

OPIS PRZEDMIOTÓW
STUDIA II STOPNIA (MAGISTERSKIE),
WYDZIAŁ SZTUKI NOWYCH MEDIÓW, KIERUNEK GRAFIKA

Motion Graphic Praca nad kilkoma krótkimi animacjami logo oraz nad animacjami typografii. Omówienie wykorzystania i zastosowania Motion graphic w projektach. Analiza opracowań zarówno swoich jak i prac pozostałych studentów/studentek. Otwarta dyskusja na temat powstałych elementów tworzących poszczególne etapy.

Grafika Czasu Rzeczywistego Podstawowym zagadnieniem, wokół którego koncentruje się przedmiot jest specyfika oraz techniki tworzenia specyficznego rodzaju grafiki 3D, jakim jest grafika czasu rzeczywistego. W ramach prowadzonych prac studenci będą mieli okazję poszerzyć posiadaną wiedzę z dziedziny grafiki 3D o wspomniane aspekty, w szczególny sposób skupiając się na następujących elementach:

- zrozumienie specyfiki i wymogów związanych z tworzeniem grafiki tego typu
- integracja w procesie tworzenia treści trójwymiarowego wielu narzędzi (workflow 3D)
- techniki szybkiego tworzenia treści 3D wysokiej jakości (fotogrametria, skanowanie 3D, retopologia itp.)

Animacja 2D To kurs, który obejmuje pracę nad kilkoma krótkimi animacjami oraz jedną zaawansowaną animacją na wybrany temat. Studenci poznają zastosowania animacji w komercji, edukacji i sztuce oraz różne techniki animacji tradycyjnej i komputerowej. Pracują nad projektami, które obejmują tworzenie moodboardu, scenariusza i storyboardu, a także analizę prac własnych i innych studentów. Tematy prac są indywidualnie wybierane i zatwierdzane, a konsultacje z prowadzącymi wspierają proces twórczy.

Teoria Projektowania Gier Celem przedmiotu Game design jest praktyczna nauka projektowania gier od prostych rozgrywek analogowych po tworzenie dużych cyfrowych projektów. Podczas zajęć osoby uczestniczące poznają metodologię projektowania gier, zapoznają się z teorią frajdy i nauczą się konstruować doświadczenia oraz tzw. grę znaczącą.

Ilustracja Zajęcia z ilustracji mają na celu rozwijanie zdolności studentów do tworzenia swobodnych, poprawnych i inteligentnych odpowiedzi na różne tematy poprzez ilustracje. Studenci pracują nad zadaniami związanymi z kulturą, literaturą, sztuką, pięknem, brzydotą czy kontrowersją, łącząc elementy grafiki projektowej, technik multimedialnych i eksperymentalnych. Pracownia zachęca do poszukiwania ciekawych, niekonwencjonalnych środków przekazu, rozwijając kreatywne i twórcze myślenie. Studenci mają możliwość połączenia technik tradycyjnych z nowoczesnymi technologiami, realizując projekty ilustrujące 3D, przestrzenne i ruchome ilustracje, a także prace z elementami AI.

Rysunek Eksperymentalny kładzie nacisk na zrozumienie roli eksperymentu w kreatywności oraz odkrywanie nieoczywistych rozwiązań w sztuce. Studenci pracują nad drobnymi zadaniami, otwierając się na różnorodne formy wyrazu plastycznego, które można zastosować w multimedialnych projektach. Program skupia się na rozwijaniu artystycznej wrażliwości i doskonaleniu warsztatu poprzez ćwiczenia, dyskusje i analizę różnych stylów. Kurs kończy się przygotowaniem opracowania, w którym studenci prezentują swoje indywidualne podejście do tematu.

Kreacja Fotograficzna ma na celu rozwinięcie umiejętności twórczych i profesjonalnego wykorzystania fotografii do tworzenia indywidualnych projektów artystycznych. Studenci uczą się obserwacji otoczenia, skupiając się na detalach i pięknie ukrytym w świetle, co inspiruje do tworzenia wyjątkowych wizualnych narracji. Kurs kładzie nacisk na umiejętność interpretacji kontekstu kulturowego, emocji oraz syntezę elementów kompozycyjnych w celu tworzenia wielowarstwowych i spójnych obrazów. Dodatkowo, rozwijane są zaawansowane umiejętności w zakresie postprodukcji, edycji i przetwarzania obrazu, aby zapewnić wysoką jakość prac do publikacji czy wystaw.

Język Obcy Na studiach magisterskich stacjonarnych (II stopnia) lektorat języka obcego będzie realizowany w wymiarze 120 godzin (30 godzin w każdym semestrze). Na początku studiów drugiego stopnia studenci będą mieli możliwość wyboru nauki języka angielskiego lub japońskiego – z racji bardzo dużego zainteresowania. W przyszłości planowane jest poszerzenie oferty o lektoraty z innych języków. Zajęcia lektoratowe w danym semestrze będą kończyć się zaliczeniem z oceną, której podstawę stanowią testy pisemne obejmujące słownictwo i gramatykę omawianą podczas zajęć, jak również umiejętność czytania i słuchania na poziomie kursu oraz prace pisemne i wypowiedzi ustne obejmujące realizację konkretnego tematu i formy. Aby otrzymać zaliczenie student będzie zobowiązany uzyskać ocenę pozytywną za każdy element podlegający ocenie, jak również aktywnie uczestniczyć w zajęciach.

Historia Sztuki Zajęcia z wybranych zagadnień z historii sztuki odbywają się głównie w formie wykładów i seminariów, podczas których omawia się wybrane dzieła i teorie sztuki. Studenci przygotowują krótkie referaty na zadane tematy, które stają się punktem wyjścia do dyskusji i analiz. Kurs kładzie nacisk na widzenie sztuki w kontekście przemian cywilizacyjnych i antropologicznych, łącząc ją z innymi dziedzinami humanistyki. Studenci zdobywają umiejętność krytycznego odbioru i oceny sztuki, zrozumienia najnowszych idei artystycznych oraz odnajdywania się w wielokulturowych środowiskach.

UX i UI Design Kurs uczy studentów, jak tworzyć przyjazne dla użytkownika i atrakcyjne wizualnie interfejsy mediów interaktywnych, takich jak np. strony internetowe czy aplikacje mobilne. To zakres projektowania graficznego, które koncentruje się na czytelności prezentowanych treści i ogólnej „chęci pomocy” użytkownikom w odnalezieniu się w cyfrowej przestrzeni informacji. Oferuje praktyczne doświadczenie przy użyciu standardowych w branży narzędzi do projektowania, takich jak np. Figma.

Historia Designu Kurs prezentuje rozwój wzornictwa od XVIII wieku do teraźniejszości, ze zwróceniem szczególnej uwagi na towarzyszące mu przemiany kulturowe i ukazanie kompleksowości designu, którego zadania wykraczają daleko poza estetyzację produkcji przemysłowej. Podczas kursu studenci mają możliwość dyskusowania na poruszane podczas wykładu tematy, zadawania pytań i wyrażania własnych opinii, rozwijając w ten sposób umiejętność krytycznej refleksji w oparciu o zdobytą wiedzę.

Teksty Akademickie Zajęcia przygotowują do tworzenia tekstów akademickich na zaawansowanym poziomie eseju magisterskiego. Podczas wykładów przedstawione zostaną metody tworzenia dokumentów akademickich, a w trakcie ćwiczeń, krok po kroku, omawiane są i realizowane etapy gromadzenia materiałów, przetwarzania i opracowywania treści eseju dyplomowego. Wykład zapoznaje studentów z teoretycznymi aspektami pracy magisterskiej. Przekazuje wiedzę dotyczącą elementów składających się na pracę o charakterze naukowym. Wykłady kładą podwaliny pod działania praktyczne. Celem jest nabycie przez studentów umiejętności pisania pracy teoretycznej przy właściwym operowaniu językiem i aparatem

naukowym, terminologią, umiejętnością tworzenia przypisów i cytowań. Studenci zapoznają się z etapami przygotowania do samodzielnego sformułowania problemu badawczego i planu pracy, umiejętnością studiowania literatury i jej krytycznej analizy. W efekcie praca powinna reprezentować możliwie całościowe ujęcie postawionych problemów i określonych zagadnień.

Bezpieczeństwo i higiena pracy Krótki kurs przedstawiający przepisy BHP obowiązujące w zawodzie artysty i projektanta.

Grafika Gier Komputerowych Podstawowym zagadnieniem, wokół którego koncentruje się przedmiot, jest zaznajomienie studentów ze środowiskiem oraz specyfiką tworzenia zawartości multimedialnej dla projektów czasu rzeczywistego, w tym w szczególności gier 3D oraz doświadczeń typu VR. Obranym środowiskiem pracy jest Unreal Engine. Tematyka prac adresować będzie następujące obszary:

- Wprowadzenie do pracy w środowisku Unreal Engine
- Tworzenie samodzielnych projektów integrujących prosty model interakcji
- Praca zespołowa związana realizacją obranego projektu

Kolor w Przestrzeni Multimedialnej

Przedmiot obowiązkowy, realizowany przez okres jednego semestru, złożony jest z wykładów mających na celu przybliżenie współczesnej wiedzy na temat stosowania koloru zarówno w tradycyjnych, jak i cyfrowych mediach oraz ćwiczeń/eksperymentów, w których praca z kolorem jest badaniem jego współpracy z kształtem, formą oraz semantyką (symbolika kolorów). Celem przedmiotu jest ugruntowanie wiedzy na temat koloru i jego zastosowania w przestrzeni szeroko pojętych multimedii, z naciskiem na media cyfrowe.

Grafika warsztatowa W ramach zajęć student wykonuje jedno wieloczętonowe zadanie. Zakłada się wykonanie cyklu prac na dowolny lub sugerowany temat. Student zobligowany jest również do wykonania krótkiego filmu (np. telefonem komórkowym) dokumentującego proces tworzenia i powstawania jego prac.

- Techniki wklęsłodruku (trawione, np. akwaforta, akwatinta, odprysk)
- Technika wypukłodruku (linoryt)

Seminarium Magisterskie Zajęcia seminaryjne mają na celu przygotowanie studenta do napisania teoretycznej pracy magisterskiej, która powinna reprezentować możliwie całościowe ujęcie podstawowych problemów określonych w temacie. Złożony proces przygotowywania teoretycznej pracy magisterskiej uczy analizowania sytuacji, systematyczności, radzenia sobie z rozległym obszarem teorii, co pozwala swobodnie przedstawiać i realizować skomplikowane zadania i tematy.

Historia Sztuki Współczesnej Wykład obejmuje kluczowe zagadnienia związane z historią współczesnej sztuki z obszarów pozaeuropejskich, ze szczególnym uwzględnieniem Dalekiego Wschodu, subkontynentu indyjskiego, Afryki i Ameryki Łacińskiej oraz odniesień tejże sztuki do dominacji sztuki Zachodu. Celem wykładu ma być wprowadzenie do sztuki współczesnej, rozumianej jako zespół zjawisk w kulturze i sztuce od lat 60. do około 2020 roku. Będą stanowić rozwinięcie i poszerzenie wiedzy z zakresu historii sztuki, poruszanej na studiach licencjackich, ze szczególnym naciskiem na przybliżenie najważniejszych toposów sztuki aktualnej, takich jak ekologia, feminizm, sztuka krytyczna, antropocen, postmodernizm, sztuczna inteligencja. Podczas

zajęć studenci poznają nie tylko najważniejsze zjawiska w kontekście historycznym, ale także realia współczesnego rynku sztuki oraz zagadnienia związane z krytyką sztuki.

Historia Animacji i Gier Komputerowych Celem przedmiotu jest przybliżenie historii gier oraz animacji w kontekście historii kultury popularnej. Materiał dydaktyczny tworzony jest w oparciu o najnowsze opracowania z zakresu studiów nad animacją i grami (game studies) i uwzględnia nie tylko historię tzw. centrum, ale również historię animacji i gier w Polsce.

Działania w Przestrzeni Zajęcia przeznaczone są dla tych studentów, którzy poza projektowaniem graficznym interesują się projektowaniem interakcji między człowiekiem, sztuką, a przestrzenią. Program porusza treści z zakresu: site specific, land artu, street artu, rzeźby, performance. Pracownia realizuje dwie formy zadań: prace badawczo koncepcyjne, prezentacje, mood boardy oraz ćwiczenia praktyczne w plenerze, w których nacisk skierowany jest na zebranie materiału do interpretacji, a w dalszym etapie osiągnięcie efektu wizualnego, który kreuje określone emocje u odbiorców. Prace mogą zostać zrealizowane jako realne obiekty, bądź też – to inny jeszcze cel kursu – zwrócić uwagę na rolę sztuki w przestrzeni oraz uświadomić wagę kontekstu przestrzeni, w której dzieło jest odbierane. Istotnym doświadczeniem kursu jest bowiem wejście w dialog z zastaną przestrzenią.

Narracja Video i Nowe Media zapoznają studentów z podstawowymi elementami opowiadania poprzez ruchomy obraz, co jest przydatne dla artystów, projektantów i twórców internetowych treści. Studenci zdobywają wiedzę na temat technologii, produkcji wideo oraz montażu, a także rozwijają umiejętności w zakresie komunikacji i budowania narracji. Zajęcia obejmują praktyczne aspekty filmowania i montażu, a także osadzania prac w dyskursach sztuki nowych mediów i estetyki internetu. Kurs ma na celu rozwijanie wrażliwości studentów na reżyserskie środki wyrazu oraz umiejętności obserwacji świata i tworzenia komunikatywnej fikcji.

Sztuczna Inteligencja w Obrazowaniu Przegląd i analiza aktualnych możliwości obrazowania przy użyciu programów opartych na sztucznej inteligencji (SI). Zapoznanie z technikami SI, przybliżenie studentom algorytmów SI, z naciskiem na zastosowania w obszarze obrazowania, multimediów i grafiki. Rozwinięcie umiejętności praktycznych, umożliwienie studentom praktycznego stosowania algorytmów SI w projektach związanych z obrazowaniem, multimediami i grafiką. Badanie innowacji w dziedzinie SI: zdobywanie wiedzy na temat najnowszych trendów i badań w obszarze SI, ze szczególnym uwzględnieniem ich potencjalnych zastosowań w dziedzinie multimediów. Praca z wiodącymi narzędziami do tworzenia obrazów, w tym Midjourney, DALL-E, Firefly, Runway.

Historia Kultury z Elementami Antropologii prezentuje kluczowe zagadnienia dotyczące materialnej i duchowej kultury oraz jej wpływu na jednostki i społeczeństwa. Studenci poznają znaczenie kultury dla życia twórców i odbiorców, uwzględniając podstawowe sprzeczności i próby ich łagodzenia. Zajęcia prezentują treści w ujęciu problemowym w kontekście chronologii, a studenci zdobywają podstawową wiedzę z antropologii kulturowej na temat organizacji kultur i ich zmienności. Kurs ma na celu zrozumienie relacji między naturą a kulturą oraz wpływu różnych dziedzin ludzkiej kreacji na społeczeństwa i historię, a także rozwinięcie umiejętności wartościowania i analizowania zmienności oraz sprzeczności kulturowych.

Filozofia – Narzędzia do Myślenia Treści teoretyczne przedstawiane będą przy pomocy przykładów zaczerpniętych z szeroko pojętej kultury popularnej; produkcji filmowych, muzycznych, dzieł sztuk wizualnych oraz zasobów Web 2.0. Istotną strategią nauczania przedmiotu Filozofia –

narzędzia do myślenia jest formuła interdyscyplinarnych warsztatów, w ramach których uczestnicy zajęć sami przedstawiają omawiane treści teoretyczne na drodze kreatywnej ekspresji.

Prawo autorskie Zajęcia mają na celu przygotowanie studenta do świadomego poruszania się w aspektach prawnych związanych z wykonywaniem zawodu artysty grafika, w szczególności w kwestiach dotyczących majątkowych i osobistych praw autorskich. Student przećwiczy nabywaną wiedzę, rozwiązując casusy i analizując case studies. Przedmiot kończy się zaliczeniem.

Techniki Prezentacyjne to obowiązkowy kurs trwający jeden semestr, składający się z 30 godzin ćwiczeń warsztatowych. Jego celem jest rozwój umiejętności w zakresie prezentowania koncepcji i idei na różnych etapach procesu twórczego, z wykorzystaniem współczesnych badań z psychologii poznawczej i społecznej. Zajęcia koncentrują się na budowaniu struktury prezentacji, angażowaniu uwagi odbiorców, stosowaniu taktycznej empatii poznawczej i udzielaniu konstruktywnej krytyki. Studenci poznają również niewerbalne aspekty występów publicznych i uczą się efektywnego wykorzystywania narzędzi multimedialnych.

Modele Estetyczne w Kulturze Japońskiej Przedmiot będzie obejmował problematykę różnic międzykulturowych mających wyraz w różnym postrzeganiu piękna. Będzie poruszał zagadnienia japońskich kategorii estetycznych oraz ich realizacji w różnych dziedzinach sztuki i kultury zarówno w kontekście historycznym jak i współczesnym. Podejmie próbę odnalezienia wpływu tych kategorii we współczesnej sztuce zachodniej.