

STUDIA DRUGIEGO STOPNIA
KIERUNEK GRAFIKA
STUDIA STACJONARNE POLSKOJĘZYCZNE

PRZEDMIOTY OBIERALNE:

Branding BRA

Projekt identyfikacji wizualnej marki, wydarzenia, przedsięwzięcia itp. Opracowanie logotypu, palety kolorystycznej, rozwiązań literniczych i graficznych oraz wdrożenie ich w ramach całościowej strategii wizualnej.

Rysunek specjalistyczny RYSP1M

Celem kształcenia jest rozwijanie przez studenta uzdolnień plastycznych, umiejętności warsztatowych przez poznanie różnych technik rysunkowych manualnych i multimedialnych oraz posługiwanie się nimi w realizacji prac rysunkowych.

Kolor w przestrzeni multimedialnej KOL

Program stanowi połączenie doświadczenia pracy nad obrazem analogowym z poznawaniem technik multimedialnych i intermedialnych. Zajęcia polegają na poszerzeniu świadomości plastycznej studenta niezbędnej do podejmowania kreacji artystycznej. Podstawową ideą jest zrozumienie roli barwy w multimedialnych. Proces kształcenia opiera się na korektach indywidualnych oraz prezentacjach prac studenckich.

Proponowane tematy:

1. Muzyczne video / teledysk
2. Czołówka filmowa
3. Spot reklamowy

Cyfrowe efekty kształcenia CES

Celem przedmiotu jest zaznajomienie się z bardzo szerokim wachlarzem technik stosowanych przy fotorealistycznych i hiperrealistycznych efektach specjalnych na potrzeby filmu, telewizji, reklamy. Szczególny nacisk skierowany jest na techniki cyfrowe. Skupiamy się na najbardziej zaawansowanych elementach manipulacji obrazem w filmie. Wykorzystujemy fotorealistyczne algorytmy renderingu dostępne w programach 3D. Symulacja , oświetlenia dziennego, strategie integracji efektów w obrazie rzeczywistym. Treści programowe zawierają elementy podstawowych technik oświetlenia planu filmowego, symulacji oświetlenia, dziennego, fotorealistycznych tekstur. W ramach ćwiczeń studenci wykonują jeden film. Film pokazuje zaawansowane techniki manipulacji obrazem. Celem ćwiczenia jest przećwiczenie praktycznej wiedzy z zakresu oświetlenia rzeczywistego planu zdjęciowego, oraz integracja obrazów sztucznych z obrazem rzeczywistym.

Zajęcia technologiczne seriograficzne SERI

Celem zajęć w pracowni sitodruku jest wyposażenie studentów w wiedzę teoretyczną i praktyczną w zakresie druku seriograficznego i przygotowywania projektów do druku. W pracowni mogą być realizowane rozmaite autorskie projekty: od plakatów po małe publikacje. Pracownia oferuje również wiedzę z zakresu introligatorstwa oraz mini zaplecze introligatorskie.

Grafika dynamiczna GD

Praktyczny kurs *motion design*-u dla studentów z dowolnym poziomem zaawansowania. Praktyczny trening popularnego oprogramowania do animacji, przy jednoczesnym rozwiązywaniu problemów natury projektowej i reżyserskiej. Kontynuacja kursu Projektowanie a ruch (studia licencjackie). Prawidła percepcji i kompozycji przeniesione do mediów opartych na czasie. Synteza i abstrahowanie jako środki wzmacniające przekaz. Rozwinięcie dotychczas wypracowanej świadomości kompozycyjnej, konfrontacja z wyzwaniami na wyższym poziomie abstrakcji. Praca z wieloelementowymi układami w grafice i animacji 2.5-3D. Animacja synchronizowana z muzyką. Kuratorowana realizacja interdyscyplinarna zakończona publiczną wystawą i publikacją jej dokumentacji we współpracy z MUT / instytucjami / promocją PJATK.

VR 3D 1-2/ Grafika czasu rzeczywistego GRAFCR1-2

Przedmiot ma na celu zaznajomienie studentów z nowoczesną technologią VR oraz użyciem jej w praktyce. W ramach zajęć studenci poznają podstawy silnika gry oraz w jaki sposób tworzyć oraz przygotowywać content aby móc go wykorzystywać oraz używać. Przedmiot ten ułatwia przygotowanie się do zrealizowania dyplomu z grafiki 3D.

Przedmiot obowiązkowy dla pracowni wiodącej MAP3D/ZP3D

Realizacje techniczne MA RT1MA

Celem przedmiotu jest zaznajomienie studenta z najnowszymi narzędziami i technologiami informatycznymi, z zakresu tworzenia cyfrowej sztuki.

Poruszone zostaną kwestie, włączając, lecz nie ograniczając się do, technologii obrazu, kreatywnego programowania, generatywnej sztucznej inteligencji, technologii dynamicznego dźwięku.

Zajęcia będą stanowiły okazję na zwiększenie jakości praktycznych projektów dyplomowych studentów Sztuki Nowych Mediów, niezależnie od obranej pracowni.

Video mapping VMAP

Kolektywna realizacja oraz wystawiennictwo projektów z elementami cech indywidualnych z zakresu tzw. video mapping. W ramach zajęć realizowany jest spójny spektakl videomappingowy. Grafika i animacja 2, 2.5, 3D z elementami (okazja do treningu) VFX, motion capture (śledzenie i interpretacja ruchu), grafiki czasu rzeczywistego, realizacji dokumentacji cyfrowej foto, video, wizualizacji i prezentacji. Rozpowszechnienie rezultatów na kilku polach eksploatacji. Współpraca z Promocją PJATK i instytucjami zewnętrznymi.

Antropologia kultury AK

Zajęcia mają na celu zapoznanie studentów z podstawowymi pojęciami antropologii kulturowej w ogólności, a w szczególności z pojęciami funkcjonującymi w obrębie antropologii wizualnej, antropologii widowisk, mediów i antropologii designu. Tematyka wykładów będzie m.in. koncentrować się na kwestiach dotyczących roli sztuki i designu w definiowaniu kultury. Poruszone zostaną także kwestie związane z pojęciami natury i kultury, relatywizmem kulturowym, mobilnością kulturową w erze cyfrowej, postkolonializmem, antropologią życia codziennego oraz związkami metod badań antropologicznych i projektowania. Program zajęć obejmuje również rozważania nad funkcjonowaniem sztuki i mediów w różnych kontekstach kulturowych, różnych wymiarach historycznych, ekonomicznych i estetycznych. Zajmować będziemy się zarówno sztuką europejską jak i pozaeuropejską.

Rzeźba RZB1M

Zajęcia są przeznaczone dla tych studentów, którzy swoje doświadczenia i wiedzę zdobywaną w trakcie zajęć na przedmiotach kierunkowych chcą rozszerzyć o możliwości jakie daje dyscyplina rzeźby. Ćwiczenia są dedykowane indywidualnie w zależności od zainteresowań i celów, często w kontekście planowanej przez studenta pracy magisterskiej. Celem jest pogłębienie doświadczeń nabytych w trakcie poprzednio odbytych kursów z rzeźby.

Techniki obrazowania na ścianie (mural) MURAL

Zajęcia z muralu mają za zadanie szkolić studentów z wykonywania murali zewnętrznych i wewnętrznych pod względem artystycznym, projektowym i realizacyjnym. Obejmują proces projektowania muralu od tworzenia koncepcji w ramach kontekstu przestrzeni/przestrzeni publicznej, przez wykonanie projektu artystycznego a następnie wykonawczego wraz z materiałami pomocniczymi, do etapu realizacji. Istotnym celem jest również uświadomienie studentom wagi kontekstu przestrzeni, w której mural ma zaistnieć i sposobów wchodzenia z nią w interakcję.

Komunikacja człowiek komputer KCK

Celem zajęć będzie zaznajomienie studentów w jaki sposób komunikujemy się z komputerem i jak możemy tego użyć do tworzenia interaktywnej grafiki dynamicznej. Studenci zdobędą teoretyczną wiedzę na temat prądu oraz dostaną praktyczne wprowadzenie do elektroniki. Nauczą się tworzyć proste układy elektroniczne z czujnikami, przyciskami i gałkami i je programować za pomocą mikrokontrolera Arduino w języku C++.

Studenci zapoznają się ze środowiskiem programistycznym TouchDesigner, w którym zaprojektują grafikę dynamiczną i w którym nauczą się logiki programowania. Ćwiczeniom praktycznym będą towarzyszyć krótkie wykłady, w których studenci poznają przykłady dynamicznej grafiki interaktywnej i prac audiowizualnych.

Studenci będą dostawali drobne zadania domowe, których celem ma być utrwalenie wiedzy z zajęć.

Projektem semestralnym będzie stworzenie własnego VJ-owego setupu, gdzie studenci zaprojektują własną interaktywną animację na zadany temat, która będzie kontrolowana za pomocą własnoręcznie stworzonego interfejsu składającego się z gałek, przycisków i różnych sensorów.

Tworzenie gier komputerowych TGK

W ramach zajęć studenci pracują w grupach dwuosobowych nad własnym projektem - prototypem prostej gry przygodowej - opartej o prosty schemat fabularny z inicjalnym konfliktem i zestawem prostych zagadek opartych o interakcje i animacje. Projekt wykonywane są z użyciem wybranych przez studentów technologii - silników - z sugerowanym użyciem specjalnych silników do tworzenia gier przygodowych. Celem ćwiczeń jest praktyczne poznanie procesu i problemów produkcji gry komputerowej na przykładzie tworzenia prostego prototypu.

Techniki animacji cyfrowej TAC

Zajęcia obejmują pracę z profesjonalnymi programami animacyjnymi, pozwalając studentom na eksperymentowanie z różnorodnymi stylami animacji, od tradycyjnych po nowoczesne techniki cyfrowe. Celem przedmiotu jest doskonalenie umiejętności animatorskich, rozwijanie indywidualnych projektów oraz głębsze zrozumienie zaawansowanych metod pracy w animacji 2D.

Propedeutyka sztuki filmowej PSF

Celem przedmiotu jest zdobycie podstawowych umiejętności i wiedzy do realizacji filmu animowanego (w tym inscenizacji, kadrowania, podstaw montażu i postprodukcji).

Publikacja cyfrowa PC1

Specjalistyczne zajęcia w pracowniach komputerowych, skupione na poszerzeniu umiejętności w tworzeniu publikacji cyfrowej. Początkowe zajęcia poświęcone są przygotowaniu stanowiska pracy. Studenci poznają zasady i działanie kalibracji monitorów komputerowych. Następnie w ramach zajęć zmierza się z typowymi problemami z dziedziny przygotowania do druku. Praca z wykrojnikiem, lakierem wybiórczym, dodatkowymi kolorami oraz innymi uszlachetnieniami w druku. W ramach tego tematu zostaną zapoznani z procesem drukarskim techniki offsetowej. Następnie studenci będą mieli ćwiczenia w ramach którego będą tworzyli multimedialne dokumenty tj. folio, e-pub itp. Wszystko to będzie wspierane poprzez tworzenie swoich autorskich skryptów do konkretnego zastosowania w ramach pracy z publikacjami wielojęzycznymi.

Warsztaty 1M WAR1M

Głównym celem warsztatów jest pogłębienie wiedzy na temat mechanizmów kultury wizualnej oraz wzmocnienie zdolności praktycznych i twórczych.

Studio filmowe SF

Celem przedmiotu jest zdobycie podstawowej umiejętności i wiedzy realizacji filmu. W tym inscenizacji, kadrowania, podstaw montażu i postprodukcji.

Dźwięk 2M DZW2M

Dla studentów kierunku magisterskiego przygotowany został zestaw wykładów i ćwiczeń, przydatnych w pracy nad filmem dyplomowym. Nawet studenci, którzy wybiorą inną formę obrony pracy magisterskiej, znajdą podczas tych zajęć interesujące informacje do wykorzystania w pracy nad częścią praktyczną lub teoretyczną swojego dyplomu. W szczególności podczas zajęć studenci skomponują swój utwór muzyczny, gotowy do wykorzystania w pracy dyplomowej. Omawiane będą zagadnienia związane z budowaniem przestrzeni w filmie, w tym nowe technologie Dolby Atmos, dźwięk 3D, jak też zagadnienia estetyczne w serialach na platformach HBO i Netflix, jak "Gra o Tron" lub "House of Cards". Dużo filmowych analiz i inspiracji. Jeden z wykładów - film baletowy z muzyką Piotra Czajkowskiego „Black Swan” ze zdobywczynią Oscara Natalie Portman, będzie prowadzony w języku angielskim.

Techniki prezentacyjne TPZ

Podczas zajęć Studenci zaprojektują swoje nowe portfolio lub prezentację dyplomową. Ważną częścią zajęć są ćwiczenia polegające na prezentowaniu swojego konceptu dyplomowego lub swojego portfolio (public speaking). Zadanie ma na celu skonfrontowanie studentów z podstawową umiejętnością jaką jest prezentacja konceptu / portfolio w ograniczonym czasie. Podczas zajęć staramy się odtworzyć atmosferę obrony dyplomowej, omówić najważniejsze elementy takie jak: czytelna struktura, zwięzłość prezentacji, spokojny ton głosu i zdecydowana postawa mowy ciała w połączeniu z kontaktem wzrokowym. Naszym wspólnym zadaniem jest także zmapowanie potencjalnych słabych punktów, tak by przygotować się do obrony pracy dyplomowej lub do rozmowy kwalifikacyjnej w oparciu o portfolio. Studenci projektują prezentację lub portfolio w wybranym przez nich programie komputerowym: InDesign, Figma, PowerPoint, Keynote, etc.

Technologie wnętrz publicznych TWP

Tematem głównym pracowni jest stosowanie różnorodnych technik wizualnych w aranżacji wnętrz w celu promocji wizerunku wybranych marek, instytucji, organizacji itp. Studenci skupiają się na osiągnięciu efektu wizualnego i wykreowaniu emocji odbiorców kompozycji dedykowanej konkretnej przestrzeni. Pracownia dedykowana jest nie tylko absolwentom studiów I stopnia Architektury Wnętrz, ale łączy doświadczenia wszystkich specjalizacji wydziału Sztuki Nowych Mediów tworząc interdyscyplinarne projekty (grafika, projektowanie wnętrz, VR, kreacje multimedialne).

Realizacje techniczne MA RT1MA

Ostatni semestr studiów II stopnia poświęcamy na opracowanie dokumentacji technicznej projektu dyplomowego. Przy zastosowaniu oprogramowania do kreślenia rysunków technicznych (CAD) studenci skupiają się na rozwiązaniach technicznych i materiałowych, oraz na pozyskaniu wiedzy branżowej niezbędnej do samodzielnej pracy w zawodzie projektanta wnętrz.

Technologie Nowych Mediów TNM

Nauka TouchDesigner, projektowanie 2D i 3D, techniki mappingu, interakcja ruchu i dźwięku, programowanie w czasie rzeczywistym.

Tworzenie generatywnych systemów wizualnych i interfejsów w czasie rzeczywistym.

Studenci tworzą systemy projektowania na żywo, integrują urządzenia, uczą się pracy z kontrolerami i sensorami ruchu.

Przedmiot obowiązkowy dla pracowni wiodącej MPUL/ZPM.

Kontent cyfrowy (dla Grafików) KONCYF

Przedmiot jest zaplanowany dla osób zainteresowanych rozwijaniem swoich umiejętności w dziedzinie Grafiki Projektowej. Ma na celu rozwinąć umiejętności projektanta, używając oprogramowania dostępnego na rynku pracy. W ramach tego przedmiotu uczestnicy dowiedzą się, jak korzystać z takich narzędzi jak Figma oraz Adobe XD. Za ich pomocą poznacie zasady i reguły budowania mokułów aplikacji oraz innych zastosowań z wykorzystaniem interfejsów użytkownika. Następnie przejdziemy do wykorzystania ich w praktyce, ucząc się budowania i projektowania stron www z wykorzystaniem silnika Wordpress. Dodatkowo w ramach utrwalenia umiejętności będzie wykorzystywany cały pakiet Adobe, m.in. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign. Przedmiot jest zaplanowany dla osób zainteresowanych rozwijaniem swoich umiejętności w dziedzinie Grafiki Projektowej. Ma na celu rozwinąć umiejętności projektanta, używając oprogramowania dostępnego na rynku pracy. W ramach tego przedmiotu uczestnicy dowiedzą się, jak korzystać z takich narzędzi jak Figma oraz Adobe XD. Następnie przejdziemy do wykorzystania ich w praktyce, ucząc się budowania i projektowania stron www z wykorzystaniem silnika Wordpress. Dodatkowo w ramach utrwalenia umiejętności będzie wykorzystywany cały pakiet Adobe, m.in. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign.

PRZEDMIOTY OGÓLNE:

Historia Sztuki Współczesnej HSW1M

Wykład będzie miał na celu wprowadzenie do sztuki współczesnej w rozumieniu projektów i dzieł najnowszych, stworzonych od lat 80-tych do roku 2020. Zajęcia zakładają przede wszystkim rozpoznanie głównych toposów sztuki współczesnej, m.in. feminizmu, dekolonizacji, zmiany klimatu i antropocenu. Zjawiska te stanowią trzon rozwijającej się obecnie sztuki krytycznej i sztuki zaangażowanej. Podczas zajęć studenci poznają też realia współczesnego świata sztuki (tj. instytucje, inicjatywy i festiwale, które obecnie stanowią główne fora promocji sztuki współczesnej), jak i metodologię badań opartych na sztuce, które przeżywają obecnie swój rozkwit. Efektem kursu będzie rozeznanie w realiach sztuki najnowszej i tematach nią sterujących.

Historia Sztuki 1M HST1M

Wykłady poszerzają wiedzę studentów z historii sztuki XX i XXI wieku, ze szczególnym uwzględnieniem grafiki, malarstwa, architektury, fotografii oraz nowych mediów. Ukazując główne nurty artystyczne i ideologiczne, stawiają pytania o istotę sztuki. Zajęcia mają na celu nie tylko przekazanie wiedzy, ale przede wszystkim rozbudzenie zainteresowania sztuką, aby studenci byli w stanie docenić jej znaczenie, a także świadomie uczestniczyć w szeroko rozumianym Życiu kulturalnym. Z tego powodu uzupełnieniem wykładów są moderowane przez nauczyciela dyskusje.

Historia designu HISD

Wykład prezentuje historię designu jako komunikację wizualną, wzornictwo przemysłowe i projektowanie w architekturze wnętrz oraz sztuce użytkowej. Zagadnienia powstawania nowych form i rozwiązań, a także wprowadzenia nowoczesnych materiałów do współczesnego projektowania ukazane jest na tle wcześniejszych tendencji oraz przemian historycznych i społecznych, których były one zarówno rezultatem, jak i często inspiracją.

Historia filmu animowanego HFA

Celem przedmiotu jest prezentacja najważniejszych tendencji filmu animowanego (zarówno światowego, jak i polskiego) w ujęciu chronologicznym. W ramach wykładu student uzyskuje wiedzę zarówno z historii kina, jak i na temat kontekstów niezbędnych do lepszego zrozumienia omawianej problematyki. Poznając szerokie tło literatury, plastyki oraz obyczajowości student przygotowuje się do pełniejszego odbioru dzieła filmowego.

Rysunek specjalistyczny RYSP

Celem kształcenia jest rozwijanie przez studenta uzdolnień plastycznych, umiejętności warsztatowych przez poznanie różnych technik rysunkowych manualnych i multimedialnych oraz posługiwanie się nimi w realizacji prac rysunkowych.

Kolor w przestrzeni multimedialnej KOL

Program stanowi określenie świadomości plastycznej studenta niezbędnej do podejmowania kreacji artystycznej. Podstawową ideą jest zrozumienie roli barwy w multimediami. Studenci łączą doświadczenie pracy nad obrazem analogowym z poznawaniem technik multimedialnych i intermedialnych. Proces kształcenia opiera się na ćwiczeniach oraz korektach indywidualnych oraz prezentacjach prac studenckich.

Dźwięk 1M

Celem przedmiotu jest przekazanie wiedzy z zakresu zaawansowanego przetwarzania dźwięku, z uwzględnieniem świadomego podejmowania decyzji projektowych oraz operowania zawodową terminologią. Tworzone miniprojekty podczas ćwiczeń kładą duży nacisk na kontrolę dynamiki w celu ich emisji na dużym ekranie, w radiu, TV bądź w internecie. Finalnym projektem powinna być reklama telewizyjna, animowane logo lub krótki trailer filmowy z odpowiednio stworzoną oraz zmasterowaną ścieżką dźwiękową która maksymalnie wykorzystuje potencjał dostępnych narzędzi oraz technik omawianych podczas ćwiczeń.

Projektowanie partycypacyjne PROP

Kurs prezentuje kompleksowe podejście do partycypacyjnego projektowania interakcji, skupiając się na zaangażowaniu użytkowników. Rozwijając umiejętności analizy potrzeb użytkowników, uczestnicy uczą się identyfikować nisze rynkowe oraz generować innowacyjne pomysły projektowe poprzez techniki jak brainstorming. Etnografia cyfrowa umożliwia głębsze zrozumienie potrzeb grup docelowych. Kurs obejmuje także aspekty komunikacji i prezentacji projektów. Badania partycypacyjne i autoetnografia pomagają w wypracowaniu reprezentatywnych profili użytkowników. Poprzez analizę wyników i tworzenie user stories, uczestnicy uczą się dostosowywania projektów do potrzeb użytkowników. Nauczane są także umiejętności prototypowania w różnych środowiskach. Planowanie włączenia użytkowników w rozwój projektu, zwłaszcza w metodyce Agile, jest kluczowym elementem kursu. Kurs kończy się prezentacją rozwiązań oraz oceną końcową.

Blok informatyczny BINF

Przedmiot skupia się na poznaniu możliwości systemów operacyjnych (dystrybucji linuxa oraz Windows), sposobu w jaki komputery przetwarzają informacje, zarządzaniu uprawnieniami użytkowników, instalacji systemów operacyjnych w formie maszyn wirtualnych, przygotowywania środowisk pod konkretne projekty oraz wykorzystywania narzędzi AI w celu generowania / edycji grafiki.

Metody badań dla projektantów MBA

Umiejętność współpracy w interdyscyplinarnych zespołach zajmujących się projektowaniem komunikacji, zdobycie umiejętności myślenia projektowego, nauki zarządzania procesami projektowymi oraz metod badawczych wykorzystywanych w rozwiązywaniu problemów graficznych. Rozumienie procesu, w którym metody projektanta są stosowane w celu zrozumienia potrzeb użytkowników. Zorientowane na człowieka podejście do rozwiązywania problemów, które pomaga projektantom stać się bardziej świadomymi.

Grafika warsztatowa GWA

Doskonalenie warsztatu graficznego; zastosowanie technik informatycznych w grafice warsztatowej. Tworzenie cyklu grafik w wybranej technice.

Prawo autorskie PAU

Celem zajęć jest wyposażenie studentów w praktyczną wiedzę z zakresu prawa autorskiego oraz podstaw przedsiębiorczości tak aby samodzielnie mogli w przyszłości zakładać i prowadzić działalność gospodarczą w dowolnej formie w celu realizacji działalności artystycznej i wytwórczej. W ramach zajęć uzyskają wiedzę pozwalającą na świadome zawieranie przez nich umów z zakresu praw autorskich oraz umów o charakterze cywilno-prawnym oraz gospodarczym, a także metod pozyskiwania środków finansowych na prowadzenie działalności gospodarczej lub handlowej. Wiedza taka niewątpliwie wpłynie na ich postawy prawne oraz możliwości wykonywania przez nich działalności zarobkowej w przyszłości w formie niezależnych podmiotów na rynku.

Kreacja fotograficzna KFOT

Przedmiot bazuje na podstawowym nurcie kształcenia, którego podstawą jest kadr fotograficzny. Dopuszczając możliwość działań w obrębie realizacji analogowych i cyfrowych zajęcia pozwalają nabyć umiejętności potrzebne do wypowiedzi w ramach innych technik multimedialnych.

Zarządzanie projektem ZARZP

Przedmiot wprowadza w problematykę zarządzania projektami, mając na celu wsparcie pracy studenta i absolwenta w organizacji i zarządzaniu czasem i pracą. Daje podstawy do świadomego planowania, z uwzględnieniem czasu, środków fizycznych i zasobów psychicznych. Prezentuje podejście największych artystów do pracy projektanta.

Filozofia – narzędzia do myślenia FNDM

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawowymi kategoriami humanistyki europejskiej, takimi jak czas, przestrzeń, substancja, historia i epoki historyczne, kręgi kulturowe i inne.

Kuratorskie projekty wystaw KPW

Zajęcia mają na celu uzyskanie przez studentów wiedzy dotyczącej pracy kuratora lub projektanta ekspozycji. Zapewniają znajomość współczesnych modeli kuratorskich oraz praktyczną wiedzę w postaci koncepcji wystawy i jej scenariusza oraz umiejętność teoretycznego uzasadnienia wyboru tematu i dzieł.

Teoria mediów TME

Celem przedmiotu jest:

1. Przekazanie wiedzy dotyczącej natury mediów i ich historii.
2. Kształtowanie umiejętności analizowania wpływu różnych mediów na indywidualnego człowieka oraz na kulturę tradycyjnego i współczesnego społeczeństwa.
3. Kształtowanie świadomości roli mediów w sztuce współczesnej.
4. Kształtowanie umiejętności budowania skutecznego przekazu medialnego.

Laboratorium badawczo-rozwojowe LBR

Przybliżenie wszystkich etapów produkcji i postprodukcji filmowej począwszy od pomysłu do prezentacji 2-3 minutowej etiudy.

Projekty komercyjne PROK

Celem przedmiotu jest przygotowania studenta do samodzielnego i świadomego prowadzenia i realizacji projektu komercyjnego. Przekazania wybranych elementów wiedzy z dziedziny budowania modelu biznesowego marki i świadomego wyboru celów sprzedażowych, pozwalających zbudować pozycję na rynku komercyjnym. Przekazanie podstaw z dziedziny autoprezentacji umożliwiających budowanie relacji z potencjalnym pracodawcą /klientem. Zdobywanie przez studenta praktycznej wiedzy o rynku komercyjnym, branży reklamowej dzięki spotkaniom z ekspertami i sesjom Q&A.

Projektowanie plakatu PLAK

Program pracowni jest dedykowany projektowaniu plakatu. Projektowanie plakatu to kreatywny proces, który łączy sztukę wizualną z komunikacją. Studenci poznają zasady projektowania graficznego, w tym kompozycję, typografię, kolorystykę oraz wykorzystanie obrazów. Kurs koncentruje się na tworzeniu plakatów do różnych celów – od wydarzeń kulturalnych po kampanie reklamowe.

W trakcie zajęć studenci będą mieli możliwość:

- Zrozumieć historię plakatu — różne style i techniki projektowania, które kształtowały tę formę sztuki na przestrzeni lat.
- Eksperymentować z różnymi technikami — od tradycyjnych narzędzi, takich jak rysunek czy malarstwo do nowoczesnych programów graficznych.
- Tworzyć własne projekty — praktyczne zajęcia pozwalają na rozwijanie umiejętności poprzez realizację projektów, które mogą być prezentowane na wystawach lub w portfolio.
- Otrzymywać feedback — będą mieli możliwość wymiany pomysłów i uzyskania konstruktywnej krytyki od prowadzącego oraz innych uczestników.

Systemy immersyjne SYSIM

Przedmiot wprowadza studentów wydziału artystycznego w świat nowoczesnych technologii immersyjnych, takich jak wirtualna rzeczywistość (VR), rozszerzona rzeczywistość (AR) i rzeczywistość mieszana (MR). Zajęcia mają na celu rozwinięcie umiejętności twórczych i technicznych potrzebnych do projektowania i realizacji multimedialnych doświadczeń immersyjnych. Podczas zajęć studenci zapoznają się z kluczowymi aspektami projektowania przestrzeni immersyjnych, tworzenia interaktywnych narracji oraz pracy z dźwiękiem i efektami specjalnymi w kontekście immersji. Podczas zajęć omówione zostaną także zagadnienia związane z projektowaniem intuicyjnych interfejsów użytkownika i wykorzystaniem narzędzi takich jak Unity czy Unreal Engine do budowy interaktywnych środowisk. Zajęcia mają na celu również wprowadzenie w wyzwania etyczne związane z technologiami immersyjnymi oraz przedstawienie przyszłościowych trendów w tej dziedzinie. Dzięki połączeniu teorii z intensywną praktyką, studenci zdobędą wiedzę i kompetencje umożliwiające tworzenie unikalnych doświadczeń immersyjnych, otwierając przed sobą nowe możliwości twórcze w przestrzeni multimedialnej.

Teksty akademickie

Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów i studentek do napisania pracy dyplomowej poprzez zapoznanie ich z metodami wyrażania myśli za pomocą tekstów pisanych ze świadomością gatunkową pisanej pracy. Zajęcia obejmują wiedzę z różnych dziedzin takich jak – językoznawstwo (w tym gramatyka), antropologia, psychologia. Pozwala to nie tylko poznać tkankę języka polskiego i linearnego, komunikatywnego wyrażania myśli, lecz także daje narzędzia do zindywidualizowanej pracy przyjaznej danej jednostce.

WYKŁADY DLA RÓŻNYCH SPECJALIZACJI:

- w zakresie wizualizacji:

Seminarium magisterskie dla specjalizacji wizualizacja SEMMAG1W

Celem seminarium jest przygotowanie studentów do pisania pracy magisterskiej i zapoznanie ich z metodologią tworzenia tekstu akademickiego. Celem przedmiotu jest też refleksja nad kulturą wizualną oraz wielogłosowością współczesnego dyskursu na temat sztuki. Tematy zajęć związane są z najnowszymi wydarzeniami w sztuce współczesnej, a także z publikacjami na temat filozofii i teorii sztuki oraz krytyki artystycznej. Tematy zajęć zależą też od tematów prac dyplomowych poszczególnych studentów.

- w zakresie animacji:

Seminarium magisterskie dla specjalizacji animacja SEMMAG1A

Zajęcia obok propedeutyki pracy pisemnej (przygotowanie konspektu, zbieranie i analiza materiału badawczego, struktura pracy, aparat naukowy), poświęcone są analizie oraz interpretacji wybranych dzieł filmowych (animacja, fabuła, dokument, reklama, teledysk) w powiązaniu z metodologią filmoznawczą oraz innymi dziedzinami nauk humanistycznych (socjologia, filozofia, psychologia, literaturoznawstwo, itd).

PRACOWNIE:

- w zakresie wizualizacji:

Zintegrowana pracownia projektów międzynarodowych ZPPM

Pracownia prowadzi międzynarodowe projekty w interdyscyplinarnych zespołach, we współpracy z instytucjami otoczenia zewnętrznego i partnerskimi uczelniami oraz studiami projektowymi w Europie i na Świecie. Tematyka dotyczy rozwiązywania bieżących problemów projektowych i społecznych. Myślenie projektowe stosowane jest jako metoda znajdowania najbardziej skutecznych rozwiązań. Projekty mogą być realizowane zarówno krótkoterminowo, jak i długofalowo.

Zintegrowana pracownia multimediiów ZPM / Pracownia multimediiów 1 PMUL1

Uczymy programowania 2D i 3D w środowisku TouchDesigner, projektowania mappingu i generowania grafik interaktywnych. W pracowni powstają instalacje interaktywne, pokazy VJ-skie, wizualizacje czasu rzeczywistego wykorzystywane na koncertach, w teatrach oraz na event'ach artystycznych.

Zintegrowana pracowni projektowania wnętrz ZPPW

W pracowni Projektowania Wnętrz skupiamy uwagę na zasadach współpracy różnych branż w projektowaniu wnętrz użyteczności publicznej. Podstawową zasadą rynku jest integralny wizerunek lokalu z wizerunkiem danej marki przy jednoczesnej zgodności z obowiązującym prawem budowlanym, wymogami bezpieczeństwa. Kreowanie takiego wielobranżowego projektu jest procesem złożonym ze współdziałania wielu ról i właśnie te będziemy analizować w procesie projektowym. Tematy projektów dopasowujemy indywidualnie do specjalizacji studenta/tki tak aby stanowił integralną część programu nauczania II stopnia (w zależności od specjalizacji kładziemy nacisk na część wizerunkową projektu lub część architektoniczną).

Zintegrowana pracownia kreacji artystycznej ZPKA

Praktyczne dochodzenie przez studenta do indywidualnej wypowiedzi artystycznej w intermedialnym dziele artystycznym, i jego multimedialnym zapisie adekwatnym do współczesnych czasów. W dziedzinach artystycznych szeroko pojętych jakimi są: malarstwo, rysunek, instalacja, fotografia, video art.

Zintegrowana pracownia grafiki projektowej ZPGP / Pracownia grafiki projektowej PGPR1

Projektowanie Graficzne jest pracownią, której zakres kształcenia obejmuje szeroko pojęte projektowanie graficzne: identyfikację wizualną, systemy znaków informacyjnych, plakat i inne formy outdoorowe, motion design, projektowanie wydawnictw (papierowe i cyfrowe), projektowanie interfejsu stron internetowych i innych form interaktywnych. Program zakłada tworzenie projektów z użyciem technologii głównie 2D, statycznych i dynamicznych, stworzonych przy użyciu najnowszych technologii, przy wsparciu inżynieryjnym. Wielowymiarowa, oparta na dialogu, dynamiczna struktura programu pracowni umożliwia studentom pracę opartą na analizie najnowszych tendencji i orientacji we współczesnej grafice projektowej i dziedzin pokrewnych. Projekty wprowadzane są wykładami dostarczającymi wiedzę niezbędną do realizacji prowadzonych w niej zadań.

Zintegrowana pracownia grafiki artystycznej ZPGA

Doskonalenie warsztatu graficznego; zastosowanie technik informatycznych w grafice warsztatowej. Tworzenie cyklu grafik w wybranej technice.

Zintegrowana pracownia doświadczalnych reakcji artystycznych ZPDRA

W pracowni można realizować zarówno plakaty, grafiki, jak i filmy, performance'y, instalacje dźwiękowe i wszystkie inne formy wypowiedzi artystycznej. Najważniejszym aspektem ich działalności jest zakorzenienie społeczne i wydzźwięk pracy w kontekście społecznym, lub jej zaistnienie w przestrzeni publicznej. Prace mogą posiadać znamiona interwencji społecznych. Może być to praca z wybraną grupą społeczną, jak i osobista wypowiedź na nurtujące zagadnienie (przykładowo: film użyteczny, seria plakatów interwencyjnych, film dokumentujący akcję artystyczną, performance w miejscu publicznym i inne). Jesteśmy nastawieni na twórczą dyskusję, dialog, pracę w grupie (możliwa, ale niekonieczna). Do pracowni zapraszani są inni artyści,

praktycy i teoretycy na gościnne wykłady (z dziedzin takich jak filozofia, socjologia, kulturoznawstwo, aktywizm miejski, ogrodnictwo, porozumienie bez przemocy, praktyki międzykulturowe i antydyskryminacyjne).

Pracownia grafiki 3D MAP3D1

W ramach pracowni 3d studenci mają do dyspozycji wysoce różnorodne środowisko pracy związane z technologiami 3d:

- W obszarze kreacji i nauki, poza standardowymi, ogólnie dostępnymi na uczelni programami studenci mają dostęp do szerszej gammy rozwiązań, między innymi Maxon ZBrush, SideFX Houdini, Marvelous Designer itp.
- W obszarze akwizycji danych, sprzęt fotograficzny (Sony Alfa oraz EOS 6D wraz z lampą Godot AR 6000 (cross polarization)), oraz drony (DJI Mavic Air2, DJI Mavic Air 2s, DJI FPV)).
- W dziedzinie druki 3d pracownia wyposażona jest w drukarkę Bambu Lab P1S wraz z AMS.
- W dziedzinie technologii VR w pracowni znajduje się pewna ilość sprzętu którego podstawą są rozwiązania z rodziny HTC Vive (3 sztuki) oraz Valve Index.

Zintegrowana pracownia 3D ZP3D / Pracownia 3D 1 MAP3D1

Przedmiot skupia się na rozpoczęciu rozwoju w kierunku wykształcenia zdolności kreacji zawartości 3d do dowolnej aplikacji czasu rzeczywistego (np. gry). W ramach zajęć prowadzone są zajęcia związane z rozwojem umiejętności pracy w grupie (30h) oraz grafiką 3d, w tym tworzeniem wirtualnej scenografii (30h).

Interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 1 IPPA1

Pracownia dr hab. Andrzeja Kaliny: w ramach dyplomu Interdyscyplinarnej Pracowni Projektów Artystycznych studenci będą realizować cykl 8-10 grafik (w zależności od rozmiaru) na dowolny wybrany temat w wybranej technice: linoryt, akwaforta, serigrafia, sucha igła, algrafia, druk cyfrowy, monotypia, techniki własne. Zrealizowane grafiki będą inspiracją do zrealizowania części multimedialnej do dyplomu przez zrobienie animacji do grafik, strony internetowej, wirtualnej wystawy czy innych zaproponowanych rozwiązań cyfrowych.

prof. dr hab. Tomasz Myjak: dyplomy u mnie niezmiennie opierają się na malarstwie, fotografii i technikach kamerowych (krótkie formy filmowe, wykorzystanie materiału filmowego/ruchomego obrazu/animacji w sposób nienarracyjny). Czasami dotykamy form przestrzennych i instalacji. Bardzo lubię, gdy w efekcie działań powstaje czysta sztuka... nieobciążona warstwą użytkową, ale nie jest to warunek.

mgr Maciej Kukurba:

Projektowanie wnętrz.

Tematy projektów dyplomowych formułowane są wokół zagadnień branżowych architektury wnętrz jak:

- projektowanie wnętrz funkcji publicznych;
- projektowanie wnętrz gastronomicznych;
- projektowanie wnętrz branżowych (medycyna itp.);
- projektowanie wnętrz mieszkalnych;
- projektowanie wnętrz komercyjnych;
- projektowanie mebli.

Temat powinien być próbą analizy obecnego stanu rynkowego i społecznego wpływu danego zagadnienia. Efektem pracy dyplomowej natomiast jest projekt wnętrz lub elementów wyposażenia wnętrz (np. kolekcja mebli) kreujący nowe spojrzenie na wybrane zagadnienie.

Studenci powinni znać podstawy programów do wykonywania wizualizacji (Sketchup, 3DSmax, lub podobne) oraz rysunków technicznych (Autocad, ArchiCAD, lub podobne). Na zajęciach będziemy skupiać się na projekcie a nie na uczeniu programów dlatego wydaje mi się iż warto zaznaczyć, że jest to pracownia dedykowana dla absolwentów studiów I stopnia kierunków Architektury Wnętrz.

dr hab. Jaśmina Wójcik-Wróblewska: W pracowni można realizować zarówno plakaty, grafiki, jak i filmy, performance'y, instalacje dźwiękowe i wszystkie inne formy wypowiedzi artystycznej. Najważniejszym aspektem ich działalności jest zakorzenienie społeczne i wydźwięk pracy w kontekście społecznym, lub jej zaistnienie w przestrzeni publicznej. Prace mogą posiadać znamiona interwencji społecznych. Może być to praca z wybraną grupą społeczną, jak i osobista wypowiedź na nurtujące zagadnienie (przykładowo: film użyteczny, seria plakatów interwencyjnych, film dokumentujący akcję artystyczną, performance w miejscu publicznym i inne). Jesteśmy nastawieni na twórczą dyskusję, dialog, pracę w grupie (możliwa, ale niekonieczna). Do pracowni zapraszani są inni artyści, praktycy i teoretycy na gościnne wykłady (z dziedzin takich jak filozofia, socjologia, kulturoznawstwo, aktywizm miejski, ogrodnictwo, porozumienie bez przemocy, praktyki międzykulturowe i antydyskryminacyjne).

- w zakresie animacji:

Zintegrowana pracownia filmu animowanego ZPFA / Pracownia filmu animowanego 1 PFA1

Celem przedmiotu jest zdobycie podstawowej umiejętności i wiedzy z zakresu animacji 3D. Posługiwanie się techniką animacji tworzonej za pomocą współczesnych narzędzi komputerowych.

