

## **Rysunek i Malarstwo (RML)**

Celem zajęć jest zapoznanie się i rozwinięcie ogólnych zagadnień związanych z formą i treścią utworu plastycznego. Poprzez studiowanie z natury (studium przedmiotu, martwej natury, draperii, głowy, postaci/aktu, itd.) są studentowi stopniowo przybliżone zagadnienia związane z kompozycją, jako przemyślanym układem elementów. Kadrem w którym świadomie zestawione są takie środki wyrazu plastycznego jak linia, kreska, plama, barwa, faktura. Wnikliwe studiowanie natury ma nauczyć analizować kształty przedstawionych przez siebie obiektów, badać ich proporcje i wzajemne relacje przestrzenne, budować perspektywę. Nauczyć obserwować. Dostrzec zjawisko bryły i zdobyć wiedzę na temat środków służących do jej wydobywania (cieniowania, modelowania).

Badać zjawisko światła i cienia, oraz ich wpływu na widzialność przedmiotu. Obserwować zmienność i wielopostaciowość koloru. Planować treść dzieła plastycznego jako narzuconych przez autora i świadomie zorganizowanych elementów zakomponowanych na płaszczyźnie. Poznać różnorodne techniki rysunkowe i malarskie (ołówki, węgiel, kreda, sepia, sangwina, pastele, tusz, farby akrylowe...).

## **Forma i Barwa w Sztuce Nowych Mediów (FBS)**

Celem zajęć jest rozwinięcie zagadnień związanych z formą i barwą utworu plastycznego. Pobudzenie świadomości i nakłonienie studentów do odkrywania różnorodności postaw twórczych. Zachęcenie do eksperymentowania, które powinno pozwolić w późniejszych działaniach artystycznych na wyrażanie się w sposób nie tylko coraz bardziej profesjonalny, ale i oryginalny. A więc wynikający z osobistych przemyśleń, indywidualnych cech osobowości, jednostkowej wrażliwości i wypracowanego własnego poczucia estetyki. Student ma coraz bardziej umiejętnie (samodzielnie) dokonywać wyboru środków formalnych. Pracownia otwarta na interdyscyplinarne poszukiwania łączące techniki klasyczne z technikami cyfrowymi, poszerzającymi spektrum potencjalnych środków wypowiedzi. Samodzielny wybór tematów i zastosowanych technik (rysunek, malarstwo, collage, assemblage, digital painting, interdyscyplinarne działania wizualne...) sprzyja indywidualnemu rozwojowi kreatywności i umiejętności warsztatowych studenta.

## **Obraz, Przekaz, Personalizacja (OPP)**

celem działań jest czytelne sformułowanie i przekazanie wieloma sposobami odbiorcy komunikatu w postaci obrazu - w wybranej świadomie i dostosowanej do treści przekazu formie. Ważnym elementem procesu jest wybór sposobów i technik obrazowania oraz przekazu i pozyskanie świadomości kształtowania złożonej relacji projektant - odbiorca.

## **Plener (PLN)**

Coroczny plener dla wszystkich studentów jest realizowany w Malborku. Podczas pobytu studenci mają nieograniczony wstęp na teren zamku krzyżackiego. Celem pleneru jest nabycie umiejętności wnikliwej obserwacji i wykorzystanie jej do realizacji prac. Studenci mają do dyspozycji techniki tradycyjne, manualne, fotograficzne a także elektroniczne. Prowadzący są otwarci na ciekawe pomysły na prace również w nieoczywistych formach.

## **Grafika Artystyczna (GA)**

Program zajęć zakłada zapoznanie studenta z klasycznymi technikami grafiki artystycznej w dziedzinach wypukłodruku ( linorytu tonowego, walorowego), oraz wklęsłodruku ( od suchej igły po techniki trawione – np. akwafortę, akwatintę, odprysk ... ). Wprowadzenie do każdego nowego zadania, a co za tym idzie, nowego sposobu obróbki matrycy, oparte jest na przykładach prac dawnych mistrzów, oraz współczesnych, wybitnych twórców grafiki artystycznej. W każdym semestrze, student poznaje nową technikę obróbki matrycy graficznej. Ostatecznie, zobligowany jest do wykonania trzech, identycznych odbitek w poszczególnych technikach. Zdobyte umiejętności pozwalają przyszłym absolwentom na świadome operowanie poznanymi technikami grafiki warsztatowej, jak również autorskie tworzenie środków plastycznego wyrazu, swobodną kreację i rozwój w wybranej dziedzinie grafiki artystycznej.

## **Struktury Wizualne (STRW)**

Zajęcia w pracowni Struktur Wizualnych wprowadzają studenta w szerokie spektrum zagadnień związanych z: kompozycją, konstrukcją, przestrzenią, formą, kolorem, światłem i ruchem. Zagadnienia te mają uświadamiać studentowi, jak wiele zjawisk w sztuce i technik plastycznych wzajemnie się przenika. Celem zajęć jest poszukiwanie własnych koncepcji artystycznych w oparciu o analizę płaskich i trójwymiarowych układów wizualnych. Cały proces kształcenia polega na korektach indywidualnych, z uwzględnieniem możliwości manualno-kreacyjnych każdego studenta.

## **Komiks (KMK)**

Cykl zajęć złożony się z bogato ilustrowanych wykładów pozwalających zrozumieć specyfikę narracji komiksowej oraz pracy warsztatowej pozwalającej zmierzyć się z komiksem w praktyce.

W ramach zajęć teoretycznych prezentowane są m.in.: historia i podstawy komiksu, sposoby łączenia obrazu ze słowem, relacje między kadrami, sposoby przedstawiania przestrzeni i świadomego wykorzystywania planów.

W ramach pracy warsztatowej, tworzymy krótkie, autorskie formy komiksowe. W ramach konsultacji i korekt indywidualnych poznajemy proces tworzenia komiksu oraz wprowadzamy w życie zagadnienia omawiane w trakcie wykładów.

## **Podstawy Języka Wizualnego i Kompozycji (PJWK)**

Zajęcia mają na celu rozbudzenie wyobraźni plastycznej, zapoznanie się z podstawowymi zasadami komunikacji w obrazie, tak, by studenci świadomie dobierali środki plastyczne i potrafili w ramach narzuconych ograniczeń stworzyć spójny komunikat. Formuła spotkań przewiduje część teoretyczną i praktyczną.

W trakcie wykładów systematyzujemy wiedzę o budowie obrazu, analizujemy różnego rodzaju formy graficzne w kontekście działania poszczególnych elementów, takich jak: linia, faktura, skala, ruch; oraz ich wzajemnych relacji.

Ćwiczenia prowadzone są w trybie indywidualnych sesji projektowych opartych na korektach kolejnych wariantów rozwiązań zadanych tematów (4-6 zadań). Równolegle grupa realizuje mniejsze ćwiczenia, które mają na celu utrwalenie omawianych zagadnień.

## **Ilustracja (ILS)**

Podczas zajęć studenci mają okazję poszukać niekonwencjonalnych rozwiązań projektowych. Działania projektowe, jak i typowo artystyczne łączą się w integralną całość. Studenci szukają interesujących efektów stosując techniki tradycyjne, komputerowe, łączone oraz eksperymentalne. Dzięki temu studenci potrafią realizować pomysły z potencjałem komercyjnym czy też te bardziej nietypowe i awangardowe. W efekcie współpracy studenci wzbogacają umiejętność kreatywnego myślenia.

## **Warsztaty Komputerowe (WAK)**

Celem warsztatów jest nauczenie studentów jak sprawnie i trafnie dobierać narzędzia do tworzenia projektów cyfrowych DTP (graficznych, typograficznych i multimedialnych), tak aby tworzyć materiały graficzne, wykonywać obróbkę fotografii oraz projektować na wysokim poziomie zaawansowania wielostronicowe publikacje. W trakcie zajęć studenci poznają procesy projektowe z udziałem połączonych aplikacji pakietu Adobe. Ćwiczenia i projekty wykonywane na zajęciach wzbogacają studentów o wiedzę i ćwiczą praktyczne umiejętności graficzne, które pozwolą im samodzielnie przygotowywać cyfrową edycję publikacji opartą o zdjęcia, grafiki cyfrowe i tym samym projektować wielostronicowe dokumenty wydawnicze, oparte o nowoczesne rozwiązania typograficzne i kompozycyjne. Do ćwiczeń wykorzystywane są głównie podstawowe aplikacje pakietu Adobe: InDesign, Photoshop, Illustrator, Camera Raw, Lightroom oraz Adobe Premiere.

## **Podstawy Działań Trójwymiarowych (PDT)**

Stałym i wręcz integralnym komponentem projektów powstałych w Pracowni Działań Trójwymiarowych jest element przestrzeni. Dotyczy to zarówno prac reliefowych na płaszczyźnie - ze znacznie zredukowanym trzecim wymiarem - jak również pełnoplastycznych obiektów trójwymiarowych. Zajęcia w pracowni oparte są o elementarne umiejętności dotyczące kształtowania formy. Kompozycja, relief, światłocień, faktura, bryła, ażur, proporcje, to główne zagadnienia, z którymi studenci zapoznają się podczas wykonywania ćwiczeń na zadane tematy. Celem kształcenia jest opanowanie umiejętności warsztatowych oraz kształtowanie świadomości przestrzennej, potrzebnych do zrealizowania prac w łatwych w obróbce materiałach (karton, styropian, plastelina, drut). Na każdy z tematów student może odpowiedzieć również w sposób wirtualny. Stosunkowo proste zagadnienia i posługiwanie się elementarnymi kształtami, sprzyjają podejmowaniu pierwszych prób w opanowaniu podstaw programów 3D. Proces kształcenia w pracowni PDT polega na korektach indywidualnych, z uwzględnieniem możliwości manualno-kreacyjnych każdego studenta.

## **Wprowadzenie do Modelowania 3D, Grafika i Animacja 3D (WM3D, GA3D)**

Uczestnicy przedmiotu Grafika 3D poznają cyfrowe narzędzie do grafiki trójwymiarowej.

Na podstawie szeregu ćwiczeń, wykonają własne kompozycje graficzne, oparte na stworzonych przez siebie modelach. Grafika 3D poruszona zostanie w wielu kontekstach, od grafiki statycznej po elementy animacji.

## **Liternictwo i Typografia (LIT)**

Głównym celem kształcenia w ramach przedmiotu Liternictwo i Typografia jest zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami pozwalającymi na zrozumienie istoty litery w szerokopojętym projektowaniu graficznym. Zajęcia mają charakter ćwiczeń połączonych z krótkimi prezentacjami. W ramach spotkań studenci samodzielnie realizują obowiązkowe zadania, podczas których nabywają zawodowe doświadczenie z zakresu literniczej lub typograficznej kreacji. Poszukując nowych rozwiązań w trakcie realizacji projektów sięgamy po profesjonalne narzędzia, działając w oparciu o nabywaną wiedzę i doświadczenie. Stawiamy pytania, dyskutujemy, działamy i sprawdzamy.

## **Kaligrafia (KAL)**

Zajęcia trwają trzy semestry i obejmują następujące treści:

1. Zapoznanie się z historią pisma na świecie
2. Poznanie podstawowych zasad kaligrafii
3. Poznanie tradycyjnych oraz nietradycyjnych przyborów kaligraficznych
4. Zapoznanie się z podstawowymi krojami pisma łacińskiego (uncjała, minuskuła karolińska, tekstura, bastardy, minuskuła humanistyczna, italika, copperplate, spencerian)
5. Twórcze wykorzystanie poznanych wiadomości:
  - kaligrafia wielkoformatowa
  - kaligrafia nietypowymi przyborami
  - tworzenie własnego kroju pisma
  - tworzenie kaligramu
  - tworzenie filigranu
  - opracowanie ozdobnego inicjału
6. Kroje współczesne stalówką oraz brush pen'em
7. Zapoznanie się z podstawami kaligrafii japońskiej, ruskiej, hebrajskiej i arabskiej
8. Twórcze wykorzystanie wszystkim poznanych elementów w projektach artystycznych

## **Projektowanie Graficzne, Projektowanie Graficzne 2D (PGR, PGR2D)**

Zajęcia mająca celu tworzenie logicznych komunikatów wizualnych, budowanych celowo dobranymi i precyzyjnie stosowanymi środkami plastycznymi adekwatnymi do przekazywanych treści, poszukiwanie właściwych proporcji i relacji między obrazem a typografią oraz tworzenie obrazu-komunikatu. Założeniem jest zróżnicowanie charakteru poszczególnych zadań, tak by student rozwiązując różne problemy projektowe miał jednocześnie szansę określenia swoich możliwości i preferencji warsztatowych czy typu ekspresji. Ćwiczenia prowadzone są w trybie sesji projektowych opartych na korektach samodzielnie przygotowywanych przez studentów kolejnych wariantów rozwiązań poszczególnych tematów, zmierzających do wyboru wersji ostatecznej i jej realizacji właściwymi środkami warsztatowymi. W ramach zajęć studenci projektują znaki, plakaty, publikacje, identyfikację wizualną, formy cyfrowe itd.

## **Fotografia, Fotografia w Projektowaniu (FOT, FOP)**

Program zajęć z Fotografii obejmuje zagadnienia z dziedziny fotografii rozumianej jako medium. Podczas zajęć przedstawiane są one od strony historii i teorii, w ramach zajęć praktycznych.

Zajęcia praktyczne dotyczą, realizacji obrazu fotograficznego, zarówno od strony techniki, jak zastosowania charakterystycznych dla fotografii środków wyrazu. Opanowania umiejętności fotograficznego sposobu patrzenia i „przekładania” rzeczywistości na język obrazu, formułowania komunikatu wizualnego. Student nabywa umiejętności i wiedzę, którą będzie stosować także przy realizacji zadań w innych dziedzinach działalności plastycznej i projektowej.

## **Grafika Wydawnicza i Typografia (GRWT)**

Przedmiot Grafika Wydawnicza i Typografia jest kontynuacją zagadnień studiowanych w poprzednich semestrach. Celem spotkań jest dostarczenie studentom narzędzi do samodzielnej pracy przy profesjonalnych i twórczych projektach, opartych na rozwiązaniach typograficznych. Podczas ćwiczeń studenci samodzielnie realizują rozbudowane zadanie. Semestralny projekt składa się z kilku etapów, wprowadzających nowe, typograficzne wyzwania i zagadnienia. Projektujemy plakaty, publikacje lub bardziej rozbudowane i eksperymentalne projekty, obejmujące holistyczną oprawę graficzną wydarzeń czy kampanii. Na tym etapie edukacji istotną rolę odgrywa prezentacja realizacji i zdobywanie doświadczenia w uzasadnianiu decyzji projektowych.

## **Publikacja Cyfrowa i DTP (DTPC)**

Specjalistyczne zajęcia, podczas których studenci poznają techniki stosowane w druku oraz zasady przygotowania plików do druku cyfrowego oraz offsetowego. Realizowane są ćwiczenia z uwzględnieniem programów z pakietu Adobe, ze szczególnym naciskiem na In Design, Photoshop oraz Illustrator. Omawiane są uszlachetnienia, rodzaje papierów stosowanych w poligrafii, jak i fizyczne przykłady takich zastosowań. Poznajemy różnice między przestrzenią barwną RGB a CMYK, oraz jaką rolę odgrywa w tym zestawieniu kolor Pantone. Podejmujemy również takie zagadnienia jak kalibracja softwear'owa, zarządzanie kolorem, a przede wszystkim nauczymy się unikać kosztownych błędów w druku offsetowym.

## **Grafika Reklamowa i Multimedialna (GRM)**

Specjalistyczne zajęcia, podczas których tworzone są krótkie formy filmowe. Studenci zapoznają się z różnymi formami prezentacji multimedialnych opartych na grafice, typografii oraz ruchomym obrazie. Umiejętnie będą łączyć ze sobą techniki interdyscyplinarne podczas pracy nad projektem. Rozwiną umiejętności nagrywania obrazu filmowego oraz jego montaż. Projekty montowane są w Adobe Premiere oraz Da Vinci. Wysokiej jakości komputery umożliwiają profesjonalną obróbkę samodzielnie stworzonych materiałów wideo. Praktyki te wyzwalają potencjał twórczy oraz pokazują, że smartfon potrafi być potężnym narzędziem w ręku świadomego użytkownika.

## **Audiowizualne Formy Użytkowe (AFU)**

Dzięki dynamicznemu rozwojowi cyfrowych technologii komunikacyjnych formy audiowizualne wykorzystywane są na bardzo wielu polach eksploatacji. Telewizja, film, social media, komunikatory, wystawiennictwo, prezentacje, gry, treści internetowe. Poprzez wprowadzenie do użytku i umasowienie użycia urządzeń rejestrujących i emisyjnych oraz edytujących obraz wideo, wciąż poszerza się zakres wykorzystania tego medium. To co potocznie rozumiemy jako film to ruchomy obraz z towarzyszącym mu dźwiękiem emitowany przez urządzenia elektroniczne. Wykorzystuje się w nim rejestrację kamerową, grafikę, animację, grafikę generowaną, dźwięk rejestrowany i generowany. Łącząc te elementy film korzysta z dorobku sztuk pięknych, sztuki filmowej jednocześnie wykorzystując eksperyment jako atrakcyjną ścieżkę twórczą. Formy audiowizualne zatem korzystają z wielu dyscyplin i mają wiele zastosowań. Kształcenie twórców użytkowych form audiowizualnych opierać się będzie na dwóch filarach. Produkcyjnym i wykonawczym. Filar produkcyjny ma zapoznać studentów ze składowymi tworzącymi utwory audiowizualne, specyfiką procesu planowania, tworzenia i zastosowań tych form. Dostarczyć wiedzy, jak łączyć wiele elementów składowych dzieła i planować finalną emisję uwzględniając przewidywane różnorodne specyfiki zastosowań. Filar wykonawczy, to dostarczenie studentowi umiejętności w zakresie kreatywnego operowania elementami składowymi tworzącymi obraz filmowy. Rejestracji kamerowej, rejestracji audio, tworzenia grafiki oraz edycję. Oba filary mają dostarczyć zaplecze przyszłym twórcom form audiowizualnych do wykonywania tych form z umiejętnością planowania ich zastosowań.

## **Grafika Narracyjna (NAR)**

Przedmiot, którego celem jest nauka opowiadania obrazem i zrozumienie mechanizmów uniwersalnego języka wizualnego. Obrazy związane z otaczającym nas światem, symbolami, kulturą, sztuką, mitologią i religią wyryte w naszych umysłach stają się kluczem do tworzenia i do odczytywania wizualnej narracji. Studenci uczą się łączyć te obrazy, w zależności od tworzonej opowieści, w proste lub bardziej złożone narracje.

Do dziedzin, którymi zajmuje się pracownia Grafiki Narracyjnej jest ilustracja w różnych formach:

- Ilustracja prasowa, grafika koncepcyjna, ilustracja książkowa - Przekładanie tekstu na obraz polega na wyciąganiu istotnych informacji, ale też korzystania z własnej interpretacji czy skojarzeń.
- Infografiki, instrukcje obsługi, ilustracja encyklopedyczna, atlasowa – Klarowność i zrozumienie jest ważne przy budowaniu tego typu grafik. Studenci wybierają docelowego odbiorcę obrazu i dostosowują użyte środki, charakter grafiki dla danej grupy. Istotnym elementem jest tutaj typografia, znaki graficzne, piktogramy.
- Historyjki graficzne, strip komiksowy – Zadania z tej dziedziny polegają na tworzeniu lapidarnych opowieści, często o humorystycznej treści. Mała ilość sekwencji, brak tekstu, oszczędność w kolorze, narzucenie elementu narracji czy tematu opowieści jest gimnastyką dla umysłu grafika, który uczy się tworzyć skrótowe fabuły i formułować zrozumiałe puenty opowieści wizualnej.

## **Postawy Animacji 2D, Animacja 2D (PA2D, A2D)**

Program pracowni zakłada rozwój indywidualnej wypowiedzi artystycznej w oparciu o znajomość poszczególnych mediów. Projekty które powstają w ramach funkcjonowania przedmiotu ściśle związane są z szeroko rozumianą animacją 2d . Tematy podejmowane w trakcie semestrów przyjmują formę animacji komputerowej. Projekty wykonywane są w oparciu o znajomość technik: animacji 2D, montażu obrazu i dźwięku, obróbki fotografii cyfrowej. W pierwszym semestrze studenci oraz studentki dowiadują się jak zestawiać ze sobą kadry oraz poszczególne sceny. Nauka odbywa się w programie Adobe Premiere Pro, który jest wykorzystywany do obróbki i montażu materiałów wideo oraz do składania animacji poklatkowej. Drugim programem jest Adobe After Effects niezbędny do realizacji animacji 2d. Prace które powstają w pierwszym semestrze w dużej mierze bazują na materiałach found footage. Podczas wykładów prezentowana jest antologia polskiej animacji oraz przykłady najciekawszych realizacji z zakresu animacji 2D. Kolejny semestr polega na samodzielny przygotowaniu wszystkich materiałów niezbędnych do stworzenia krótkiej animacji. Animacja odbywa się dowolną techniką. Głównym celem jest twórcze wykorzystywanie narzędzi cyfrowych tj. kamera, aparat fotograficzny, komputer oraz nabycie wiedzy odnośnie możliwości kreowania animacji.

## **Projektowanie Wizualnych Produktów Cyfrowych (PWPC)**

Projektowanie produktów cyfrowych to zakres projektowania graficznego, które koncentruje się na tworzeniu i projektowaniu interfejsów. Kurs uczy studentów, jak projektować przyjazne dla użytkownika i atrakcyjne wizualnie interfejsy dla stron internetowych, aplikacji mobilnych i innych mediów interaktywnych. Kurs zapewnia studentom zrozumienie zasad, praktyk i technik związanych z projektowaniem efektywnych interfejsów użytkownika. Studenci dowiedzą się, jak badać potrzeby użytkowników, tworzyć prototypy, poznają zasady liternictwa przystosowanego do responsywności. Kurs obejmuje takie tematy, jak projektowanie zorientowane na użytkownika, testowanie użyteczności, architektura informacji, projektowanie wizualne, projektowanie interakcji. Studenci zdobędą praktyczne doświadczenie przy użyciu standardowych w branży narzędzi do projektowania, takich jak Figma. Kurs obejmuje również zasady typografii, teorię kolorów i projektowanie układu. Po ukończeniu studenci będą mieli portfolio prac demonstrujących ich umiejętność projektowania efektywnych i angażujących interfejsów cyfrowych. Studenci zdobędą umiejętności tworzenia interfejsów spełniających potrzeby użytkowników i cele biznesowe.

## **Historia Sztuki (HIS)**

### **Historia Sztuki 1**

Wykład dotyczy zagadnień związanych z szeroko pojętą historią sztuki od zarania dziejów ludzkości. Procesy związane ze zmianami w działalności ludzkiej zwanej sztuką ukazane będą na tle zmian zachodzących w kulturze oraz przemian społeczno-ekonomicznych, od czasów prehistorycznych po okres średniowiecza. Wykłady odbywają się w porządku chronologicznym. Podczas wykładów student będzie miał szansę zapoznać się z podstawową terminologią i zagadnieniami z historii sztuki, estetyki oraz z historii kultury, by lepiej rozumieć wpływ kultur starożytnych na sztukę nowożytną.

### **Historia Sztuki 2**

Wykład stanowi kontynuację zagadnień poruszanych podczas wykładów „Historia Sztuki 1” i obejmuje zakres od późnego średniowiecza do początków XX wieku. Na wykładach student zapozna się z chronologicznie przedstawionymi zagadnieniami sztuki nowożytnej oraz sylwetkami wybranych twórców. Przemiany sztuki zostaną ukazane w szerszym kontekście społecznym, historycznym i politycznym. Oprócz najważniejszych osiągnięć architektury, malarstwa i rzeźby, student będzie miał szansę poznać również historię fotografii i kinematografii, jako wynalazków mających niebagatelny wpływ na sztukę.

### **Historia Sztuki 3**

Wykład stanowi kontynuację zagadnień poruszanych podczas wykładów „Historia Sztuki 2” i obejmuje zakres od pierwszych nurtów przed-awangardowych w sztuce dwudziestowiecznej do czasów współczesnych. Podczas wykładów szczególny nacisk zostanie położony na wyjaśnienie kontekstu awangardy i znaczenia nowych zjawisk, takich jak sztuka performance, sztuka konceptualna czy sztuka nowych mediów. Poruszone zostaną również aspekty awangardowej architektury, wzornictwa, fotografii i filmu w dwudziestym wieku.

## **Historia Grafiki (HIG)**

Wykład jest kursem, który obejmuje swoim zakresem zagadnienia związane z szeroko pojętą grafiką, zarówno tą artystyczną, jak i użytkową. Podczas wykładów student zapozna się z terminologią i technologią poszczególnych rodzajów grafiki artystycznej, pozna zarys historii plakatu, reklamy, ilustracji książkowej, prasowej i użytkowej oraz animacji tradycyjnej. Poruszone zostaną również zagadnienia współczesnej grafiki komputerowej i zjawisk takich jak grafika generatywna i nft. W rozszerzonym zakresie opisana zostanie specyfika polskiej powojennej grafiki użytkowej.

## **Historia Komunikacji Wizualnej (HKW)**

Zajęcia w formie wykładu, prezentacji i dyskusji przedstawiają najważniejsze zjawiska w kulturze wizualnej, ze szczególnym uwzględnieniem historii wizualnej XX i XXI wieku. Komunikacja wizualna w nowych mediach, propagandzie, memach internetowych, reklamie, plakacie, fotografii mody, prasie czy filmie zostanie omówiona w ujęciu antropologicznym. Wspólnie ze studentami podjęta zostanie próba rozróżnienia komunikatów wizualnych pod względem ich funkcji, celu i kontekstów kulturowych, na podstawie różnorodnych przykładów historycznych i współczesnych, zarówno doskonałych formalnie, jak i tych nieudanych. Wspólnie zastanowimy się nad tym, jak projektować, by nasz komunikat wizualny był adekwatny pod względem treści i formy.

## **Historia i Kultura Japonii (HKJ)**

Przedmiot ma charakter wykładu i trwa jeden semestr. Student zapoznaje się w tym czasie z historią Japonii oraz wybranymi zagadnieniami z zakresu kultury tradycyjnej oraz współczesnej. Są to następujące treści: malarstwo japońskie, architektura tradycyjna oraz współczesna, religia, zagadnienia z grafiki współczesnej połączone z wiedzą na temat techniki drzeworytniczej, tradycyjne formy teatru japońskiego, historia japońskich wojowników i kodeks *bushidō*, wybrane zagadnienia z zakresu estetyki japońskiej, współczesna tradycja festiwalowa, japońska demonologia, świat współczesnej kobiety, świat współczesnego mężczyzny w Japonii.

## **Estetyka Sztuki Japonii (ESJ)**

Przedmiot ma charakter wykładu i trwa jeden semestr. Skupia się na zagadnieniach estetyki japońskiej w kontekście estetyki europejskiej oraz na różnych aspektach sztuki japońskiej.

Poruszane tematy to: cechy charakterystyczne estetyki japońskiej, kategorie estetyczne w obrębie kultury japońskiej, malarstwo japońskie, jego cechy oraz konotacje z mangą i *anime*, tradycyjna technika drzeworytnicza oraz jej kontynuacja w postaci grafiki współczesnej, architektura tradycyjna i współczesne problemy architektury, rzeźba, teatr, estetyka kaligrafii japońskiej, pojęcie „drogi”, wybrane zagadnienia z zakresu sztuki współczesnej.

## **Psychofizjologia Widzenia (PSW)**

Przedmiot Psychofizjologia widzenia obejmuje treściowo zagadnienia związane z fizjologicznymi i psychologicznymi podstawami procesu postrzegania wzrokowego. Zagadnienia złudzeń i próby ich wyjaśnienia. W ramach przedmiotu dostarczana jest wiedza oraz analizowane są mechanizmy percepcyjne odpowiedzialne za odbiór informacji wizualnej. Omawiane są także uwarunkowania fizjologiczne, anatomiczne, osobowościowe wpływające na proces widzenia. Analizowany jest także rozwój świadomości wzrokowej w aspekcie historycznym i społecznym. Dostarczana jest wiedza z zakresu formy plastycznej, która ważna jest w procesie percepcji i recepcji treści wizualnych w dziele sztuki i w otoczeniu. W sposób szczególny nałożony jest nacisk na zjawiska barwne i świetlne.

## **Psychologia a Sztuka (PAS)**

Przedmiot ma na celu wprowadzenie słuchaczy w tematykę psychologicznych aspektów procesu twórczego, jego natury a także uwarunkowań wspierających oraz hamujących przebieg tworzenia. Odwołując się do wyników współczesnych badań omówione zostaną kwestie dotyczące zmian, jakie wywołuje proces tworzenia i jego rezultaty w twórcy, a także w odbiorcach dzieła.

## **Filozofia (FIL)**

Zajęcia mają na celu zapoznanie studentów z językiem oraz głównymi dziedzinami filozofii, ukazując ich zagadnienia, pytania oraz części wspólne. Prowadzone są w porządku tematycznym, co skłania do krytycznego myślenia, podejmowania refleksji nad własną twórczością oraz pozwala samodzielnie pogłębiać wiedzę.

Tematyka łączy historię i tradycję myśli filozoficznej z wyzwaniem stojącym przed artystami, obejmuje komunikację poprzez sztukę, rozumienie i interpretację tekstów kultury, moralność twórcy, wartość estetyczną i poznawczą dzieła sztuki, a także jej rolę. Zajęcia mają charakter praktyczny, zakładają aktywny udział studentów.

## **Prawo Autorskie (PAU)**

Zajęcia mają na celu zapoznanie studentów z najważniejszymi zagadnieniami z zakresu prawa autorskiego, ze szczególnym uwzględnieniem kwestii, których znajomość może okazać się przydatna podczas wykonywania zawodu grafika. W związku z tym, wykłady będą mieć w miarę możliwości charakter praktyczny – poza przedstawieniem regulacji prawnych studentom

zaprezentowane zostaną konkretne, sporne przypadki i sprawy z zakresu prawa autorskiego, wraz z proponowanym sposobem ich rozwiązania. Oprócz tego studenci będą zachęceni do brania aktywnego udziału w zajęciach, tj. do zadawania pytań oraz do zabierania głosu i wyrażania własnych poglądów na temat prezentowanych przez prowadzącego treści.

## **Studium Języków Obcych**

### **Język angielski**

Celem kursu jest nauczanie studentów ogólnego języka angielskiego uzupełnionego o wprowadzenie elementów języka specjalistycznego, tj. biznesu, grafiki, sztuki nowych mediów oraz o treści typowo akademickie na poziomie docelowym B2. Studenci z wejściowym poziomem minimum B2 osiągają poziom C1 lub C2. Kurs obejmuje nauczanie specjalistycznego słownictwa, sprawności komunikacyjnych w biznesie, zwłaszcza umiejętności przygotowania i przedstawienia profesjonalnej prezentacji, jak również rozwijanie podstawowych sprawności komunikacyjnych, a szczególnie szybkiego czytania tekstów specjalistycznych zwłaszcza z zakresu grafiki (artykuły prasowe, książki, strony internetowe poświęcone tematyce) i słuchania tekstów o wzrastającym poziomie trudności. Podczas kursu studenci zostają zapoznani z terminologią dotyczącą grafiki, przygotowują się do porozumiewania się na tematy fachowe podczas pracy.

### **Język hiszpański**

Nauczanie języka hiszpańskiego od poziomu A1 do A2. Student opanowuje język hiszpański w stopniu pozwalającym na komunikację językową w większości sytuacji dnia codziennego i częściowo zawodowego, wyrażanie myśli i opinii, rozumienie i tworzenie krótkich tekstów pisanych i wypowiedzi ustnych na różne tematy. Student poznaje elementy kultury, historii i realiów życia codziennego w Hiszpanii i krajach obszaru języka hiszpańskiego.

### **Język japoński - kurs**

Zajęcia prowadzone są przez doświadczonych lektorów posiadających odpowiednie uprawnienia do nauczania języka japońskiego. Program ma na celu nauczyć studentów posługiwania się językiem japońskim na poziomie podstawowym i przygotować ich do uzyskania certyfikatu języka japońskiego JLPT (Nihongo Nōryoku Shiken) na poziomie N5, honorowanego na całym świecie.

- I semestr obejmuje naukę hiragany, około 50 znaków kanji oraz podstawowe zagadnienia gramatyczne.
- II semestr obejmuje naukę katakany, około 60 znaków kanji podstawowe zagadnienia gramatyczne i kulturowe.