

PROMOTORZY GŁÓWNI PRAC MAGISTERSKICH

oraz

PROWADZONE PRZEZ NICH PRACOWNIE

WYDZIAŁ SNM FILIA GDAŃSK

dr inż. Krzysztof Kalinowski

Artysta interdyscyplinarny i badacz eksplorujący przestrzenie pomiędzy sztuką, technologią i ontologią obrazu. Jego twórczość koncentruje się na trójwymiarowych fraktalich hybrydowych, generatywnych strukturach wizualnych oraz immersyjnych światach cyfrowych. Łącząc kompetencje inżynierskie i artystyczne, tworzy dzieła redefiniujące granice percepcji i interakcji odbiorcy z obrazem. Jako wykładowca i badacz związany z Polsko-Japońską Akademią Technik Komputerowych oraz Akademią Sztuk Pięknych w Warszawie, Kalinowski dzieli się swoją wiedzą, prowadząc studentów przez zagadnienia sztuki generatywnej, projektowania interaktywnego i immersyjnych środowisk XR. Brał udział w licznych wystawach, festiwalach i konferencjach, prezentując swoje prace zarówno w Polsce, jak i na arenie międzynarodowej.

mgr inż. Adrianna Wróbel

Adrianna Wróbel jest dydaktyczką specjalizującą się w grafice 3D oraz technologiach czasu rzeczywistego. W swojej pracy wykorzystuje przede wszystkim silnik Unreal Engine do tworzenia interaktywnych doświadczeń, wizualizacji oraz środowisk 3D. Prowadzi zajęcia z zakresu modelowania 3D, projektowania środowisk oraz pracy z technologiami czasu rzeczywistego, przygotowując studentów do pracy w branży gier, wizualizacji i mediów interaktywnych. Dzięki wykształceniu architektonicznemu łączy techniczne podejście do projektowania z dbałością o estetykę i świadome kształtowanie przestrzeni cyfrowych.

PRACOWNIA MULTIMEDIÓW I GRAFIKI 3D

Kurs wprowadza studentów w fascynujący świat technologii grafiki czasu rzeczywistego, ucząc jak tworzyć i przygotowywać content tego typu. Budowane są solidne podstawy do pracy z silnikiem gry, co umożliwi Ci tworzenie interaktywnych doświadczeń w praktyce. Zajęcia stanowią doskonałe przygotowanie do realizacji dyplomu z grafiki 3D, oferując umiejętności, które otworzą przed absolwentami drzwi do przyszłościowych projektów w tej dynamicznie rozwijającej się dziedzinie (np. VR). To idealny wybór dla tych, którzy chcą zdobyć solidne fundamenty w kreacji interaktywnej grafiki 3D czasu rzeczywistego.

dr Filip Sendal

Artysta, grafik, doktor sztuki, wykładowca Wydziału Sztuki Nowych Mediów Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych w Gdańsku. Stopień doktora uzyskał w Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych w Warszawie. Łączy praktykę artystyczną, akademicką i projektową. Na przestrzeni lat jako grafik tworzył rozwiązania wizualne i marketingowe dla różnych sektorów, m.in. HVAC i FMCG. Współpracował z galeriami handlowymi Alfa w Olsztynie i Białymstoku, marką odzieżową Diverse oraz firmą Ultima Displays, liderem rynku wystawienniczego. W pracy twórczej posługuje się cyfrową obróbką obrazu, traktując ją jako narzędzie eksperymentu, przekształcania i budowania znaczeń. Tworzy cykle graficzne inspirowane naturą, ludzkim ciałem, pamięcią oraz kondycją człowieka.

PRACOWNIA MULTIMEDIÓW I GRAFIKI CYFROWEJ

Pracownia Multimediów i grafiki cyfrowej jest przestrzenią dla osób zainteresowanych współczesnymi formami wypowiedzi artystycznej z wykorzystaniem obrazu, dźwięku i nowych mediów. W ramach pracowni możliwe jest łączenie różnych gatunków i technik audiowizualnych – od projektowania graficznego, przez fotografię i obraz ruchomy, po działania immersyjne, interaktywne oraz realizacje wykraczające poza płaską formę. Zachęcam do eksperymentowania z mediami, poszukiwania własnego języka artystycznego oraz swobodnego przekraczania granic między dyscyplinami. Pracownia nie narzuca wąskiej specjalizacji, lecz wspiera rozwój indywidualnych zainteresowań i projektów, niezależnie od wybranego medium. Pracownia jest miejscem otwartym na odważne pomysły, eksperyment i indywidualne ścieżki rozwoju twórczego, a projekty dyplomowe mogą przyjmować różnorodne formy, odpowiadające charakterowi realizowanej pracy.

dr Mariusz Ślădczyk

Urodził się w 1958 roku w Chojnicach. Grafik projektant, artysta i pedagog związany z obszarem projektowania graficznego oraz nowych mediów. Jest absolwentem Państwowego Liceum Sztuk Plastycznych w Bydgoszczy oraz Państwowej Wyższej Szkoły Sztuk Plastycznych w Gdańsku, gdzie w 1984 roku uzyskał dyplom w pracowni prof. Marka Freudenreicha. W latach 1990–2000 pracował w macierzystej uczelni jako asystent prof. Tomasza Bogusławskiego, a następnie prowadził pracownię Grafiki Komputerowej. W 1999 roku uzyskał stopień doktora sztuk plastycznych. W latach 2000–2012 wykładał projektowanie graficzne na Uniwersytecie Bilkent w Ankarze. Od 2013 roku związany jest z Polsko-Japońską Akademią Technik Komputerowych w Gdańsku, gdzie pełni funkcję dydaktyka i dziekana Wydziału Sztuki Nowych Mediów. Równolegle prowadzi działalność projektową i artystyczną, obejmującą grafikę cyfrową, fotografię i rysunek. Jego prace prezentowano na wystawach w Polsce oraz za granicą, m.in. w Nowym Jorku, Gruzji i Turcji.

PRACOWNIA KOMUNIKACJI WIZUALNEJ

Pracownia Dyplomowa Komunikacji Wizualnej jest przestrzenią, w której projektowanie staje się sposobem opowiadania, interpretowania i budowania relacji z odbiorcą. To miejsce dla osób, które chcą świadomie wykorzystywać obraz, typografię, kolor i formę do tworzenia znaczących komunikatów. W pracowni można realizować projekty z zakresu identyfikacji wizualnej, plakatu, wydawnictw, projektowania cyfrowego, ilustracji, informacji wizualnej oraz eksperymentalnych form komunikacji. Polega na poszukiwaniu własnego języka projektowego, odważnego eksperymentowania z formą oraz przekraczania utartych schematów myślenia. Pracownia pozostaje otwarta na różnorodne postawy twórcze i indywidualne ścieżki rozwoju, wspierając realizację projektów odpowiadających zainteresowaniom oraz osobowości projektanta.

dr Antonina Buszewicz-Hryniewicz

Pochodzi z Warszawy, gdzie ukończyła z wyróżnieniem studia na wydziale Grafiki w Akademii Sztuk Pięknych. Od kilkunastu lat mieszka w Trójmieście, gdzie spełnia się twórczo jako malarka. Poza działaniami malarskimi jest wykładowczynią na PJATK (Wydział Sztuki Nowych Mediów, filia w Gdańsku) oraz w ASP w Gdańsku (wydział Grafiki). Prowadzi pracownię ilustracji na studiach licencjackich oraz magisterskich. Ma na swoim koncie kilkadziesiąt wystaw indywidualnych oraz zbiorowych. W 2024 po kilkuletniej pracy uzyskała tytuł doktorski.

PRACOWNIA ILUSTRACJI I GRAFIKI PROJEKTOWEJ

Koncentruje się na działaniach związanych z ilustracją oraz projektowaniem graficznym, wspierając rozwój indywidualnego języka twórczego osób studiujących. Podczas zajęć szczególny nacisk kładę na kreatywność, samodzielność oraz poszukiwanie oryginalnych rozwiązań projektowych. W pracowni powstają dyplomy obejmujące m.in. artbooki, książki ilustrowane, publikacje, gry, karty, plakaty i pocztówki. Zachęcam do eksperymentowania z formą oraz podejmowania ambitnych wyzwań twórczych. To przestrzeń dla osób, które chcą rozwijać swój warsztat i odkrywać nowe możliwości ilustracji jako środka komunikacji wizualnej.

prof. zw. Andrzej Śramkiewicz

Urodził się w 1951 roku. W latach 1969–1974 studiował w PWSSP w Gdańsku (obecnie Akademia Sztuk Pięknych) na Wydziale Malarstwa. W 1974 roku uzyskał dyplom w pracowni prof. Władysława Jackiewicza i od tegoż roku do roku 2019 pracował jako dydaktyk w tejże uczelni. W roku 1999 uzyskał tytuł profesora. Od 2010 roku zatrudniony w Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych w Gdańsku. Od ponad 50 lat uprawia malarstwo i rysunek, i prezentuje swoje prace w Polsce i poza jej granicami.

AUTORSKA INTERDYSCYPLINARNA PRACOWNIA PROJEKTÓW ARTYSTYCZNYCH

Proces kształtowania dyplomu postrzegam jako trzy piętrową konstrukcję: Pierwszy semestr - pierwszy bazowy poziom poszukiwań to czas otwartego eksperymentu dotyczącego sensu i zawartości wypowiedzi artystycznej – projektowej i użytego języka – sposobu wypowiedzi. Drugi semestr to prowadzone dalej poszukiwania badawcze – przejście od fazy wolnych eksperymentalnych poszukiwań do wykonania prototypów obiektów plastycznych wynikających z wybranych pomysłów przy nadal prowadzonej pracy nad wymiarami wyrazu wszystkich elementów powstającej całości. Pod rozważę należy wziąć zagadnienia sposobów przedstawienia projektu i jego upowszechnienia. Trzeci semestr – opierając się na zebranych doświadczeniach osoba zmierzająca do dyplomu kształtuje finalną, dojrzałą formę wybranego pomysłu twórczego a także koncept jego przedstawienia i jego upowszechnienia.

Pomysł pracy dyplomowej może dotyczyć każdego aspektu twórczych zainteresowań człowieka. Środkami wyrażania mogą być wszystkie sposoby i techniki ekspresji adekwatnie wypowiadające podejmowane problemy.

prof. dr hab. Roman Gajewski

Urodzony 23 lutego 1954 roku w Sopocie. Malarz, grafik, projektant graficzny, twórca galerii sztuki, inicjator wielu wydarzeń artystycznych, trudniący się także publicystyką związaną z teorią sztuki oraz monografią innych artystów. Absolwent Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku (d. PWSSP); dyplom z malarstwa uzyskał w 1979 roku w pracowni prof. Władysława Jackiewicza. Od tamtej pory pozostaje związany z Akademią. W roku 2010 z rąk Prezydenta RP otrzymał nominację profesorską. W latach 2017 – 2020 kierownik Katedry Rysunku na Wydziale Malarstwa. W latach 2007 – 2020 także wykładowca w Sopockiej Szkole Wyższej (ob. Sopocka Akademia Nauk Stosowanych), w której tworzył zręby programu obejmującego kształcenie w zakresie plastyki. Od roku 2023 związany wyłącznie z Polsko-Japońską Akademią Technik Komputerowych na Wydziale Sztuki Nowych Mediów.

Uczestnik ponad stu siedemdziesięciu wystaw indywidualnych i zbiorowych w kraju i za granicą. Dzieła były prezentowane lub znajdują się w kolekcjach w Polsce oraz Austrii, Czechach, Danii, Francji, Hiszpanii, Izraelu, Kanadzie, Litwie, Malezji, Niemczech, RPA, Rumunii, Turcji, Ukrainie, USA, Wielkiej Brytanii i we Włoszech.

AUTORSKA INTERDYSCYPLINARNA PRACOWNIA PROJEKTÓW ARTYSTYCZNYCH

Nasza postrzegalna rzeczywistość jest dziś coraz bardziej multimedialna i jednocześnie coraz bogatsza w najróżniejsze narzędzia przetwarzania, a my jesteśmy przecież dziećmi swojego czasu. Sam z przekonaniem korzystam z wielu sposobów kreacji obrazu, wykorzystując fotografię różnego pochodzenia, możliwości jakie oferują programy komputerowe oraz nieustająco bliski mi efekt działań manualnych. Wszystko to poszerza, jak myślę możliwości osobistej interpretacji tego, co postrzegają oczy oraz tego, co dzieje się w głowie. Niezbędnym wyposażeniem, warsztatową bazą pozostają doświadczenia rysunkowe, malarskie oraz graficzne. To tutaj bowiem jest źródło umiejętności związanych z pojmowaniem kompozycji, struktury, harmonii i ekspresji; to tutaj najlepiej rozpoznajemy własny temperament, predyspozycje i zamarzenia; to stąd jest najbliżej do znalezienia własnego języka obrazowania. A tylko wtedy artystyczna przygoda staje się realna i ekscytująca.