

STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA
KIERUNEK GRAFIKA
STUDIA STACJONARNE POLSKOJĘZYCZNE

PRZEDMIOTY OBIERALNE:

Grafika multimedialna 1 GMU1

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) w formie filmów i animacji. Finalny projekt pozwala oglądającym podejmować decyzje związane z rozwojem fabuły i wpływać tym samym na zobrazowaną historię. Przykładem interakcji może być dokonywanie wyboru linii dialogowych, nawigowanie postaciami i inne rozwiązania znane z klasycznych gier przygodowych (np. interakcja z otoczeniem, eksploracja przestrzeni, rozwiązywanie zagadek, zbieranie przedmiotów itp.). Studenci zdobywają doświadczenie w tworzeniu nieliniowych scenariuszy, planowaniu interakcji, projektowaniu interfejsów użytkownika, post-produkcji audio/wideo i w obsłudze narzędzi umożliwiających publikację form interaktywnych. Przykłady prac:

<https://video.eko.com/v/APvy6k>

<https://video.eko.com/v/zggOnB>

<https://video.eko.com/v/M79GgA>

<https://video.eko.com/v/MYj8vr>

<https://video.eko.com/v/Mx67aD>

Portfolio i dokumentacja

Przygotowanie dokumentacji i portfolio prac przyszłego absolwenta grafiki. Realizacja serii fotografii dokumentujących proces projektowy, zbiór obrazów prezentujących dzieła we wszystkich fazach realizacji, archiwizacja, kuratorstwo i publikacja zbioru obrazów, opracowanie niezbędnych tekstów towarzyszących.

Rzeźba 2-3 RZB2-3

Celem przedmiotu jest zdobycie praktycznej umiejętności posługiwania zdobytą wiedzą i doświadczeniem w zakresie modelowania rzeźbiarskiego przy realizacji projektów o szerszym charakterze, szczególnie przy pracy z użyciem programów do modelowania 3D.

Grafika artystyczna 2-3 GA2-3

"Przedmiot ma na celu zapoznanie studentów z podstawowymi technikami grafiki warsztatowej, koncentrując się na druku wypukłym (linoryt) oraz druku wklęsłym (akwaforta). Zajęcia wprowadzają studentów w proces twórczy grafiki artystycznej, ucząc ich nie tylko technicznych umiejętności, ale także wrażliwości na estetykę i detale, które są kluczowe w tej dziedzinie sztuki.

W przedmiotu studenci nauczą się wykonywać odbitki graficzne przy użyciu obu technik, poznając proces przygotowania matryc, ich obróbki oraz metody druku. Celem jest wykształcenie umiejętności poprawnego wykonania odbitki, ze szczególnym uwzględnieniem precyzyjnego operowania narzędziami oraz materiałami, co jest kluczowe dla uzyskania wysokiej jakości wyników. Studenci będą także rozwijać swoje zdolności w zakresie kompozycji, wyrażania emocji i idei poprzez formę graficzną. Zajęcia stanowią solidną podstawę dla dalszego rozwoju w zakresie grafiki artystycznej i przygotowują do bardziej zaawansowanych technik oraz projektów twórczych."

Grafika warsztatowa

"Przedmiot skupia się na doskonaleniu umiejętności w zakresie tradycyjnych technik graficznych oraz zastosowaniu nowoczesnych narzędzi informatycznych w procesie twórczym. Celem zajęć jest rozwijanie zdolności studentów do tworzenia grafik w różnorodnych, wybranych przez nich technikach warsztatowych, jak linoryt, akwaforta, monotypia, algrafia, serigrafia czy kolografia. Ponadto, przedmiot wprowadza także do cyfrowych aspektów grafiki, gdzie techniki komputerowe są wykorzystywane do wzbogacenia procesu twórczego lub jako samodzielne medium graficzne.

W ramach przedmiotu studenci mają okazję tworzyć cykle grafik, umożliwiając tym samym rozwój osobistego języka artystycznego. Wykorzystując różnorodne techniki i narzędzia, studenci uczą się jak efektywnie połączyć tradycję z nowoczesnością, co pozwala im uzyskać unikalny efekt artystyczny. Podczas zajęć studenci są zachęceni do eksperymentowania, samodzielnego poszukiwania inspiracji oraz pracy nad cyklicznymi projektami, które będą poddane ocenie w kontekście jakości artystycznej, technicznej i koncepcyjnej."

Przygotowanie do druku DTP/PDD

Specjalistyczne zajęcia w pracowniach komputerowych, skupione na tworzeniu publikacji cyfrowej do konkretnego zastosowania. Rolą tego przedmiotu jest zapoznanie się z obecnymi standardami w tworzeniu specjalistycznych publikacji. Obrane będą dwie drogi ich tworzenia. W części poświęconej przygotowaniu do druku, studenci poznają różne techniki stosowane w druku oraz jak przygotować pod niego pliki graficzne. W części poświęconej publikacji do Internetu, uwaga zostanie skupiona na tworzeniu dokumentów tj. folio, e-pub itp. Jako element spajający całość, będą stosowane rozwiązania informatyczne, których celem jest poszerzenie możliwości działania programów graficznych za pomocą skryptów.

Programowanie gier dla artystów PROXPG1

Celem przedmiotu jest pokazanie studentom jak wygląda praca w tzw. Game Devie. Aby móc rozpocząć pracę w takiej specjalizacji koniecznym jest poznanie środowiska do tworzenia gier. Na tych zajęciach wybór padł na Unity3d - jednego z najbardziej znanych środowisk deweloperskich. Jakiż proces tworzenia gry wymaga umiejętności programistycznych, koniecznym jest zrozumienie że bez programowania nie da się tworzyć gier na profesjonalnym poziomie.

Studio filmowe SFI/SF

Zajęcia zaznajamiające z produkcją filmu animowanego. Przeprowadzają przez drogę od pomysłu do żywego obrazu - praca nad konceptem, scenariuszem, storyboardem, animatkiem, animacją. Przedmiot uczy opowiadania narracją wizualną tak, by historia była ciekawa i czytelna dla widza. Efektem pracy studenta będzie jedna dłuższa wypowiedź filmowa.

Studio animacji SANI/SAI

Przedmiot idealny dla osób, które dopiero zaczynają swoją przygodę z animacją lub chcą poeksperymentować z różnymi technikami i narzędziami. Studenci zrealizują kilka ćwiczeń, których efektem będą bardzo krótkie (lecz treściwe!) formy animowane. Są to zajęcia dbające o jakość realizacji (wizualną i techniczną), jej czytelność i kreatywność. Pojawiają się elementy projektowania postaci, storyboardu, animatiku, a także mnóstwo inspiracji.

Grafika multimedialna 2 GMU2

Celem przedmiotu jest zapewnienie studentom niezbędnej wiedzy teoretycznej oraz szeregu umiejętności praktycznych, które pozwalają planować, projektować i publikować projekty wykorzystujące technologię rzeczywistości rozszerzonej (Augmented Reality) i wirtualnej (Virtual Reality). Szczególny nacisk położony jest na świadome wykorzystanie ww. technologii w celu istotnego wzbogacenia komunikacji wizualnej i wniesienia nowej jakości technologicznej do rozwijanych projektów artystycznych. W trakcie zajęć studenci wykonują dwa projekty: projekt AR - może mieć formę plakatu/publikacji wzbogaconej o dodatkowy interaktywny przekaz za pomocą różnych form multimedialnych np. animacji, modeli 3D, interfejsów, dźwięku itp. Finalne projekty są dostępne w formie interaktywnych scen AR na urządzeniach mobilnych z systemami (iOS/Android).

Projekcja i mapping PMAP

Projektowo-praktyczny wstęp do problematyki rzutowania ruchomej projekcji / światła na rzeczywiste obiekty trójwymiarowe (architektura, płaszczyzny, rzeźby). Wyjście z animacją poza standardowy prostokąt ekranu. Wprowadzenie niezbędnego kontekstu, zakresu wiedzy praktycznej dla realizacji tego typu. Kurs bazuje na projektach i materiałach zrealizowanych w ramach *Projektowanie a Ruch*, zawiera elementy wystawiennictwa i współpracy w zespole realizacyjnym. Zajęcia wprowadzające do *Videomapping* (studia magisterskie).

Typografia kinetyczna TYK

Zajęcia z przedmiotu typografia kinetyczna mają na celu doświadczenie procesu tworzenia komunikatu wizualnego, z zastosowaniem typografii ożywionej dzięki filmowemu medium. Dzięki temu procesowi, uczestnicy zajęć poznają metody dochodzenia do syntetycznej, klarownej i precyzyjnej formy przekazu graficznego. Przekaz ten oparty jest, z jednej strony, na ograniczonej ilości znaków fonetycznych, a z drugiej na niezliczonym bogactwie ich form zapisu graficznego oraz na możliwościach wyrazu języka filmowego. Studenci, mając do dyspozycji ograniczony zasób znaków alfabetu uczą się inwencji w korzystaniu z możliwości ekspresji animacji filmowej. Mając do dyspozycji kilka tysięcy krojów liter, uczą się dyscypliny warsztatowej oraz świadomości wyboru w posługiwaniu się typografią. Uczą się rozumowania semantycznego i rozumienia znaczeń ekspresji form graficznych. Zajęcia w pracowni typografii kinetycznej mogą być wstępem do rozwoju praktyki zawodowej i twórczości w zakresie: dynamicznej informacji wizualnej, reklamy, czołówek filmowych, komunikacji interaktywnej, działań eksperymentalnych i sztuki wideo.

Toon Boom TB

W toku zajęć student poznaje podstawy animacji 2D oraz tajniki pracy w studiu animacji. Podczas realizowania praktycznych zadań, student zdobywa doświadczenie pracy w programie ToonBoom Harmony - programie popularnie używany w studiach zajmujących się animacją 2D, tak rysunkową jak i cut-outową.

Dźwięk DZW

Celem wykładów i ćwiczeń w ramach przedmiotu Dźwięk jest utrwalenie i pogłębienie wiedzy z zagadnień propedeutyki reżyserii dźwięku w filmie, jak też umiejętności poruszania się w aplikacjach do obróbki dźwięku. Z jednej strony ćwiczenia mają dać studentom możliwość doszlifowania umiejętności nabytych na studiach licencjatu w pierwszej grupie zajęć. Z drugiej strony ćwiczenia powinny rozwijać te umiejętności operowania dźwiękiem w filmie, z którymi według naszych obserwacji studenci mają problemy - tak ze zrozumieniem zasad, jak zastosowaniem metod realizacji określonych celów.

Grafika wydawnicza GRW

Zajęcia skierowane są do osób interesujących się projektowaniem graficznym oraz typografią. Szczególny nacisk położony zostanie na pogłębienie umiejętności korzystania z programów i środków ekspresji plastycznej w projektowaniu. Program nauczania ma na celu przygotowanie studentów do samodzielnego projektowania publikacji w przyszłości oraz budowaniu umiejętności myślenia obrazem.

Koncept art. KA

Przedmiot, na którym poznasz funkcje i rodzaje concept artu, a także proces twórczy stojący za tworzeniem grafik koncepcyjnych. W ramach ćwiczeń stworzysz własne koncepty postaci oraz environmentu. Zajęcia mają na celu ćwiczenie kreatywnego projektowania, rozwijanie warsztatu rysunkowego oraz zgłębianie aspektów technicznych tworzenia concept artów - zarówno tych bardziej realistycznych (ukierunkowanych na tworzenie gier), jak i bardziej cartoonowych (do animacji).

Praktyka projektowa 1 PP1

Ćwiczenia realizowane w formie tygodniowych warsztatów. Tygodniowy, intensywny kurs z zakresu szeroko pojętego projektowania graficznego (na przykład: branding, projektowanie opakowań, kampania społeczna, publikacja, portfolio, wstęp do projektowania stron). Preferowaną tematykę warsztatów ustalmy przed ich rozpoczęciem z uczestnikami. W ciągu 5 dni realizujemy jedno zadanie oraz prezentację rezultatów według określonego systemu. W czasie tygodnia warsztatowego studenci są zwolnieni z zajęć dydaktycznych.

Dokumentacja video DOKV

Kurs ma na celu wsparcie studenta w przygotowaniu solidnej dokumentacji projektu dyplomowego: z myślą o usprawnieniu archiwizacji dla PJATK, ale przede wszystkim z myślą o publikacji i promocji projektu na różnych polach eksploatacji. W programie są zatem: realizacja, obróbka i zapis obrazów i video dokumentacyjnych (fotografie, screeny, animacje, video z fx), oprawa graficzna i organizacja prezentacji projektu, formułowanie tekstów (bio, opis, eksplikacja), publikacja w popularnych serwisach social media i w serwisach branżowych.

VR 2D VR2D

Celem przedmiotu jest zapewnienie studentom niezbędnej wiedzy teoretycznej oraz szeregu umiejętności praktycznych, które pozwolą tworzyć projekty wykorzystujące elementy technologii rzeczywistości wirtualnej (Virtual Reality) na potrzeby interaktywnych środowisk 360° oraz proste strony WWW. Studenci pracując w grupach realizują projekt semestralny, na który składa się rozbudowany przewodnik wirtualny w zaprojektowanym przez nich miejscu oraz responsywna strona internetowa będąca formą dokumentacji projektu. Stworzony projekt można obejrzeć przez przeglądarkę internetową oraz smartfony umieszczone goglach VR (cardboard)

[Slavic myths](#)

[MeMeNtOs](#)

[Path to the lighthouse](#)

Zaawansowane teksturowanie ZTEK

Podstawowym celem jaki realizuje przedmiot, jest znaczne rozwinięcie i poprawienie wiedzy jak o umiejętności z dziedziny teksturowania obiektów 3d. Realizowany program w dużej mierze jest oparty o aplikacje z rodziny Adobe Substance (głównie Painter oraz Alchemist) Przedmiot ten znajduje swoje rozwinięcie w materiale studiów magisterskich VR 3d 1 oraz VR 3d 2.

Zaawansowane techniki 3D ZT3D

Przedmiot jest kontynuacją zajęć "Wprowadzenie do modelowania 3d". Podstawowym jego zadaniem jest poszerzenie i rozwinięcie wiedzy i umiejętności uczestników związanych z dziedziną grafiki 3d. Zagadnienia które są poruszane, dobrane są w taki sposób, aby osoby posiadające umiejętności związane z obszarem modelowania 3d mogły poszerzyć tę wiedzę, ale przede wszystkim rozszerzyć o zagadnienia związane z tematyką technik tworzenia materiałów, oświetlenia, renderingu, animacji czy całości procesu produkcji filmu 3d. Zawartość proponowana przez przedmiot jest komplementarna w stosunku do tej oferowanej w ramach przedmiotu "Pracownia Grafiki 3d 1" na studiach licencjackich. Podstawowa różnica polega na tym, iż nie skupia się na procesie i zagadnieniach specyficznych dla tworzenia projektów dyplomowych, a oferowana wiedza jest znacznie bardziej uniwersalna, z założenia w taki sposób aby możliwe było jej wykorzystanie i rozwój w oparciu o nią w wielorakich aspektach związanych z grafiką 3d.

Zawartość merytoryczna:

Cyfrowy rendering i oświetlenie

Tworzenie postaci 3d (Cyborga)

Wizualizacja architektoniczna

Proces tworzenia filmu animowanego 3d

Zaawansowane techniki teksturowania

Adobe Substance Painter

Wstęp do grafiki czasu rzeczywistego (Unreal Engine)

Narzędzia tworzenia gier komputerowych NTGK

W ramach dwóch semestrów zajęć wprowadzony zostanie podstawowy warsztat narzędziowy pozwalający stworzyć grę. Zajęcia są ukierunkowane przede wszystkim na wsparcie studentów Pracowni komiksu multimedialnego i Gier 2D, aby wzmocnić i rozszerzyć podstawowy warsztat narzędziowy oraz wesprzeć realizację koncepcji dyplomowych wypracowanych w ramach Pracowni, niemniej są otwarte dla wszystkich chętnych.

Zajęcia są prowadzone przez zespół specjalistów z Katedry XR (eXtended Reality and Immersive Systems) i Centrum Badawczego XR PJATK, na co dzień realizujący zakres specjalistyczny XRG (eXtended Reality, Gry i Systemy Immersyjne) na Wydziale Informatyki.

Studium rysunku dynamicznego STUDRYSD/SRD

Specjalistyczne zajęcia mające na celu trenowanie umiejętności szybkiego rysowania oraz pozostawania w ciągłej koncentracji, zmuszając się do intuicyjnej pracy. Rysunek dynamiczny inaczej (Gesture Drawing) jest techniką rysowania pomagającą się „rozrysować” oraz ulepszyć swoją kreskę jako rysownika. Tego typu ćwiczenia nie tylko są podstawą dla wszystkich osób myślących poważnie o animacji tradycyjnej, ale też być dla osób które chcą podnieść swoje umiejętności przy rysowaniu bardziej dynamicznych póz. Zajęcia stanowią też miłą odskocznnię od codzienności komputerów i zachęcają do pracy w swoich szkicownikach oraz eksperymentowania z różnymi narzędziami do rysowania.

Pracownia rzeźby i formy przestrzennej PRZB

Celem przedmiotu jest wyposażenie studenta w praktyczne umiejętności, które pozwolą mu płynnie przechodzić od tradycyjnych metod modelowania, gdzie formę kształtuje się poprzez bezpośrednie oddziaływanie na materiał, do cyfrowego świata, gdzie rzeźba powstaje w przestrzeni wirtualnej, a artysta wykorzystuje specjalistyczne oprogramowanie do kształtowania formy. Umiejętności tradycyjnego modelowania zdobyte w trakcie zajęć są pomocne w trakcie pracy nad modelowaniem 3d , projektowaniem gier komputerowych oraz wszelkiego rodzaju animacji.

WYKŁADY OBIERALNE:

Gramatyka języka filmowego GJF

Przedmiot dedykowany dla zakresu animacja. Celem wykładów jest wprowadzenie studentów w tajniki zdjęć i montażu, które wykorzystywane są tak w filmie jak i w animacji. Krok po kroku omawiamy niezbędne elementy, bez których nie sposób przystąpić do własnych realizacji. Wykłady będą bazowały na wiedzy z semestru zimowego, więc nie ma możliwości zapisu dla 'nowych' studentów.

Historia grafiki komputerowej i projektowania gier HGK

Celem przedmiotu jest zbudowanie i uzupełnienie wiedzy studentów z dziedziny szeroko pojętej historii grafiki komputerowej. W ramach wykładu w szczególności uwaga poświęcana jest grafice komputerowej jako takiej, efektom specjalnym (ze szczególnym uwzględnieniem cyfrowych), oraz grom komputerowym.

Sztuka reklamy SZR

Celem przedmiotu jest nabycie przez Studentów podstaw wiedzy z zakresu reklamy.

Kultura Japonii KJ

Azja Wschodnia w tym Japonia jest jednym z najdynamiczniej rozwijających się regionów świata. Zmiany społeczne i ekonomiczne, zachodzące w krajach tego regionu, znalazły wyraz w pracach jednych z najbardziej, w skali globalnej, oryginalnych i innowacyjnych artystów wizualnych. Wykład ma za zadanie szczegółowe wprowadzenie słuchaczy w przestrzeń dziedzictwa kulturowego i estetycznego Japonii. Zadanie to zostanie przeprowadzone przez analizę znaczeń wybranych dzieł japońskiego malarstwa, grafiki, druku, rzeźby, architektury, designu, fotografii i sztuki performance oraz odniesienie ich do historii, kultury i religii regionu. Na najbardziej ogólnym poziomie, wykład omówi idee, idiomów wizualne, kolory i form istotne dla japońskich sztuk pięknych oraz pozostałych wizualnych środków komunikacji. Niezbędne 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 ukiyoe. Szczególna uwaga zostanie poświęcona okresowi rozwoju sztuki japońskiej od II połowy XIX wieku do chwili obecnej. Rozważymy artystyczne reakcje na przyspieszoną modernizację kraju, debaty nad tożsamością kulturową i stale zmieniającą się definicję i rolę tradycji w nowoczesnej praktyce artystycznej. Pozostałe tematy będą koncentrować się wokół problemów: reprezentacji kobiet w polu sztuki, artystycznych strategii konstruowania tożsamości kulturowej oraz reprezentacji marginalizowanych subkultur w japońskich sztukach wizualnych. Kwestie z zakresu antropologii kultury japońskiej będą ilustrowane filmami dokumentalnymi i fabularnymi. Treścią wybranych zajęć będzie także 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).

Ostatnie zajęcia będą miały charakter praktyczny, japońska malarka prof. Maki Nagumo (Uniwersytet Rikkyo, Tokio) wprowadzi słuchaczy do wybranych japońskich, tradycyjnych technik malarskich i graficznych. Słuchacze wykonują własne prace pod kierunkiem artystki.

PRZEDMIOTY OBOWIĄZKOWE:

Rysunek RYSU

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.

Malarstwo MALU

Program stanowi podstawę budowania świadomości plastycznej niezbędnej do podejmowania kreacji artystycznej. Poznanie i obserwacja zjawisk w naturze, interpretacja od analizy do syntezy, przygotowanie studentów do kształtowania wypowiedzi plastycznych. Proces kształcenia opiera się na ćwiczeniach oraz rozmowach indywidualnych oraz prezentacjach prac studenckich. Podstawą przedmiotu są ćwiczenia ze studium postaci w przestrzeni oraz zadania plenerowe i kompozycyjne na zadane tematy.

Struktury wizualne STRW

Przedmiot wprowadza studenta w reguły komponowania dzieł sztuki ze szczególnym naciskiem na utwory przestrzenne nie mieszczące się w klasycznej formule rzeźby (reliefy z różnych materiałów, obiekty, asamblaże). Przedmiot oswaja z językiem sztuki aktualnej, rozwija myślenie przestrzenne oraz kreatywność i śmiałość w stosowaniu technik mieszanych. Przedmiot stanowi podstawę do projektowania 3D w środowisku cyfrowym.

Rzeźba RZB

Celem przedmiotu jest zdobycie przez studenta umiejętności wystarczających do wymodelowania w plastelinie lub materiale o podobnej charakterystyce modelu rzeźbiarskiego będącego wzorem i pomocą do modelowania z użyciem programów komputerowych 3D.

Projektowanie graficzne PG

Program obejmuje podstawowe zagadnienia z zakresu kompozycji i grafiki, relacje czerni i bieli, statyka i dynamika, kwestie kompozycji otwartej i zamkniętej, oddziaływanie form graficznych na odbiorcę, świadome operowanie podstawowymi pojęciami graficznymi i stosowanie ich w realizacji projektów. W semestrze realizowane są ćwiczenia, mające na celu uwrażliwienie początkujących studentów na podstawowe kwestie plastyczne, praca z formą przestrzenną, jaką jest kostium, praca w zespole przy tworzeniu prostej gry analogowej.

Liternictwo LI

Kurs ma na celu wprowadzenie studentów w podstawy pisma narzędziowego oraz zapoznanie z fundamentalną wiedzą dotyczącą typografii oraz kompozycji. Ponadto, kurs ma na celu wypracowanie właściwych postaw i nawyków w pracy kaligraficznej. Zajęcia mają w głównej mierze charakter warsztatowy z wprowadzeniem w formie wykładu.

Fotografia FOT

Celem kursu jest przedstawienie wiedzy związanej z cyfrową fotografią poprzez realizację praktycznych ćwiczeń. Studenci zapoznają się z obsługą lustrzanki cyfrowej, technologią lightpaintingu oraz oświetlaniem przestrzennych elementów przez zastosowanie amatorskiego światła ciągłego. Studenci w trakcie zajęć zrealizują własny aparat i przygotują nim serię portretów przy zastosowaniu światła ciągłego. Omówione zostanie prawo fotometryczne.

Grafika bitmapowa/rastrowa (Photoshop) GRKB

Przedmiot warsztatowo komputerowy, w ramach którego studenci będą zajmować się tworzeniem oraz obróbką grafiki komputerowej w technice bitmapowej. W ramach zajęć używany będzie program Adobe Photoshop.

Grafika wektorowa (Illustrator) GRKW

Przedmiot warsztatowo komputerowy, w ramach którego studenci będą zajmować się tworzeniem oraz obróbką grafiki komputerowej w technice wektorowej. W ramach zajęć używany będzie program Adobe Illustrator.

Animacja bitmapowa (After Effects) ANIB

Przedmiot warsztatowo komputerowy, w ramach którego studenci będą zajmować się tworzeniem oraz obróbką animacji z wykorzystaniem między innymi technik klasycznych. W ramach zajęć używany będzie program Adobe After Effects.

Skład tekstu ciągłego w języku polskim (InDesign) SKTXT

Przedmiot warsztatowo komputerowy, w ramach którego studenci będą zajmować się poprawnym składem tekstu z uwzględnieniem specyfiki tekstu ciągłego, zgodnie z regułami języka polskiego. W ramach zajęć używany będzie program Adobe InDesign.

Grafika skryptowa (HTML/CSS) GRKS / Grafika webowa GRKWEB

Przedmiot warsztatowo komputerowy, w ramach którego studenci będą zajmować się tworzeniem komponentów graficznych oraz kontrolowanie elementów graficznych za pomocą skryptów, które docelowo są stosowane w aplikacjach webowych.

Animacja wektorowa (Toon Boom) ANIW

Przedmiot warsztatowo komputerowy, w ramach którego studenci będą zajmować się tworzeniem oraz obróbką animacji z wykorzystaniem między innymi technik wektorowych. W ramach zajęć używany będzie program Toon Boom.

Historia sztuki HIS

Wykłady wprowadzają studentów w początki historii sztuki (od sztuki prehistorycznej do końca XIX wieku. Wykłady kontynuują dzieje sztuki powszechnej (XX wiek).

Sztuka i kultura Japonii SIKJ

Zajęcia stanowią wprowadzenie do wiedzy o japońskiej kulturze, społeczeństwie oraz estetyce i sztuce. W trakcie zajęć zostanie podjęta próba określenia specyficznych cech japońskiej kultury (jeżeli takie istnieją) oraz diagnoza globalnego sukcesy fenomenów japońskiej kultury popularnej i sztuki. Omówione zostaną zarówno elementy kultury duchowej jak i materialnej, analizie poddane zostaną m.in. instytucja rodziny, etykieta i normy zachowań ludzkich, religia, praca, edukacja, rozrywka, kultura kulinarna, sport, moda, specyficzne zasady higieny, domy (architektura i struktura urbanistyczna miast japońskich) oraz sztuka użytkowa. Osobne miejsce zajmie także problematyka związana z relacjami pomiędzy kobietami i mężczyznami, i typowymi rolami społecznymi obecnymi w społeczeństwie japońskim oraz z mniejszościami etnicznymi i narodowymi funkcjonującymi w Japonii. Wszystkie wyżej wymienione zjawiska i problemy znajdują swoje odbicie w sztukach wizualnych, filmie i designie japońskim – dziedzinami ściśle związanymi z życiem społecznym, w dużej mierze zajęcia będą więc poświęcone tym właśnie dziedzinom. Będziemy zastanawiać się także nad kategoriami tradycyjnej estetyki japońskiej oraz przyjrzymy się japońskim konwencjom malarskim takim jak *yamatoe* oraz *suibokuga* oraz specyficznym mediom, w tym zwojom barwnym *emaki mono* oraz zwojom do wieszania *kakejiku*. Szczególna uwaga zostanie poświęcona sztuce współczesnej w tym cyklicznej wystawie Yokohama Triennale – największym targom sztuki w Japonii o globalnym zasięgu oddziaływania. Podjęta zostanie także próba określenia nowych kierunków rozwoju designu japońskiego. Jedne zajęcia są poświęcone praktycznej pracy malarskiej pod kierunkiem prof. Maki Nagumo, malarki i wykładowcy Kanazawa Gakuin University (zajęcia online).

Typografia i liternictwo TYP

Celem przedmiotu jest uświadomienie studentom potencjału wyrazowego tkwiącego w kształtach znaków literniczych i kompozycjach typograficznych. Potencjału, który może być interesująco i twórczo wykorzystany do aranżacji na potrzeby tworzenia plakatów, okładek, projektów publikacji, sygnatów, logotypów, znaków towarowych, a także do realizowania autorskich krojów pism. Cele dydaktyczne Pracowni Typografii to rozwijanie kreatywności i pomysłowości idącej w parze z uwrażliwieniem na kształt, proporcje i detal. Uświadomienie studentom czym jest litera, do czego służy i jakie mechanizmy rządzą percepcją odbiorcy w procesie czytania liter. Wyrobiecie w studentach cierpliwości i umiejętności w posługiwaniu się narzędziami niezbędnymi w trakcie projektowania, zarówno tradycyjnymi, jak i nowoczesnymi. Zwrócenie uwagi na staranność przy opracowywaniu składu tekstu, która jest ważna nie tylko ze względu na estetykę, ale przede wszystkim wiąże się z czytelnością przekazu.

Plener PLR

Celem kształcenia jest rozwijanie umiejętności rysunkowo-malarskich w tworzeniu prac pejzażowych. Zwracana jest szczególna uwaga na zagadnienia perspektywy linearnej i powietrznej (malarskiej).

Animacja ANI

Zdobycie podstawowej wiedzy oraz umiejętności z zakresu animacji 2D. Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami produkcji filmów animowanych oraz językiem filmowym. Na zajęciach kładzie się nacisk na naukę tworzenia storyboardów, doskonalenie umiejętności storytellingu oraz opracowywanie character designów do animacji. Studenci pracują wspólnie lub indywidualnie nad swoimi projektami, zagłębiając się w różne aspekty tworzenia filmów animowanych.

Historia filmu HIF

Celem przedmiotu jest prezentacja najważniejszych tendencji kina światowego i polskiego w ujęciu chronologicznym, opierając się na dwóch podstawowych koncepcjach filmoznawstwa: tzw. kinie gatunków oraz kinie autorów. W ramach wykładu student uzyskuje wiedzę zarówno z historii kina, jak i na temat kontekstów niezbędnych do lepszego zrozumienia omawianej problematyki.

Grafika artystyczna GA

Zapoznanie studentów z podstawowymi technikami w grafice warsztatowej: drukiem wypukłym (linoryt) i wklęsłym (akwaforta). Nauczenie umiejętności wykonania poprawnej odbitki graficznej.

Komiks multimedialny KM

Zaznajomienie się z medium, jakim jest komiks: techniki narracji i kompozycji wykorzystywane w komiksie; historia komiksu; podstawowa wiedza z zakresu storytellingu. Ćwiczenia praktycznie z tworzenia komiksu, dzięki którym studenci mogą ćwiczyć warsztat rysunkowy, czytelne w odbiorze przekazywanie informacji poprzez swoje projekty, animację.

Programowanie grafiki generatywnej (Processing) GRG

Zajęcia stanowią wstęp do programowania dla artystów wizualnych. Mają na celu przedstawienie możliwości jakie w sztukach wizualnych daje wykorzystanie narzędzi informatycznych oraz przygotowanie do zastosowania narzędzi informatycznych przy realizacji własnych koncepcji artystycznych.

W trakcie zajęć studenci nabywają podstawowych umiejętności związanych z programowaniem w środowisku Processingu, dzięki którym będą potrafili zaprojektować prosty system informatyczny wspomagający działalność twórczą oraz aktywnie uczestniczyć w pracach zespołów przygotowujących bardziej zaawansowane projekty.

Historia animacji i małej formy filmowej HA

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami związanymi z szeroko rozumianą kulturą audiowizualną i animacją (związki animacji z malarstwem; wideo-art, gry komputerowe, teledyski, reklama). Oprócz zagadnień związanych z historią i technikami filmu animowanego, omawiane są problemy zarówno strony formalnej, jak i treściowej dzieła filmowego (zwłaszcza krótkometrażowego).

Wprowadzenie do modelowania 3D WM3D

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawami pracy w Środowisku 3d. Realizowane jest to poprzez ćwiczenia o rosnącym stopniu skomplikowania, poruszające różnorakie aspekty tej tematyki, skupiające się głównie na interfejsie jak i różnorodnych technikach modelowania 3d.

Projektowanie a ruch PAR

Realizacja oraz publikacja animacji użytecznej (*explainer video*) z elementami cech indywidualnych, z zakresu *motion design* (grafika dynamiczna). Zakres merytoryczny: zasady animacji wg. Disneya, tradycyjne wzory japońskie. Rzemiosło graficzne: animacja komputerowa (keyframe-based animation), proceduralizm. Praktyka w zakresie: grafika cyfrowa, animacja komputerowa 2 i 2.5D z elementami udźwiękowania (postsynchron i pre synchron; *visual music*), publikacja i promocja cyfrowa na różnych polach eksploatacji (wystawa, prezentacja w sieci). Kurs ma na celu doświadczenie reżyserii ruchu, oraz zbudowanie umiejętności rozróżniania konwencji pośród przeróżnych zastosowań animacji we współczesnych mediach.

Podstawy prawa autorskiego POPA

Celem zajęć jest wyposażenie studentek i studentów w praktyczną wiedzę z zakresu prawa autorskiego i prawa własności przemysłowej tak aby samodzielnie mogli w przyszłości być świadomymi treści zawieranych przez nich umów prawnych oraz aby umieli samodzielnie napisać pozew do sądu w przypadku naruszenia ich praw autorskich. Wiedza taka niewątpliwie wpłynie na ich postawy prawne.

Filozofia FIL

Celem przedmiotu jest:

1. Przekaz wiedzy na temat: głównych nurtów i najważniejszych myślicieli kształtujących filozofię w dziejach Zachodu od jej początków do początku XXI wieku; podstawowych pojęć filozoficznych; ogólnego tła kulturowego, na którym formowała się filozofia Zachodu.
2. Kształtowanie postaw studentów w zakresie: rozbudzenia zainteresowania filozofią; pogłębienia samoświadomości; rozwinięcia filozoficznego krytycyzmu; ukształtowania refleksyjnej postawy wobec rzeczywistości; rozbudzenie wrażliwości na wartości poznawcze, etyczne i estetyczne.

3. Zdobyć lub pogłębić przez studentów umiejętności: logicznego myślenia; dostrzegania i artykułowania problemów; wolnego od emocji i bezstronnego rozważania problemów w celu ustalenia prawdy; dostrzegania więzi łączących pozornie odległe zagadnienia (np. z zakresu wiedzy humanistycznej, działalności artystycznej, wiedzy przyrodniczej).

Teoria koloru i barwy TKB

Przedmiot wykładowy, w ramach którego będą poruszane problemy techniczne związane z wykorzystaniem kolorów oraz materiałów we współczesnym projektowaniu. Jako że przedmiot ten będzie poruszał się na granicy nauki i sztuki, studenci dowiedzą się jak i dlaczego nasz mózg interpretuje kolor.

Źródła dla kreatywnych ZDK

Celem przedmiotu jest zapoznanie osób studiujących z najważniejszymi repozytoriami kultury: cyfrowymi muzeami, bibliotekami, galeriami i archiwami. Osoby uczestniczące w zajęciach będą zarówno znały miejsca w sieci, jak i konkretne instytucje, które udostępniają swoje zbiory online. Zostaną zapoznane z narzędziami wyszukiwania i filtrowania informacji, z kwestią praw autorskich i możliwości dalszego wykorzystania zasobów. Jednocześnie wykład będzie miał charakter merytoryczny w ramach którego poruszone zostaną kwestie związane z krytyką Źródeł historycznych, ikonografia, mitologią, etnografią. Osoby w ramach zajęć naberą krytycznych narzędzi analitycznych do pracy z materiałami historycznymi oraz podstawową wiedzę

Warsztaty WAR

Tygodniowe warsztaty na wybrane tematy związane z animacją 2D, grafiką 3D oraz projektowaniem graficznym.

Historia grafiki artystycznej i projektowej HISGRAF

Przedmiot przedstawia zarys dziejów grafiki artystycznej i projektowej, w tym polskiej. Prezentuje ewolucję projektowania inspirowaną wynalazkami papieru, druku, pojawieniem się różnorodnych technik graficznych i fotografii, wskazuje również możliwości i wyzwania, które przyniosły nowe technologie.

Kultura współczesna KWS

Zajęcia mają na celu zapoznanie studentów i studentki z dziejami sztuki najnowszej w ujęciu antropologicznym, co pozwala nie tylko na pełne uczestnictwo w kulturze naszych czasów, lecz także rozumienie procesów kulturowych, które do jej powstania doprowadziły. Seria wykładów jest skonstruowana w formie uzupełnienia luki w polskim systemie edukacyjnym spowodowanej przestarzałym podejściem opartym na hołubieniu romantyzmu, XIX wieku i mitologizacji wartości systemowych, a także niechęci do sztuki najnowszej. Celem wykładów jest więc wyjście poza narracyjne podejście, które uczyniło sztukę figuratywną niemalże jedynym w pełni zrozumiałym dla publiki stylem. Podczas zajęć studenci i studentki uczą się głębszego rozumienia konceptualizmu, abstrakcji, znaczenia materiałów i technik współczesnych, wielowymiarowości i interdyscyplinarności, transgresji i subwersji, a także, co za tym idzie, doświadczania ambiwalencji estetycznej i emocjonalnej w kontekście odbioru dzieł sztuki. Antropologiczne kategorie, świadomość procesów kulturowych i znaczenia nurtów postartystycznych i konceptualnych daje studentom i studentkom narzędzia do samodzielnego poruszania się po mapie kulturowej Polski, krajów europejskiego kręgu kulturowego, a nawet całego świata. Tym

samym ułatwia pisanie pracy licencjackiej, a w przyszłości – magisterskiej. Przede wszystkim jednak uświadamia też studentów i studentki prawa, jakimi może rządzić się ich własne rzemiosło w XXI wieku

Prototypowanie projektu dyplomowego PPD

Przedmiot powstał na wyraźną prośbę studentów, aby wesprzeć ich w przygotowaniach do egzaminu dyplomowego. Celem przedmiotu jest pomóc studentom przygotować się do zbliżającego się egzaminu dyplomowego. W ramach tych zajęć studenci będą poinstruowani jak wygląda egzamin dyplomowy oraz jakie należy przedsięwziąć kroki aby się do niego należycie przygotować. Zajęcia odbywają się na zasadzie konsultacji. Prowadzący starają się wyjaśnić wszystkie wątpliwości związane z rozliczeniem się ze szkołą przed zbliżającym się egzaminem dyplomowym.

Marketing i zarządzanie komunikacją wizualną MZW

Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do samodzielnego i świadomego poruszania się na rynku komercyjnym. W świecie agencji reklamowych, domów produkcyjnych, wydawnictw. Dzięki spotkaniom z zaproszonymi ekspertami, czynni działającymi w branży reklamowej i nie tylko studenci mają możliwość zapoznania się z realiami w praktyce. Przekazanie wybranych elementów wiedzy z dziedziny budowania modelu biznesowego marki i świadomego wyboru celów sprzedażowych, pozwalających zbudować pozycję na rynku komercyjnym.

Wychowanie fizyczne WF

Celem przedmiotu jest zapewnienie dobrego samopoczucia i zdrowia psycho-fizycznego.

Bezpieczeństwo i higiena pracy BHP

Każdy nowy student podejmujący naukę na kierunku Grafika (bez względu na tryb i formę kształcenia) zobowiązany jest do ZALICZENIA obowiązkowego szkolenia z zakresu bezpieczeństwa i higieny pracy (dalej BHP) w terminie podanym przez Dziekanat. Przedmiot realizowany jest w formie szkolenia e-learningowego na platformie MS Teams. Prezentacja poprowadzi Studenta kolejno przez najważniejsze zagadnienia z dziedziny bezpieczeństwa i higieny pracy, pozwoli zaznajomić się z przepisami prawa, zasadami postępowania w sytuacjach awaryjnych i niebezpiecznych oraz przyswoić podstawową wiedzę z zakresu udzielania pierwszej przedmedycznej pomocy w razie wypadku.

WYKŁADY SPECJALIZACYJNE:

- w zakresie wizualizacji:

Seminarium dyplomowe grafika multimedialna SEMGM

Celem seminarium jest przygotowanie studentów do pisania pracy magisterskiej i zapoznanie ich z metodologią nauk humanistycznych. Celem przedmiotu jest też refleksja nad fragmentaryzacją i 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. Tematem tegorocznych spotkań jest problem złożonych relacji między obrazem (dziełem sztuki) a słowem, wiążący się z pytaniem o możliwość przełożenia dyskursu na obraz i odwrotnie. Inaczej mówiąc, chcemy zapytać o to, czy obraz jest domeną zmysłowości, wrażliwości i bezpośredniości, natomiast słowo jako dyskurs jest silnie powiązane z refleksją, dystansem do rzeczywistości i zapośrednicza nasz kontakt z rzeczywistością. Jak wyglądały relacje między słowem a obrazem w sztuce klasycznej i jak przedstawiają się dzisiaj? Czy wobec dzieła sztuki słowo nie okazuje się po prostu bezsilne? A z kolei dzieło sztuki nieme? Czy nie jest skazane na niemotę i afekt?

- w zakresie animacji:

Seminarium dyplomowe animacja i realizacja obrazu filmowego SEMAOF

Celem przedmiotu jest poszerzenie wiadomości zdobytych przez studentów na wykładzie z Historii Filmu oraz wykładzie z Historii animacji i małej formy filmowej, o podstawowe zagadnienia związane z szeroko rozumianą kulturą audiowizualną i animacją (związki animacji z malarstwem; video-art., gry komputerowe, wideoklipy, reklama). Oprócz zagadnień związanych z historią plastyki filmu animowanego, omawiane są problemy zarówno strony formalnej, jak i treściowej dzieła filmowego.

PRACOWNIE DYPLOMOWE:

- w zakresie wizualizacji:

Pracownia rysunku narracyjnego PRN

W Pracowni Rysunku Narracyjnego student pogłębia umiejętności rysunkowe w tradycyjnych i cyfrowych technikach. W ramach zajęć w zależności od wybranej przez studenta specjalizacji (animacja lub wizualizacja) realizowane są zadania skupiające się na analizie postaci ludzkiej w ruchu, kreacyjnego rysunku narracyjnego i ilustracji do wybranych tekstów literackich z wykorzystaniem narzędzi multimedialnych. W Pracowni obowiązuje system konsultacji poszczególnych prac i ćwiczeń a zaliczenie odbywa się na podstawie tzw. obowiązkowych przeglądów roboczych oraz obowiązkowego przeglądu końcowego.

Pracownia formy i barwy w Sztuce Nowych Mediów PFBS

Program stanowi podstawę budowania świadomości plastycznej niezbędnej do podejmowania kreacji artystycznej. Poznanie i obserwacja zjawisk w naturze, interpretacja od analizy do syntezy, przygotowanie studentów do kształtowania wypowiedzi plastycznych. Proces kształcenia opiera się na ćwiczeniach oraz rozmowach indywidualnych oraz prezentacjach prac studenckich. Podstawą przedmiotu są ćwiczenia ze studium postaci w przestrzeni oraz zadania plenerowe i kompozycyjne na zadane tematy

Pracownia komiksu multimedialnego i gier 2D PKMG

Podstawowym celem tej pracowni jest rozwijanie umiejętności tworzenia rysunku narracyjnego wykorzystywanego w projektowaniu gier oraz komiksów multimedialnych. Obejmuje to naukę kadrowania i swobodnego operowania małymi formami plastycznymi, a także interpretację tekstu poprzez rysunek. Studenci uczą się jak zaprojektować prostą grę 2D przy pomocy narzędzi takich jak Unity, Visionaire Studio. Praca nad komiksem multimedialnym z wykorzystaniem takich programów jak After Effects, Animate, Adobe CC. Znalazienie i rozwijanie własnego stylu komiksowego przez studenta. Docelowo w planie jest połączenie komiksu multimedialnego z medium jakim jest gra.

Pracownia projektowania graficznego PPGR

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.

Pracownia grafiki artystycznej PGA

Pracownia grafiki artystycznej skupia się na doskonaleniu umiejętności technicznych i artystycznych w zakresie różnych tradycyjnych technik graficznych. W ramach zajęć studenci mają okazję zapoznać się i pracować z takimi technikami jak linoryt, akwaforta, algrafia, monotypia oraz sitodruk. Celem jest rozwijanie warsztatu graficznego i umiejętności twórczego wykorzystania różnych metod druku artystycznego, a także wypracowanie indywidualnego języka artystycznego.

Studenci uczą się nie tylko samych technik, ale także zasad kompozycji, ekspresji oraz pracy z materiałami i narzędziami. Kładzie się duży nacisk na samodzielność w doborze tematu oraz koncepcji graficznej, a także na rozwój twórczej postawy, eksperymentowanie i poszukiwanie nowych środków wyrazu.

W trakcie realizacji prac dyplomowych w pracowni, studenci są zobowiązani do przygotowania minimum 10 grafik dyplomowych, które powinny stanowić spójną całość pod względem artystycznym i technicznym. Prace dyplomowe są oceniane zarówno pod kątem jakości wykonania, jak i oryginalności koncepcji. Zajęcia mają na celu przygotowanie studentów do samodzielnej pracy artystycznej, a także umożliwiają im rozwój w kierunku profesjonalnej kariery artysty grafika.

Pracownia projektowania 3D PP3D

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z zaawansowanymi technikami pracy w Środowisku 3d. Realizowane jest to poprzez Ćwiczenia o rosnącym stopniu skomplikowania, poruszające różnorakie aspekty tej tematyki, skupiające się głównie na interfejsie jak i różnorodnych technikach modelowania, animacji jaki i oświetlenia i renderingu w dziedzinie grafiki 3d.

Pracownia mediów interaktywnych PMI

Tworzenie animacji i grafik interaktywnych. Nauka programu TouchDesigner, projektowanie 2D i 3D. Mapping i projektowanie w czasie rzeczywistym. W pracowni powstają instalacje interaktywne, pokazy VJ-skie, wizualizacje czasu rzeczywistego wykorzystywane na koncertach, w teatrach oraz na event'ach artystycznych.

- w zakresie animacji:

Pracownia animacji i realizacji obrazu filmowego PARF

Pracownia animacji i realizacji obrazu filmowego jest przeznaczona dla studentów, którzy szukają zrozumienia sztuki przedstawiania postaci i opowiadania historii w animacji. Podczas trwania studiów, program zapewnia wszechstronne szkolenie artystyczne i techniczne, aby pomóc każdemu uczniowi rozwinąć się zarówno w Środowisku animacji tradycyjnej, jak i grafiki komputerowej.

Teksty Akademickie MAAW

Teksty akademickie to zajęcia mające na celu ułatwienie osobom studenckim pisanie tekstów naukowych, w tym pracy magisterskiej. W zakres przedmiotu wchodzi przybliżenie umiejętności korzystania z literatury przedmiotu, antropologicznej jej interpretacji zgodnej z faktycznym stanem wiedzy, co za tym idzie - właściwy jej dobór i cytowanie. Dodatkowo indywidualne konsultacje pomagają osobom studenckim w celnym sformułowaniu przedmiotu badań w ścisłym związku z tworzoną w tym czasie praktyczną częścią dyplomu, jego ekspozycją artystyczną i ostatecznie - obroną.

Projekt Komercyjny PROK

Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do samodzielnego i świadomego prowadzenia projektu komercyjnego.

Przekazanie wybranych elementów wiedzy z dziedziny budowania modelu biznesowego marki. Przekazanie wiedzy z dziedziny autoprezentacji umożliwiających budowanie relacji z potencjalnym pracodawcą / klientem. Dzięki spotkaniom z zaproszonymi ekspertami podczas wykładów, warsztatów oraz sesji Q&A studenci zdobywają praktyczną wiedzę o rynku komercyjnym, branży reklamowej.

Studenci podczas zajęć realizują koncepcyjny projekt o założeniach komercyjnych wykorzystując wiedzę i umiejętności zdobyte w pracowniach projektowych, animacji, 3D oraz podczas zajęć z przedmiotu PROK.

Projekt realizowany jest w grupach, co pozwala na zdobycie doświadczeń pracy zespołowej i kończy się prezentacją na forum.