcji artystycznej lub notatka zjawisk wizualnych. Rysunek jako forma autonomicznej wypowiedzi artystycznej.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: wykonywania rysunku jako obrazu studyjnego z natury w dowolnej technice rysunkowej; kreatywnego wykorzystywania technik rysunkowych w określaniu autonomicznej wypowiedzi artystycznej; określania i wartościowania nowych zjawisk i mediów w obszarze rysunku.

3. Kształcenie w zakresie ceramiki

Treści kształcenia: Zasady projektowania i realizacji obiektów plastycznych w tworzywie ceramicznym. Rzeźba ceramiczna, obiekty sztuki użytkowej w ceramice. Powstawanie i realizacja zamysłu plastycznego – technologia i profesjonalny warsztat artystyczny.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: wykonywania obiektów ceramicznych w oparciu o technologię rzeźbienia, formowania, wypalania, szkliwienia; wykorzystywania tworzywa ceramicznego do realizacji własnych koncepcji artystycznych.

4. Kształcenie w zakresie małej formy rzeźbiarskiej i medalierstwa

Treści kształcenia: Zarys historii medalierstwa. Medal, plakieta, sztuka reliefu. Mała forma rzeźbiarska – historia, fenomen, współczesne odmiany. Projektowanie, modelowanie i formowanie małych form rzeźbiarskich. Technologie odlewania w metalu. Techniki patynowania rzeźb.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: projektowania medalu i małej formy rzeźbiarskiej; wykonywania modelu gipsowego lub woskowego; formowania i przygotowywania modelu do odlewu w metalu; wykonywania medalu lub małej formy rzeźbiarskiej w oparciu o profesjonalną technologię, warsztat i odpowiednie narzędzia.

5. Kształcenie w zakresie projektowania i organizacji przestrzeni

Treści kształcenia: Rzeźba w architekturze i przestrzeni miejskiej. Kształtowanie otoczenia człowieka w oparciu o kryteria funkcjonalno-techniczne i emocjonalno-artystyczne. Rzeźba plenerowa, pomnikowa i monumentalna w przestrzeni publicznej. Skala obiektu rzeźbiarskiego w relacji do przestrzeni zurbanizowanej.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: rozpoznawania i odczytywania podkładów geodezyjnych w opracowaniach projektowych; projektowania i wykonywania elementów rzeźbiarskich oraz ich otoczenia; opracowywania koncepcji artystyczno-projektowej; wykonywania makiet i modeli koncepcji monumentalnych i pomnikowych; współpracy z architektem i urbanistą.

6. Kształcenie w zakresie intermediów

Treści kształcenia: Przestrzeń społeczna i kulturowa a dzieło, obiekt i artefakt we wzajemnych relacjach i uwarunkowaniach. Istota indywidualnej wypowiedzi artystycznej w konfrontacji z materia i językiem mediów. Sztuka medialna i technologie informatyczne współczesnej wypowiedzi artystycznej. Instalacje, działania efemeryczne, obiekty rzeźbiarskie i akcje w przestrzeni publicznej.

Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: realizowania prac wideo w technikach analogowych i cyfrowych; montażu obrazu i dźwięku w realizacji autorskich filmów i płyt dźwiękowych; realizowania programów komputerowych i obrazów elektronicznych; realizowania obiektów przestrzennych w połączeniu z obrazem ruchomym; tworzenia obrazów trójwymiarowych oraz stron www.

IV. INNE WYMAGANIA

1. Programy nauczania powinny przewidywać realizację wszystkich treści podstawowych oraz treści kierunkowych z co najmniej trzech zakresów, w tym z zakresu rzeźby i rysunku.

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

ZALECENIA

1. Zaleca się umożliwienie studentom zapoznania się z technikami dokumentacji sztuki – fotograficznymi, cyfrowymi i multimedialnymi.
2. Zaleca się, aby pokaz dyplomowy obiektu rzeźbiarskiego był połączony z prezentacją w zakresie rysunku.