

STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA – licencjackie

Graphic Design and Multimedia Art

Program na tym kierunku realizowany jest w języku angielskim.

PIERWSZY SEMESTR

Elementy teorii komunikacji wizualnej 1

EVCT1

Wykład ma na celu zapoznanie studentów z podstawową wiedzą dotyczącą komunikacji wizualnej. Obejmuje zagadnienia od czasu wykształcania się myślenia symbolicznego (naskalne znaki abstrakcyjne), do obecnej komunikacji piktograficznej. Studenci poznają systemy zapisu we wczesnych kulturach (Mezopotamia, Egipt, Chiny, Mezoameryka), prowadzące do wykształcenia się pisma alfabetycznego. Ponadto wykład obejmuje historię wizualną pisma łacińskiego (w postaci odręcznej i typograficznej) od jego grecko-rzymskich początków do postmodernizmu. Omówione zostaje również zjawisko wykorzystania pisma jako medium ekspresji artystycznej w sztuce współczesnej (*Text Art, performans, VR*).

Międzynarodowe warsztaty projektowe 1

IDW1

Celem przedmiotu jest przygotowanie osoby studiującej do współpracy w rozwiązywaniu różnorodnych problemów projektowych, w międzynarodowym środowisku twórczym, w zespołach kreatywnych. Kompetencje uzyskane w trakcie tych zajęć przygotowują do pracy w międzynarodowych zespołach projektowych i uczą wrażliwości na problemy cywilizacyjne i kulturowe. W październiku i listopadzie odbywają się warsztaty *Social Design*, w grudniu *Text based communication*, a w styczniu *Creativity*.

Interakcja człowiek – komputer

BHCI1

Celem przedmiotu jest zapewnienie studentom niezbędnej wiedzy teoretycznej oraz praktycznej, związanej z podstawowymi aspektami interakcji człowieka z komputerem (*Human-Computer Interaction, HCI*), tworzeniem graficznych interfejsów użytkownika (*Graphical User Interface, GUI*), a w szczególności z metodami projektowania zorientowanego na użytkownika (*User Centered Design, UCD*). Na zajęciach studenci pracują w grupach i projektują prototypy aplikacji mobilnych, oparte na stworzonych przez siebie koncepcjach. Na proces projektowy UX składają się m.in.: analiza wymagań projektowych, określenie charakterystyki potrzeb użytkownika, tworzenie szkiców koncepcyjnych, projektowanie i prototypowanie, ewaluacja i testowanie użyteczności wytworzonych rozwiązań oraz opracowanie wniosków i raportów z przeprowadzonych badań.

Multimedialne narzędzia informatyczne 1

MITT1

Celem przedmiotu jest zapoznanie z metodami i technikami przetwarzania grafiki w programach ADOBE. Zaczynamy od **Adobe Photoshop**. Studenci poznają funkcje

programu oraz wykorzystują je w trakcie realizacji ćwiczeń. Następnie przechodzimy do poznania podstaw pracy z obrazem wektorowym i nauki obsługi programu graficznego **Adobe Illustrator**. Wykładowca przedstawia wiedzę, którą studenci utrwalają podczas praktycznych ćwiczeń. Poznanie podstaw pracy z tekstem odbywa się poprzez naukę obsługi programu graficznego **Adobe InDesign**. Ćwiczenia polegają na wykonaniu zadań krok po kroku, a następnie na realizacji indywidualnych projektów za pomocą poznanych narzędzi.

Liternictwo LI

Kurs ma na celu wprowadzenie studentów w podstawy pisma narzędziowego (uncjała, tekstura, minuskuła), zapoznanie z fundamentalną wiedzą, dotyczącą typografii i profesjonalnej terminologii oraz rozwinięcie umiejętności plastycznego wykorzystania litery jako środka artystycznego. Ponadto kurs sprzyja wypracowaniu właściwych postaw i nawyków w pracy kaligraficznej. Zajęcia mają w głównej mierze charakter warsztatowy z wprowadzeniem w formie wykładu.

Struktury przestrzenne 1 SF1

Formy przestrzenne to przedmiot wprowadzający studenta do pracy z trójwymiarową kompozycją strukturalną. W trakcie zajęć realizowane są zadania obejmujące reliefy inspirowane formami naturalnymi, rzeźby z natury (portret) oraz rzeźby inspirowane postaciami *fantasy*. W projektach studenci używają różnych materiałów plastycznych np. papieru i gliny.

Semiotyka języka wizualnego SEME

Wykłady wprowadzają w podstawy teoretyczne semiotyki języka wizualnego przygotowując do zastosowania nabytej wiedzy podczas zajęć praktycznych.

Ćwiczenia/Laboratorium: W trakcie zajęć realizowane są ćwiczenia praktyczne: projekty plakatu, ilustracji, krótkiej narracji obrazem – lapidarnych komunikatów opartych na znakach wizualnych.

Akademickie metody zdobywania wiedzy ALS

Podczas zajęć studenci poznają program i plan studiów oraz organizację uczelni. Zapoznają się z technikami zdobywania i porządkowania wiedzy. Nabywają umiejętności organizacji czasu i planowania zadań. Zajęcia przygotowują do pracy zespołowej, kultury komunikacji oraz dyskusji akademickiej. Celem kursu jest wsparcie osób podejmujących studia w podejmowaniu wyzwań i nowych zadań.

Sztuka i kultura Japonii JAC1

Zajęcia stanowią wprowadzenie do wiedzy o japońskiej kulturze, społeczeństwie oraz estetyce i sztuce. W trakcie zajęć zostanie podjęta próba określenia specyficznych cech japońskiej kultury oraz diagnoza globalnego sukcesu japońskiej kultury popularnej.

Omówione zostaną zarówno elementy kultury duchowej, jak i materialnej. Program obejmuje także wstępną analizę zagadnień związanych z estetyką japońską. Zajmować będziemy się także kategoriami tzw. „estetyki tradycyjnej”, w tym *wabi*, *shibui*, *miyabi*, *basara*, *ma*, *iki*, *nōtan* i *kazari*. Podjęta zostanie próba diagnozy nowych kierunków rozwoju sztuki i designu japońskiego. Ostatnie zajęcia w semestrze mają charakter praktyczny – studenci wykonają prace malarskie (*suiboku ga*).

Język, sztuka i tworzenie znaczeń 1 LAMM1

Zajęcia przygotowują do rozumienia i zastosowania różnych metod tworzenia znaczeń w języku i sztuce. Studenci zapoznają się z szeregiem sposobów generowania znaczeń poprzez analizę tekstów wybitnych myślicieli i prac artystów, po to, aby zobaczyć jak te dwa obszary mogą się łączyć. Dzięki temu rozwinięta zostanie umiejętność krytycznego omawiania własnej pracy oraz pracy innych.

Elementy języka wizualnego VIL1

W trakcie zajęć studenci poznają podstawowe środki ekspresji artystycznej. Poprzez tradycyjny rysunek i malarstwo z natury uczą się technik obserwacji i interpretacji. Największy nacisk położony jest na indywidualny rozwój i proces. Ćwiczenia dają możliwość rozwiązywania podstawowych problemów kompozycyjnych, takich jak: kontrast, kolor, rytm, akcent i dominanta etc. za pomocą tradycyjnych narzędzi warsztatowych. Ćwiczenia rozwijają wrażliwość artystyczną i umiejętność analizy obrazu.

Język angielski 1 ENG1

Kurs pomaga studentom rozwinąć biegłość językową i umiejętność pisania tekstów akademickich. Podczas kursu skupimy się na tematach związanych z nowymi mediami, sztuką oraz projektowaniem. Zajęcia będą rozwijać praktyczne zastosowanie języka angielskiego, uwzględniając takie aspekty komunikacji jak umiejętność prezentowania oraz akademickiego pisania związanego z przyszłym zawodem i obszarem badań.

DRUGI SEMESTR

Elementy teorii komunikacji wizualnej 2 EVCT2

Wykład jest kontynuacją przedmiotu EVCT1. Jego celem jest poszerzenie wiedzy dotyczącej komunikacji wizualnej o kontekst praktyczny. Posiłkując się tekstami projektantów praktyków i analizą wybranych projektów, omówione zostaną zagadnienia opisujące całość procesu projektowego (od koncepcji kreatywnych po tworzenie złożonego środowiska wizualnego z wykorzystaniem obrazu i tekstu). Szczególny nacisk położony zostanie na komunikację dwuskryptową.

Fotografia FOT

Celem kursu jest przedstawienie wiedzy związanej z cyfrową fotografią poprzez realizację praktycznych ćwiczeń. Studenci zapoznają się z obsługą lustrzanki cyfrowej, technologią *light paintingu* oraz oświetleniem w studio fotograficznym.

Od znaku do systemu FSS

Kurs wprowadza do projektowania graficznego. Skupia się na procesie kreacji projektu, inspirowanego skryptem niełacińskim. W oparciu o przygotowanie teoretyczne i proces badawczy, rozpoczynając od znaku, studenci tworzą system identyfikacji wizualnej. Następnie opracowują prezentację przykładów zastosowania zaprojektowanego systemu.

Międzynarodowe warsztaty projektowe 2 IDW2

Celem przedmiotu na poziomie 2 jest pogłębione przygotowanie do współpracy w rozwiązywaniu różnorodnych problemów projektowych, w międzynarodowym środowisku twórczym, w zespołach kreatywnych. W marcu odbywają się warsztaty *Interaction Design*, w kwietniu i maju *Cross-culture*, a w czerwcu *Motion Picture*.

Elementy teorii multimediów 1 EMT1

Program wykładu obejmuje rozważania z zakresu antropologii mediów. Zajmiemy się koncepcją Marshalla McLuhana, następnie przejdziemy do antropologii mediów społecznościowych. Kolejnym tematem będzie postępujący proces cyborgizacji człowieka i stąd rozwój immersyjnych technologii multimedialnych – VR i AR oraz rozwój i społeczna recepcja urządzeń mobilnych.

Sztuka i kultura Japonii 2 JAC2

Treścią zajęć jest geneza, historia, konwencje wizualne, wiodące tematy, twórcy oraz konteksty kulturowe japońskiego filmu animowanego (*anime*). Rozważania dotyczące *anime* obejmują szereg tematów m.in. twórczość Tezuki Osamu, powstanie i filmy Studio Ghibli, rozwój animacji lalkowej, poza głównym nurtem kinematograficznym, dystopie technologiczne (*Akira*, reż. Ōtomo Katsuhiro oraz *Neon Genesis Evangelion*, reż. Anno Hideaki), nurt postmodernistyczny w japońskiej animacji, filmy nowych twórców i nowe tematy w XXI wieku (posthumanizm – *Wilcze dzieci* Hosody Mamoru,), *anime* realizmu społecznego Shinkaia Makoto, a także animację eksperymentalną i autorską (Mizue Mirai i Wada Atsushi). Ostatni z wykładów jest poświęcony wybranym japońskim technikom malarskim i graficznym i ma charakter praktyczny. Studenci będą pracować nad własnymi kompozycjami typu *concept art*.

Multimedialne narzędzia informatyczne 2

MITT2

Celem przedmiotu jest nauka obsługi programów Adobe. Studenci poznają zasady pracy w programie **After Effects**, służącym do animacji komputerowej oraz realizacji efektów specjalnych. Przedmiot prezentuje wiedzę na temat postprodukcji filmów oraz innych zagadnień związanych z tą dziedziną. Podczas zajęć przedstawiane są narzędzia oraz podstawowe funkcjonalności programu. Ćwiczenia polegają na wykonaniu zadań, a następnie na realizacji indywidualnych projektów za pomocą poznanych narzędzi i technik.

Struktury przestrzenne 2

SF2

Celem zajęć jest zapoznanie uczestników z technologiami oraz materiałami niezbędnymi w procesie projektowym. Studenci wykonują model bohatera komputerowej gry lub filmu animowanego, będącego prototypem modelu 3D lub tworzą asamblaż za pomocą materiałów i przedmiotów z życia codziennego.

Projektowanie graficzne 1

DD1

Celem kursu jest zapoznanie studentów z podstawami projektowania cyfrowego. Studenci mają za zadanie wykonanie projektu *landing page*, przedstawiając i prototypując *front-end*. Praca prowadzona jest w małych zespołach i obejmuje: projekt prototypu, ze szczególnym uwzględnieniem funkcjonalności interfejsu – hierarchii informacji, typografii, layoutu, jego możliwych interakcji. Studenci oceniają funkcjonalność projektu z potencjalnymi użytkownikami.

Elementy języka wizualnego 2

JW2

Zajęcia rozwijają i pogłębiają wiedzę i umiejętności w zakresie stosowania środków ekspresji artystycznej oraz rozwiązywania problemów kompozycyjnych, takich jak: kontrast, kolor, rytm, akcent i dominanta etc. Ćwiczenia rozwijają wrażliwość artystyczną i umiejętność analizy obrazu.

Plener

OPAW

Plener to zajęcia w lokalizacji poza uczelnią, podczas których studenci mogą zbierać inspiracje i tworzyć prace pod kierunkiem międzynarodowej kadry. Zajęcia mają formę krótkich spotkań kreatywnych, gdzie studenci dołączają do wybranego przez siebie prowadzącego i mogą pracować w tradycyjnych lub cyfrowych technikach, w zależności od własnych zainteresowań i charakteru warsztatu. Zajęcia plenerowe cechuje bardzo indywidualne podejście do metody pracy. Traktowanie natury z szacunkiem ma nadrzędne znaczenie. Studenci będą mieli możliwość przeprowadzania *researchu site-specific*.

Podstawy projektowania interakcji PPI

Celem przedmiotu jest zapewnienie studentom niezbędnej wiedzy teoretycznej oraz szeregu umiejętności praktycznych, które pozwolą tworzyć projekty wykorzystujące technologię rzeczywistości wirtualnej (*Virtual Reality*) na potrzeby interaktywnych scen/przewodników 360°. Studenci pracując w grupach realizują projekt semestralny, na który składają się interaktywne wirtualne sceny oraz responsywna strona internetowa. Program ćwiczeń obejmuje prace związane ze szkicowaniem i tworzeniem panoram 360°, opcjonalną pracę z kamerami 360° (w tym techniki fotografowania panoram sferycznych, realizację zdjęć w docelowym miejscu, obróbkę i postprodukcję fotografii 360° w edytorze graficznym), zaprojektowanie interaktywnego doświadczenia wirtualnego w specjalistycznym oprogramowaniu do tworzenia przewodników interaktywnych, przygotowanie materiałów uzupełniających sceny w postaci opisów, grafik itp., prototyp prostej strony internetowej opisującej projekt i zintegrowanie jej z wirtualnymi scenami. Stworzony projekt można obejrzeć przez przeglądarkę internetową oraz smartfony umieszczone w goglach VR (*cardboard*).

Język, sztuka i tworzenie znaczeń 2 LAMM2

Kontynuacja zajęć Zajęcia wspiera rozwój umiejętnego stosowania różnych metod tworzenia znaczeń w wypowiedziach werbalnych i w sztuce. Pogłębiona zostaje umiejętność krytycznego omawiania własnej pracy oraz pracy innych.

Język angielski 2 ENG2

Kurs rozwija i pogłębia biegłość językową oraz umiejętność pisanie tekstów akademickich. Rozwijamy tematy związane z nowymi mediami, sztuką oraz projektowaniem. Zajęcia pogłębiają umiejętność tworzenia prezentacji i tekstów akademickich związanych z przyszłym zawodem i obszarem badań.

TRZECI SEMESTR

Animacja ANI

Zajęcia służą opanowaniu zasad rysunkowej animacji 2D oraz nabyciu podstawowej umiejętności narracji językiem animacji. Celem przedmiotu jest kształtowanie umiejętności kreowania ruchu poprzez animację rysunkową. Wprowadzone zostają podstawy i zasady animacji, które będą wykorzystywane w następnym semestrze i w przedmiotach, gdzie pojawia się kreowanie ruchu z zastosowaniem bardziej zaawansowanych narzędzi (animowana typografia, *motion design*, animacja 3D, gry komputerowe, interaktywna animacja).

Podstawy modelowania 3D **BM3D**

Przedmiot modelowanie 3D wprowadza w podstawy tworzenia postaci lub obiektu 3D za pomocą programów komputerowych. Tworzenie modelu 3D na komputerze jest jednym z bardzo ważnych etapów projektowania gier, tworzenia filmów, animacji, drukowania 3D. Kurs zapewni studentom przegląd nie tylko modelowania 3D, ale także głębszego przetwarzania struktury siatki obiektu (*topology*), tekstury, renderowania, konfiguracji oświetlenia, rozmieszczenia kamery, ruchu postaci itp.

Podstawy interaktywnej narracji **BIS**

Celem przedmiotu jest zapewnienie studentom niezbędnej wiedzy teoretycznej oraz szeregu umiejętności praktycznych, które pozwolą planować, projektować i publikować interaktywne historie multimedialne (ang. *Interactive Digital Storytelling*). Studenci zdobywają doświadczenie w tworzeniu nielinearnych scenariuszy, projektowaniu interakcji, wizualizacji elementów statycznych i dynamicznych, projektowaniu interfejsów użytkownika oraz postprodukcji wideo.

Podstawy produkcji dźwięku **BSD**

Celem kursu jest przedstawienie wiedzy związanej z procesem nagrywania w komorze bezchowej. Nie jest wymagana wiedza dotycząca dziedziny dźwięku. Studenci zapoznają się z procesem post produkcji nagranych sygnałów dźwiękowych, realizując słuchowisko.

Elementy teorii multimediiów 2 **EMT2**

Zajęcia służą zapoznaniu studentów z podstawami teorii multimediiów i nowych mediów. Wykłady obejmują prezentację modeli teoretycznych oraz zagadnienia związane z wpływem multimediiów i nowych mediów na komunikację, sztukę, design oraz percepcję. Wykłady łączą prezentację problemów teoretycznych z praktycznymi przykładami stosowania multimediiów oraz zawierają elementy pracy na tekstach teoretycznych.

Międzynarodowe warsztaty projektowe 3 **IDW3**

Celem przedmiotu na poziomie 3 jest pogłębione przygotowanie osoby studiującej do współpracy w rozwiązywaniu różnorodnych problemów projektowych, w międzynarodowym środowisku twórczym, w zespołach kreatywnych.

Sztuka i kultura Japonii 3 **JAC3**

Wykład prezentuje idee, idiomy wizualne, kolory i formy istotne dla japońskich sztuk pięknych oraz pozostałych wizualnych środków komunikacji. Omówienie historii sztuki japońskiej obejmie, w pewnym skrócie, okres od neolitu do ery Edo (1603–1868), z naciskiem położonym na sztukę buddyjską, barwne zwoje *emaki mono*, parawany

dekoracyjne *byōbu* oraz drzeworyty *ukiyo-e*. Szczególna uwaga zostanie poświęcona okresowi rozwoju sztuki japońskiej od II połowy XIX wieku do chwili obecnej. Rozważymy artystyczne reakcje na przyspieszoną modernizację kraju, podebatujemy nad tożsamością kulturową i stale zmieniającą się definicją i rolą tradycji w nowoczesnej praktyce artystycznej. Pozostałe tematy będą koncentrować się wokół problemów: reprezentacji kobiet w polu sztuki, sztuki jako propagandy, artystycznych strategii konstruowania tożsamości kulturowej oraz reprezentacji marginalizowanych subkultur w japońskich sztukach wizualnych.

Sztuka, transmedia i transhumanizm

ATT

W ramach zajęć podejmiemy refleksję z dziedziny antropologii widowisk. Zajmiemy się relacją rytuału i widowiska. Zaproponujemy także wprowadzenie do wiedzy o teatrze, z uwzględnieniem studiów nad proksemiką sceniczną, figurą aktora, teatrami konwencji oraz relacją aktorzy–widzowie. Przyjrzymy się szerokiemu zakresowi praktyk artystycznych podejmowanych przez artystów, zajmujących się sztuką i projektowaniem. Zajęcia zapoznają studenta z licznymi teoriami i podejściami do sztuki nowych mediów, w tym ze strategiami transhumanizmu, teorii *queer* etc. Przyjrzymy się praktykom czołowych artystów, a także strategiom artystycznym, które nie tylko wykorzystują nowe technologie jako środek wyrazu, ale także podejmują dyskusję na temat roli nowych technologii w życiu społecznym.

Projektowanie graficzne 2

DD2

W tym kursie studenci są wprowadzani do projektowania usług poprzez pracę nad bardziej złożonymi projektami. Praca prowadzona jest w niewielkich zespołach i obejmuje zaprojektowanie prototypu. Studenci rozwijają kompetencje komunikacyjne, pozwalające pracować szybciej, czerpać inspiracje i tworzyć bardziej złożone projekty, odpowiadające na realne problemy.

Filozofia

FIL

Celem zajęć jest zapoznanie uczestników z rudymentami zachodniej tradycji filozoficznej. Prezentacja treści prowadzona jest w porządku problemowym, a nie chronologicznym (zajęcia nie są kursem historii filozofii). Szczególny nacisk położono na potraktowanie filozofii jako macierzy istotnych pytań o świat, człowieka i jego wytwory. Dlatego też kolejne zajęcia koncentrować się będą wokół prezentacji, a następnie dyskusji pytań kluczowych dla danego działu filozofii. Szczególnie dużą wagą, z racji profilu studiów, obdarzono problematykę aksjologiczną, a w jej obrębie estetykę oraz filozoficzną refleksję nad sztuką.

Podstawy publikacji internetowej **BIP**

Celem zajęć jest stworzenie przez studenta dokumentacji swojej pracy dyplomowej w postaci strony www, opartej na technologii Wordpress. Studenci poznają zaawansowane techniki zarządzania Środowiskiem Wordpress. Praca kończy się stworzeniem prototypu gotowego do publikacji w Internecie.

Podstawy interaktywnej narracji **BIS**

Celem przedmiotu jest zapewnienie studentom niezbędnej wiedzy teoretycznej oraz szeregu umiejętności praktycznych, które pozwolą planować, projektować i publikować interaktywne historie multimedialne (ang. *Interactive Digital Storytelling*). Studenci zdobywają doświadczenie w tworzeniu nieliniarnych scenariuszy, projektowaniu interakcji, wizualizacji elementów statycznych i dynamicznych, projektowaniu interfejsów użytkownika oraz postprodukcji wideo.

Ilustracja **IL**

Celem zajęć jest kształtowanie umiejętności tworzenia cyfrowej ilustracji, czyli narracyjnego obrazu, który opowiada historię, przekazuje emocje lub nastrój albo sprzedaje koncepcję lub produkt. Punktem wyjścia dla powstania projektu może być malarstwo lub rysunek, stworzone przy użyciu metod tradycyjnych, jednak finalny projekt opracowywany jest przy użyciu oprogramowania komputerowego do grafiki rastrowej lub wektorowej.

Język angielski 3 **ENG3**

Kurs ten skupia się na rozwoju strategii skutecznej komunikacji. Studenci ćwiczą i stosują nabyte umiejętności językowe w celu wykonania różnych zadań, takich jak czytanie ze zrozumieniem, pisanie esejów i prezentacja ustna. Zostają zaznajomieni z różnymi gatunkami tekstów akademickich. Dzięki temu kursowi studenci nabierają pewności siebie w zakresie umiejętności efektywnego posługiwania się językiem angielskim.

Unity **UNI**

Celem kursu jest przekazanie studentom wstępnej wiedzy na temat silnika gier Unity poprzez praktyczne przykłady prostych gier.

CZWARTY SEMESTR

Zarządzanie procesem projektowym

DPM

Przedmiot wprowadza wiedzę na temat podstawowych metod pracy akademickiej w obszarze sztuki i projektowania. Służy wsparciu *researchu* i bazującego na nim praktycznego projektu dyplomowego. Wyjaśnia kolejne etapy procesu projektowego i przygotowuje do finalnej prezentacji dzieła. W trakcie ćwiczeń realizowane są zadania metodyczne oraz omawiane są indywidualne projekty studenckie i *case studies*, prezentujące dobre praktyki.

Projektowanie gier

GD

W CZĘŚCI I studenci poznają podstawowe teorie i definicje dotyczące projektowania gier (co składa się na grę wideo, terminologię elementów projektowania gier, złe i dobre podejście do projektowania gier). W CZĘŚCI II uczestnicy zajęć zostaną zapoznani z podstawowymi narzędziami i praktykami, które pozwolą im tworzyć własne prototypy gier. W CZĘŚCI III pracują nad swoimi indywidualnymi projektami, tworząc GD i wykonując swój projekt grywalnego prototypu. Celem tych zajęć jest nauczenie projektowania gier poprzez połączenie przygotowania teoretycznego i samodzielnej praktyki.

Międzynarodowe warsztaty projektowe 4

IDW4

Celem przedmiotu na poziomie 4 jest zaawansowane przygotowanie osoby studiującej do współpracy w kreatywnym rozwiązywaniu różnorodnych problemów projektowych, w międzykulturowym środowisku twórczym, w zespołach kreatywnych.

Seminarium dyplomowe – komunikacja multimedialna

GSMC

W trakcie seminarium licencjackiego studenci zobligowani są do sporządzenia konspektu przyszłej pracy teoretycznej, bibliografii oraz rozdziału wstępnego. Te dokumenty są podstawą zaliczenia zajęć. Praca podczas seminarium opiera się na referowaniu przez uczestników zajęć treści związanych z pracą dyplomową. Uczestnicy, wraz z prowadzącym, zajmują się także krytyczną lekturą tekstów naukowych, dotyczących szeregu zjawisk z obszarów sztuk pięknych, designu i komunikacji multimedialnej. Część zajęć poświęcona jest przeglądowi metod prowadzenia badań nad kulturą wizualną. Omówimy m.in. podejście semiotyczne, ujęcia feministyczne, *gender studies*, teorię postkolonialną oraz praktyki postmodernistyczne. Spora część zajęć poświęcona jest gramatyce projektowania graficznego, w tym studiom nad kolorem, kompozycją, związkami tekstu i obrazu wizualnego. Dyskusji poddane zostaną dzieła i zjawiska z szeroko pojętego pola sztuk wizualnych, audiowizualnych i performatywnych.

Fotografia i obraz ruchomy – warsztat

PMP

Warsztaty foto-filmowe rozwijają wiedzę i umiejętność pracy oraz kompetencje profesjonalne zastosowania technik foto-filmowych w projekcie transmedialnym. Osoba uczestnicząca w wybranym warsztacie poznaje i ćwiczy pracę z narzędziami w profesjonalnym studio fotograficznym lub filmowym. Wykonując zadanie uczy się zaawansowanych technik tworzenia, przetwarzania, obróbki i udźwiękowienia obrazu. Jest przygotowana do współpracy z zespołami pracującymi w studio fotograficznym lub filmowym, rozumie język używany przez specjalistów zajmujących się tworzeniem i przetwarzaniem oraz montażem obrazów fotograficznych i filmowych. Jest gotowa do pracy w takim zespole.

Świat cyfrowy

DD

Celem proponowanych zajęć jest zapoznanie studentów z wybranymi propozycjami teoretycznymi XX/XXI-wiecznej filozofii i humanistyki skupiającymi się na problemach generowanych przez potężniejący w ostatnich dwóch stuleciach rozwój technologii. Szczególny nacisk położono na krytyczną refleksję nad konsekwencjami rozwoju cyfrowych technik informatycznych.

Elementy sztucznej inteligencji

AIE

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawami sztucznej inteligencji, w szczególności sieci neuronowych oraz omówienie ich. W trakcie kursu przedstawione zostaną ogólne oraz techniczne aspekty pracy z sieciami neuronowymi, umożliwiające pracę własną z omawianą technologią.

Animacja i efekty specjalne

AVP

W trakcie zajęć studenci uczą się technik animacji 2D z wykorzystaniem programu **Adobe After Effects**, reowania ruchu za pomocą interpolacji komputerowej (klucze w animacji). Wykorzystują złożone narzędzia do budowania postaci i ich animacji. W czasie warsztatów studenci tworzą zaawansowane projekty interaktywnej animacji i projekty wielkoformatowe.

Projektowanie interakcji

ID

Celem przedmiotu jest zapewnienie studentom niezbędnej wiedzy teoretycznej oraz szeregu umiejętności praktycznych, które pozwolą tworzyć interaktywne projekty, wykorzystujące elementy technologii Rzeczywistości Wirtualnej (*Virtual Reality*) oraz rozszerzonej (*Augmented Reality*). W trakcie zajęć studenci realizują dwa projekty – interaktywną scenę 3D, opracowaną z myślą o publikacji w przestrzeni VR oraz interaktywną kompozycję graficzną, wzbogaconą warstwą animacyjną za pomocą AR. Scena 3D realizowana jest w technice *voxel art*, która pozwala na szybkie tworzenie uproszczonych przestrzeni i obiektów. Wybrane narzędzia projektowe umożliwiają studentom przejść w praktyce proces prototypowania interaktywnych środowisk VR i sprawdzić ich działanie za pomocą

cardboard/gogli VR. Projekt AR zakłada stworzenie dwóch uzupełniających się form przekazu – kompozycji graficznej oraz uzupełniającej ją animacji, odtwarzanej na smartfonie za pomocą aplikacji AR. W czasie realizacji obu projektów szczególny nacisk położony jest na świadome wykorzystanie interakcji w technologiach immersyjnych, w celu istotnego wzbogacenia komunikacji wizualnej i ich optymalnego zastosowania w procesie kreacji prac artystycznych.

Narracje wizualne **ViNa1**

Celem przedmiotu jest kształtowanie umiejętności tworzenia cyfrowej sekwencji ilustracji, czyli narracji wizualnej, która opowiada historię, przekazuje emocje lub nastrój albo sprzedaje koncepcję lub produkt. Punktem wyjścia dla powstania cyfrowej wizualnej narracji mogą być obrazy stworzone przy użyciu metod tradycyjnych, jednak nacisk kładziony jest na dostarczenie finalnego produktu opracowanego przy użyciu oprogramowania komputerowego do grafiki rastrowej lub wektorowej. Student/-ka powinien/powinna potrafić zaprojektować narrację wizualną dla różnych obszarów wydawniczych oraz cyfrowych.

Transmedia i animacja **TA**

Celem przedmiotu jest realizacja projektu w formie krótkiego filmu animowanego z jednym bohaterem, w dowolnej technice wg. wytycznych z pierwszego spotkania. Zajęcia podzielone są na etapy, które przybliżają etapy profesjonalnej produkcji – projektowanie postaci, storyboard, animatiki, animacja szkicowa, finalna animacja. Podczas semestru odbywają się warsztaty z animacji interaktywnej i projekcji wielkoformatowych.

Sztuka i robotyka **ARO**

Zajęcia zapoznają studenta z licznymi teoriami i podejściami do sztuki nowych mediów i robotyki, ze szczególnym uwzględnieniem adaptacji nowych środków cyfrowych w sztuce. Na zajęciach przyjrzymy się praktykom czołowych artystów i strategiom artystycznym. Celem ćwiczeń jest odtworzenie ludzkich cech za pomocą prostych elektronicznych urządzeń robotycznych.

Język angielski 4 **ENG4**

Ten kurs rozwija strategie skutecznej komunikacji w kontekstach akademickich. Studenci będą ćwiczyć i stosować nabyte umiejętności językowe w celu wykonania różnych zadań.

Teoria filmu i multimediiów **TFM**

Celem zajęć jest udoskonalenie umiejętności z zakresu produkcji filmowej, a także zdobycie podstawowej wiedzy w dziedzinie teorii i historii filmu. Studenci poznają tajniki sztuki filmowej takie jak praca z profesjonalnymi aktorami, obsługa wysokiej jakości sprzętu, tworzenie storyboarda czy montaż.

Wychowanie fizyczne 1

WF1

Celem przedmiotu jest zapewnienie dobrego samopoczucia i zdrowia psychofizycznego, relaksu, odskoczni od zajęć komputerowych.

PIĄTY SEMESTR

Pracownia dyplomowa – projektowanie cyfrowe 1

DDS1

Celem zajęć jest wsparcie studentów zarówno w pracach badawczych, jak i realizacji praktycznej części projektu dyplomowego zgodnie z ustalonymi zasadami procesu projektowania. Studenci przygotowują projekt dyplomowy na temat związany z projektowaniem cyfrowym. Są wspierani w swojej pracy poprzez regularne konsultacje i spotkania z promotorami.

Pracownia dyplomowa – transmedia i animacja

TAS1

Celem przedmiotu jest tworzenie pracy dyplomowej w oparciu o indywidualną wypowiedź artystyczną stworzoną z wykorzystaniem najnowszych technologii cyfrowych, programów i środowisk z zakresu nowych mediów. Student otrzymuje i rozwija kompleksową wiedzę i umiejętności z zakresu języka nowych mediów oraz umiejętność budowania kreatywnych wypowiedzi artystycznych w obszarze multimedialnych.

Pracownia dyplomowa – projektowanie gier 1

GDS1

CZĘŚĆ I wprowadza studentów w podstawy projektowania gier. Studenci poznają podstawowe teorie i definicje dotyczące projektowania gier (co składa się na grę wideo, terminologię elementów projektowania gier, złe i dobre podejście do projektowania gier). W CZĘŚCI II studenci zostaną zapoznani z podstawowymi narzędziami i praktykami tworzenia gier, które pozwolą im stworzyć własne prototypy gier. W CZĘŚCI III studenci pracują w grupach nad indywidualnymi projektami gier, tworząc GDD i realizując indywidualny projekt i prototyp grywalnej gry. Celem tych zajęć jest nauczenie projektowania gier poprzez połączenie przygotowania teoretycznego i samodzielnej praktyki. Te zajęcia należy wybrać, jeśli rozważa się stworzenie gry do swojego dyplomu.

Indywidualne konsultacje projektów dyplomowych IT

ITGC

W trakcie indywidualnych konsultacji z promotorami student jest zobowiązany do przedstawienia komponentu multimedialnego jako elementu składowego projektu licencjackiego. Praca odbywa się w trybie seminaryjnym opartym o indywidualne lub grupowe konsultacje z promotorem komponentu informatycznego pracy licencjackiej.

Projektowanie komunikacji międzykulturowej i interdyscyplinarnej

CCCD

Zajęcia zapewnią studentom podstawowe zrozumienie kluczowych pojęć z zakresu antropologii kulturowej, w szczególności antropologii wizualnej i antropologii projektowania. Tematyka każdego wykładu będzie koncentrować się na pytaniach o to, jaką rolę odgrywają sztuka i design w definiowaniu człowieczeństwa. Będziemy studiować sztukę i media w różnych kontekstach kulturowych, koncentrując się na wymiarach historycznym, ekonomicznym i estetycznym, w zachodnich i niezachodnich formach sztuki, w tym tak zwanej „sztuce plemiennej”. Studentom przedstawione zostaną paradygmaty badawcze związane z podziałem binarnym natura–kultura, relatywizmem kulturowym, mobilnością kulturową w epoce cyfrowej, postkolonializmem i antropologią życia codziennego.

Indywidualne konsultacje pracy teoretycznej **RIC**

W trakcie indywidualnych konsultacji z promotorami student jest zobowiązany do przedstawienia pracy pisemnej składającej się z tytułu przyszłej rozprawy licencjackiej, jej spisu treści, bibliografii oraz co najmniej 70% tekstu dysertacji. Praca odbywa się w trybie seminaryjnym opartym o indywidualne lub grupowe konsultacje z promotorem pisemnej pracy licencjackiej.

Ruch **TUM**

Przedmiot wprowadza w podstawy tworzenia animacji 3D za pomocą programów komputerowych. Tworzenie animacji 3D jest kluczowym elementem produkcji filmów animowanych, efektów specjalnych i gier komputerowych. Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z tajnikami animacji 3D i przygotowanie ich do tworzenia animacji w profesjonalnym środowisku pracy.

Dźwięk **TUS**

Celem zajęć jest pozyskanie wiedzy teoretycznej oraz praktycznej (narzędzi) w zakresie muzyki, jej tworzenia oraz edycji dźwięku. Po odbyciu semestru zajęć możliwe jest tworzenie prostych utworów muzycznych lub dźwiękowych w programach typu DAW. Ponadto przekazana zostaje wiedza w zakresie cyfrowej edycji dźwięku, co pozwala swobodnie pracować przy złożonych dziełach audiowizualnych (film, animacja, gra, instalacja interaktywna). Przekazana zostaje wiedza:

- z podstaw akustyki;
- w zakresie cyfrowej obróbki dźwięku (w tym także specyfikacji technicznej plików dźwiękowych);
- na temat programów typu DAW i ich obsługi;
- z podstaw kompozycji muzycznej, ze skupieniem na indywidualnych zainteresowaniach muzycznych;
- w zakresie podstaw nagrywania dźwięku.

Podstawy prawa autorskiego

CR

Zajęcia mają na celu zapoznanie uczestników z podstawami prawa autorskiego. Studenci poznają m.in. czym jest utwór, jak szeroki jest zakres ochrony prawa autorskiego, jak unikać naruszeń cudzych praw autorskich, jak korzystać z przepisów o dozwolonym użytku np. z przepisu o cytacie czy karykaturze, czy tworzone z wykorzystaniem komputera (sztucznej inteligencji) dzieła będą podlegały ochronie prawa autorskiego, jak daleko można sięgać po cudzą twórczość, czy ochronie podlega cudzy styl tworzenia, jakie są zasady ochrony wizerunku.

Techniki prezentacyjne

PTEC

Zajęcia łączą elementy psychoedukacyjne i projektowe, i bazują na nauce przez doświadczenie i eksperymentowanie. Elementy teorii łączone są z praktyką (podczas zajęć studenci kilkakrotnie w ciągu semestru realizują mini prezentacje). Istotną rolę w zajęciach gra refleksja nad doświadczeniem przygotowania oraz wykonania prezentacji, otrzymanie feedbacku a następnie wyciąganie wniosków.

Akademicki język angielski 1

AWE1

Kurs ten koncentruje się na rozwoju umiejętności i wiedzy potrzebnej do napisania wysokiej jakości pracy dyplomowej. Obejmuje on szereg tematów w tym: efektywne korzystanie z biblioteki i zasobów internetowych, badanie i krytyczną analizę istniejącej literatury, opracowanie skutecznych pytań badawczych, planowanie i strukturyzację pracy, pisanie w stylu akademickim i unikanie plagiatu. Zajęcia utrwalają umiejętność posługiwania się językiem angielskim na poziomie akademickim. Ta wiedza, poparta analizą wybranych tekstów akademickich, daje podstawę do napisania własnego eseju. Udział w dyskusjach sprzyja poszerzeniu słownictwa, ułatwia wyrażanie myśli i przygotowuje do krytycznej oceny własnej wypowiedzi.

Narracje wizualne 2

ViNa2

Przedmiot skupia się na praktycznym wykorzystaniu sekwencji obrazów tworzących narrację. Program będzie obejmował przygotowanie studenta do samodzielnej realizacji założeń własnej fabuły/scenariusza poprzez serię obrazów. Będziemy ćwiczyć jak najlepiej poprowadzić narrację na różnym poziomie komunikacji oraz medium (media cyfrowe, tradycyjne). Będziemy się skupiać wokół założeń filmowych w kontekście obrazu ruchomego oraz *storyboardu*, a także nowatorskiego interaktywnego komiksu. Jest to poszerzenie wiedzy z semestru poprzedniego.

Wychowanie fizyczne 2

WF2

Celem przedmiotu jest zapewnienie dobrego samopoczucia i zdrowia psychofizycznego, relaksu, odskoczni od zajęć komputerowych.

SZÓSTY SEMESTR

Pracownia dyplomowa – transmedia i animacja 2 TAS2

Celem przedmiotu jest stworzenie pracy dyplomowej w oparciu o indywidualną wypowiedź artystyczną z wykorzystaniem najnowszych technologii cyfrowych, programów w środowisku nowych mediów. Student rozwija kompleksową wiedzę i umiejętności z zakresu języka nowych mediów oraz umiejętność budowania kreatywnych wypowiedzi artystycznych w obszarze multimediiów.

Pracownia dyplomowa – projektowanie cyfrowe 2 DD2

Celem zajęć jest wsparcie studentów zarówno w pracach badawczych, jak i realizacji praktycznej części projektu dyplomowego zgodnie z ustalonymi zasadami procesu projektowania. Studenci przygotowują projekt dyplomowy na temat związany z projektowaniem cyfrowym. Są wspierani w swojej pracy poprzez regularne konsultacje i spotkania z promotorami. Po ukończeniu kursu studenci powinni być przygotowani, aby zaprezentować i obronić projekt dyplomowy, który spełnia wymagania licencjackie na Wydziale Sztuki Nowych Mediów.

Pracownia dyplomowa – projektowanie gier 2 GDS2

Te zajęcia rozwijają umiejętności nabyte w czasie zajęć GDS1 i wymagają od studenta stworzenia prototypu gry. Celem tego kursu jest doskonalenie prototypów gier i rozwinięcie projektów w gry, które można zaprezentować. W CZĘŚCI I studenci zostaną zapoznani z bardziej zaawansowanymi technikami projektowania i tworzenia gier, które można wykorzystać do ulepszenia prototypów. W CZĘŚCI II uczniowie zapoznają się z procesem testowania i iteracji, które pozwolą im zrozumieć różnicę między grami, jako projektami artystycznymi, a grami jako produktami konsumenckimi. Następnie studenci wykorzystują zaawansowane metody projektowania gier i techniki iteracji, aby udoskonalić swoje początkowe projekty gier w CZĘŚCI III.

Przygotowanie, prezentacja i obrona dyplomu

IWGP

Celem samodzielnej pracy nad dyplomem pod opieką zespołu mentorskiego jest stworzenie oryginalnego dzieła artystycznego, bądź projektowego, w oparciu o przeprowadzony *research*, z uwzględnieniem komponentu multimedialnego. Osoba pracująca nad projektem podejmuje decyzję i uzgadnia z opiekunami szczegóły dotyczące tematu, treści i formy wykonania dzieła. Opracowuje prezentację i dokumentację projektu. Przygotowuje się do publicznej prezentacji obrony swojego projektu. Konsultacje ustalane są indywidualnie.

Akademicki język angielski 2 **AWE2**

Prowadzi do poprawnego wyedytowania własnej pracy pisemnej. Poprzez analizę wybranych tekstów akademickich studenci odkrywają różne aspekty aktywnego prowadzenia badań wtórnych oraz uczestniczą w dyskusjach. Poszerzają swoje słownictwo oraz łatwość wyrażania się. Prezentują, dokumentują i przekazują swoją wiedzę jako jednostki i jako grupa. Podczas kursu rozwijają praktyczne zastosowania języka angielskiego w obszarze komunikacji akademickiej.

Ekonomia i zarządzanie karierą **ECM**

Celem przedmiotu jest zapewnienie podstawowej wiedzy na temat samodzielnego planowania kariery zawodowej oraz wsparcie w pozyskiwaniu środków na realizację projektów artystycznych i biznesowych. W trakcie zajęć studenci poznają dobre praktyki w zakresie rozwoju kariery i mają możliwość zasięgnięcia porad eksperckich dotyczących realizacji własnych planów.

Wychowanie fizyczne 3 **WF3**

Celem przedmiotu jest zapewnienie dobrego samopoczucia i zdrowia psychofizycznego, relaksu, odskoczni od zajęć komputerowych.

Praktyki Studenckie

Celem praktyk studenckich jest zapewnienie kontaktu i nabycie pod opieką pedagogów i profesjonalistów doświadczenia przygotowującego do samodzielnej pracy zawodowej.