

BA SNM ENG Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych

PROGRAM ANGIOJĘZYCZNY – BA SNM

rok akademicki 2020/2021

SEMESTR 1	nazwa przedmiotu	symbol	ECTS	zal/egz	lecture practice		
					Ilość godzin		
					wyk.	ćw.	
	PODSTAWY INFORMATYKI 1 / Basics on Information Technologies 1: HCC, Interaction design, UX; Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, AfterEffects, Premiere Pro	PIN1	7	Z		105	
	WARSZTATY 1 / Workshops 1 (4 workshop weeks)	WAR1	8	Z		120	
	Historia komunikacji multimedialnej / Multimedia Communication History	HKM	1	E	15		
	Sztuka i Kultura Japonii 1 / Japanese Art & Culture 1	JAC 1	1	E	15		
	Historia komunikacji wizualnej 1/ Visual Communication History 1	HKW1	1	E	15		1/3 obieralne
	Sztuka i performance wstęp / Art and performance: an introduction	SZPW	1	E	15		
	Stosowana Semiotyka Wizualna / Applied Visual Semiotics	SSEM	2	E	10	20	
	Język i tworzenie znaczeń 1 / Language and making meaning 1	LAMM1	1	Z		15	
	JĘZYK ANGIELSKI 1 / English language 1	ANG1	3	Z		45	
	Język wizualny 1/ Visual literacy 1 — przedmioty podstawowe: rysunek/drawing (30h) — przedmioty podstawowe: kolor/color (30h) — przedmioty podstawowe: struktury przestrzenne/ spatial forms (15h)	JW1	5	Z		75	
	Liternictwo/ Lettering	LI	2	Z	5	25	
	GAME ART LAB laboratorium badawcze / koło naukowe / science club					30	
			30				

SEMESTR 2	nazwa przedmiotu	symbol	ECTS	zal/egz	Ilość godzin		
					Ilość godzin		
					wyk.	ćw.	
	PODSTAWY INFORMATYKI 2 / Basics on Information Technologies 2	PIN2	5	Z		75	
	PROJEKTOWANIE INTERAKCJI / interaction design	PINT	2	Z		30	
	WARSZTATY 2 / Workshops 2 + Open-air workshop (30h)	WAR2	8	Z		120	
	HISTORIA OBRAZU RUCHOMEGO / Motion Image History	HOR	1	E	15		
	Historia komunikacji wizualnej 2 / Visual Communication History 2	HKW2	1	E	15		1/3 obieralne
	Sztuka i Kultura Japonii 2 / Japanese Art & Culture 2	JAC 2	1	E	15		
	Sztuka, performance i technologia / Art, performance and technology	SPT	1	E	15		
	JĘZYK ANGIELSKI 2 / English language 2	ANG2	2	Z		30	
	Język i tworzenie znaczeń 2 / Language and making meaning 2	LAMM2	1	Z		15	
	Język wizualny 2 / Visual literacy 2 — rysunek/drawing (30h) — kolor/color (30h) — struktury przestrzenne / rzeźba / spatial forms / sculpture (30h) — podstawy komunikacji / basics on visual communication (30h)	JW2	8	Z		120	
	Typografia i liternictwo 1 / Lettering and typography 1	TYP1	2	Z	15	15	
			30				

SEMESTR 3

nazwa przedmiotu	symbol	ECTS	za/egz	Ilość godzin		
				wyk.	ćw.	
PODSTAWY INFORMATYKI 3 / Basics on Information Technologies 3	PIN3	4	Z		60	
Wprowadzenie do modelowania 3D 1/ 3D Modeling Introduction 1	WM3D1	2	Z		30	
UNITY / UNITY	UNT	2	Z		30	
SOCJO-PSYCHOLOGIA I TEORIA KOMUNIKACJI / Communication socio-psychology	SPITK	1	E	15		
Historia komunikacji wizualnej 3 / Visual Communication History 3	HKW3	1	E	15		1/3 obieralne
Sztuka i Kultura Japonii 3 / Japanese Art & Culture 3	JAC 3	1	E	15		
narracje performatywne / Performing narrations	NPE	1	E	15		
FILOZOFIA / Philosophy	FIL	1	E	15		
JĘZYK ANGIELSKI 3 / English Language 3	ANG3	2	Z		30	
Grafika Artystyczna /Art Print	GA1	1	Z		15	
Grafika Filmowa 1/ Movie Graphic 1	GF1	1	Z		15	1/3 obieralne
Alternatywne Strategie Performatywne / Alternative performing strategies	ASPE	1	Z		15	
Grafika Wydawnicza 1/ Visual Journalism 1	GRW1	1	Z		15	
FOTOGRAFIA 1 / Photography 1	FOT1	1	Z		15	
ANIMACJA 1 / Animation 1	ANI1	3	Z+E	15	30	
OBRZ RUCHOMY 1/Motion Picture 1	OBR1	2	Z		30	
Typografia i Liternictwo 2 / Lettering and typography 2	TYP2	1	Z		15	
WARSZTATY 3 – Grafika Artystyczna + /Workshops Art Print – extend program	WAR 3 GA	4	Z		60	1/2 obieralne
WARSZTATY 3 /Workshops 3	WAR 3	4	Z		60	
PRAKTYKA PROJEKTOWA 1 / Design Studio Practice 1 — communication design (20h) — illustration design (20h) — signage systems design (20h)	PP 1	4	Z		60	
GAME ART LAB laboratorium badawcze / koło naukowe / science club					30	
		30				

SEMESTR 4

nazwa przedmiotu	symbol	ECTS	zaj/egz	liczba godzin		
				wyk.	ćw.	
PODSTAWY INFORMATYKI 4 Basics on Information Technologies 4	PIN4	2	Z		30	
Pracownia Projektowania 3D 1 / 3D Studio 1	PP3D1	4	Z		60	1/2 obieralne
Pracownia Projektowania Graficznego 1 / Design Studio Practice 1 — illustration design (20h) — communication design (20h) — signage systems design (20h)	PP 2D 1	4	Z		60	
TUTORIALE INFORMATYCZNE 2 / Tutorials on Information Technologies 2	TI2	2	Z		30	
Seminarium dyplomowe 3D / Graduation Seminar 3D1	GS3D1	3	E		45	1/3 obieralne
Seminarium dyplomowe 2D / Graduation Seminar 2D1	GS2D1	3	E		45	
Seminarium dyplomowe Sztuki Performatywne / Multimedia Performing Arts Seminar	GSMPA1	3	E		45	
JĘZYK ANGIELSKI 4 / English Language 4	ANG4	2	Z		30	
Grafika wydawnicza 2 / Visual Journalism 2	GRW2	2	Z		30	1/3 obieralne
Grafika filmowa 2 / Movie Graphics 2	GF2	2	Z		30	
Pracownia Grafiki Artystyczna 1 / Art Print Studio 1	PGA1	2	Z		30	
FOTOGRAFIA 2/Photography 2	FOT2	1	Z		15	
ANIMACJA 2 – Animation 2	ANI 2	3	Z		45	
OBRAZ RUCHOMY 2 / Motion picture 2	OBR2	3	Z+E	15	30	
PUBLIKACJA MULTIMEDIALNA – Multimedia Publication	PBM	2	Z		30	
WARSZTATY 4 Grafiki Artystyczna 1/workshops 4 Art. Print extended 1 z 2	WAR 4 GA	6	Z		90	1/2 obieralne
WARSZTATY 4 / Workshops 4 / opcjonalnie praktyki / internship / professional work	WAR 4	6	Z		90	
WF 1 Gym 1	WF	0			30	
		30				

SEMESTR 5

nazwa przedmiotu	symbol	ECTS	za/egz	Ilość godzin		
				wyk.	ćw.	
Pracownia Projektowania 3D 2 / Graduation Research Studio 3D2	PRD 3D 1	4	Z		60	1/2 pracownia dyplomowa
Graduation studio 3D IT 1	GS 3D IT1	5	Z		75	
Pracownia Projektowania Graficznego 2 / Graphic Design Graduation Research Studio 2	PRD 2D 1	4	Z		60	1/2 pracownia dyplomowa
Graduation studio 2D IT1	GS 2D IT 1	5	Z		75	
Wykład Monograficzny 3D1 / Monography lectures and graduation project consultations 3D1	MO 3D1	4	E	60		1/3 obieralne
WYKŁAD MONOGRAFICZNY Performatywne aspekty w sztuce współczesnej / Performing aspects in contemporary art.	MONPACA1	4	Z	60		
Wykład Monograficzny 2D1 /`	MO 2D1	4	E	60		
Prowadzenie i prezentacja projektu1 / Graduation project documentation and editing1	PRPP1	3	Z		45	3/17 obieralne (minimum 10 studentów na przedmiot)
Pracownia Grafiki Artystycznej 2 / Art Print Studio 2	PGA2	6	z		90	
Pracownia animacji i realizacji Obrazu filmowego1 / Animation and Motion Picture1	PARF1	3	Z		45	
Grafika wydawnicza 3 / Visual journalism 3	GRW3	3	Z		45	
Informacja wizualna 1 / Visual information 1	VIN1	3	Z		45	
AR i interakcja 1 / Augmented reality and Interaction Design1	ARI1	3	Z		45	
Gry 1 / Games1	G1	3	Z		45	
Grafika filmowa 3 / Movie Graphics 3	GF3	3	Z		45	
Wprowadzenie VR 1/ Basics in VR1	VR1	3	Z		45	
3D tutoriale 1/ 3D tutorials1	T3D1	3	Z		45	
Sitodruk 1/ Silk Screen Workshops 1	SSW1	3	Z		45	
Publikacja Cyfrowa 1/ Digital Publication Design 1	PC1	3	Z		45	
Prototypowanie 1 / Prototyping 1	PROT1	3	Z		45	
Czy istnieje coś takiego jak Sztuka Reklamy? 1/ Is There Such Thing as an Art of Advertising? 1	SZTR1	3	Z		45	
OBRAZ RUCHOMY 3 / Motion picture 3	OBR3	6	Z		90	
Scenografia i multimedia 1 / Stage design and multimedia 1	SDM1	3	z		45	
Pracownia rzeźby i formy przestrzennej 1 / Sculpture and spatial form1	PRZB1	3	Z		45	
warsztaty5 / workshops 5 (two workshop weeks)	WAR 5	4	Z		60	
Academic Writings in English 1 / Academic Writings in English 1	AW BA1	3	Z		45	
WF 2	WF2	0	Z		30	
Techniki Prezentacyjne / Presentation techniques	TPZ	2	Z		30	
GAME ART LAB laboratorium badawcze / koło naukowe / science club					30	
		30				

SEMESTR 6

nazwa przedmiotu	symbol	ECTS	zai/egz	Ilość godzin		
				wyk.	ćw.	
Pracownia Projektowania 3D 3 / Graduation Research Studio 3D3	PRD 3D 2	2	Z		30	1/2 pracownia dyplomowa
Graduation studio 3D IT2	GS 3D IT2	4	Z		60	
Pracownia Projektowania Graficznego 2 / Graphic Design Graduation Research Studio 2	PRD 2D 2	2	Z		30	1/2 pracownia dyplomowa
Graduation studio 2D IT2	GS 2D IT 2	4	Z		60	
Wykład Monograficzny 3D2 / Monographic lecture and graduation project consultations 3D2	MO 3D2	3	E	45		1/3 obieralne
WYKŁAD MONOGRAFICZNY Performatywne aspekty w sztuce współczesnej 2 / Performing aspects in contemporary art 2	MONPACA2	3	Z	45		
Wykład Monograficzny 2D / Monographic lecture and graduation project consultations 2D1	MO 2D2	3	E	45		
Prowadzenie i prezentacja projektu2 / Graduation project documentation and editing2	PRPP2	2	Z		30	3/17 obieralne (minimum 10 studentów na przedmiot)
Podstawy prawa autorskiego / Copy rights and policy	POPA	1	Z		15	
Pracownia Grafiki Artystycznej 3 / Art Print 3	PGA3	6	Z		90	
Pracownia animacji i realizacji Obrazu filmowego2 / Animation and Motion Picture2	PARF2	2	Z		30	
Grafika wydawnicza 3 / Visual journalism 3	GRW3	2	Z		30	
Informacja wizualna 2 / Visual information 2	VIN2	2	Z		30	
AR i interakcja 2 / Augmented reality and Interaction Design 2	AR2	2	Z		30	
Gry 2 / Games 2	G2	2	Z		30	
Grafika filmowa 4 / Movie Graphics 4	GF 4	2	Z		30	
Wprowadzenie VR 2 / basics in VR 2	VR2	2	Z		30	
3D modelowanie – tutoriale 2/ 3D modeling tutorials 2	T3D2	2	Z		30	
Sitodruk 2 / Silk Screen Workshops 2	SSW2	2	Z		30	
Publikacja Cyfrowa 2/ Digital Publication Design 2	PC2	2	Z		30	
Prototypowanie 2 / prototyping 2	PROT2	2	Z		30	
Czy istnieje coś takiego jak Sztuka Reklamy? 2 / Is There Such Thing as an Art of Advertising? 2	SZTR2	2	Z		30	
OBRAZ RUCHOMY 4/Motion picture 4	OBR4	6	Z	30	60	
Scenografia i multimedia 2 / Stage design and multimedia 2	SDM2	2	Z		30	
Pracownia rzeźby i formy przestrzennej 2 / Sculpture and spatial form 2	PRZB2	2	Z		30	
warsztaty 6 / workshops 6 – jeden wybrany warsztat / one chosen workshops	WAR 6	2	Z		30	
Academic Writings in English 2 / Academic Writings in English 2	BA AW2	2	Z		30	
Samodzielna praca nad projektem / Independent work on the diploma	SPP1	10	Z		150	
		30				

