

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu	
	Język angielski 1 (A2/B1) English Language 1		GUR-L-A01A	
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim			
	Moduł A Ogólnouczelniany			
Poziom studiów: Licencjat	Rok studiów, semestr			
	rok I, semestr 1			
Profil studiów PRAKTYCZNY	Status przedmiotu		Język wykładowy	
	do wyboru		angielski	
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia			
	Wymagania wstępne			
	Brak wymagań wstępnych			
Formy zajęć i liczba godzin				
				Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna
			30	
Cele przedmiotu				
Celem przedmiotu jest poszerzenie kompetencji językowych w zakresie danego języka obcego, które odnoszą się do form gramatycznych, leksykalnych, sprawnej komunikacji oraz otwartości na wyzwania współczesnego rynku pracy. Student poznaje słownictwo i wyrażenia z zakresu języka ogólnego, które umożliwiają swobodną komunikację.				
Zakładane efekty uczenia się				Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 struktury gramatyczno – leksykalne, w stopniu umożliwiającym rozumienie prostych tekstów czytanych i słuchanych P_W02 słownictwo i wyrażenia pozwalające na przedstawienie własnej opinii na różnorodne tematy			K_W19
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 dyskutować na tematy związane z własną osobą oraz najbliższym otoczeniem P_U02 poprawnie używać podstawowych form gramatyczno-leksykalnych właściwych dla konkretnych sytuacji dnia codziennego P_U03 konstruować krótkie wypowiedzi na zadane tematy w obrębie wymaganej/przerabianej tematyki P_U04 przygotować wypowiedzi ustne, pisemne na zadany temat np. potrafi nawiązać kontakt telefoniczny używając języka zarówno formalnego jak i potocznego			K_U20, K_U23, K_U28
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 uczestnictwa w scenkach sytuacyjnych z poszanowaniem zdania i opinii innych osób			K_K01, K_K03
Treści programowe				Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY 1. 2.				
ĆWICZENIA lub inna forma:lektorat Przegląd czasów gramatycznych (czasy terażniejsze). Tworzenie zdań pytających ogólnych i szczegółowych, zdań oznajmujących i przeczeń w czasach terażniejszych. Przyimki czasu i miejsca.				P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04

Sytuacje językowe przewidziane materiałem w semestrze I. Podstawowe słownictwo, wyrażenia z zakresu języka ogólnego.		P_K01 P_K01
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma: lektorat		
- Praca z tekstem - Symulacje		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Koenig-Latham Ch, Oxenden C, Seligson P, Lambert J. (2019). English File, Pre- Intermediate, Oxford University Press.		
2. Koenig-Latham Ch, Oxenden C, Seligson P, Lambert J. (2019). English File, Intermediate, Oxford University Press.		
Uzupełniająca		
1. Murphy R. (2019). English Grammar In Use, 4th Edition. Cambridge University Press.		
2. Redman S. (2003). English Vocabulary in Use: Pre-intermediate & intermediate, Cambridge University Press.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02	Kolokwia pisemne (testy oraz inne formy pisemne) w trakcie trwania semestru Skala ocen: 60%-75% dostateczny, 76%-80% plus dostateczny, 81%-85% dobry, 86%-90% plus dobry, 91%-100% bardzo dobry. Zaliczenie na ocenę na podstawie średniej z ocen częściowych zdobytych w ciągu semestru, progi dla oceny końcowej: 5,0-4,76 (bdb), 4,75-4,26 (+db), 4,25-3,76 (db), 3,75-3,26 (+dst), 3,25-2,76 (dst), 2,75-2,0 (ndst).	
P_U01 P_U02 P_U03 P_U04	Prace pisemne (krótki tekst) i wypowiedź ustna (prezentacja).	
P_K01	Prace pisemne (krótki tekst) i wypowiedź ustna (prezentacja).	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		10
Studiowanie literatury		15
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia		20
Łączny nakład pracy studenta w godz.		75
Liczba punktów ECTS		3
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą Poziom studiów: Licencjat Profil studiów PRAKTYCZNY	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim	Kod przedmiotu
	Język niemiecki 1 (A2/B1) German Language 1	GUR-L-A01N
	Nazwa modułu w języku polskim	
	Moduł A - ogólnoakademicki	
	Rok studiów, semestr	
	Rok I, sem. 1	
	Status przedmiotu	Język wykładowy
	Do wyboru	niemiecki 70%/polski 30%
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia	
	Wymagania wstępne	
-		
Formy zajęć i liczba godzin		Liczba punktów ECTS

Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie/praca własna	3
			30		
Cele przedmiotu					
Stopniowe rozwijanie kompetencji językowych w zakresie języka niemieckiego, które odnoszą się do form gramatycznych, leksykalnych, sprawnej komunikacji oraz otwartości na wyzwania współczesnego rynku pracy.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01- podstawowe struktury gramatyczno-leksykalne, w stopniu umożliwiającym rozumienie prostych tekstów czytanych i słuchanych.				K_W17
Umiejętności	Student potrafi: P_U01- poprawnie używać podstawowych form gramatyczno-leksykalnych właściwych dla konkretnych sytuacji dnia codziennego. P_U02 - konstruować krótkie wypowiedzi na zadane tematy w obrębie wymaganej/przerabianej tematyki P_U03 - przygotować wypowiedzi ustne na zadany temat				K_U16, K_U18
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01- dbałości o poprawność językową swoich wypowiedzi dbania o poprawność językową i kulturę wypowiedzi w języku angielskim				K_K01, K_K04
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
ĆWICZENIA 1. Prezentowanie siebie w relacjach z rodziną, przyjaciółmi, sąsiadami oraz współpracownikami w pracy. 2. Przedmioty codziennego użytku. 3. Nawyki żywieniowe, komunikacja w restauracji, pubie, stołówce studenckiej, itp. 4. Czas wolny- możliwości spędzania czasu wolnego, umawianie się na spotkanie odwołanie spotkań. 5. Mieszkanie- opis mieszkania, pokoju w akademiku, pokoju w hotelu. 6. Wynajmowanie mieszkania, pokoju, zamawianie pobytu w hotelu. Wrażenia z pobytu na urlopie. 7. Odmiana czasowników regularnych i nieregularnych w czasie teraźniejszym, Czasowniki rozdzielnie i nierozdzielnie złożone. 8. Rzeczowniki w liczbie pojedynczej i mnogiej, deklinacja rzeczowników. 9.Rodzajnik określony i nieokreślony w mianowniki i bierniku. 10. Liczebniki. 11. Przeczenie. 12. Zdania proste oznajmujące i pytające. 13. Czasowniki modalne.					P_W01 P_U01, P_U02, P_U03 P_K01
Metody dydaktyczne					
Ćwiczenia: role-plays, case-studies, brainstorming, dyskusje moderowane, praca z tekstem					
Zalecana literatura					
Podstawowa Aufderstraße H., Bock H., Gerdes M., Müller J., Müller H., Themen 1 aktuell. Deutsch als Bock H., Eisfeld K.-H., Holthaus H., Schütze- Nöhmke U., Themen1 aktuell. Hueber Verlag, Ismaning Fremdsprache.Kursbuch, 2003, Ismaning Deutschland. Hueber Verlag, Deutsch als Fremdsprache.Ćwiczenia Ismaning 2003, Deutschland.					
Uzupełniająca -					
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji					
Przedmiotowe efekty uczenia się			Forma zaliczenia		
P_W01			Testy etapowe		
P_U01, P_U02, P_U03			Testy etapowe		
P_K01			Zadania ustne; opcjonalnie: role play/prezentacja		
Nakład pracy studenta					Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne					30
Przygotowanie do zajęć					15
Przygotowanie do testów/zaliczenia					20
Studiowanie literatury					10

Łączny nakład pracy studenta w godz.	75
Liczba punktów ECTS	3
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Język angielski 2 (B1) English Language 2				GUR-L-A02A
	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł I Ogólnouczelniany				
	Rok studiów, semestr				
	rok I, semestr 2				
	Status przedmiotu				Język wykładowy
	do wyboru				angielski
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
Poziom studiów: Licencjat					
	Wymagania wstępne				
	Brak wymagań wstępnych				
Profil studiów					
PRAKTYCZNY					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	3
			30		
Cele przedmiotu					
Poszerzenie kompetencji językowych w zakresie danego języka obcego, które odnoszą się do form gramatycznych, leksykalnych, sprawnej komunikacji oraz otwartości na wyzwania współczesnego rynku pracy. Student poznaje słownictwo oraz wyrażenia, doskonali i rozwija sprawności językowe.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 podstawowe struktury gramatyczno-leksykalne, w stopniu umożliwiającym rozumienie prostych tekstów czytanych i słuchanych. P_W02 słownictwo i wyrażenia pozwalające na przedstawienie własnej opinii na różnorodne tematy.				K_W11 K_W19
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 używać poprawnie podstawowych form gramatyczno-leksykalnych właściwych dla konkretnych sytuacji dnia codziennego. P_U02 konstruować krótkie wypowiedzi na zadane tematy w obrębie wymaganej/przerabianej tematyki P_U03 przygotowywać wypowiedzi ustne, pisemne na zadany temat				K_U03 K_U20 K_U23 K_U28
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 uczestnictwa w scenkach sytuacyjnych z poszanowaniem zdania i opinii innych osób.				K_K01, K_K03

Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY		
ĆWICZENIA lub inna forma 1. Przegląd czasów przeszłych: tworzenie zdań pytających ogólnych i szczegółowych, zdań oznajmujących oraz przeczeń w wybranych czasach teraźniejszych i przeszłych. 2. Czasowniki modalne – ich zastosowanie. 3. Pytania o podmiot. 4. Sytuacje językowe przewidziane materiałem dla semestru II.		P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_K01
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- ćwiczenia - Praca z tekstem - Symulacje		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Koenig-Latham Ch, Oxenden C, Seligson P, Lambert J. (2019). English File, Pre- Intermediate, Oxford University Press. 2. Koenig-Latham Ch, Oxenden C, Seligson P, Lambert J. (2019). English File, Intermediate, Oxford University Press.		
Uzupełniająca		
1. Murphy R. (2019). English Grammar In Use, 4th Edition. Cambridge University Press. 2. Redman S. (2003). English Vocabulary in Use: Pre-intermediate & intermediate, Cambridge University Press.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02	Kolokwia pisemne (testy oraz inne formy pisemne) w trakcie trwania semestru. Skala ocen: 60%-75% dostateczny, 76%-80% plus dostateczny, 81%-85% dobry, 86%-90% plus dobry, 91%-100% bardzo dobry. Zaliczenie na ocenę na podstawie średniej z ocen cząstkowych zdobytych w ciągu semestru, progi dla oceny końcowej: 5,0-4,76 (bdb), 4,75-4,26 (+db), 4,25-3,76 (db), 3,75-3,26 (+dst), 3,25-2,76 (dst), 2,75-2,0 (ndst).	
P_U01 P_U02 P_U03 P_U04	Wypowiedź ustna na zadany temat (prezentacja).	
P_K01	Wypowiedź ustna na zadany temat (prezentacja).	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		10
Studiowanie literatury		15
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia		20
Łączny nakład pracy studenta w godz.		75
Liczba punktów ECTS		3
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Język niemiecki 2 (B1) German Language 2				GUR-L-A02N
	Nazwa modułu w języku polskim				
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Moduł A Ogólnouczelniany				
	Rok studiów, semestr				
	rok I, semestr 2				
Poziom studiów: Licencjat	Status przedmiotu				Język wykładowy
	do wyboru				polski/niemiecki
Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
	Student posiada podstawy wiedzy z zakresu gramatyki języka niemieckiego, potrafi komunikować się w stopniu podstawowym w języku niemieckim.				
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	3
			30		
Cele przedmiotu					
Poszerzenie kompetencji językowych w zakresie danego języka obcego, które odnoszą się do wszystkich sprawności językowych oraz systematyczne powtarzanie i utrwalanie poznanych form leksykalno-gramatycznych.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 struktury gramatyczno-leksykalne, w stopniu umożliwiającym rozumienie tekstów czytanych i słuchanych, w tym zaawansowanych. P_W02 słownictwo i wyrażenia z zakresu wymaganej / przerabianej tematyki.				K_W11 K_W19
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 dyskutować na tematy związane ze swoim bliższym i dalszym otoczeniem. P_U02 używa poprawnie konstrukcji gramatyczno-leksykalnych właściwych dla konkretnej sytuacji komunikacyjnej. P_U03 konstruować złożone wypowiedzi argumentacyjne na zadane tematy w obrębie wymaganej/przerabianej tematyki.				K_U03 K_U20 K_U23 K_U28
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 krytycznej oceny swojej wiedzy i ma świadomość znaczenia języka obcego we współczesnym świecie (wykształcenie, praca zawodowa, podróże, itp.).				K_K01 K_K03
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY					
ĆWICZENIA lub inna forma 1. Opis osoby - wygląd zewnętrzny, cechy charakteru. 2. Wpływ wyglądu zewnętrznego na relacje z otoczeniem. 3. System szkolnictwa w Polsce i Niemczech.					P_W01 P_W02 P_U01 P_U02

4. Wybór zawodu, Wykształcenie, poszukiwanie miejsca pracy. 5. Bezrobocie wśród młodzieży. 6. Telewizja jako rozrywka. Wpływ telewizji na rozwój człowieka/dziecka. 7. Sztuka uliczna. 8. Praca zawodowa, wynagrodzenie. 9. Prowadzenie gospodarstwa domowego- wydatki. 10. Więzy rodzinne. Wychowanie dzieci dawniej i dziś . Konflikty pokoleniowe. Relacje rodzinne. 11. Deklinacja przymiotnika. 12. Zdania współrzędnie złożone. 13. Zdania poboczne z weil i obwohl. 14. Tryb przypuszczający Konjunktiv II. 15. Strona bierna w czasie teraźniejszym i przeszłym. 16. Czas przeszły Präteritum. 17. Konstrukcje bezokolicznikowe.		P_U03 P_K01
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- ćwiczenia - Inscenizacja - Praca z tekstem		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Aufderstraße H., Bock H., Müller J., Müller H., Themen 2 aktuell. Deutsch als Fremdsprache. 2. Kursbuch, Hueber Verlag, Ismaning 2003, Deutschland. 3. Aufderstraße H., Bock H., Müller J., Themen 2 aktuell. Deutsch als Fremdsprache. wiczenia, Hueber Verlag, Ismaning 2003, Deutschland.		
Uzupełniająca		
1. Bęza S., Nowe repetytorium z gramatyki języka niemieckiego, Wydanie I, PWN, Warszawa, 1998.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02	Test leksykalno-gramatyczny z zadaniami zamkniętymi i otwartymi.	
P_U01 P_U02 P_U03	Test leksykalno-gramatyczny z zadaniami otwartymi. Wypowiedź ustna i odpowiedzi na pytania podczas zajęć.	
P_K01	obserwacja podczas wypowiedzi ustnych i odpowiedzi na pytania podczas zajęć.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		10
Studiowanie literatury		15
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia		20
Łączny nakład pracy studenta w godz.		75
Liczba punktów ECTS		3
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPINH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim	Kod przedmiotu
	Język angielski 3 (B1/B2) English Language 3	GUR-L-A03A
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim	
	Moduł A Ogólnouczelniany	
	Rok studiów, semestr	
	rok II, semestr 3	

Poziom studiów: Licencjat	Status przedmiotu				Język wykładowy
	do wyboru				angielski
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
Profil studiów PRAKTYCZNY					
	Wymagania wstępne				
Brak wymagań wstępnych					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	3
			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest poszerzenie kompetencji językowych w zakresie danego języka obcego, które odnoszą się do form gramatycznych, leksykalnych, sprawnej komunikacji oraz otwartości na wyzwania współczesnego rynku pracy. Student poznaje słownictwo i wyrażenia z zakresu języka ogólnego, które umożliwiają swobodną komunikację. Ponadto rozwija i doskonali umiejętności językowe niezbędne do sprawnego poruszania się na rynku pracy.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 struktury gramatyczno – leksykalne, w stopniu umożliwiającym rozumienie prostych tekstów czytanych i słuchanych, w tym zaawansowanych P_W02 słownictwo i wyrażenia z zakresu wymaganej/przerabianej tematyki				K_W11 K_W19
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 poprawnie używa form gramatyczno-leksykalnych właściwych dla konkretnych sytuacji dnia codziennego P_U02 konstruować krótkie i dłuższe wypowiedzi na zadane tematy w obrębie wymaganej/przerabianej tematyki P_U03 poprzez umiejętne zastosowanie struktur leksykalno-gramatycznych wyjaśnić i opisać wybrane zagadnienia oraz przedstawić (w formie ustnej i pisemnej) swoje stanowisko dot. tych zagadnień				K_U03 K_U20 K_U23 K_U28
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 podnoszenia poziomu swojej wiedzy i uznawania znaczenia języka obcego we współczesnym świecie (wykształcenie, praca zawodowa, podróże, itp.)				K_K01 K_K03
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY 1. 2.					
ĆWICZENIA lub inna forma: lektorat Przegląd czasów gramatycznych (czasy teraźniejsze, przeszłe, przyszłe). Tworzenie zdań pytających ogólnych i szczegółowych, zdań oznajmujących i przeczeń w czasach teraźniejszych i przeszłych. Strona bierna. Sytuacje językowe, słownictwo, wyrażenia przewidziane materiałem w semestrze III.					P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_K01
Metody dydaktyczne					
Wykład:					
Ćwiczenia lub inna forma: lektorat - Ćwiczenia - Praca z tekstem - Symulacje					
Zalecana literatura					
Podstawowa					

1. Koenig-Latham Ch, Oxenden C, Seligson P, Lambert J. (2019). English File, Pre- Intermediate, Oxford University Press.		
2. Koenig-Latham Ch, Oxenden C, Seligson P, Lambert J. (2019). English File, Intermediate, Oxford University Press.		
Uzupełniająca		
1. Murphy R. (2019). English Grammar In Use, 4th Edition. Cambridge University Press.		
2. Redman S. (2003). English Vocabulary in Use: Pre-intermediate & intermediate, Cambridge University Press.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02	Kolokwia pisemne (testy oraz inne formy pisemne) w trakcie trwania semestru Skala ocen: 60%-75% dostateczny, 76%-80% plus dostateczny, 81%-85% dobry, 86%-90% plus dobry, 91%-100% bardzo dobry. Zaliczenie na ocenę na podstawie średniej z ocen cząstkowych zdobytych w ciągu semestru, progi dla oceny końcowej: 5,0-4,76 (bdb), 4,75-4,26 (+db), 4,25-3,76 (db), 3,75-3,26 (+dst), 3,25-2,76 (dst), 2,75-2,0 (ndst).	
P_U01 P_U02 P_U03 P_U04	Wypowiedź ustna na zadany temat (prezentacja).	
P_K01	Wypowiedź ustna na zadany temat (prezentacja).	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		10
Studiowanie literatury		15
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia		20
Łączny nakład pracy studenta w godz.		75
Liczba punktów ECTS		3
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim	Kod przedmiotu
	Język niemiecki 3 (B1/B2) German Language 3	GUR-L-A03N
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim	
	Moduł A Ogólnouczeniowy	
	Rok studiów, semestr	
Poziom studiów: Licencjat	rok II, semestr 3	
	Status przedmiotu	Język wykładowy
	do wyboru	polski/niemiecki
Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia	
	Wymagania wstępne	
	Student posiada wiedzę z zakresu gramatyki i leksyki języka niemieckiego w stopniu umożliwiającym komunikowanie się w języku niemieckim na poziomie B1 oraz ma świadomość znaczenia posługiwania się językami obcymi we współczesnym świecie.	
Formy zajęć i liczba godzin		Liczba punktów ECTS

Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	3
			30		
Cele przedmiotu					
Rozwijanie umiejętności swobodnego wypowiadania się w języku niemieckim oraz systematyczne powtarzanie i utrwalanie poznanych form leksykalno-gramatycznych, a także poszerzenie wiedzy dotyczącej stosowania różnorodnych strategii komunikacyjnych.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 struktury gramatyczno-leksykalne, w tym zaawansowane. P_W02 słownictwo i wyrażenia z zakresu przerabianej tematyki (w tym wybranego słownictwa branżowego)				K_W11 K_W19
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 dyskutować na tematy przewidziane materiałem dla semestru 4. P_U02 poprawnie używać różnorodnych form gramatyczno-leksykalnych właściwych dla konkretnych sytuacji (dzień codzienny, praca, dom, otoczenie etc.). P_U03 konstruować wypowiedzi na zadane tematy w obrębie wymaganej/przerabianej tematyki.				K_U03 K_U07 K_U20 K_U23 K_U28
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 samodoskonalenia, w tym do dalszego kształcenia językowego.				K_K01 K_K03 K_K11
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY					
ĆWICZENIA lub inna forma 1. Środowisko naturalne - współczesne problemy i zagrożenia. 2. Podróżowanie, zwiedzanie innych krajów i poznawanie nowych kultur. 3. Polityka, partie polityczne w Niemczech, system wyborczy. 4. Zjednoczenie Niemiec i życie w Niemczech po zjednoczeniu. 5. Seniorzy- ich miejsce w społeczeństwie. 6. Literatura, czytanie książek, ulubione książki. 7. Podsumowanie wiadomości i przygotowanie do egzaminu. 8. Konstrukcje bezosobowe z zaimkiem es. 9. Zdania podrzędnie złożone z dass, damit, ob., wenn, als. 10. Przyimki. 11. Rekcja czasownika, przymiotnika i rzeczownika.					P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01
Metody dydaktyczne					
Wykład:					
Ćwiczenia lub inna forma:					
- ćwiczenia - Inscenizacja - Praca z tekstem					
Zalecana literatura					
Podstawowa					
1. Aufderstraße H., Bock H., Müller J., Müller H., Themen 2 aktuell. Deutsch als Fremdsprache. 2. Aufderstraße H., Bock H., Müller J., Themen 2 aktuell. Deutsch als Fremdsprache. Ćwiczenia, Hueber Kursbuch, Hueber Verlag, Ismaning 2003, Deutschland. 3. Verlag, Ismaning 2003, Deutschland.					
Uzupełniająca					
1. Bęza S., Nowe repetytorium z gramatyki języka niemieckiego, Wydanie I, PWN, Warszawa, 1998.					
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji					
Przedmiotowe efekty uczenia się			Forma zaliczenia		

P_W01 P_W02	Zaliczenie na ocenę. Test leksykalno-gramatyczny z zadaniami zamkniętymi i otwartymi.
P_U01 P_U02 P_U03	Test leksykalno-gramatyczny z zadaniami otwartymi. Wypowiedź ustna i odpowiedzi na pytania podczas zajęć.
P_K01	obserwacja podczas wypowiedzi ustnych i odpowiedzi na pytania podczas zajęć.
Nakład pracy studenta	
Zajęcia dydaktyczne	Liczba godzin 30
Przygotowanie do zajęć	10
Studiowanie literatury	15
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	20
Łączny nakład pracy studenta w godz.	75
Liczba punktów ECTS	3
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu	
	Język angielski 4 (B2) English Language 4		GUR-L-A04A	
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim			
	Moduł A Ogólnouczeniowy			
Poziom studiów: Licencjat	Rok studiów, semestr		Język wykładowy	
	rok II, semestr 4		angielski	
Profil studiów PRAKTYCZNY	Status przedmiotu		Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia	
	do wyboru			
	Wymagania wstępne			
	Brak wymagań wstępnych			
Formy zajęć i liczba godzin				
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna
			30	
Cele przedmiotu				
Celem przedmiotu jest poszerzenie kompetencji językowych w zakresie danego języka obcego, które odnoszą się do form gramatycznych, leksykalnych, sprawnej komunikacji oraz otwartości na wyzwania współczesnego rynku pracy. Ponadto rozwija i doskonali umiejętności językowe niezbędne do sprawnego poruszania się na rynku pracy. Student poznaje również zagadnienia specjalistyczne, które wprowadzają do nauki języka branżowego.				

Zakładane efekty uczenia się		Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 struktury gramatyczno – leksykalne, w tym zaawansowane. P_W02 słownictwo i wyrażenia z zakresu przerabianej tematyki (w tym wybranego słownictwa branżowego).	K_W11 K_W19
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 dyskutować na tematy przewidziane materiałem dla semestru IV. P_U02 używać poprawnie różnorodnych form gramatyczno-leksykalnych właściwych dla konkretnych sytuacji (dzień codzienny, praca, dom, otoczenie etc.). P_U03 wyszukiwać anglojęzyczne teksty źródłowe (artykuły, publikacje, bazy danych) dotyczące tematyki dotyczącej studiowanego kierunku.	K_U03 K_U07 K_U20 K_U23 K_U28
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 samodoskonalenia, w tym do dalszego kształcenia językowego.	K_K01 K_K03 K_K11
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY 1. 2.		
ĆWICZENIA lub inna forma: lektorat Przegląd czasów gramatycznych (czasy teraźniejsze, przeszłe, przyszłe), czasowniki złożone, frazowe. Tryby warunkowe do wyrażania sytuacji, które wydarzą się lub mogłyby się wydarzyć. Mowa zależna do relacjonowania wydarzeń. Sytuacje językowe, słownictwo, wyrażenia przewidziane materiałem w semestrze IV. Podstawowe słownictwo, wyrażenia z zakresu języka branżowego.		P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma: lektorat - Ćwiczenia - Praca z tekstem - Symulacje		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. Koenig-Latham Ch, Oxenden C, Seligson P, Lambert J. (2019). English File, Pre- Intermediate, Oxford University Press. 2. Koenig-Latham Ch, Oxenden C, Seligson P, Lambert J. (2019). English File, Intermediate, Oxford University Press.		
Uzupełniająca 1. Murphy R. (2019). English Grammar In Use, 4th Edition. Cambridge University Press. 2. Redman S. (2003). English Vocabulary in Use: Pre-intermediate & intermediate, Cambridge University Press.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02	Kolokwia pisemne (testy oraz inne formy pisemne) w trakcie trwania semestru Skala ocen: 60%-75% dostateczny, 76%-80% plus dostateczny, 81%-85% dobry, 86%-90% plus dobry, 91%-100% bardzo dobry. Zaliczenie na ocenę na podstawie średniej z ocen cząstkowych zdobytych w ciągu semestru, progi dla oceny końcowej: 5,0-4,76 (bdb), 4,75-4,26 (+db), 4,25-3,76 (db), 3,75-3,26 (+dst), 3,25-2,76 (dst), 2,75-2,0 (ndst).	
P_U01 P_U02 P_U03	Egzamin - Wypowiedź ustna na zadany temat (prezentacja).	
P_K01	Egzamin - Wypowiedź ustna na zadany temat (prezentacja).	

Nakład pracy studenta	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie do zajęć	10
Studiowanie literatury	15
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	20
Łączny nakład pracy studenta w godz.	75
Liczba punktów ECTS	3
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu	
	Język niemiecki 4 (B2) German Language 4		GUR-L-A04N	
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim			
	Moduł A Ogólnouczeniiany			
Poziom studiów: Licencjat	Rok studiów, semestr			
	rok II, semestr 4			
Profil studiów PRAKTYCZNY	Status przedmiotu		Język wykładowy	
	do wyboru		polski/niemiecki	
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia			
	Wymagania wstępne			
Student posiada wiedzę z zakresu gramatyki i leksyki języka niemieckiego w stopniu umożliwiającym komunikowanie się w języku niemieckim na poziomie B1 oraz ma świadomość znaczenia posługiwania się językami obcymi we współczesnym świecie.				
Formy zajęć i liczba godzin				Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna
			30	
Cele przedmiotu				
Rozwijanie umiejętności swobodnego wypowiadania się w języku niemieckim oraz systematyczne powtarzanie i utrwalanie poznanych form leksykalno-gramatycznych, a także poszerzenie wiedzy dotyczącej stosowania różnorodnych strategii komunikacyjnych.				
Zakładane efekty uczenia się				Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 struktury gramatyczno-leksykalne, w tym zaawansowane. P_W02 słownictwo i wyrażenia z zakresu przerabianej tematyki (w tym wybranego słownictwa branżowego)			K_W11 K_W19

Umiejętności	Student potrafi: P_U01 dyskutować na tematy przewidziane materiałem dla semestru 4. P_U02 poprawnie używać różnorodnych form gramatyczno-leksykalnych właściwych dla konkretnych sytuacji (dzień codzienny, praca, dom, otoczenie etc.). P_U03 konstruować wypowiedzi na zadane tematy w obrębie wymaganej/przerabianej tematyki.	K_U03 K_U07 K_U20 K_U23 K_U28
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 samodoskonalenia, w tym do dalszego kształcenia językowego.	K_K01 K_K03 K_K11
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY		
ĆWICZENIA lub inna forma 1. Środowisko naturalne - współczesne problemy i zagrożenia. 2. Podróżowanie, zwiedzanie innych krajów i poznawanie nowych kultur. 3. Polityka, partie polityczne w Niemczech, system wyborczy. 4. Zjednoczenie Niemiec i życie w Niemczech po zjednoczeniu. 5. Seniorzy- ich miejsce w społeczeństwie. 6. Literatura, czytanie książek, ulubione książki. 7. Podsumowanie wiadomości i przygotowanie do egzaminu. 8. Konstrukcje bezosobowe z zaimkiem es. 9. Zdania podrzędnie złożone z dass, damit, ob., wenn, als. 10. Przyimki. 11. Rekcja czasownika, przymiotnika i rzeczownika.		P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma: - ćwiczenia - Inscenizacja - Praca z tekstem		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. Aufderstraße H., Bock H., Müller J., Müller H., Themen 2 aktuell. Deutsch als Fremdsprache. 2. Aufderstraße H., Bock H., Müller J., Themen 2 aktuell. Deutsch als Fremdsprache. Ćwiczenia, Hueber Kursbuch, Hueber Verlag, Ismaning 2003, Deutschland. 3. Verlag, Ismaning 2003, Deutschland.		
Uzupełniająca 1. Bęza S., Nowe repetytorium z gramatyki języka niemieckiego, Wydanie I, PWN, Warszawa, 1998.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02	Egzamin test leksykalno-gramatyczny z zadaniami zamkniętymi i otwartymi.	
P_U01 P_U02 P_U03	Test leksykalno-gramatyczny z zadaniami otwartymi. Wypowiedź ustna i odpowiedzi na pytania podczas zajęć.	
P_K01	obserwacja podczas wypowiedzi ustnych i odpowiedzi na pytania podczas zajęć.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		10
Studiowanie literatury		15
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia		20
Łączny nakład pracy studenta w godz.		75
Liczba punktów ECTS		3
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu	
	Wprowadzenie do studiowania Introduction to Studying		GUR-L-A05WS	
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim			
	Moduł A Ogólnouczelniany			
	Rok studiów, semestr			
Poziom studiów: Licencjat	rok I, semestr 1			
	Status przedmiotu		Język wykładowy	
	obowiązkowy		polski	
Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia			
	Wymagania wstępne			
Brak wymagań wstępnych				
Formy zajęć i liczba godzin				
				Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna
15			15	
Cele przedmiotu				
Zapoznanie studentów z zasadami i obyczajami akademickimi, organizacją roku akademickiego oraz narzędziami wspierającymi proces studiowania, np. systemami informatycznymi uczelni. Poinformowanie studentów, jak skutecznie radzić sobie z wyzwaniami studiowania, odkrywać własne zasoby oraz korzystać ze wsparcia w sytuacjach trudnych. Rozwijanie wiedzy na temat mobilności studentów, praktyk zawodowych oraz zasad etyki i ochrony własności intelektualnej. Zdobywanie podstawowych umiejętności praktycznych związanych z komunikacją na Wydziale i Uczelni, organizacją kształcenia oraz z korzystaniem z zasobów bibliotecznych.				
Zakładane efekty uczenia się				Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 formy i zakres wsparcia oferowanego przez Uczelnię i instytucje zewnętrzne. P_W02 funkcjonowanie procesów poznawczych. P_W03 podstawy systemu bezpieczeństwa i zasady higieny pracy w Uczelni oraz podczas praktyk, ich praktyczne uwarunkowania oraz realizacje. P_W04 podstawowe pojęcia prawa autorskiego i prawa własności przemysłowej.			K_W08 K_W13 K_W09 K_W14
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 świadomie korzystać z praw i obowiązków określonych w regulaminach. P_U02 efektywnie wykorzystywać wiedzę, procedury i środki do wykonywania obowiązków studenta w sposób bezpieczny i ergonomiczny.			K_U25 K_U28
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 samodzielnego, krytycznego myślenia i wydawania opinii w wybranych kwestiach. P_K02 podejmowania refleksji nad znaczeniem samodzielnego, odpowiedzialnego i zaangażowanego studiowania oraz kształtowania własnej ścieżki edukacyjnej i zawodowej.			K_K03 K_K08
Treści programowe				Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY				P_W01 P_W02

1. Formalno-organizacyjno-prawne aspekty studiowania: 1) Savoir-vivre studenta, obyczaje akademickie, organizacja roku akademickiego. Udział w Inauguracji. 2) Uczelnia, struktura, władze i organizacja studiów (sens i rodzaje zajęć, wykłady, ćwiczenia, laboratoria, sesja, terminy egzaminów, termin zerowy), strona internetowa. 3) Działalność Samorządu Studenckiego i organizacji studenckich, koła naukowe, sekcje AZS, etyka studiowania, studia dualne. 2. Tajemnice sukcesu w studiowaniu: jak odkrywać swoje zasoby i radzić sobie z wyzwaniami akademickimi. Metodyka nowoczesnego studiowania. 3. Wsparcie w rozwiązywaniu trudności (dla osób z niepełnosprawnościami, przypadki IOS, pierwsze objawy depresji). 4. BHP i ergonomia. 5. Ochrona własności intelektualnej. 6. Wybór praktyki zawodowej.	P_W03 P_W04 P_U01 P_U02 P_K01 P_K02
ĆWICZENIA lub inna forma 1. Organizacja roku akademickiego, zapisy na zajęcia, plan zajęć . 2. Cyfryzacja w procesie studiowania - konta studenckie, korespondencja elektroniczna, USOS, TEAMS. 3. Możliwości mobilności studentów - programy wymiany międzynarodowej, Erasmus+, praktyki, Biuletyn Informacji Publicznej. 4. Szkolenie biblioteczne. 5. System pomocy materialnej stypendia, zapomogi. 6. BHP i ergonomia. 7. Pierwsza pomoc. 8. Organizacja i zasady zaliczania praktyki zawodowej. 9. Ewaluacja zajęć - wypełnianie ankiet studenckich.	P_W01 P_W03 P_U01 P_U02 P_K01
Metody dydaktyczne	
Wykład: - Wykład problemowy - Wykład konwersatoryjny - Prezentacja	
Ćwiczenia lub inna forma: - Dyskusja - Praca z tekstem - Warsztat	
Zalecana literatura	
Podstawowa 1. Andrzejczak A. (red.), Metodyka studiowania, Wyd. UEP, Poznań , 2011. 2. Rozporządzenie Ministra Pracy i Polityki Socjalnej z dnia 26 września 1997 r. w sprawie ogólnych przepisów bezpieczeństwa i higieny pracy. 3. Statut, strategia, regulamin organizacyjny, regulamin studiów ANS AS, https://bip.ans.edu.pl/ 4. Ustawa z dnia 26 czerwca 1974 Kodeks Pracy. 5. Wetoszka D., Prawo własności intelektualnej, C.H. Beck, Warszawa, 2019. 6. Wytyczne resuscytacji 2025, Polska Rada Resuscytacji.	
Uzupełniająca 1. Knoblauch J., Sztuka uczenia się, Wyd. Vocatio, Warszawa, 2005. 2. Poźniak-Niedzielska M, Szczotka J., Prawo autorskie. Zarys problematyki, Wolter Kluwer, Warszawa, 2020. 3. Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 30 października 2018 r. w sprawie sposobu zapewnienia w uczelni bezpiecznych i higienicznych warunków pracy i kształcenia.	
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji	
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02 P_W03 P_W04	Zaliczenie pisemne.
P_U01 P_U02	Uczestnictwo w dyskusji. Zaliczenie pisemne. Zadania bieżące na warsztatach.
P_K01 P_K02	Uczestnictwo w dyskusji. Zaliczenie pisemne.

Nakład pracy studenta	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie do zaliczenia	10
Studiowanie literatury	10
Łączny nakład pracy studenta w godz.	50
Liczba punktów ECTS	2
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Wychowanie fizyczne 1 Physical Education 1				GUR-L-A06WF
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł A Ogólnouczeni				
	Rok studiów, semestr				
Poziom studiów: Licencjat	rok I, semestr 1				Język wykładowy
	Status przedmiotu				
	obowiązkowy				polski
Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
Brak wymagań wstępnych					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	0
	30				
Cele przedmiotu					
Celem zajęć jest doskonalenie sprawności fizycznej. Rozwijanie umiejętności ruchowych i technicznych w formach aktywności fizycznej oraz kształtowanie i wyrabianie niezbędnych nawyków do systematycznej aktywności fizycznej.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 opisuje zasady ćwiczeń fizycznych, kształtujących postawę ciała, wytrzymałość i siłę. P_W02 charakteryzuje zasady zdrowego trybu życia i żywienia człowieka.				K_W13
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 kontrolować poziom własnej sprawności fizycznej, wykonując podstawowe testy i sprawdziany. P_U02 wykonywać podstawowe elementy techniczne ćwiczeń indywidualnych i zespołowych. P_U03 podejmować działania prozdrowotne i edukacyjne, wykorzystując w praktyce wiedzę z zakresu różnych form aktywności ruchowej.				K_U26 K_U27
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 współpracy w zespole, stosując zasady „fair play”. P_K02 kształtowania samodyscypliny i samooceny oraz poczucia odpowiedzialności za zdrowie i bezpieczeństwo własne i innvch.				K_K08

Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY		
ĆWICZENIA lub inna forma 1. Wzmacnianie grup mięśniowych. 2. Praca nad siłą, wytrzymałością, szybkością, zwinnością, skocznością i gibkością organizmu. 3. Podniesienie ogólnej sprawności motorycznej. 4. Utrwalenie zdrowych wzorców zachowań, dbałości o własny organizm i sprawność. 5. Zapoznanie z nowoczesnymi formami ruchu – fitness, siłownia.		P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- Ćwiczenia		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. Osiński W., Zarys teorii wychowania fizycznego, Wydawnictwo AWF Poznań, 2002. 2. Pokora T., Gimnastyka korekcyjno-kompensacyjna, Wydawnictwo PWSZ Wałbrzych, 2002.		
Uzupełniająca 1. Sławomir S., Atlas ćwiczeń korekcyjnych, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, 1998.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia: zaliczenie bez oceny	
P_W01 P_W02	Ćwiczenia – praca indywidualna, praca w grupach, ćwiczenia praktyczne, testy czynnościowe kontrolujące postępy w zajęciach.	
P_U01 P_U02 P_U03	Ćwiczenia – praca indywidualna, praca w grupach, ćwiczenia praktyczne, testy czynnościowe kontrolujące postępy w zajęciach.	
P_K01 P_K02	Ćwiczenia – praca indywidualna, praca w grupach, ćwiczenia praktyczne, testy czynnościowe kontrolujące postępy w zajęciach.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Łączny nakład pracy studenta w godz.		30
Liczba punktów ECTS		0
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu	
	Wychowanie fizyczne 2 Physical Education 2		GUR-L-A07WF	
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim			
	Moduł A Ogólnouczelniany			
	Rok studiów, semestr			
Poziom studiów: Licencjat	rok I, semestr 2			
	Status przedmiotu		Język wykładowy	
	obowiązkowy		polski	
Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia			
	Wymagania wstępne			
Brak wymagań wstępnych				
Formy zajęć i liczba godzin				
				Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna
	30			
Cele przedmiotu				
Celem zajęć jest doskonalenie sprawności fizycznej. Rozwijanie umiejętności ruchowych i technicznych w formach aktywności fizycznej oraz kształtowanie i wyrabianie niezbędnych nawyków do systematycznej aktywności fizycznej. Kształtowanie postaw wychowawczych i społecznych związanych z działalnością sportową. Promowanie aktywnego i zdrowego stylu życia oraz postaw prozdrowotnych.				
Zakładane efekty uczenia się				Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 opisuje różne formy ruchu i aktywnego wypoczynku w czasie wolnym. P_W02 charakteryzuje zasady zdrowego trybu życia i żywienia człowieka.			K_W13
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 wprowadzać zasady podtrzymywania pozytywnych postaw społecznych poprzez współzawodnictwo, rywalizację i odpowiedzialność. P_U02 wykonywać podstawowe elementy techniczne ćwiczeń indywidualnych i zespołowych. P_U03 podejmować działania prozdrowotne i edukacyjne, wykorzystując w praktyce wiedzę z zakresu różnych form aktywności ruchowej.			K_U26 K_U27
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 współpracy w zespole, stosując zasady „fair play”. P_K02 kształtowania samodyscypliny i samooceny oraz poczucia odpowiedzialności za zdrowie i bezpieczeństwo własne i innych. P_K03 afirmuje zdrowy tryb życia.			K_K08
Treści programowe				Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY				
ĆWICZENIA lub inna forma				P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02
1. Aktywność ruchowa jako forma relaksu fizycznego i psychicznego. 2. Promowanie pozytywnych postaw prozdrowotnych wpływających na sprawność funkcjonalną w dorosłym życiu człowieka. 3. Praca nad siłą, wytrzymałością, szybkością, zwinnością, skocznością i gibkością organizmu. 4. Podniesienie ogólnej sprawności motorycznej.				

5. Utrwalenie zdrowych wzorców zachowań, dbałości o własny organizm i sprawność. Zapoznanie z nowoczesnymi formami ruchu – fitness, siłownia.		P_K03
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- Ćwiczenia		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Osiński W., Zarys teorii wychowania fizycznego, Wydawnictwo AWF Poznań, 2002. 2. Pokora T., Gimnastyka korekcyjno-kompensacyjna, Wydawnictwo PWSZ Wałbrzych, 2002.		
Uzupełniająca		
1. Sławomir S., Atlas ćwiczeń korekcyjnych, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, 1998.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia: zaliczenie bez oceny	
P_W01 P_W02	Ćwiczenia – praca indywidualna, praca w grupach, ćwiczenia praktyczne, testy czynnościowe kontrolujące postępy w zajęciach.	
P_U01 P_U02 P_U03	Ćwiczenia – praca indywidualna, praca w grupach, ćwiczenia praktyczne, testy czynnościowe kontrolujące postępy w zajęciach.	
P_K01 P_K02 P_K03	Ćwiczenia – praca indywidualna, praca w grupach, ćwiczenia praktyczne, testy czynnościowe kontrolujące postępy w zajęciach.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Łączny nakład pracy studenta w godz.		30
Liczba punktów ECTS		0
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu	
	Etyka nowych technologii Ethics of New Technologies		GUR-L-A08ENT	
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim			
	Moduł A Ogólnouczelniany			
	Rok studiów, semestr			
Poziom studiów: Licencjat	rok I, semestr 1			
	Status przedmiotu		Język wykładowy	
	Do wyboru		polski	
Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia			
	Wymagania wstępne			
	Brak wymagań wstępnych			
Formy zajęć i liczba godzin			Liczba punktów ECTS	
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna
30				
				2

Cele przedmiotu		
Przedstawienie podstawowych pojęć z zakresu etyki oraz moralności, podstaw odpowiedzialności moralnej zawarte w różnych systemach etycznych oraz etycznych wyzwań i dylematów związanych z rozwojem nowych technologii (nowe media, sztuczna inteligencja, bioinżynieria). Nauczenie studentów analizowania dylematów etycznych zgodnie z założeniami podstawowych systemów etycznych.		
Zakładane efekty uczenia się		Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 podstawowe pojęcia z zakresu etyki oraz główne systemy etyczne. P_W02 cele i założenia etyk szczegółowych, porównując je do etyki ogólnej. P_W03 etyczne problemy związane z respektowaniem podmiotowości i godności człowieka w Internecie. P_W04 etyczne problemy pojawiające się w związku z rozwojem sztucznej inteligencji i różnymi sposobami wykorzystania jej przez człowieka. P_W05 zasady odpowiedzialności i jej zastosowanie do implementacji nowych technologii, a zwłaszcza bioinżynierii i robotyki.	K_W13
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 ocenić stany faktyczne zgodnie z założeniami głównych systemów etycznych. P_U02 diagnozować dylematy etyczne pojawiające się w związku z rozwojem nowych technologii. P_U03 podejmować decyzje odnoszące się do etycznego wykorzystania nowych technologii, w tym zwłaszcza mediów elektronicznych, Internetu i sztucznej inteligencji.	K_U26
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 samodzielnego, krytycznego myślenia i wydawania opinii w odniesieniu do rozwoju nowych technologii. P_K02 samodzielnego analizowania dylematów etycznych pojawiających się w związku z rozwojem nowych technologii, w środowisku pracy i poza nim.	K_K08 K_K10
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY 1. Wprowadzenie do problematyki innowacji i nowych technologii: definicje, dyfuzja innowacji, rola sieci społecznych w rozprzestrzenianiu innowacji. 2. Systemy etyczne (etyka cnót, etyka chrześcijańska, kantyzm, utilitaryzm). 3. Etyka konsekwencjalistyczna a etyka deontologiczna. 4. Etyka ogólna a etyki szczegółowe. 5. Etyka nowych mediów i społeczeństwa informacyjnego: respektowanie podmiotowości i godności (traktowanie innych osób, pomawianie i niesprawdzone informacje, kradzież tożsamości), problemy prywatności w sieci, problemy twórczości w sieci, fake news. 6. Etyczne problemy sztucznej inteligencji: problem odpowiedzialności, respektowanie prywatności, sprawiedliwość decyzji podejmowanych przez AI. 7. Zasada odpowiedzialności oraz jej zastosowanie do nowych technologii: obowiązek zabezpieczenia przyszłości, kwestia prymatu prognozy niepomyślnej nad pomyślną. 8. Transhumanizm: założenia i dylematy. 9. Zarys problemów współczesnej bioetyki. 10. Granice ingerencji w ludzki organizm. 11. Zrównoważony rozwój a nowe technologie. 12. Nurty antytechniczne we współczesnej filozofii: głęboki ekologizm, ekofeminizm, romantyzm.		P_W01 P_W02 P_W03 P_W04 P_W05 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02
ĆWICZENIA lub inna forma		
Metody dydaktyczne		
Wykład:		

- Wykład problemowy - Wykład konwersatoryjny - Prezentacja		
Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Andrzej Kiepas, Filozofia techniki w dobie nowych mediów, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2017. 2. Maciej Chojnowski, Etyka sztucznej inteligencji. Wprowadzenie, wyd. Fundacja Humanites Sztuka Wychowania, Warszawa 2022. 3. Jacek Hołówka, Etyka w działaniu, Prószyński i S-ka, Warszawa 2002.		
Uzupełniająca		
1. J. Schaich Borg, Vincent Conitzer, Walter Sinnott-Armstrong, Moralna AI. Czy bać się sztucznej inteligencji, przekład: B. Bieniok, E.L. Łokas, Prószyński i S-ka, Warszawa 2024. 2. Hans Jonas, Zasada odpowiedzialności. Etyka dla cywilizacji technologicznej, przekład: M. Klimowicz, Wydawnictwo Platan, Kraków 1996. 3. Val Dusek, Wprowadzenie do filozofii techniki, przekład: Z. Kasprzyk, Wydawnictwo WAM, Kraków 2011. Aleksandra Biniewicz, O prywatności w świecie nowych technologii. Asymetria przejrzystości, wyd. Universitas, Kraków 2021. 4. Bożena Klimczak, Etyka gospodarcza. Wydanie piąte uzupełnione, Akademia Ekonomiczna we Wrocławiu, Wrocław 2011.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03 P_W04 P_W05	Zaliczenie pisemne. Zaliczenie na ocenę	
P_U01 P_U02 P_U03	Uczestnictwo w dyskusji. Zaliczenie pisemne.	
P_K01 P_K02	Uczestnictwo w dyskusji. Zaliczenie pisemne.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		5
Studiowanie literatury		5
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia		10
Łączny nakład pracy studenta w godz.		50
Liczba punktów ECTS		2
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Higiena cyfrowa Digital Hygiene				GUR-L-A08HC
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł A Ogólnouczelniany				
	Rok studiów, semestr				
Poziom studiów: Licencjat	rok I, semestr 1				
	Status przedmiotu				Język wykładowy
	Do wyboru				polski
Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
Brak wymagań wstępnych					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminariu m	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształceni e / praca własna	2
30					
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest kształtowanie świadomego, odpowiedzialnego i etycznego podejścia do korzystania z nowoczesnych technologii oraz rozwijanie umiejętności dbania o higienę cyfrową.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 podstawowe pojęcia związane z higieną cyfrową oraz wpływem technologii na zdrowie psychiczne i fizyczne. P_W02 mechanizmy uzależnienia od technologii oraz sposoby przeciwdziałania nadmiernemu korzystaniu z urządzeń cyfrowych. P_W03 zasady ergonomii pracy przy komputerze oraz metody minimalizowania negatywnych skutków długotrwałego korzystania z technologii.				K_W09 K_W13
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 analizować własne nawyki cyfrowe i wprowadzać zmiany zgodne z zasadami higieny cyfrowej. P_U02 stosować techniki ograniczania ekspozycji na negatywne treści cyfrowe oraz kontrolować czas spędzany przed ekranem. P_U03 wdrażać strategie radzenia sobie z przeciążeniem informacyjnym i poprawy koncentracji w środowisku cyfrowym.				K_U25 K_U26
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 świadomego korzystania z technologii w sposób zrównoważony i odpowiedzialny. P_K02 krytycznego podejścia do treści cyfrowych i ich wpływu na zdrowie oraz relacje społeczne. K_K03 propagowania zasad higieny cyfrowej w swoim otoczeniu oraz wspierania innych w ich wdrażaniu.				K_K05 K_K08
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY					P_W01 P_W02 P_W03
1. Wprowadzenie do higieny cyfrowej czym jest i dlaczego jest ważna.					

2. Bezpieczeństwo w sieci, podstawowe zasady ochrony danych osobowych. 3. Cyberzagrożenia phishing, malware, oszustwa internetowe i jak się przed nimi chronić. 4. Fake newsy i dezinformacja jak rozpoznawać fałszywe informacje. 5. Uzależnienie od technologii jak rozpoznać i przeciwdziałać. 6. Wpływ technologii na zdrowie psychiczne FOMO, lęk społeczny, depresja cyfrowa. 7. Higiena cyfrowa w pracy i nauce jak efektywnie zarządzać czasem przed ekranem. 8. Cyfrowy detoks, strategie ograniczania nadmiernego korzystania z urządzeń. 9. Wpływ ekranów na sen jak światło niebieskie zakłóca rytm dobowy. 10. Ergonomia pracy przy komputerze, jak dbać o wzrok, postawę i zdrowie kręgosłupa. 11. Zarządzanie mediami społecznościowymi, jak unikać uzależnienia od lajków i powiadomień. 12. Cyfrowa tożsamość, zarządzanie prywatnością i bezpieczeństwem w sieci. 13. Równowaga online offline jak znaleźć balans między życiem cyfrowym a rzeczywistością. 14. Aplikacje wspierające higienę cyfrową, narzędzia do kontroli czasu ekranowego. 15. Przyszłość higieny cyfrowej, jak świadomie korzystać z technologii w długoterminowej.		P_W04 P_W05 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02
ĆWICZENIA lub inna forma		
Metody dydaktyczne		
Wykład: - Wykład problemowy - Wykład konwersatoryjny Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Manfred Spitzer, Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i swoje dzieci, Wydawnictwo Dobra Literatura, 2013 2. Piotr K. Olszówka, Etyka nowych technologii, 3. Jacek Pyżalski, Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży, 2012		
Uzupełniająca		
1. Mirosław Filiciak, Media, wersja beta. 2. Tomasz Rożek Nauka. To lubię 3. Polskie Towarzystwo Informatyczne Etyka i odpowiedzialność w nowych technologiach.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03 P_W04 P_W05	Zaliczenie pisemne.	
P_U01 P_U02 P_U03	Uczestnictwo w dyskusji. Zaliczenie pisemne.	
P_K01 P_K02	Uczestnictwo w dyskusji. Zaliczenie pisemne.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		5
Studiowanie literatury		5
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia		10
Łączny nakład pracy studenta w godz.		50
Liczba punktów ECTS		2
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu	
	Historia i sztuka Śląska History and Art of Silesia		GUR-L-A09HSS	
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim			
	Moduł A Ogólnouczelniany			
	Rok studiów, semestr			
Poziom studiów: Licencjat	rok I, semestr 1		Język wykładowy	
	Status przedmiotu		polski	
	Do wyboru			
Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia			
	Wymagania wstępne			
Brak wymagań wstępnych				
Formy zajęć i liczba godzin				
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna
30				
Liczba punktów ECTS				
2				
Cele przedmiotu				
Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z kluczowymi zjawiskami artystycznymi, architektonicznymi i kulturowymi Śląska w ujęciu historycznym od średniowiecza po współczesność. Przedmiot ma na celu ugruntowanie wiedzy o regionalnym dziedzictwie wizualnym oraz rozwijanie wrażliwości na specyfikę lokalnego kontekstu kulturowego, niezbędną w pracy projektowej. Ukazuje Śląsk jako przestrzeń styku kultur, idei i estetyk, której różnorodność może być źródłem twórczych inspiracji w działaniach z zakresu projektowania graficznego i architektury wnętrz.				
Zakładane efekty uczenia się				Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 kluczowe zjawiska artystyczne i architektoniczne Śląska w różnych okresach historycznych oraz rozumie ich związki z kontekstem politycznym, religijnym i społecznym regionu. P_W02 specyfikę Śląskiego dziedzictwa kulturowego jako efektu współistnienia różnych tradycji, wpływów i procesów historycznych. P_W03 podstawową terminologię z zakresu historii sztuki i architektury odnoszącą się do form i stylów obecnych w śląskim krajobrazie kulturowym.			K_W02 K_W03 K_W06 K_W07
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 rozpoznać i zinterpretować podstawowe cechy stylowe dzieł sztuki i obiektów architektury charakterystycznych dla Śląska. P_U02 wskazać zależności między formą wizualną a funkcją, materiałem i kontekstem kulturowym śląskich realizacji artystycznych i architektonicznych. P_U03 świadomie wykorzystywać wiedzę o śląskim dziedzictwie kulturowym jako źródło inspiracji w projektowaniu graficznym i architektonicznym.			K_U05 K_U11 K_U15
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 świadomego i odpowiedzialnego korzystania z dziedzictwa kulturowego Śląska, z poszanowaniem jego historycznej i kulturowej różnorodności. P_K02 krytycznej oceny zjawisk kulturowych i artystycznych oraz dostrzegania ich znaczenia dla współczesnych działań projektowych i kształtowania			K_K02 K_K03 K_K05

	tożsamości regionalnej. K_K03 wykorzystywania wiedzy o lokalnym dziedzictwie jako inspiracji w twórczej działalności projektowej, z zachowaniem zasad etyki zawodowej i odpowiedzialności za przekaz kulturowy.	
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02 P_K03
1. Śląsk jako przestrzeń kulturowa, wprowadzenie do historii regionu i jego dziedzictwa artystycznego. 2. Architektura i sztuka średniowiecznego Śląska: romańszczyzna i gotyk. 3. Rzeźba i malarstwo gotyckie, warsztaty śląskie i ich związki z Europą. 4. Renesans i manieryzm na Śląsku, wpływy czeskie, niemieckie i włoskie. 5. Barok śląski, przepych, religia, teatr wizualny. 6. Sztuka protestancka i katolicka, dialog czy rywalizacja? 7. Architektura i urbanistyka Śląska w XVIII i XIX wieku, od baroku do eklektyzmu. 8. Śląski detal formy, materiały, funkcje. 9. Sztuka w przestrzeni publicznej, pomniki, fontanny, cmentarze. 10. Modernizm na Śląsku, Bauhaus, Werkbund i nowoczesność. 11. Architektura i sztuka śląska po 1945 roku, ciąg o czy zerwanie? 12. Tożsamość wizualna Śląska dziś, konserwacja, adaptacja, projektowanie w kontekście dziedzictwa. 13. Spacer przez Śląsk, analiza wybranych obiektów w kontekście stylu, funkcji i miejsca.		
ĆWICZENIA lub inna forma		
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
- Wykład konwersatoryjny - Prezentacja		
Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Sztuka na Śląsku XII-XVI w. : katalog zbiorów / Bożena Guldán-Klamecka, Anna Ziomecka ; pod red. Bożeny Guldán-Klameckiej. - Wrocław : MN, 2003 2. Śląsk, Schlesien, Slezsko : przenikanie kultur / pod red. Zygmunta Kłodnickiego. - Wrocław : Muzeum Narodowe, 2000.		
Uzupełniająca		
1. Kościoły ewangelickie na Dolnym Śląsku=Evangelische Kirchen in Niederschlesien / Romuald M. Soldek (fot.), Piotr Szczanowski (tekst) ; [t. Iza Żółtowska, Marta Miatkowska]. - Wrocław : Wydawnictwo C2, 2012 2. Angelus Silesius, Bernhard Rosa i Michael Willmann, czyli Sztuka i mistyka na Śląsku w czasach baroku / Sztuka i mistyka na Śląsku w czasach baroku Andrzej Koziół. - Wrocław : Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, 2006 3. Michael Willmann (1630-1706) : Meister der Barockmalerei / Hubertus Lossow. - Würzburg : Bergstadtverlag Wilhelm Gottlieb Korn, 1994		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	pisemna praca zaliczeniowa.	
P_U01 P_U02 P_U03	pisemna praca zaliczeniowa.	
P_K01 P_K02 P_K03	Aktywność na wykładzie, pisemna praca zaliczeniowa.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		10
Studiowanie literatury		10
Łączny nakład pracy studenta w godz.		50
Liczba punktów ECTS		2

Kontakt	wspnh@ans.edu.pl
----------------	------------------

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu	
	Śląsk w detalach - sztuka i architektura w praktyce Silesia in Details - Art and Architecture in Practice		GUR-L-A09SD	
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim			
	Moduł A Ogólnouczelniany			
	Rok studiów, semestr			
	rok I, semestr 1			
Poziom studiów: Licencjat	Status przedmiotu		Język wykładowy	
	Do wyboru		polski	
Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia			
	Wymagania wstępne			
	Brak wymagań wstępnych			
Formy zajęć i liczba godzin				
				Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna
30				
2				
Cele przedmiotu				
Celem przedmiotu jest pogłębienie wiedzy studentów na temat śląskiego dziedzictwa wizualnego poprzez analizę detalu architektonicznego, rzemiosła artystycznego oraz ornamentyki w kontekście ich funkcji, symboliki i lokalnego stylu. Przedmiot rozwija umiejętność identyfikowania, dokumentowania i interpretowania wybranych elementów kultury materialnej Śląska oraz wykorzystywania ich jako źródła inspiracji w projektowaniu graficznym i architekturze wnętrz.				
Zakładane efekty uczenia się				Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 podstawowe formy detalu architektonicznego i rzemiosła artystycznego charakterystyczne dla regionu Śląska w różnych epokach historycznych. P_W02 znaczenie kulturowe i symboliczne detalu w kontekście architektury, wnętrz oraz przedmiotów codziennego użytku. P_W03 związek między lokalnym dziedzictwem a współczesnym projektowaniem wizualnym i przestrzennym.			K_W01 K_W03 K_W05 K_W07
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 rozpoznać, zinterpretować i udokumentować wybrane przykłady detalu śląskiego (fotografia, szkic, opis, analiza funkcjonalna i stylistyczna). P_U02 wykorzystać analizowany detal jako inspirację do projektów graficznych lub architektonicznych, z poszanowaniem kontekstu kulturowego. P_U03 świadomie czerpać z dziedzictwa wizualnego regionu w celu budowania tożsamości miejsca i narracji projektowej.			K_U05 K_U10 K_U13
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 świadomego dokumentowania i ochrony lokalnego dziedzictwa kulturowego, dostrzegając wartość detalu architektonicznego i rzemiosła artystycznego jako elementów tożsamości regionu. P_K02 odpowiedzialnego wykorzystywania motywów i form zaczerpniętych z dziedzictwa kulturowego Śląska w działaniach projektowych, z poszanowaniem ich znaczenia historycznego i kulturowego. K_K03 rozwijania własnej wrażliwości estetycznej oraz aktywnego poszukiwania inspiracji w lokalnym dziedzictwie materialnym, traktując			K_K02 K_K03 K_K05

	je jako wartość wspierającą współczesne projektowanie i rozwój kultury regionu.	
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY 1. Wprowadzenie: detal jako opowieść (funkcje, formy i znaczenia detalu w architekturze i sztuce użytkowej). 2. Materia i technika - kamień, drewno, ceramika, metal i ich obróbka w kontekście śląskiego rzemiosła. 3. Romanizm i gotyk na Śląsku - forma i funkcja detalu w architekturze sakralnej i świeckiej. 4. Renesans i manieryzm śląski - dekoracje elewacji, portale, obramienia okien i stali. 5. Śląski barok - iluzja, przepych i rytm: detal jako narzędzie narracji religijnej i władzy. 6. Styl klasycystyczny i biedermeier - dyscyplina i kameralność w detalach miejskich i dworskich. 7. Neostyle i eklektyzm XIX wieku - historyzm w detalach: powrót do przeszłości czy katalog ornamentów? 8. Secesja i modernizm śląski - ornament jako struktura: nowe języki detalu w kamienicy, willi i wnętrzu. 9. Detale przemysłowe - żeliwo, kafle, maszyny: estetyka użyteczności w przestrzeniach przemysłowych i technicznych. 10. Detal ludowy i regionalny - snycerka, ceramika, malatura, kowalstwo: śląskie rękodzieło jako źródło form. 11. Detale architektury powojennej - funkcjonalizm, prefabrykacja, mozaiki i murale jako nowa Ornamentyka. 12. Współczesne reinterpretacje dziedzictwa - projektanci sięgający po śląskie motywy: case studies. 13. Spacer mentalny: jak patrzeć na detal? Zasady obserwacji, interpretacji i dokumentacji		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02 P_K03
ĆWICZENIA lub inna forma		
Metody dydaktyczne		
Wykład: - Wykład konwersatoryjny - Prezentacja		
Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. Sztuka na Śląsku XII-XVI w. : katalog zbiorów / Bożena Guldán-Klamecka, Anna Ziomecka ; pod red. Bożeny Guldán-Klameckiej. - Wrocław : MN, 2003 2. Śląsk, Schlesien, Slezsko : przenikanie kultur / pod red. Zygmunta Kłodnickiego. - Wrocław : Muzeum Narodowe, 2000.		
Uzupełniająca 1. Kościoły ewangelickie na Dolnym Śląsku=Evangelische Kirchen in Niederschlesien / Romuald M. Sołdek (fot.), Piotr Szczanowski (tekst) ; [t . Iza Żółtowska, Marta Miatkowska]. - Wrocław : Wydawnictwo C2, 2012 2. Angelus Silesius, Bernhard Rosa i Michael Willmann, czyli Sztuka i mistyka na Śląsku w czasach baroku / Sztuka i mistyka na Śląsku w czasach baroku Andrzej Kozieł. - Wrocław : Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, 2006 3. Michael Willmann (1630-1706) : Meister der Barockmalerei / Hubertus Lossow. - Würzburg : Bergstadtverlag Wilhelm Gottlieb Korn, 1994		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	pisemna praca zaliczeniowa.	
P_U01 P_U02 P_U03	pisemna praca zaliczeniowa.	
P_K01 P_K02 P_K03	Aktywność na wykładzie, pisemna praca zaliczeniowa.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30

Przygotowanie do zajęć	10
Studiowanie literatury	10
Łączny nakład pracy studenta w godz.	50
Liczba punktów ECTS	2
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Historia kultury i sztuki History of Art and Culture				GUR-L-A10HKS
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł A Ogólnouczelniany				
	Rok studiów, semestr				
Poziom studiów: Licencjat	rok I, semestr 2				Język wykładowy
	Status przedmiotu				
	Do wyboru				polski
Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
Brak wymagań wstępnych					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	2
30					
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest opanowanie przez studenta wiedzy nt: istoty i genezy przemian w sztuce od pradziejów do współczesności, w kontekście rozwoju cywilizacyjnego. W trakcie zajęć przekazywane będą informacje na temat analizy, interpretacji i określania stylów i kierunków w sztuce (malarstwo, rzeźba, rzemiosło artystyczne, sztuka użytkowa), a także porównanie rozwoju różnych kręgów kulturowych i ich wzajemnego wpływu.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 cechy charakterystyczne stylów oraz kierunków w sztuce od pradziejów do współczesności. P_W02 kulturowe, społeczne, religijne i historyczne uwarunkowania rozwoju poszczególnych stylów i kierunków w sztuce.				K_W01 K_W04 K_W05 K_W07
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 wskazać wzajemne zależności między wydarzeniami historycznymi a ich reminiscencjami w sztuce. P_U02 dokonać analizy dzieła sztuki. P_U03 rozpoznawać i odczytywać kody kulturowe.				K_U05 K_U13 K_U15
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 świadomego uczestnictwa w życiu kulturalnym oraz dostrzegania znaczenia dziedzictwa artystycznego jako elementu budującego tożsamość społeczną i kulturową. P_K02 krytycznej oceny zjawisk artystycznych i kulturowych, z poszanowaniem różnorodności tradycji, wartości i odmiennych sposobów interpretacji				K_K01 K_K04 K_K07

	dzieł sztuki. K_K03 wykorzystywania wiedzy z zakresu historii kultury i sztuki w sposób odpowiedzialny i twórczy, traktując ją jako źródło inspiracji w działalności projektowej oraz rozwoju własnych kompetencji zawodowych.	
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY Rozwój sztuki w kontekście osiągnięć cywilizacyjnych człowieka, przedstawiony w cyklu chronologicznym, z uwzględnieniem Europy, Azji, Afryki, Ameryki P d. i P n.: 1. Prehistoria. 2. Grecja i Rzym: absolutna klasyka. 3. Sztuka przedromańska: obok imperium. 4. Wczesne średniowiecze: początek świata. 5. Gotyk: Zderzenie kultur. 6. Renesans: Humanizm. 7. Barok: Horror vacui. 8. Klasycyzm: Zmęczenie przepychem? 9. XIX wiek: czas pary. 10. XIX wiek: koniec wieku pary. 11. XX wiek: zmierzch wieku pary. 12. XX wiek: wielki wyścig. 13. XX wiek: czas rewolucji.		P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02 P_K03
ĆWICZENIA lub inna forma		
Metody dydaktyczne		
Wykład: - Wykład konwersatoryjny - Prezentacja		
Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. Honour H., Fleming J., Historia sztuki świata, Arkady 2006 2. Osińska B., Sztuka i czas. Od prehistorii do rokoka. Podręcznik do historii sztuki dla liceów, 2007		
Uzupełniająca 1. Białostocki J., Sztuka cenniejsza niż złoto : opowieść o sztuce europejskiej naszej ery, PWN, Warszawa 2004 2. Battistini M.G., Przewodnik po sztuce: artyści i ich dzieła, style i kierunki od XIV wieku do współczesności, ARKADY, Warszawa 1994		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02	pisemna praca zaliczeniowa.	
P_U01 P_U02 P_U03	pisemna praca zaliczeniowa.	
P_K01 P_K02 P_K03	Aktywność na wykładzie, pisemna praca zaliczeniowa.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		10
Przygotowanie projektu / eseju itp.		10
Łączny nakład pracy studenta w godz.		50
Liczba punktów ECTS		2
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Historia komunikacji History of Communication				GUR-L-A10HK
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł I Ogólnouczeniowy				
	Rok studiów, semestr				
Poziom studiów: Licencjat	rok I, semestr 2				Język wykładowy
	Status przedmiotu				
	Do wyboru				polski
Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
Brak wymagań wstępnych					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	2
30					
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z historią komunikacji wizualnej i werbalnej, od jej początków po współczesne formy przekazu, z uwzględnieniem roli mediów, technologii i kultury w kształtowaniu sposobów komunikowania się. Kurs ma na celu rozwój umiejętności analitycznych, które umożliwią studentom zrozumienie ewolucji narzędzi komunikacyjnych oraz ich wpływu na projektowanie przestrzeni i form wizualnych. Studenci zostaną wprowadzeni w kontekst historyczny, który stanowi fundament dla przyszłych studiów magisterskich w zakresie komunikacji wizualnej.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 historię rozwoju komunikacji wizualnej i werbalnej od starożytności do współczesności, w tym kluczowych etapów i przemian technologicznych. P_W02 wpływ mediów, technologii i kultury na kształtowanie metod komunikacji oraz na sposób odbioru informacji przez różne grupy społeczne w różnych okresach historycznych. P_W03 kluczowe momenty w historii komunikacji, które miały wpływ na współczesne narzędzia i praktyki projektowe.				K_W01 K_W03 K_W05 K_W07
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 analizować i interpretować różne formy komunikacji wizualnej i werbalnej w kontekście historycznym, rozumiejąc ich znaczenie w różnych dziedzinach. P_U02 wykorzystać wiedzę o rozwoju komunikacji do krytycznej analizy współczesnych narzędzi komunikacji oraz ich zastosowań w różnych dziedzinach. P_U03 zaprezentować analizę zjawisk komunikacyjnych, odnosząc je do współczesnych wyzwań w różnych obszarach zawodowych.				K_U05 K_U11 K_U15
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 wykorzystania zdobytej wiedzy w pracy zespołowej, analizując różne perspektywy i podejścia w kontekście komunikacji wizualnej i werbalnej w różnych obszarach zawodowych.				K_K01 K_K04 K_K08
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się

WYKŁADY		P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01
1. Wprowadzenie do historii komunikacji. 2. Prehistoryczne formy komunikacji. 3. Komunikacja w starożytności: Pismo i pierwsze formy przekazu. 4. Rola komunikacji w starożytnym Rzymie i Imperium Bizantyjskim. 5. Średniowiecze: Komunikacja religijna i ilustrowane manuskrypty. 6. Renesans: Zmiany w postrzeganiu komunikacji i wynalezienie druku. 7. Rewolucja przemysłowa: Nowe formy komunikacji masowej. 8. XIX wiek: Komunikacja wizualna w reklamie i prasie. 9. XX wiek: Media masowe i ich wpływ na społeczeństwo. 10. Nowe media: Internet i jego rewolucja w komunikacji. 11. Współczesna komunikacja wizualna: Design i branding. 12. Kultura masowa i komunikacja: Od komunikacji masowej do osobistej. 13. Przyszłość komunikacji: Technologie, sztuczna inteligencja i nowe wyzwania.		
ĆWICZENIA lub inna forma		
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
- Wykład konwersatoryjny - Prezentacja		
Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Przygoda z komunikacją, Wolfgang Walker, Gdańsk, Gdańskie Wydaw. Psychologiczne, 2001 2. Krytyka kultury jako krytyka komunikacji, Karina Stasiuk, Wrocław, Wydaw. Uniwersytetu Wrocławskiego, 2003 3. Wprowadzenie do badań nad komunikowaniem, John Fiske, Wrocław, "Astrum", 1999		
Uzupełniająca		
1. Komunikowanie w świecie : narzędzia, teorie, unormowania, Jerzy Olędzki, Warszawa, "Aspra-Jr", 2001 2. The discourse of advertising, Guy Cook, London, Routledge, 2001 3. Niewerbalne zachowania komunikacyjne: edukacja, organizacja, biznes, sport, Aleksander Szejnberg, Tadeusz Leszek Jasiński, Płock, Wydawnictwo Naukowe Novum, 2012		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	pisemna praca zaliczeniowa.	
P_U01 P_U02 P_U03	pisemna praca zaliczeniowa.	
P_K01	Aktywność na wykładzie, pisemna praca zaliczeniowa.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		10
Przygotowanie projektu / eseju itp.		10
Łączny nakład pracy studenta w godz.		50
Liczba punktów ECTS		2
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPINH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim	Kod przedmiotu
	Prawo autorskie, prasowe i bezpieczeństwo informatyczne Copyright, Press Law and IT Security	GUR-L-B11PAPBI
Kierunek:	Nazwa modułu w języku polskim	
	Moduł B Teoria i praktyka reklamy	

Grafika Użytkowa z Reklamą	Rok studiów, semestr				
	rok II, semestr 3				
	Status przedmiotu			Język wykładowy	
	obowiązkowy			polski	
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
Poziom studiów: licencjat					
Profil studiów PRAKTYCZNY	Wymagania wstępne				
	Brak wymagań wstępnych				
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	2
15					
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami prawa autorskiego, praw pokrewnych, prawa własności przemysłowej oraz bezpieczeństwa informatycznego w kontekście działalności twórczej i projektowej. Przedmiot przygotowuje do świadomego i zgodnego z obowiązującymi przepisami korzystania z utworów, ochrony własnych projektów oraz odpowiedzialnego funkcjonowania w środowisku cyfrowym.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 podstawowe pojęcia, zasady oraz regulacje z zakresu prawa autorskiego, praw pokrewnych i prawa własności przemysłowej. P_W02 zasady ochrony własności intelektualnej oraz konsekwencje prawne naruszenia praw autorskich, w tym plagiatu, a także specyfikę ochrony utworów w środowisku cyfrowym.				K_W01 K_W06 K_W12 K_W14
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 stosować podstawowe przepisy prawa autorskiego i prawa własności intelektualnej w realizacji projektów graficznych, architektonicznych oraz podczas przygotowywania prac zaliczeniowych i dyplomowych. P_U02 analizować i oceniać sytuacje związane z korzystaniem z cudzych utworów oraz podejmować właściwe decyzje dotyczące legalnego wykorzystania materiałów i ochrony własnych projektów.				K_U02 K_U16 K_U18
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 przestrzegania zasad etyki zawodowej oraz poszanowania praw własności intelektualnej w działalności projektowej, naukowej i zawodowej. P_K02 systematycznego aktualizowania wiedzy z zakresu prawa autorskiego, własności intelektualnej oraz bezpieczeństwa cyfrowego w związku z rozwojem technologii i zmianami przepisów.				K_K03 K_K05 K_K10
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY Pojęcie i historia własności intelektualnej. Prawa własności intelektualnej jako dobra niematerialne. Prawo autorskie i jego przedmiot. Pojęcie utworu. Pojęcie plagiatu. Odpowiedzialność karna i cywilna z tytułu plagiatu. Odpowiedzialność dyscyplinarna studenta związana z popełnieniem plagiatu. Prawa pokrewne – pojęcie i przedmiot. Regulacje prawne dotyczące utworów rozpowszechnianych w Internecie. Pojęcie praw własności przemysłowej. Pojęcie wynalazku. Zdolność patentowa. Udzielenie patentu. Charakter prawny patentu. Wygaśnięcie patentu. Wzory użytkowe: pojęcie, treść, naruszenie prawa ochronnego. Wzory przemysłowe: pojęcie, treść, naruszenie prawa z rejestracji. Pojęcie topografii układów scalonych. Pojęcie oznaczeń odróżniających. Znak towarowy: pojęcie, funkcje, prawo ochronne na znak towarowy. Oznaczenie geograficzne: pojęcie, funkcje, prawo z rejestracji na oznaczenie geograficzne. Utwory audiowizualne. Programy komputerowe. Prawna ochrona baz danych. Projekty racjonalizatorskie. Ochrona know-how i tajemnice przedsiębiorstwa.					P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_K01 P_K02

ĆWICZENIA lub inna forma	
Metody dydaktyczne	
Wykład:	
- Wykład konwersatoryjny - Prezentacja	
Ćwiczenia lub inna forma:	
Zalecana literatura	
Podstawowa	
1. Ochrona własności intelektualnej, pod red. P. Stec, Oficyna Wydawnicza Branta, Bydgoszcz – Opole – Gliwice 2011.	
2. Podrecki P., Środki ochrony praw własności intelektualnej, Lexis Nexis, Warszawa 2010.	
3. Prawo własności intelektualnej, pod red. J. Sieńczyło-Chlabicz, wydanie 2, Lexis Nexis, Warszawa 2011.	
Uzupełniająca	
1. Barta J., Markiewicz R. (red.), Prawo autorskie i prawa pokrewne. Komentarz, Wolters Kluwer, Warszawa 2011	
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji	
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02	Zaliczenie w formie kolokwium opisowego.
P_U01 P_U02	Zaliczenie w formie kolokwium opisowego.
P_K01 P_K02	Zaliczenie w formie kolokwium opisowego.
Nakład pracy studenta	
Zajęcia dydaktyczne	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	15
Przygotowanie do zajęć	10
Studiowanie literatury	15
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	10
Łączny nakład pracy studenta w godz.	50
Liczba punktów ECTS	2
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim	Kod przedmiotu
	Estetyka Aesthetics	GUR-L-B12E
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim	
	Moduł B Teoria i praktyka reklamy	
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr	
	rok I, semestr 1	
Profil studiów PRAKTYCZNY	Status przedmiotu	Język wykładowy
	obowiązkowy	polski
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia	
	Wymagania wstępne	
	Brak wymagań wstępnych	

Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	3
	30				
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest przekazanie definicji i zjawiska wartościowania w sztuce i filozofii. Metody określania walorów sztuki i kryteria oceny jej wartości, pojęć i problemów związanych z procesem tworzenia. Próby określenia zakresu oddziaływania sztuki, jej związki z rzeczywistością oraz zapoznanie z metodami artystycznego wyrazu. Zapoznanie z problematyką estetyczną (zagadnienie piękna, wartości, sztuki) w ujęciu historycznym. Wprowadzenie do tematyki filozoficznych uwarunkowań sporu o sztukę oraz miejsca i roli sztuki w kulturze. Uporządkowanie wiedzy dotyczącej tradycji myślowych dominujących w zakresie teorii i sztuki.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 zjawiska związane z estetyką i procesem twórczym. P_W02 zasady estetyki w pracy twórczej i pojęcie piękna, również w kontekście złożoności kulturowych.				K_W10 K_W13
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 korzystać z wiedzy z zakresu estetyki w pracy projektowej i artystycznej. P_U02 wykonać analizę porównawczą prac wizualnych. P_U03 definiować zasady estetyki w pracy twórczej. P_U04 poszukiwać jakości estetycznej w projektowaniu.				K_U02 K_U07 K_U18 K_U19 K_U23
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 formułowania własnych poglądów i objaśniania zjawisk związanych z estetyką i procesem twórczym. P_K02 dyskusji o wartościach estetycznych, znaczeniu piękna i brzydoty, roli sztuki w kulturze.				K_K02 K_K07
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY					
ĆWICZENIA lub inna forma 1. Ćwiczenia przybliżające zrozumienie pojęć związanych z estetyką: procesem twórczym, dziełem sztuki, odbiorcą, procesem percepcji sztuki, wartością sztuki, definicją piękna na tle historii sztuki i sztuki najnowszej. 2. Zadania ułatwiające przemiany pojęć „piękno” i „sztuka” od starożytności do czasów najnowszych. 3. Dyskusja na temat wartości estetycznych wybranych zagadnień, dzieł sztuki i architektury. Metodologiczne zasady analizy dzieł sztuki. Paradygmat sztuki: pojęcie i istota. Dyskusja – co to są przeżycie estetyczne. Naśladowczo-ekspresyjna natura sztuki, inspiracje w sztuce. Znaczenie treści i formy w sztuce. Styl jako kategoria estetyczno-artystyczna, estetyka pragmatyczna (John Dewey), marksistowska (György Lukács), fenomenologiczna (Roman Ingarden), feministyczna (Carolyn Korsmeyer), ekologiczna (Gernot Boehme), neuroestetyka (Semir Zeki), psychoanaliza, psychologia głębi, intuicjonizm, fenomenologia, strukturalizm, egzystencjalizm, estetyka hermeneutyczna oraz szkoły frankfurckiej. ekspozycji w wybranym miejscu publicznym.					P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_K01 P_K02
Metody dydaktyczne					
Wykład:					
Ćwiczenia lub inna forma:					
- Ćwiczenia, - Studium przypadku.					

- Eksperyment, - Praca z tekstem.	
Zalecana literatura	
Podstawowa 1. Gołaszewska M., Zarys estetyki, PWN, Warszawa 1985 2. Estetyki filozoficzne XX wieku, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2000 3. Welsch W., Estetyka poza estetyką. O nową postać estetyki, Kraków 2005 4. Dziemidok B., Główne kontrowersje estetyki współczesnej, Warszawa 2002	
Uzupełniająca 1. Tatarkiewicz T., Historia estetyki, t. I-III. PWN, Warszawa 2009 2. Eco U., Historia piękna, Rebis, Warszawa 2005 3. Eco U., Historia brzydoty, Rebis, Warszawa 2007	
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji	
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02	Esej.
P_U01 P_U02 P_U03 P_U04	Prezentacja.
P_K01 P_K02	Uczestnictwo w zajęciach.
Nakład pracy studenta	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie do zajęć	15
Studiowanie literatury	10
Przygotowanie prezentacji	10
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	10
Łączny nakład pracy studenta w godz.	75
Liczba punktów ECTS	3
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą Poziom studiów: licencjat Profil studiów PRAKTYCZNY	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu		
	Komunikacja społeczna Social Communication		GUR-L-B13KS		
	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł B Teoria i praktyka reklamy				
	Rok studiów, semestr				
	rok II, semestr 4				
	Status przedmiotu			Język wykładowy	
	do wyboru			polski	
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
	Brak wymagań wstępnych				
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	2
30					
Cele przedmiotu					

Celem przedmiotu jest opanowanie wiedzy w zakresie istoty i roli komunikacji społecznej; kształtowanie umiejętności radzenia sobie w trudnych, konfliktowych sytuacjach oraz pogłębienie wiadomości na temat zasad skutecznej komunikacji i negocjacji.		
Zakładane efekty uczenia się		Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 terminologię stosowaną w komunikacji społecznej, jej aksjomaty, podstawowe zmienne komunikacyjne, modele i style komunikacji oraz ewolucję środków technologii informacyjnej. P_W02 wykorzystanie przestrzeni dla celów komunikacyjnych w różnych środowiskach społecznych.	K_W06
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 samodzielnie zdobywać i wykorzystywać wiedzę w zakresie wybranych zagadnień komunikowania społecznego. P_U02 wykorzystywać terminologię używaną w komunikacji społecznej w celu analizowania i interpretowania sytuacji komunikacyjnych.	K_U23 K_U26
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 odpowiedzialnego wykonywania przydzielonych zadań.	K_K02
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY 1. Komunikowanie społeczne, jako proces. 2. Sposoby, formy i typy komunikowania społecznego. 3. Tradycje w dziedzinie teorii komunikacji. 4. Komunikacja językowa. 5. Perswazja i manipulacja w komunikacji społecznej. 6. Formy i techniki negatywnej komunikacji interpersonalnej. 7. Sztuka słuchania. 8. Główne problemy komunikowania masowego. 9. Stereotypy społeczne w komunikacji społecznej. 10. Komunikowanie międzykulturowe. 11. Komunikowanie w sytuacjach konfliktu, kryzysu i agresji. 12. Emocje i stres w komunikacji społecznej. 13. Obiektywne i subiektywne determinanty efektywnej komunikacji społecznej. 14. Determinizm technologiczny.		P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_K01
ĆWICZENIA lub inna forma		
Metody dydaktyczne		
Wykład: - Wykład konwersatoryjny - Prezentacja		
Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. Cialdini R. (2015). Wywieranie wpływu na ludzi, wyd. 6, GWP, Gdańsk. 2. Dobek-Ostrowska B. (2004). Podstawy komunikowania społecznego, wyd. 2, Astrum, Wrocław 2004.		
Uzupełniająca 1. Filipiak M. (2003). Homo communicans. Wprowadzenie do teorii masowego komunikowania, Wydawnictwo Uniwersytetu M. Curie-Skłodowskiej, Lublin. 2. Bocheńska-Włostowska K, Śliwerski W. (2009). Akademia umiejętności interpersonalnych: 20 spotkań z komunikacją, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02	test na koniec semestru (pytania zamknięte, jednokrotnego wyboru); projekt - w formie prezentacji multimedialnej, opcjonalnie film, forma graficzna; przedstawienie projektu na zajęciach i uzyskanie zaliczenia upoważnia do	

	przystąpienia do napisania testu. Progi ocenowe: 20-18 (bdb), 17 (+db), 16-15 (db), 14-13 (+dst), 12 (dst), 11-0 (ndst.)
P_U01	
P_U02	
P_K01	
Nakład pracy studenta	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie do zajęć	5
Studiowanie literatury	5
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	10
Łączny nakład pracy studenta w godz.	50
Liczba punktów ECTS	2
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu		
	Nowe media New Media		GUR-L-B13NM		
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł B Teoria i praktyka reklamy				
	Rok studiów, semestr				
Poziom studiów: licencjat	rok II, semestr 4				
	Status przedmiotu		Język wykładowy		
	do wyboru		polski		
Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
	Brak wymagań wstępnych				
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	2
30					
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z teoriami z zakresu nowych mediów, wyjaśniającymi różne aspekty funkcjonowania społeczeństwa. Nowe media w kontekście teorii nauk społecznych, zdobycie wiedzy na temat różnych podejść wyjaśniających rolę i skutki rozwoju nowych mediów.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 pojęcia, definicje i teorie dotyczące nowych mediów oraz ich rozwoju technologicznego i kulturowego.				K_W06

	P_W02 specyfikę mediów interaktywnych. P_W03 wpływ nowych technologii na mechanizmy społeczne, funkcjonowanie ludzi w przestrzeni medialnej. P_W04 podstawowe zagadnienia prawne i etyczne związane z funkcjonowaniem nowych mediów.	
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 rozpoznawać i interpretować zjawiska zachodzące w kulturze nowych mediów. P_U02 ocenić wpływ technologii cyfrowych na sposób odbioru informacji oraz komunikacji wizualnej.	K_U01 K_U04
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: nie dotyczy	nie dotyczy
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY 1. Geneza i rozwój nowych mediów: definicje nowych mediów, media analogowe i cyfrowe, cechy komunikacji cyfrowej. 2. Człowiek w świecie cyfrowym: cyfrowy styl życia, media jako środowisko codziennego funkcjonowania, cyfrowa tożsamość, obecność online i offline. 3. Media społecznościowe jako przestrzeń komunikacji: ewolucja mediów społecznościowych, kultura uczestnictwa, influencerzy i twórcy internetowi, ekonomia twórców (creator economy) 4. Kultura obrazu i komunikacja wizualna: dominacja przekazu wizualnego, memy internetowe jako forma komunikacji, GIF-y, emoji i nowe języki komunikacji, estetyka mediów społecznościowych 5. Współczesne zjawiska medialne: sharenting, FOMO, JOMO, zjawisko viralowości, kultura natychmiastowości. 6. Cyfrowe uzależnienia i higiena cyfrowa: binge watching, doomscrolling, scrollowanie nieskończone (infinite scroll), projektowanie angażujące uwagę użytkownika, cyfrowy dobrostan 7. Algorytmy i personalizacja treści: algorytmy rekomendacji, bańki informacyjne, echo chambers, personalizacja informacji 8. Fake news i dezinformacja: mechanizmy rozpowszechniania informacji, clickbait, deepfake, fact-checking, odpowiedzialność użytkowników. 9. Hejt i cyberprzemoc: zjawisko hejtu, trolling, mowa nienawiści, cyberbullying, konsekwencje społeczne i psychologiczne. 10. Prywatność w nowych mediach: ślad cyfrowy, dane osobowe, profilowanie użytkowników, prywatność a media społecznościowe, cyfrowa reputacja. 11. Sztuczna inteligencja w nowych mediach: generatywna AI, automatyczne tworzenie tekstów i obrazów, deepfake, etyczne wyzwania wykorzystania AI, wpływ AI na twórczość. 13. Etyka nowych mediów: odpowiedzialność twórców treści, manipulacja przekazem, prawa autorskie, etyczne wykorzystanie materiałów wizualnych 14. Trendy rozwoju nowych mediów: Internet Rzeczy, cyfrowi influencerzy (virtual influencers), awatary, media generowane przez AI, przyszłość komunikacji cyfrowej 15. Analiza współczesnych zjawisk medialnych: analiza wybranych przypadków, wpływ nowych mediów na kulturę, sztukę i komunikację.		P_W01 P_W02 P_W03 P_W04 P_U01 P_U02
ĆWICZENIA lub inna forma		
Metody dydaktyczne		
Wykład: - Wykład problemowy - Wykład konwersatoryjny		
Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. Lister M., Dovey J., Giddings S., Grant I., Kelly K. (2009), <i>Nowe media. Wprowadzenie</i>, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków. 2. Manovich L. (2006), <i>Język nowych mediów</i>, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.		
Uzupełniająca		

1. Castells M. (2003), <i>Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem</i> , Dom Wydawniczy Rebis, Poznań Zasoby internetowe (IG, FB, itp.).	
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji	
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02 P_W03 P_W04	Zaliczenie: indywidualne studium przypadku: - wymagania: objętość: 4-6 stron; analiza wybranego zjawiska z zakresu nowych mediów, wykorzystanie literatury przedmiotu (min. 3 pozycje) oraz wiarygodnych źródeł internetowych, praca powinna zawierać: wprowadzenie, opis przypadku, analizę, wnioski oraz bibliografię - kryteria oceny: dobór i charakterystyka przypadku, poprawność merytoryczna oraz wykorzystanie literatury, analiza i interpretacja zjawiska, wnioski i samodzielność oceny, poprawność formalna (język, struktura).
P_U01 P_U02	Zaliczenie: indywidualne studium przypadku: - wymagania: objętość: 4-6 stron; analiza wybranego zjawiska z zakresu nowych mediów, wykorzystanie literatury przedmiotu (min. 3 pozycje) oraz wiarygodnych źródeł internetowych, praca powinna zawierać: wprowadzenie, opis przypadku, analizę, wnioski oraz bibliografię - kryteria oceny: dobór i charakterystyka przypadku, poprawność merytoryczna oraz wykorzystanie literatury, analiza i interpretacja zjawiska, wnioski i samodzielność oceny, poprawność formalna (język, struktura).
Nakład pracy studenta	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie studium przypadku	10
Studiowanie literatury	10
Łączny nakład pracy studenta w godz.	50
Liczba punktów ECTS	2
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Psychologia widzenia Psychology of Perception				GUR-L-B14PW
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł B: Teoria i praktyka reklamy				
	Rok studiów, semestr				
	rok I, semestr 1				
Poziom studiów: licencjat	Status przedmiotu				Język wykładowy
	obowiązkowy				polski
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
Profil studiów PRAKTYCZNY	Wymagania wstępne				
	Brak wymagań wstępnych				
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	2
30					
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy z zakresu psychofizjologii widzenia, obejmującej budowę i funkcjonowanie narządu wzroku oraz psychologiczne, teoretyczne i filozoficzne aspekty percepcji wizualnej. Studenci poznają mechanizmy widzenia, procesy postrzegania oraz wpływ światła, barwy, kontrastu, faktury i przestrzeni na odbiór obrazu i otoczenia. Omawiane są również zagadnienia związane ze złudzeniami optycznymi, widzeniem przestrzennym oraz organizacją percepcji w kontekście sztuki, grafiki i architektury wnętrz. Przedmiot ma na celu rozwijanie umiejętności wykorzystywania wiedzy o psychologii widzenia w pracy projektowej i artystycznej. Student uczy się analizować wpływ zjawisk wizualnych na jakość przestrzeni i komunikację graficzną, a także świadomie kształtować środowisko materialne człowieka z uwzględnieniem aspektów estetycznych, funkcjonalnych i psychofizjologicznych.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 mechanizmy funkcjonowania narządu wzroku oraz podstawowe procesy psychofizjologiczne związane z percepcją obrazu, przestrzeni, światła i barwy. P_W02 wpływ zjawisk wizualnych, takich jak kontrast, kolor, faktura, perspektywa i światło, na sposób postrzegania przestrzeni wnętrz oraz komunikacji graficznej. P_W03 znaczenie psychologii widzenia w projektowaniu artystycznym i użytkowym, w tym rolę percepcji wizualnej w kształtowaniu estetyki, funkcjonalności i komfortu odbioru przestrzeni.				K_W06
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 analizować i interpretować zjawiska związane z psychologią widzenia oraz wykorzystywać je w pracy projektowej i artystycznej. P_U02 świadomie stosować środki wizualne, takie jak światło, barwa,				K_U01 K_U02 K_U03 K_U09 K_U14

	kontrast, faktura i perspektywa, w celu kształtowania jakości przestrzeni oraz komunikacji graficznej. P_U03 rozpoznawać i omawiać wpływ zjawisk percepcyjnych, w tym złudzeń optycznych i organizacji postrzegania, na odbiór obrazu, przestrzeni i form wizualnych.	
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 angażowania się i uczestnictwa w pracy zespołowej, demonstruje i tłumaczy efekty własnej pracy. P_K02 dyskutowania o możliwościach wykorzystania psychofizjologii widzenia w celu precyzyjnego kreowania przekazu i zapewnienia jego prawidłowego odbioru. P_K03 uczestniczenia w dyskusjach dotyczących wpływu percepcji wizualnej na jakość przestrzeni, komunikację graficzną oraz środowisko człowieka.	K_K03 K_K07
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY 1. Percepcja, wrażenie i spostrzeganie w kontekście zjawisk wizualnych oraz organizacji percepcji. 2. Podstawowe prawa psychologii postaci: - prawo bliskości - prawo podobieństwa - prawo kontynuacji - prawo domykania - prawo dobrej formy 3. Zjawiska stałości spostrzeżeń: - stałości wielkości - stałości kształtu - stałości barwy 4. Budowa obrazu oraz relacje pomiędzy kształtem, formą, światłem i kolorem. 5. Czynniki wpływające na percepcję kształtu i barwy. 6. Struktura powierzchni, charakter materiałów oraz ich wpływ na odbiór wizualny. 7. Rodzaje światła, intensywność oświetlenia oraz położenie obiektów w polu widzenia. 8. Kontrast równoczesny, wielkość plamy barwnej oraz aktywność kolorów. 9. Symbolika i psychologia koloru. 10. Praktyczne zastosowanie psychofizjologii widzenia w projektowaniu graficznym i przestrzennym. 11. Typografia, widoczność, czytelność i rozpoznawalność znaków graficznych w przestrzeni. 12. Świadome wykorzystanie koloru i złudzeń optycznych w modelowaniu emocji oraz sposobu odbioru przestrzeni przez użytkownika.		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02 P_K03
ĆWICZENIA lub inna forma		
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
- Wykład problemowy - Wykład konwersatoryjny		
Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Arnheim R., Sztuka i percepcja wzrokowa, wyd. Oficyna, 2013 2. Bieчек P. "Odkrywać! Ujawniać! Objaśniać!" Zbiór esejów o sztuce prezentowania danych, http://www.biecek.pl/Eseje/ Warszawa, 2014 3. Gage J., Kolor i kultura, Universitas Kraków 2008.		
Uzupełniająca		
1. Bocheński J., Współczesne metody myślenia, W drodze, Poznań 1992. 2. Carter R., Tajemniczy świat umysłu, Oficyna Wydawnicza Atena, Poznań 1999. 3. Frutiger A., Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo Optima, Warszawa 2003.		

4. Hall E., Ukryty wymiar, PIW, Warszawa 1978.	
5. Shaughnessy J., Zechmeister E., Zechmeister J., Metody badawcze w psychologii, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne Gdańsk 2002	
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji	
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02 P_W03	Kolokwium zaliczeniowe
P_U01 P_U02 P_U03	Kolokwium zaliczeniowe
P_K01 P_K02 P_K03	Ocena aktywności na zajęciach
Nakład pracy studenta	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie do zajęć	5
Studiowanie literatury	5
Przygotowanie do kolokwium zaliczeniowego	10
Łączny nakład pracy studenta w godz.	50
Liczba punktów ECTS	2
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą Poziom studiów: licencjat Profil studiów PRAKTYCZNY	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu		
	Historia grafiki użytkowej i reklamy History of Commercial Graphics and Advertising		GUR-L-B15HGUR		
	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł B Teoria i praktyka reklamy				
	Rok studiów, semestr				
	rok II, semestr 3				
	Status przedmiotu		Język wykładowy		
	obowiązkowy		polski		
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
Wymagania wstępne					
Brak wymagań wstępnych					
Formy zajęć i liczba godzin					
Liczba punktów ECTS					
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	3
30					
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z historią i kierunkami rozwoju grafiki użytkowej i reklamy, z zaznaczeniem ewolucji przekazu reklamowego, jego celów i odbiorców. Informacja o kulturowym, społecznym i ekonomicznym aspekcie reklamy oraz ich związku z rozwojem technologii komunikowania.					

Zakładane efekty uczenia się		Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 historię, genezę oraz etapy rozwoju grafiki użytkowej i reklamy oraz ma wiedzę na temat początków i rozwoju zjawiska reklamy. P_W02 społeczne, kulturowe i ekonomiczne uwarunkowania rozwoju reklamy oraz grafiki użytkowej. P_W03 ewolucję form organizacji działalności reklamowej i projektowej oraz ich wpływ na rozwój grafiki użytkowej i reklamy.	K_W01 K_W06 K_W08 K_W10 K_W11 K_W14
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 wykorzystywać zdobytą wiedzę do analizy, selekcji i interpretacji różnych form przekazów promocyjnych i reklamowych. P_U02 analizować i oceniać koncepcje twórcze oraz środki wyrazu stosowane w przekazach reklamowych. P_U03 interpretować zjawiska związane z reklamą i grafiką użytkową w ich historycznym, społecznym i kulturowym kontekście.	K_U01 K_U07 K_U08 K_U19 K_U23
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 dostrzegania znaczenia grafiki użytkowej i reklamy jako elementów współczesnej kultury, komunikacji społecznej i gospodarki.	K_K02 K_K03 K_K08 K_K10
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY Dzięki serii wykładów studenci mają uzyskać uporządkowaną wiedzę o dziejach reklamy od czasów starożytnych (Chiny, Bliski Wschód, starożytna Grecja i Rzym) po czasy nam współczesne. Istotnym elementem będą także powiązania reklamy z grafiką użytkową. Akcentowane będą związki reklamy z rozwojem produkcji i handlu, powiązania z kulturą i rozwojem społeczeństw, wreszcie z rozwojem technicznych środków komunikacji itp. Pokazane będą także istotne przekształcenia sposobów perswazji, także w związku z rozwojem propagandy, a także długa tradycja niektórych metod i technik promocji i reklamy. Zdobytą wiedzę powinna być przydatna studentom w ich przyszłej pracy w mediach lub instytucjach promocyjno-reklamowych. Wykład ma też uczyć krytycznego stosunku do reklamy, umiejętnej selekcji i oceny przekazów reklamowych, ale także dać podstawową wiedzę o tym jak tworzy się reklamy. Pokazuje wreszcie z jakich źródeł korzystać, aby poszerzyć swoją wiedzę o działaniach promocyjno-reklamowych, niewykluczone, że w przyszłości zaowocuje to pracą w jakiejś instytucji zajmującej się produkcją i organizacją kampanii reklamowych.		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01
ĆWICZENIA lub inna forma		
Metody dydaktyczne		
Wykład: - Wykład konwersatoryjny - Prezentacja		
Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. Bajka Z., Krótka historia reklamy w Polsce i na świecie, [w:] Zeszyty Prasoznawcze 3-4/1993. 2. Lisowska-Magdziarz, M., Dzieje reklamy na świecie, Dzieje reklamy w Polsce, [w:] Wiedza o reklamie. PWN, Bielsko-Biała 2009. 3. Kisielewski, A., Sztuka i reklama. Relacje między sztuką i kulturą. Trans Humana, Białystok 2001. 4. Bajka Z., Zarys historii reklamy na świecie i w Polsce, w: Bogusław Nierenberg (red.), Zarządzanie reklamą, WUJ, 2015		
Uzupełniająca		

1. Bajka Z., Historia mediów, Wydawnictwo ABC, Kraków 2008.	
2. Wasilewski P. „Dwie dekady polskiej reklamy(1990-2010), Agencja Wasilewski, Kraków 2013	
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji	
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02 P_W03	Egzamin ustny
P_U01 P_U02 P_U03	Egzamin ustny
P_K01	Egzamin ustny
Nakład pracy studenta	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie do zajęć	10
Studiowanie literatury	15
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	20
Łączny nakład pracy studenta w godz.	75
Liczba punktów ECTS	3
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Podstawy marketingu i reklamy Fundamentals of marketing and advertising				GUR-L-B16PMR
	Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą				
	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł B Teoria i praktyka reklamy				
	Rok studiów, semestr				
	rok I, semestr 1				
	Status przedmiotu				Język wykładowy
	obowiązkowy				polski
	Poziom studiów: licencjat				
Profil studiów PRAKTYCZNY					
Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia					
Wymagania wstępne					
Brak wymagań wstępnych					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	4
30					
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest przekazanie studentom podstawowej wiedzy z zakresu marketingu i reklamy oraz przygotowanie do świadomego wykorzystywania narzędzi marketingowych w procesie projektowania graficznego. Przedmiot rozwija umiejętność analizowania rynku, planowania działań promocyjnych oraz doboru odpowiednich strategii marketingowych z uwzględnieniem współczesnych trendów i specyfiki różnych przedsiębiorstw oraz instytucji.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 podstawowe pojęcia, zasady i narzędzia współczesnego marketingu.				K_W06 K_W13

	P_W02 instrumenty marketingowe oraz ich zastosowanie w działaniach promocyjnych i reklamowych. P_W03 zasady opracowywania strategii marketingowej oraz planowania działań promocyjnych przedsiębiorstw i instytucji.	
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 przeprowadzić podstawową analizę marketingową przedsiębiorstwa lub instytucji oraz opracować założenia planu marketingowego. P_U02 wykorzystywać metody analizy rynku do podejmowania decyzji marketingowych oraz planowania działań promocyjnych.	K_U01 K_U14
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 dostrzegania znaczenia wiedzy z zakresu marketingu i reklamy w planowaniu działań projektowych oraz rozwiązywaniu problemów związanych z funkcjonowaniem przedsiębiorstw i instytucji.	K_K07
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY 1. Istota i geneza marketingu. 2. Wpływ środowiska na funkcjonowanie marketingu. 3. Filozofia marketingowa instytucji. 4. Otoczenie marketingowe firmy. 5. Fazy procesu zarządzania marketingowego. 6. Model rynku. Segmentacja rynku. Oferta rynkowa. Konsument jako uczestnik rynku. 7. Badanie marketingowe. Organizowanie i metodologia badań marketingowych. 8. Strategiczne planowanie marketingowe – plan strategiczny, analiza strategiczna, strategie marketingowe. Marketing mix. 9. Narzędzia marketingowe stosowane we współczesnych organizacjach. 10. Cena. Koncepcja ceny w marketingu. Strategie cenowe. Metody ustalania cen. Elastyczność cenowa popytu. Polityka cenowa przedsiębiorstwa. 11. Produkt. Cykl życia produktu. Zarządzanie produktem. 12. Dystrybucja: istota i funkcje kanałów marketingowych. Promocja. Polityka i strategia promocji. Promocyjny mix. 13. Reklama. Funkcje, rodzaje reklamy. Korzyści i zagrożenia ze stosowania reklamy. 14. Public relations. Działania PR we współczesnej organizacji. 15. Charakterystyka sponsoringu i jego uwarunkowania. 16. Sprzedaż osobista, promocja uzupełniająca. Marketing bezpośredni. Targi jako instrument marketingu. ĆWICZENIA lub inna forma		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01
Metody dydaktyczne		
Wykład: - Prezentacja - Metody problemowe Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. Gomez M., Green M., Marketing – podstawy, OpenStax, Warszawa 2024 (podręcznik internetowy) 2. Kotler P., Marketing : podręcznik europejski, Polskie Wyd. Ekonomiczne, Warszawa 2002 3. Michalski E., Marketing : podręcznik akademicki, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2017 4. McStay A., Reklama cyfrowa. Podręcznik, PWN, Warszawa 2020. 5. Królewski J., Sala P. (red.), E-marketing. Współczesne trendy, wyd. 2, PWN, Warszawa 2019.		
Uzupełniająca 1. Łuczkiwicz G., Badania marketingowe, Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa 2008 2. Payne A., Marketing usług, Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa 1996 3. Garbarski L. (red.), Marketing. Kluczowe pojęcia i praktyczne zastosowania, PWE, Warszawa 2011. 4. Kukuła A. J., Współczesne uwarunkowania promocji i reklamy, Difin, Warszawa 2013. 5. Marzec K., Narzędzia Google dla e-commerce, wyd. 2, Helion, Gliwice 2018.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		

Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02 P_W03	egzamin – testy/prace pisemne
P_U01 P_U02	egzamin – prezentacja
P_K01	prezentacja
Nakład pracy studenta	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie do zajęć	15
Studiowanie literatury	20
Przygotowanie się do zaliczenia wewnętrznego	15
Przygotowanie - Egzamin	20
Łączny nakład pracy studenta w godz.	100
Liczba punktów ECTS	4
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu		
	Marketing i reklama społeczna Marketing and Social Advertising		GUR-L-B17MRS		
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł B Teoria i praktyka reklamy				
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr				
	rok II, semestr 3				
	Status przedmiotu		Język wykładowy		
Profil studiów PRAKTYCZNY	obowiązkowy		polski		
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
	Brak wymagań wstępnych				
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	3
30					
Cele przedmiotu					
Celem zajęć jest przybliżenie studentom podstawowej wiedzy na temat marketingu społecznego, jego najważniejszych założeń i zagadnień teoretycznych oraz szczegółowe pokazanie licznych zastosowań praktycznych w rozwiązywaniu problemów społecznych.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 podstawowe pojęcia oraz założenia teoretyczne stojące u podstaw marketingu społecznego oraz historyczne i socjologiczne uwarunkowania jego powstania. P_W02 wykorzystywać metody badań „rynku obywatelskiego” i „konsumenta/adresata kampanii”.				K_W06 K_W13
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 Stosować podstawowe instrumenty marketingu społecznego. P_U02 wykorzystywać metody analizy rynku do podejmowania decyzji marketingowych oraz planowania działań promocyjnych.				K_U01
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do:				K_K05

P_K01 dostrzegania kwestii etycznych, które powstają przy stosowaniu marketingu społecznego.		
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY W toku wykładu studenci zapoznają się z podstawowymi pojęciami i założeniami teoretycznymi marketingu społecznego. Poznają podstawowe instrumenty wykorzystywane przez marketing społeczny dla rozwiązywania problemów społecznych, a także zapoznają się z metodami badań „rynku obywatelskiego” i „konsumenta/adresata” kampanii. W toku zajęć prezentowane będą liczne przykłady praktyczne – zarówno skutecznych, jak i nieskutecznych kampanii społecznych. W szczególności, w postaci rozwiniętych studiów przypadków zaprezentowane zostaną m.in. następujące kampanie: kampanie promujące zdrowy tryb życia, kampanie mające na celu profilaktykę choroby AIDS (szereg krajów), kampanie antynikotynowe, oraz kampanie związane z bezpieczeństwem ruchu drogowego i przemocą domową (Polska). Czynione będą odniesienia do kampanii społecznych aktualnie realizowanych na terenie Polski i innych krajów.		P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_K01
ĆWICZENIA lub inna forma		
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
- wykład - wykład problemowy - prezentacja		
Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. Kotler P., Marketing : podręcznik europejski, Polskie Wyd. Ekonomiczne, Warszawa 2002 2. Maison D., Wasilewski P., (red.), Propaganda dobrych serc, czyli Rzecz o reklamie społecznej, Agencja Wasilewski, Kraków 2002. 3. Maison D., Wasilewski P., Stafiej-Bartosik A. (red.), Szlachetna propaganda dobroci, czyli Drugi tom o reklamie społecznej, Agencja Wasilewski, Kraków 2007.		
Uzupełniająca 1. Lusińska A., Kampanie społeczne w służbie publicznej: komunikowanie rządowe w Polsce w latach 1994-2015 z wykorzystaniem informacyjnych kampanii społecznych, CeDeWu, Warszawa 2019 2. Doliński D., Błoch B., Ukryte sensy zachowania: rozmowy o wywieraniu wpływu i reklamie, Społeczny Instytut Wydawniczy Znak, Kraków 2006 3. Domachowski W., (red.), Marketing wartości społecznych, Wyd. Naukowe UAM, Poznań 2003		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02	testy/prace pisemne	
P_U01 P_U02	prezentacja	
P_K01	prezentacja	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		15
Studiowanie literatury		15
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia		15
Łączny nakład pracy studenta w godz.		75
Liczba punktów ECTS		3
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu	
	Budowanie relacji z klientami Building Relationships with Customers		GUR-L-B18BRK	
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim			
	Moduł B Teoria i praktyka reklamy			
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr			
	rok III, semestr 5			
	Status przedmiotu		Język wykładowy	
Profil studiów PRAKTYCZNY	do wyboru		polski	
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia			
	Wymagania wstępne			
Brak wymagań wstępnych				
Formy zajęć i liczba godzin				
				Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna
		30		
Cele przedmiotu				
Celem zajęć jest przygotowanie studenta do efektywnego budowania, analizowania oraz interpretowania relacji z klientami z wykorzystaniem technologii informatycznych stosowanych dla potrzeb wspomagania analitycznego, operacyjnego oraz komunikacyjnego.				
Zakładane efekty uczenia się				Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 zasady budowania i rozwijania relacji z klientem w działalności projektowej i biznesowej. P_W02 znaczenie trwałych relacji z klientem oraz metody ich kształtowania z wykorzystaniem współczesnych narzędzi komunikacji i technologii informatycznych.			K_W14
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 pozyskiwać, analizować i interpretować informacje pochodzące z różnych źródeł oraz wykorzystywać je w procesie budowania relacji z klientem. P_U02 analizować potrzeby i oczekiwania klientów oraz dobierać odpowiednie sposoby komunikacji sprzyjające budowaniu trwałych relacji pomiędzy marką a odbiorcą.			K_U01 K_U19
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 profesjonalnego i etycznego działania w kontaktach z klientem oraz systematycznego rozwijania kompetencji zawodowych, społecznych i komunikacyjnych. P_K02 przedsiębiorczego działania z uwzględnieniem zasad budowania zaufania, lojalności oraz długotrwałych relacji z klientami.			K_K03 K_K04 K_K10
Treści programowe				Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY				P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_K01 P_K02
1. Determinanty kształtujące potrzeby i zachowania konsumentów na rynku. 2. Pozyskiwanie i utrzymanie klientów. Typologia klientów. 3. Obsługa klienta jako wartość w zarządzaniu relacjami przedsiębiorstwo – klient. Analiza wybranych modeli relacji. 4. Wartość relacji z klientem – uwarunkowania, mierniki.				

5. Kształtowanie lojalności klientów wobec firmy. Jakość a rentowność relacji. Programy lojalnościowe. 6. Customer Relationship Management jako strategia biznesowa i technologia informatyczna. Charakterystyka systemów CRM. 7. Budowanie związków z klientami. Związek z klientem a wymiana zasobów. 8. Technologia i narzędzia CRM. Wdrożenie koncepcji zarządzania relacjami z klientami. 9. Zarządzanie relacjami z klientem z wykorzystaniem techniki Customer Care (CC) oraz Customer Engagement (CE). ĆWICZENIA lub inna forma		
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
- wykład - prezentacja		
Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Blanchard K., Cuff K., Halsey V., Legendarna obsługa klienta. Troska jest najważniejsza, MT Biznes, Warszawa 2016. 2. Dejnaka A., CRM. Zarządzanie kontaktami z klientami, Helion, Warszawa 2012. 3. Pukas A., Zarządzanie relacjami z klientem w tworzeniu przewagi konkurencyjnej przedsiębiorstwa, Wydaw UE, Wrocław 2019. 4. Wereda W., Zarządzanie relacjami z klientem (CRM) a postępowanie nabywców na rynku usług, Difin, Warszawa 2009.		
Uzupełniająca		
1. Dyche J., CRM. Relacje z klientami, Helion, Gliwice 2002. 2. Gordon H. I., Relacje z klientem. Marketing partnerski, Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa 2001. 3. Mitręga M. (red.), Zarządzanie relacjami w biznesie. Współczesne wyzwania, Wydawnictwo UE, Katowice 2014. 4. Shep T., Kult klienta. Doskonała obsługa kluczem do sukcesu firmy, Wolters Kluwer, Warszawa 2015. 5. Tesławski M., Lojalność konsumenta. Jak budować trwałe relacje z klientem, Helion, Warszawa 2012.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02	Uzyskanie co najmniej 50% punktów z kolokwium końcowego.	
P_U01 P_U02	Uzyskanie co najmniej dostatecznych ocen częściowych z zadań realizowanych podczas zajęć oraz z pisemnego opracowania wybranego problemu dotyczącego tematyki.	
P_K01 P_K02	Uzyskanie co najmniej dostatecznych ocen częściowych z zadań realizowanych podczas zajęć oraz z pisemnego opracowania wybranego problemu dotyczącego tematyki.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		15
Studiowanie literatury		10
Przygotowanie projektu / eseju itp.		10
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia		10
Łączny nakład pracy studenta w godz.		75
Liczba punktów ECTS		3
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim	Kod przedmiotu
	Działalność gospodarcza Business Activity	GUR-L-B18DG
Kierunek:	Nazwa modułu w języku polskim	
	Moduł B Teoria i praktyka reklamy	

Grafika Użytkowa z Reklamą	Rok studiów, semestr				
	rok III, semestr 5				
	Status przedmiotu			Język wykładowy	
	do wyboru			polski	
Poziom studiów: licencjat	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
Profil studiów PRAKTYCZNY					
	Wymagania wstępne				
Brak wymagań wstępnych					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	3
		30			
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawowymi formami prowadzenia działalności gospodarczej oraz regulacjami prawnymi dotyczącymi jej zakładania, prowadzenia i zakończenia. Przedmiot przygotowuje do samodzielnego funkcjonowania na rynku usług kreatywnych, w szczególności do prowadzenia działalności projektowej i współpracy z klientami.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 podstawowe formy prawne prowadzenia działalności gospodarczej. P_W02 regulacje prawne dotyczące zakładania, prowadzenia i zakończenia działalności gospodarczej.				K_W14
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 opracować podstawowe założenia biznesplanu dla jednoosobowej działalności gospodarczej. P_U02 wypełnić podstawowe dokumenty niezbędne do rozpoczęcia prowadzenia działalności gospodarczej.				K_U01 K_U19
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 samodzielnego planowania działań związanych z rozpoczęciem i prowadzeniem działalności gospodarczej. P_K02 odpowiedzialnego podejmowania decyzji związanych z prowadzeniem działalności gospodarczej oraz dostrzegania korzyści i obowiązków wynikających z jej prowadzenia.				K_K03 K_K04 K_K10
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY 1. Pojęcie przedsiębiorcy i przedsiębiorstwa. 2. Swoboda działalności gospodarczej. 3. Prawne formy prowadzenia działalności gospodarczej. 4. Rozpoczynanie działalności gospodarczej. 5. Krajowy Rejestr Sądowy. 6. Koszty i opłaty związane z rozpoczęciem działalności gospodarczej. 7. Plan biznesowy. 8. Pozyskanie środków na działalność gospodarczą. 9. Pomoc publiczna dla mikroprzedsiębiorców oraz małych i średnich przedsiębiorstw. 10. Opodatkowanie działalności gospodarczej, 11. Prowadzenie jednoosobowej działalności gospodarczej przez osobę fizyczną. 12. Działalność gospodarcza w formie spółek osobowych i kapitałowych. 13. Zakończenie działalności gospodarczej. 14. Postępowanie upadłościowe i naprawcze.					P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_K01 P_K02
ĆWICZENIA lub inna forma					
Metody dydaktyczne					

Wykład:	
- wykład - prezentacja	
Ćwiczenia lub inna forma:	
Zalecana literatura	
Podstawowa	
1. Jeleńska A, Czernecka M., Prowadzę własną firmę, FDP, Kraków 2016.	
2. Katner W. J. (red.), Prawo gospodarcze i handlowe, wyd. 3, Wolters Kluwer, Warszawa 2020.	
3. Markowski W., ABC small business u, wyd. 28, Marcus, ód 2018.	
4. Młodzikowska D., Lundén B., Jednoosobowa firma. Jak założyć i samodzielnie prowadzić jednoosobową działalność gospodarczą, BL Info Polska, Gdańsk 2014.	
5. Olszewski J. (red.), Prawo gospodarcze. Kompendium, wyd. 8, C.H. Beck, Warszawa 2019.	
6. Szymańska E., Innowacyjne przedsiębiorstwo usługowe, PWE, Warszawa 2021.	
Uzupełniająca	
1. Opolski K., Waśniewski K., Biznes plan. Jak go budować i analizować, wyd. 5, CeDeWu, Warszawa 2017.	
2. Powołowski A. (red.), Prawo gospodarcze publiczne, wyd. 5, Warszawa 2020.	
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji	
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02	Zaliczenie pisemne w formie pytań otwartych, opisowych.
P_U01 P_U02	Projekt.
P_K01 P_K02	Projekt.
Nakład pracy studenta	
	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie do zajęć	15
Studiowanie literatury	10
Przygotowanie projektu / eseju itp.	10
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	10
Łączny nakład pracy studenta w godz.	75
Liczba punktów ECTS	3
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim	Kod przedmiotu
	Warsztaty reklamy Advertising Workshops	GUR-L-B19WR
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim	
	Moduł B Teoria i praktyka reklamy	
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr	
	rok III, semestr 5	
Profil studiów PRAKTYCZNY	Status przedmiotu	Język wykładowy
	do wyboru	polski
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia	
	Wymagania wstępne	
	Brak wymagań wstępnych	

Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	4
			45		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z funkcjonowaniem rynku reklamy internetowej oraz współczesnymi metodami projektowania i realizacji kampanii reklamowych w mediach cyfrowych. Przedmiot rozwija umiejętności tworzenia strategii komunikacyjnych, projektowania treści (contentu), analizy grup docelowych, budowania zaangażowanej społeczności oraz oceny skuteczności działań reklamowych z wykorzystaniem dostępnych narzędzi cyfrowych.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 podstawowe mechanizmy funkcjonowania rynku mediów internetowych oraz ich znaczenie dla działań reklamowych i promocyjnych. P_W02 zasady tworzenia treści reklamowych, budowania zaangażowania odbiorców oraz planowania komunikacji w mediach cyfrowych.				K_W06 K_W13
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 samodzielnie opracować i zrealizować projekt kampanii reklamowej w Internecie z wykorzystaniem odpowiednich narzędzi cyfrowych oraz zasad komunikacji marketingowej. P_U02 analizować i krytycznie oceniać treści reklamowe oraz kampanie internetowe, wykorzystując odpowiednie metody analizy przekazu wizualnego i tekstowego.				K_U01 K_U02 K_U17 K_U18
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 samodzielnego oraz zespołowego rozwiązywania problemów związanych z planowaniem i realizacją działań reklamowych. P_K02 twórczego wykorzystywania nowych idei oraz prezentowania i uzasadniania własnych koncepcji projektowych w formie ustnej i pisemnej.				K_K01 K_K08
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY					
ĆWICZENIA lub inna forma					P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_K01 P_K02
1. Reklama online: media online, blogosfera, przyszłość reklamy, trendy w reklamie on-line. 2. Webwriting: percepcja tekstu z ekranu, zasady webwritingu, googlewriting. 3. Skuteczne treści w internecie: wykorzystanie technik wpływu społecznego w konstrukcji treści, neuromarketing a treści w internecie, treści dostosowane do wyszukiwarek internetowych. 4. Content marketing: narzędzia content marketing, engagement rate, dwell time a CTR, content w reklamie display, budowa content marketing strategy, 5. Inbound marketing: narzędzia inbound marketing, dystrybucja treści w internecie.					
Metody dydaktyczne					
Wykład:					
Ćwiczenia lub inna forma:					
- Metaplan - Dyskusja					
Zalecana literatura					
Podstawowa					
1. Godzic W. (red.), Media audiowizualne. Podręcznik akademicki, WAiP; Academica, Warszawa 2010. 2. Grzenia J., Komunikacja językowa w Internecie, Wydaw. Nauk. PWN, Warszawa 2012. 3. Marzec K., Narzędzia Google dla e-commerce, Helion, Gliwice 2018. 4. Podlaski A., Marketing społecznościowy. Tajniki skutecznej promocji w social media. Helion, Gliwice 2011.					

5. Sala P., Królewski J., E-marketing, Wydaw. Nauk. PWN, Warszawa 2016.
6. Salkowski D., Twoja firma w Google czyli jak przeprowadzić skuteczną reklamę AdWords, Poltext, Warszawa 2016.
7. Wrycza-Bekier J., Webwriting. Profesjonalne tworzenie tekstów dla Internetu, wyd. 2, Helion, Warszawa 2013.

Uzupełniająca

1. Burtenshaw K., Mahon N., Barfoot C., Kreatywna reklama, Wydaw. Nauk. PWN, Warszawa 2008.
2. Lutze H., Daj się znaleźć w sieci, Wolters Kluwer Polska, Warszawa 2011.
3. McGovern G., Zabójczo skuteczne treści internetowe. Jak przykuć uwag internauty?, Helion, Gliwice 2009.

Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji

Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02	80% ocena projektu wykonanego w ramach warsztatów.
P_U01 P_U02	80% ocena projektu wykonanego w ramach warsztatów.
P_K01 P_K02	20% aktywny udział w dyskusji na zajęciach.

Nakład pracy studenta	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	45
Przygotowanie do zajęć	20
Studiowanie literatury	15
Przygotowanie projektu / eseju itp.	15
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	5
Łączny nakład pracy studenta w godz.	100
Liczba punktów ECTS	4
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Design marketingu i reklamy Design of Marketing and Advertising				GUR-L-B19DMR
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł B Teoria i praktyka reklamy				
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr				
	rok III, semestr 5				
	Status przedmiotu				Język wykładowy
Profil studiów PRAKTYCZNY	do wyboru				polski
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
	Brak wymagań wstępnych				
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	4
			45		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z zasadami projektowania graficznego na potrzeby marketingu i reklamy oraz rozwijanie umiejętności tworzenia skutecznych przekazów wizualnych. Przedmiot obejmuje zagadnienia					

związane z projektowaniem identyfikacji wizualnej, materiałów promocyjnych oraz komunikacją z odbiorcą i klientem biznesowym.		
Zakładane efekty uczenia się		Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 techniki i metody projektowania graficznego wykorzystywane w działaniach marketingowych i reklamowych. P_W02 funkcje znaku graficznego, plakatu oraz innych form grafiki użytkowej w komunikacji marketingowej i kulturze współczesnej.	K_W06 K_W13
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 dokonać krytycznej analizy i oceny projektów graficznych, w szczególności znaków graficznych, logotypów, plakatów, reklam i materiałów promocyjnych. P_U02 analizować i interpretować przekazy reklamowe, wykorzystując odpowiednie metody i techniki analizy tekstu oraz obrazu.	K_U01 K_U02 K_U17 K_U18
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 samodzielnego planowania i organizowania pracy nad projektami z zakresu marketingu i reklamy. P_K02 systematycznego rozwijania wiedzy oraz doskonalenia umiejętności projektowych i warsztatu z zakresu grafiki użytkowej.	K_K01 K_K08
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY		
ĆWICZENIA lub inna forma		P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_K01 P_K02
Zagadnienia poruszane na zajęciach będą obejmować szeroki zakres z dziedziny projektowania graficznego i komercyjnego, w głównym stopniu na: - kształtowaniu praktycznych umiejętności budowania skutecznego przekazu w oparciu o wstępne założenia - znaku jako nośnika informacji - budowaniu spójnych elementów znaku / rodziny znaków pod względem formy i treści - budowaniu założeń do skutecznej identyfikacji wizualnej - projektowanie plakatu - praktycznych umiejętności projektowania - zdobywaniu praktycznej wiedzy na temat obsługi programów graficznych - kompozycji i typografii - dziedzinach z zakresu reklamy i marketingu w życiu codziennym - zagadnieniach kształtujących prawidłowe podejście do interpretacji obrazu / grafiki / reklamy - umiejętności pracy w zespole - krytycznej oceny realizowanych prac.		
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- Prezentacja - Dyskusja		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. Airey D., Logo design love. Zaprojektuj genialny logotyp, Helion, Gliwice 2010. 2. Bralczyk J., Język na sprzedaż, wyd. 2, GWP, Gdańsk 2004. 3. Dabner B., Stewart S., Zempol E., Vickress A., Szkoła projektowania graficznego. Zasady i praktyka, nowe programy i technologie. Podręcznik dla grafików, wyd. 6, Arkady, Warszawa 2019. 4. French N., InDesign i tekst. Profesjonalna typografia w Adobe InDesign, APN Promise, Warszawa 2017. 5. Frutiger A., Człowiek i jego znaki, wyd. 4, d2d.pl, Kraków 2015. 6. Gernsheimer J., Ponadczasowe logo – projektowanie znaków odpornych na działanie czasu, Helion, Gliwice 2013.		
Uzupełniająca 1. Doliński D., Psychologiczne mechanizmy reklamy, wyd. 2, GWP, Gdańsk 2010.		

2. Francisco M., Atlas of graphic designers, Rockport Publishers, Beverly, Massachusetts 2009.	
3. Hardy G., Podręcznik projektantów logo. Smashing Magazine, Helion, Gliwice 2012.	
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji	
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01	zaliczenie na ocenę
P_W02	80% ocena projektu wykonanego w ramach warsztatów.
P_U01	zaliczenie na ocenę
P_U02	80% ocena projektu wykonanego w ramach warsztatów.
P_K01	20% aktywny udział w dyskusji na zajęciach
P_K02	umiejętność pracy w zespole
	krytyczna ocena realizowanych prac.
Nakład pracy studenta	
Zajęcia dydaktyczne	Liczba godzin
	45
Przygotowanie do zajęć	20
Studiowanie literatury	15
Przygotowanie projektu / eseju itp.	15
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	5
Łączny nakład pracy studenta w godz.	100
Liczba punktów ECTS	4
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu	
	Branding i rebranding				GUR-L-B20BR	
	Branding and Rebranding					
	Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
		Moduł B Teoria i praktyka reklamy				
		Rok studiów, semestr				
	Poziom studiów: licencjat	rok III, semestr 5				
		Status przedmiotu			Język wykładowy	
		do wyboru			polski	
	Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
Wymagania wstępne						
Brak wymagań wstępnych						
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS	
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	3	
15			15			
Cele przedmiotu						
Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z tematyką związaną z brandingiem marki korporacyjnej, marki produktywnej, osobistej, itd. Studenci zdobywają wiedzę zarówno teoretyczną, jak i praktyczną dotyczącą sposobów kreowania marki oraz aktywnego zarządzania marką na rynku, w tym również technik rebrandingu.						
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	
Wiedza	Student zna i rozumie:				K_W06 K_W13	
	P_W01 potrzebę tworzenia marki firmy/instytucji, która odróżnia się od konkurencji.					
	P_W02 potrzebę zmiany postrzegania danej marki przez konsumenta, nadanie					

	jej w oczach konsumenta innych niż do tej pory cech. P_W03 metody i techniki badań marketingowych, związane z wymyśleniem nazwy, zaprojektowaniem logo, stworzeniem zestawu cech marki. P_W04 podstawy tworzenia strategii komunikacji identyfikowania marki.	
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 zaprojektować prostą kampanię brandingową lub rebrandingową marki korporacyjnej, marki produktowej, również z wykorzystaniem crowdsourcingu. P_U02 zaplanować działania związane z odświeżeniem marki i dostosowaniem jej do zmieniających się warunków rynkowych. P_U03 opracować strategię wprowadzenia nowej marki na rynek i/lub jej odświeżenia. P_U04 wymienić i scharakteryzować podstawowe etapy budowy marki, narzędzi oraz technik branding i rebrandingu.	K_U01 K_U12
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 pracy indywidualnej i grupowej, przyjmując różne role społeczne, biorąc odpowiedzialność za swoje działania. P_K02 oceny przez inne osoby, jest otwarty i kreatywny w swoim działaniu.	K_K01 K_K02 K_K07 K_K08
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY Branding i rebranding – geneza, zastosowanie w świecie i w Polsce. Budowanie własnej marki – pojęcia, tożsamość, siła marki, wartości marki, etapy budowania marki. Atrakcyjność i wyróżniki na rynku. Branding osobisty a branding firmowy. Proces zarządzania marką, strategia marki, wprowadzenie nowej marki na rynek, nazwa marki, znak graficzny marki, architektura marki, przykłady marek i procesów kształtowania marek, zarządzanie marką poprzez CMC.		P_W01 P_W02 P_W03 P_W04 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_K01 P_K02
ĆWICZENIA lub inna forma Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne: Trendy i wyzwania rynku. Planowanie strategii brandingowej i rebrandingowej marki korporacyjnej i marki produktowej. Przeprowadzenie strategii brandingowej lub rebrandingowej dla fikcyjnej firmy lub fikcyjnego produktu – projekt. Omówienie etapów, zmian, wykonania strategii i zaprezentowanie marki.		P_W01 P_W02 P_W03 P_W04 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_K01 P_K02
Metody dydaktyczne		
Wykład: - Prezentacja - Dyskusja		
Ćwiczenia lub inna forma: - Prezentacja - Projekt - Praca indywidualna i w grupach		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. Healey M., Czym jest Branding?, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2008. 2. Jones R., Branding. Krótkie wprowadzenie, Wyd. Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2021.		
Uzupełniająca 1. Kowal-Orczykowska M. Personal branding : świadome kształtowanie wizerunku, CeDeWu, Warszawa 2025.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się		Forma zaliczenia
P_W01		Kolokwium lub esej.

P_W02 P_W03 P_W04	
P_U01 P_U02 P_U03 P_U04	Projekt/prezentacja.
P_K01 P_K02	Prezentacja.
Nakład pracy studenta	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie do zajęć	15
Studiowanie literatury	10
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	10
Przygotowanie prezentacji	10
Łączny nakład pracy studenta w godz.	75
Liczba punktów ECTS	3
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu	
	Kampania reklamowa Advertising Campaign		GUR-L-B20KR	
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim			
	Moduł B Teoria i praktyka reklamy			
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr			
	rok III, semestr 5			
	Status przedmiotu		Język wykładowy	
Profil studiów PRAKTYCZNY	do wyboru		polski	
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia			
	Wymagania wstępne			
	Brak wymagań wstępnych			
Formy zajęć i liczba godzin				
				Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna
15			15	
Cele przedmiotu				
Celem przedmiotu jest zdobycie wiedzy na temat metod i narzędzi promocyjnych, opanowanie umiejętności zastosowania podstawowych strategii kreatywnych i medialnych dla potrzeb komunikacji marketingowej.				
Zakładane efekty uczenia się				Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 znaczenie komunikacji marketingowej oraz technik wykorzystywanych w działaniach promocyjnych. P_W02 podstawową terminologię z zakresu komunikacji marketingowej, promocji oraz strategii kreatywnych i medialnych. P_W03 podstawowe metody badawcze wykorzystywane w planowaniu, realizacji i ocenie skuteczności kampanii reklamowych.			K_W06 K_W13
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 wykorzystać wiedzę teoretyczną i dobrać narzędzia, zaprojektować etapy działań promocyjnych i oszacować ich efektywność. P_U02 właściwie analizować przyczyny i przebieg procesów i zjawisk społecznych (kulturowych, gospodarczych), formułować własne opinie			K_U01 K_U12

	na ten temat oraz stawiać proste hipotezy badawcze i weryfikować je. P_U03 zastosować odpowiednie reguły w celu rozwiązania konkretnych problemów.	
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 dostrzegania zależności przyczynowo-skutkowych pomiędzy podejmowanymi działaniami a osiągnięciem założonych celów kampanii reklamowej. P_K02 współpracy w zespołach interdyscyplinarnych oraz wykorzystywania wiedzy z różnych obszarów w celu rozwiązywania problemów związanych z projektowaniem i realizacją kampanii reklamowych.	K_K01 K_K02 K_K07 K_K08
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY 1. Promocja jako proces komunikacji rynkowej. Cele główne oraz cele cząstkowe kampanii reklamowej. 2. Charakterystyka grupy docelowej - opis docelowego odbiorcy przekazu. 3. Ustalenie mieszanki promocyjnej w realizowanej kampanii - charakterystyka narzędzi promocyjnych. 4. Budżet reklamowy - metody ustalania budżetu. Czynniki kształtujące wielkość wydatków na kampanię reklamową. 5. Metody planowania mediów, etapy planu mediów. 6. Strategia kreacyjna - obietnica przekazu - unikatowa oferta sprzedaży przekazu reklamowego. 7. Parametry charakteryzujące kampanię reklamową - zasięg, częstotliwość oraz wskaźnik penetracji reklamy. Koszty dotarcia do grupy docelowej.		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02
ĆWICZENIA lub inna forma Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne: Badanie efektywności i sposoby wzmacniania przekazu reklamowego (porównanie wartości sprzedaży, badanie znajomości marki, znajomość wspomagana i spontaniczna, modele ekonometryczne, projekt kwestionariusza). Uwarunkowania psychologiczne reklamy. Aspekty prawne i etyczne promocji. Struktury podmiotowe realizujące działania reklamowe.		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02
Metody dydaktyczne		
Wykład: - Prezentacja - Dyskusja		
Ćwiczenia lub inna forma: - Prezentacja - Projekt - Praca indywidualna i w grupach		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. Doliński D., Psychologiczne mechanizmy reklamy, wyd. 2, GWP, Gdańsk 2010. 2. Holdren A., Google AdWords. Skuteczna kampania reklamowa w internecie, Helion, Gliwice 2012. 3. Kozłowska A., Reklama. Techniki perswazyjne, SGH, Warszawa 2011. 4. Mruk H., Plarczyk B., Sławińska M., Marketing. Koncepcje, strategie, trendy, Wydaw. UE, Poznań 2015. 5. Sałkowski D., Twoja firma w Google czyli jak przeprowadzi skuteczną reklamę AdWords, Poltext, Warszawa 2016. 6. Wiktor J. W., Komunikacja marketingowa, wyd. 2, Wydaw. Nauk. PWN, 2013.		
Uzupełniająca 1. Dobek-Ostowska B. (red.), Kampania wyborcza. Marketingowe aspekty komunikowania politycznego, Wydaw. UW, Wrocław 2005. 2. Leśniewska A., Reklama internetowa, Helion, Gliwice 2006. 3. Nowacki R., Reklama, Difin, Warszawa 2015.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01, P_W02, P_W03	Kolokwium.	
P_U01, P_U02, P_U03	Dyskusje w trakcie zajęć.	
P_K01, P_K02	Dyskusje w trakcie zajęć.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		15
Studiowanie literatury		10

Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	10
Przygotowanie prezentacji	10
Łączny nakład pracy studenta w godz.	75
Liczba punktów ECTS	3
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu	
	Historia i współczesność grafiki History and the Present Day of Graphics		GUR-L-B21HWG	
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim			
	Moduł B Teoria i praktyka reklamy			
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr			
	rok I, semestr 1			
	Status przedmiotu		Język wykładowy	
Profil studiów PRAKTYCZNY	obowiązkowy		polski	
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia			
	Wymagania wstępne			
Brak wymagań wstępnych				
Formy zajęć i liczba godzin				
				Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształceni e / praca własna
30				
Cele przedmiotu				
Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z historią oraz kierunkami rozwoju grafiki artystycznej i użytkowej, z uwzględnieniem historycznych i współczesnych obszarów jej zastosowania, technik wykonania oraz najważniejszych twórców i zjawisk kształtujących współczesną kulturę wizualną.				
Zakładane efekty uczenia się				Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 historię rozwoju technik graficznych oraz ich znaczenie dla rozwoju sztuki i projektowania. P_W02 obszary zastosowania poszczególnych technik graficznych w grafice artystycznej i użytkowej. P_W03 dorobek najwybitniejszych polskich i światowych twórców grafiki oraz ich wpływ na rozwój dyscypliny.			K_W03 K_W10 K_W11 K_W12 K_W15 K_W17
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 rozpoznawać, klasyfikować i interpretować dzieła grafiki artystycznej i użytkowej. P_U02 analizować i syntetyzować zjawiska związane z rozwojem grafiki w ujęciu historycznym i współczesnym.			K_U08 K_U19 K_U23
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 doceniania znaczenia grafiki jako elementu dziedzictwa kulturowego oraz środka wyrazu artystycznego. P_K02 świadomego wykorzystywania wiedzy o historii i współczesności grafiki w rozwoju własnego warsztatu projektowego i artystycznego.			K_K08 K_K10
Treści programowe				Przedmiotowe efekty uczenia się

WYKŁADY		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_K01 P_K02
Wykłady autorskie obejmują historię grafiki europejskiej i światowej z uwzględnieniem najważniejszych zjawisk graficznych w sztuce polskiej oraz zagadnienia technologiczne, zarówno historyczne jak i współczesne. W ramach przedmiotu studenci zapoznają się z materiałem obejmującym przykłady grafiki dawnej różnych szkół graficznych od XVI do współczesności. Oprócz wykładu z wiedzy ogólnej przedstawiane są też szczegółowe monografie najwybitniejszych przedstawicieli sztuki graficznej (A. Dürer, L. Cranach, J.J. Callot, Graficzna szkoła P.P. Rubensa, Rembrandt van Rijn, F. Goya). Studenci poznają także rozwój pól zastosowania grafiki, z uwzględnieniem wyodrębnienia się grafiki użytkowej i jej rozwoju.		
ĆWICZENIA lub inna forma		
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
- Prezentacja - Dyskusja		
Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. M. Bóbr, Mistrzowie grafiki europejskiej, Warszawa 2000 2. M. Grońska, Grafika w książce, tece i albumie, Wrocław 1994 3. A. Jurkiewicz, Podręcznik metod grafiki artystycznej, br.		
Uzupełniająca		
1. A.Krejca, Techniki sztuk graficznych, Warszawa 1984 2. J. Werner, Technika i technologia sztuk graficznych, Kraków 1972 3. H. Wilder, Grafika, Lwów 1922 4. Krzysztof Krużel, Wśród starych rycin, Kraków 1999. 5. J. Werner, Technika i technologia sztuk graficznych, Warszawa-Kraków 1971.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	kolokwium zaliczeniowe.	
P_U01 P_U02	kolokwium zaliczeniowe.	
P_K01 P_K02	kolokwium zaliczeniowe. aktywność na zajęciach.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		20
Studiowanie literatury		20
Przygotowanie projektu / eseju itp.		5
Łączny nakład pracy studenta w godz.		75
Liczba punktów ECTS		3
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu		
	Creative writing i copywriting Creative Writing i Copywriting		GUR-L-B22CWC		
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł B Teoria i praktyka reklamy				
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr				
	rok III, semestr 5				
	Status przedmiotu		Język wykładowy		
Profil studiów PRAKTYCZNY	do wyboru		polski		
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
Student zna język angielski na poziomie intermediate, swobodnie czyta teksty na średnim poziomie trudności, potrafi redagować własne wypowiedzi pisemne.					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	3
15			15		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest rozwijanie umiejętności tworzenia poprawnych, kreatywnych i perswazyjnych tekstów w języku angielskim. Przedmiot obejmuje zasady creative writing i copywritingu, redagowania tekstów użytkowych, reklamowych oraz promocyjnych, z uwzględnieniem poprawności językowej, stylistycznej i komunikacyjnej.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 zasady budowania poprawnych wypowiedzi pisemnych w języku angielskim. P_W02 zasady poprawnego konstruowania zdań oraz tworzenia spójnych i logicznych tekstów. P_W03 najważniejsze rodzaje tekstów pisanych oraz ich cechy charakterystyczne.				K_W13
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 stosować zasady ortografii, interpunkcji oraz poprawnej redakcji tekstów w języku angielskim. P_U02 identyfikować i korygować błędy we własnych wypowiedziach pisemnych. P_U03 redagować krótkie teksty użytkowe i kreatywne, dobierając odpowiednie środki językowe i stylistyczne.				K_U14 K_U23
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 systematycznego rozwijania kompetencji w zakresie pisemnego komunikowania się w języku angielskim. P_K02 kreatywnego formułowania własnych wypowiedzi oraz wykorzystywania ich w działaniach projektowych i komunikacyjnych.				K_K03
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY					P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01
1. Definicja twórczego pisania. 2. Pisanie twórcze a pisanie naukowe. 3. Podstawowe elementy twórczego pisania. 4. Szkoła Rzemieślników i Szkoła Artystów.					

5. Inspiracja, kreatywność, warsztat pracy pisarza.	P_K02
6. Konstruowanie bohaterów, fabuły, etapy pisania, pisanie tekstów reklamowych.	
ĆWICZENIA lub inna forma	P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02
Pisanie krótkich tekstów kreatywnych: pierwsze zdania utworu, dialogi, alternatywne zakończenia wybranych tekstów, krótkie opowiadania, miniatury, slogany reklamowe, itp.	
Metody dydaktyczne	
Wykład:	
- Prezentacja - Dyskusja	
Ćwiczenia lub inna forma:	
- Ćwiczenia	
Zalecana literatura	
Podstawowa	
1. Zawada A., Jak zostać pisarzem. Podręcznik dla przyszłych autorów, Wydawnictwo Bukowy Las, (2011).	
2. Umberto Eco, Wyznania młodego pisarza, Świat Książki, (2011).	
3. Pełczyńska, A., Creative writing w nauczaniu języków obcych, Wydawnictwo Uczelniane Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej im. Angelusa Silesiusa, (2017).	
4. Dąbala J., Mistery adn suspense in creative writing, Lit, Berlin 2012.	
Uzupełniająca	
1. Anna Mazer, Ellen Potter, Chłapanie atramentem. Poradnik dla młodych pisarzy, (2015)	
2. Gilber, Elizabeth, Wielka Magia. Odważ się żyć kreatywnie, Wydawnictwo Rebis	
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji	
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02 P_W03	Ćwiczenia: Zadania ustne.
P_U01 P_U02 P_U03	Ćwiczenia kształtujące umiejętności praktyczne. Prace pisemne.
P_K01 P_K02	Ćwiczenia: Zadania ustne.
Nakład pracy studenta	
	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie do zajęć	15
Studiowanie literatury	10
Przygotowanie projektu / eseju itp.	5
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	15
Łączny nakład pracy studenta w godz.	75
Liczba punktów ECTS	3
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim	Kod przedmiotu
	Warsztaty językowe Language Workshops	GUR-L-B22WJ
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim	
	Moduł B Teoria i praktyka reklamy	
	Rok studiów, semestr	
	rok III, semestr 5	

Poziom studiów: licencjat	Status przedmiotu				Język wykładowy
	do wyboru				polski
Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
Brak wymagań wstępnych.					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	3
15			15		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest wyrobienie sprawności stylistyczno-językowej oraz umiejętności analitycznych zapewniających właściwe utworzenie i odbiór tekstu (literackiego, użytkowego; w odmianie pisanej i mówionej).					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 odmiany i style funkcjonalne języka polskiego oraz znaczenie kultury języka w komunikacji. P_W02 podstawowe strategie komunikacyjne oraz ich znaczenie w wystąpieniach publicznych i komunikacji interpersonalnej. P_W03 rolę języka jako narzędzia komunikacji społecznej, przekazu wartości kulturowych oraz tworzywa artystycznego.				K_W13
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 ocenić poprawność językową tekstów pisanych i mówionych oraz określić wartość i funkcję stylistyczną zastosowanych środków językowych. P_U02 interpretować tekst, sporządzać jego streszczenie, identyfikować i korygować błędy językowe oraz redagować krótkie teksty zgodnie z wybranym stylem funkcjonalnym. P_U03 świadomie wykorzystywać formy i konstrukcje językowe, uwzględniając ich funkcję stylistyczną i skuteczność komunikacyjną.				K_U14 K_U23
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 systematycznego rozwijania kompetencji językowych, stylistycznych i kulturowych. P_K02 twórczego i odpowiedzialnego formułowania własnych wypowiedzi ustnych i pisemnych.				K_K03
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY 1. Stylistyczna wartość środków językowych (wyrazowe środki stylistyczne, składniowe środki stylistyczne). 2. Stylistyczna wartość środków językowych (figury myśli, fonetyczne środki stylistyczne). 3. Znaczenie terminu tekst. Funkcje tekstów, spójność tekstu, struktura i delimitacja tekstu. 4. Gatunki wypowiedzi i język w Internecie. 5. Potoczność jako cecha stylowa; potoczność, wulgaryzmy i kolokwializmy. 6. Pisanie naukowe, pisanie twórcze (creative writing).					P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02
ĆWICZENIA lub inna forma Ćwiczenia kształtujące umiejętności praktyczne: tworzenie różnych form wypowiedzi, tworzenie tekstów użytkowych i kreatywnych, etapy pisania, różnorodność dyskursu, redakcja tekstu.					P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02

Metody dydaktyczne		
Wykład:		
- Prezentacja		
- Dyskusja		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- Ćwiczenia		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Bańko M. (red.), Polszczyzna na co dzień . ABC dobrego mówcy, językowy savoir-vivre, redagowanie tekstów, komunikacja internetowa, wzory tekstów użytkowych, wyd. 2, Wydaw. Nauk. PWN, Warszawa 2020.		
2. Karpowicz T., Kultura języka polskiego. Wymowa, ortografia, interpunkcja, wyd. 2, Wydaw. Nauk. PWN, Warszawa 2020.		
3. Markowski A., Kultura języka polskiego. Teoria, zagadnienia leksykalne, wyd. 2, Wydaw. Nauk. PWN, Warszawa 2020.		
4. Wolański A., Edycja tekstów. Praktyczny poradnik, Wydaw. Nauk. PWN, Warszawa 2008.		
5. Zawada A. (2011) . Jak zostać pisarzem. Podręcznik dla przyszłych autorów. Wydawnictwo Bukowy Las		
Uzupełniająca		
1. Jadacka H., Markowski A., Zdunkiewicz-Jedynak D., Poprawna polszczyzna. Hasła problemowe, Wydaw. Nauk. PWN, Warszawa 2008.		
2. Wierzbicka-Piotrowska E., Wolański A., Zdunkiewicz-Jedynak D., Podstawy stylistyki i retoryki, Wydaw. Nauk. PWN, Warszawa 2008		
3. Pełczyńska, A., Creative writing w nauczaniu języków obcych. Wydawnictwo Uczelniane Państwowej Wy szej Szkoły Zawodowej im. Angelusa Silesiusa, (2017)		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	Ćwiczenia: Zadania ustne.	
P_U01 P_U02 P_U03	Ćwiczenia kształtujące umiejętności praktyczne. Prace pisemne.	
P_K01 P_K02	Ćwiczenia: Zadania ustne.	
Nakład pracy studenta	Liczba godzin	
Zajęcia dydaktyczne	30	
Przygotowanie do zajęć	15	
Studiowanie literatury	10	
Przygotowanie projektu / eseju itp.	5	
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	15	
Łączny nakład pracy studenta w godz.	75	
Liczba punktów ECTS	3	
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl	

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim	Kod przedmiotu
	Rysunek 1 Drawing 1	GUR-L-C23R
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim	
	Moduł C Grafika użytkowa	
	Rok studiów, semestr	
Poziom studiów: licencjat	rok I, semestr 1	
	Status przedmiotu	Język wykładowy
	obowiązkowy	polski
Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia	
	Wymagania wstępne	
	Brak wymagań wstępnych.	
Formy zajęć i liczba godzin		Liczba punktów ECTS

Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	2
			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest opanowanie przez studenta podstaw rysunku odręcznego, obserwowanie rzeczywistości i sprawnego jej wyrażania za pomocą adekwatnych środków (perspektywa, światłocień, linia), nauka różnych technik rysunkowych, pobudzanie kreatywności i umiejętności zapisu własnych pomysłów za pomocą różnych środków wizualnych.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 zależności pomiędzy sztukami plastycznymi oraz ich znaczenie w procesie projektowania. P_W02 podstawowe narzędzia, materiały i techniki rysunkowe oraz możliwości ich zastosowania. P_W03 zasady przedstawiania otaczającej rzeczywistości za pomocą środków wyrazu plastycznego.				K_W02 K_W13
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 stosować adekwatne środki z katalogu technik rysunkowych do realizacji tematów plastycznych. P_U02 analizować, oceniać i prezentować własne koncepcje rysunkowe pod względem formalnym i estetycznym oraz przedstawiać otaczającą rzeczywistość z wykorzystaniem różnych technik rysunkowych. P_U03 rozpoznawać i stosować w rysunku zasady kompozycji, perspektywy, przestrzeni, proporcji, światła i formy.				K_U07 K_U09 K_U27
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 organizowania własnego warsztatu pracy oraz przygotowywania i prezentowania prac z dbałością o estetykę i współpracę w grupie. P_K02 formułowania i uzasadniania opinii dotyczących własnych prac oraz prac innych osób z poszanowaniem zasad konstruktywnej krytyki.				K_K03 K_K07
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY					
ĆWICZENIA lub inna forma 1. Ćwiczenia rysunkowe, studyjne, oparte na obserwacji martwych natur, pejzażu. 2. Szybkie szkice jako notacja własnych pomysłów na zadane hasło związane z różnymi problemami rysunkowymi (linia, forma, kompozycja, walor, światłocień, proporcje, perspektywa). 3. Techniki i narzędzia rysunkowe (ołówki, węgiel).					P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02
Metody dydaktyczne					
Wykład:					
Ćwiczenia lub inna forma:					
- Ćwiczenia studyjne - Ćwiczenia plenerowe					
Zalecana literatura					
Podstawowa					
1. Simblet S., Anatomia Dla Artystów, Wyd. Arkady, 2003					
Uzupełniająca					
1. Arnheim R., Sztuka I Percepcja Wzrokowa, Psychologia twórczego oka, Wydawnictwo Officyna					
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji					

Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02 P_W03	Indywidualne korekty i rozmowy ze studentami, prezentacja prac w trakcie przeglądów.
P_U01 P_U02 P_U03	Wykonanie wszystkich ćwiczeń praktycznych i prezentacja ich na przeglądach wewnętrznych i semestralnym.
P_K01 P_K02	Przygotowanie prezentacji prac.
Nakład pracy studenta	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie do zajęć	15
Studiowanie literatury	5
Łączny nakład pracy studenta w godz.	50
Liczba punktów ECTS	2
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu		
	Rysunek 2 Drawing 2		GUR-L-C24R		
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł C Grafika użytkowa				
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr				
	rok I, semestr 2				
	Status przedmiotu		Język wykładowy		
Profil studiów PRAKTYCZNY	obowiązkowy		polski		
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
	Brak wymagań wstępnych.				
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	2
			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest doskonalenie warsztatu rysunkowego poprzez rozwijanie swobody w posługiwaniu się różnorodnymi technikami, środkami wyrazu i formatami. Przedmiot kształtuje umiejętność świadomego budowania autorskiej wypowiedzi plastycznej, krytycznej oceny własnych realizacji oraz poszukiwania nowych rozwiązań formalnych i kompozycyjnych, rozwijając kreatywność i umiejętność wizualizacji własnych koncepcji projektowych.					

Zakładane efekty uczenia się		Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 możliwości zastosowania różnorodnych narzędzi, materiałów i technik rysunkowych. P_W02 zasady przedstawiania rzeczywistości oraz budowania autorskiej wypowiedzi plastycznej z wykorzystaniem środków wyrazu rysunkowego. P_W03 zasady kompozycji, perspektywy, proporcji, przestrzeni, światła i formy w rysunku.	K_W02 K_W18
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 dobierać odpowiednie techniki i środki rysunkowe do realizacji określonych tematów plastycznych. P_U02 przedstawiać otaczającą rzeczywistość z wykorzystaniem różnych technik rysunkowych. P_U03 świadomie stosować w rysunku zasady kompozycji, perspektywy, przestrzeni, proporcji, światła i formy. P_U04 tworzyć autorskie kompozycje z wykorzystaniem poznanych technik i środków wyrazu. P_U05 wykonywać szkice studyjne i plenerowe jako element procesu projektowego i twórczego.	K_U02 K_U07 K_U09 K_U27
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 samodzielnego organizowania własnego warsztatu pracy oraz przygotowywania i prezentowania prac z dbałością o estetykę i współpracę w grupie P_K02 publicznej rozmowy na temat własnych dokonań i świadomego porównywania z pracami innych twórców z poszanowaniem zasad konstruktywnej krytyki.	K_K03 K_K07
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY		
ĆWICZENIA lub inna forma 1. Ćwiczenia rysunkowe, studyjne, oparte na obserwacji martwych natur, pejzażu. 2. Szybkie szkice jako notacja własnych pomysłów na zadane hasło związane z różnymi problemami rysunkowymi (linia, forma, kompozycja, walor, światłocień, proporcje, perspektywa). 3. Techniki i narzędzia rysunkowe (ołówki, węgiel). 4. Świadome dobieranie formatów do podkreślenia kompozycji plastycznej.		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05 P_K01 P_K02
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- Ćwiczenia studyjne - Ćwiczenia plenerowe		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Simblet S., Anatomia Dla Artystów, Wyd. Arkady, 2003		
Uzupełniająca		
1. Armheim R., Sztuka I Percepcja Wzrokowa, Psychologia twórczego oka, Wydawnictwo Officyna		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		

Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02 P_W03	Indywidualne korekty i rozmowy ze studentami, prezentacja prac w trakcie przeglądów.
P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05	Wykonanie wszystkich ćwiczeń praktycznych i prezentacja ich na przeglądach wewnętrznych i semestralnym.
P_K01 P_K02	Przygotowanie prezentacji prac.
Nakład pracy studenta	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie do zajęć	15
Studiowanie literatury	5
Łączny nakład pracy studenta w godz.	50
Liczba punktów ECTS	2
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Malarstwo 1 Panting 1				GUR-L-C25M
	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł IC Grafika użytkowa				
	Rok studiów, semestr				
	rok I, semestr 2				
	Status przedmiotu				Język wykładowy
	obowiązkowy				polski
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
Poziom studiów: licencjat	Wymagania wstępne				
	Brak wymagań wstępnych.				
Profil studiów					
PRAKTYCZNY					

	zasady budowania kompozycji malarskiej z uwzględnieniem koloru, światła, przestrzeni, proporcji i perspektywy malarskiej.	
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 stosować odpowiednie techniki i środki malarskie do realizacji określonych tematów plastycznych. P_U02 przedstawiać otaczającą rzeczywistość z wykorzystaniem różnych technik malarskich. P_U03 stosować w malarstwie zasady kompozycji, perspektywy (w tym perspektywy malarskiej), przestrzeni, proporcji i światła. P_U04 tworzyć autorskie kompozycje malarskie z wykorzystaniem poznanych technik i środków wyrazu. P_U05 wykonywać studyjne i plenerowe prace malarskie.	K_U02 K_U07 K_U09 K_U27
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 samodzielnego organizowania własnego warsztatu pracy oraz przygotowywania i prezentowania prac z dbałością o estetykę i współpracę w grupie. P_K02 formułowania i uzasadniania opinii dotyczących własnych realizacji malarskich oraz prac innych osób z poszanowaniem zasad konstruktywnej krytyki.	K_K03 K_K07
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY		
ĆWICZENIA lub inna forma		
1. Ćwiczenia malarskie, studyjne, oparte na obserwacji martwych natur, pejzażu. 2. Szybkie szkice malarskie jako notacja własnych pomysłów na zadane hasło związane z różnymi problemami plastycznymi, w tym: harmonia barwna, optyczne działanie koloru, relatywizm kolorystyczny, kontrast i inne realizowane w różnych technikach plastycznych (np. akryl, tempera, pastel, akwarela, techniki mieszane).		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05 P_K01 P_K02
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- Warsztat		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Hornung D., Kolor. Kurs dla artystów i projektantów, wyd. Universitas, 2009. 2. Rzepińska M., Historia Koloru, wyd. Literackie, Kraków, 1983. 3. Kandinsky W., O pierwiastku duchowym w sztuce, wyd. Państwowa Galeria Sztuki, 1996.		
Uzupełniająca		
1. Berger J., O Patrzeniu, Wyd. Aletheia, 1999. 2. Armheim R., Sztuka I Percepcja Wzrokowa, wyd. Oficyna, dodruk 2022. 3. Górka E., Rysunek I Malarstwo: Problemy Podstawowe, Oficyna Wydawnicza Politechniki Wrocławskiej, Wrocław, 2001 4. Friend T., Rysunek I Malarstwo, Najważniejsze Techniki, Wyd. Pwn, 2013		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	Indywidualne korekty i rozmowy ze studentami, prezentacja prac w trakcie przeglądów.	
P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05	Wykonanie wszystkich ćwiczeń praktycznych i prezentacja ich na przeglądach wewnętrznych i semestralnym.	

P_K01 P_K02	Przygotowanie prezentacji prac.
Nakład pracy studenta	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie do zajęć	15
Studiowanie literatury	5
Łączny nakład pracy studenta w godz.	50
Liczba punktów ECTS	2
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą Poziom studiów: licencjat Profil studiów PRAKTYCZNY	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu		
	Malarstwo 2 Painting 2		GUR-L-C26M		
	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł C Grafika użytkowa				
	Rok studiów, semestr				
	rok II, semestr 3				
	Status przedmiotu		Język wykładowy		
	obowiązkowy		polski		
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
Wymagania wstępne					
Brak wymagań wstępnych.					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	2
			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest doskonalenie warsztatu malarskiego poprzez rozwijanie umiejętności świadomej obserwacji, analizy i twórczej interpretacji zjawisk wizualnych oraz świadomego doboru środków wyrazu malarskiego. Przedmiot rozwija umiejętność przekładania własnych koncepcji i idei na język obrazu, kształtuje indywidualny sposób wypowiedzi plastycznej oraz pogłębia świadomość roli koloru, kompozycji, światła i faktury w budowaniu przekazu wizualnego. Istotnym elementem zajęć jest rozwijanie samodzielności twórczej i umiejętności eksperymentowania z technikami malarskimi.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 zależności pomiędzy sztukami plastycznymi oraz ich znaczenie w procesie projektowania i budowania wypowiedzi artystycznej. P_W02 zaawansowane możliwości wykorzystania technik, materiałów i środków wyrazu malarskiego. P_W03 rolę koloru, światła, kompozycji i ekspresji w kształtowaniu autorskiej wypowiedzi malarskiej.				K_W02 K_W18
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 świadomie dobierać techniki i środki malarskie do realizacji zamierzonych celów artystycznych i projektowych.				K_U02 K_U07 K_U09 K_U27

	P_U02 interpretować i twórczo przekształcać obserwowaną rzeczywistość z wykorzystaniem różnych technik malarskich. P_U03 świadomie wykorzystywać zasady kompozycji, perspektywy, przestrzeni, proporcji, światła i koloru do budowania własnej wypowiedzi plastycznej. P_U04 tworzyć autorskie kompozycje malarskie o indywidualnym charakterze z wykorzystaniem poznanych technik i środków wyrazu. P_U05 realizować studyjne i plenerowe prace malarskie, rozwijając własny warsztat oraz indywidualny język artystyczny.	
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 samodzielnego organizowania warsztatu pracy oraz odpowiedzialnego planowania procesu twórczego i prezentowania własnych realizacji. P_K02 prowadzenia merytorycznej dyskusji na temat własnych prac oraz prac innych osób, przyjmowania konstruktywnej krytyki i wykorzystywania jej w dalszym rozwoju artystycznym.	K_K03 K_K07
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY		
ĆWICZENIA lub inna forma		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05 P_K01 P_K02
1. Ćwiczenia malarskie, studyjne, oparte na obserwacji martwych natur, pejzażu. 2. Szybkie szkice malarskie jako notacja własnych pomysłów na zadane hasło związane z różnymi problemami plastycznymi, w tym: harmonia barwna, optyczne działanie koloru, relatywizm kolorystyczny, kontrast i inne, realizowane w różnych technikach plastycznych (np. akryl, tempera, pastel, akwarela, techniki mieszane).		
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- Warsztat		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Hornung D., Kolor. Kurs dla artystów i projektantów, wyd. Universitas, 2009. 2. Rzepińska M., Historia Koloru, wyd. Literackie, Kraków, 1983. 3. Kandinsky W., O pierwiastku duchowym w sztuce, wyd. Państwowa Galeria Sztuki, 1996.		
Uzupełniająca		
1. Berger J., O Patrzaniu, Wyd. Aletheia, 1999. 2. Armheim R., Sztuka I Percepcja Wzrokowa, wyd. Oficyna, dodruk 2022. 3. Górka E., Rysunek I Malarstwo: Problemy Podstawowe, Oficyna Wydawnicza Politechniki Wrocławskiej, Wrocław, 2001 4. Friend T., Rysunek I Malarstwo, Najważniejsze Techniki, Wyd. Pwn, 2013		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	Indywidualne korekty i rozmowy ze studentami, prezentacja prac w trakcie przeglądów.	
P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05	Wykonanie wszystkich ćwiczeń praktycznych i prezentacja ich na przeglądach wewnętrznych i semestralnym.	
P_K01 P_K02	Przygotowanie prezentacji prac.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		15
Studiowanie literatury		5

Łączny nakład pracy studenta w godz.	50
Liczba punktów ECTS	2
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Plener malarski Art Retreat				GUR-L-C27PM
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł C Grafika użytkowa				
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr				
	rok II, semestr 3				
	Status przedmiotu			Język wykładowy	
	obowiązkowy			polski	
Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
Brak wymagań wstępnych.					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	4
15			15		
Cele przedmiotu					
Celem pleneru malarskiego jest doskonalenie umiejętności obserwacji, analizy i twórczej interpretacji rzeczywistości poprzez bezpośredni kontakt z krajobrazem, architekturą i przestrzenią. Zajęcia rozwijają warsztat malarski i rysunkowy, uczą świadomego operowania kompozycją, kolorem, światłem oraz perspektywą w zmiennych warunkach plenerowych. Istotnym elementem przedmiotu jest rozwijanie umiejętności szybkiej analizy motywu, samodzielnej organizacji procesu twórczego, wrażliwości na otaczającą przestrzeń oraz budowania indywidualnej wypowiedzi artystycznej inspirowanej naturą i środowiskiem zurbanizowanym.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 zależności pomiędzy zjawiskami przyrodniczymi, architekturą i krajobrazem a ich interpretacją w malarstwie i rysunku. P_W02 możliwości wykorzystania technik, materiałów i narzędzi malarskich oraz rysunkowych w pracy plenerowej. P_W03 rolę światła, koloru, atmosfery oraz zmiennych warunków otoczenia w kształtowaniu kompozycji i wypowiedzi malarskiej. P_W04 zasady obserwacji i analizy przestrzeni naturalnej oraz zurbanizowanej jako źródła inspiracji twórczej.				K_W02 K_W03 P_W04
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 świadomie dobierać techniki, materiały i środki wyrazu do realizacji prac malarskich i rysunkowych w warunkach plenerowych. P_U02 analizować i twórczo interpretować krajobraz, architekturę oraz zjawiska przyrodnicze z wykorzystaniem środków wyrazu plastycznego. P_U03 stosować zasady kompozycji, perspektywy, przestrzeni, światła i koloru podczas realizacji prac wykonywanych w plenerze. P_U04 tworzyć autorskie kompozycje inspirowane obserwacją otaczającej rzeczywistości z zachowaniem indywidualnego charakteru wypowiedzi.				K_U03 K_U10 K_U11 K_U12

	P_U05 realizować szkice, studia i prace malarskie w plenerze, dostosowując proces twórczy do zmieniających się warunków otoczenia.	
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 samodzielnego organizowania warsztatu pracy w warunkach plenerowych oraz odpowiedzialnego planowania procesu twórczego. P_K02 otwartego prezentowania własnych realizacji, uczestniczenia w dyskusji artystycznej oraz wykorzystywania konstruktywnej krytyki do rozwoju własnego warsztatu.	K_K03 K_K07
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY Problemy plastyczne: barwa, forma, kompozycja, walor, światłocień, proporcja, perspektywa. Techniki i narzędzia malarskie/rysunkowe: akwarela, gwasz, tempera, akryl, olej, pastele, węgiel, piórko.		P_W01 P_W02 P_W03 P_W04 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05 P_K01 P_K02
ĆWICZENIA lub inna forma Odtwarzanie i interpretacja plastyczna rzeczywistości w środowisku naturalnym i zurbanizowanym.		P_W01 P_W02 P_W03 P_W04 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05 P_K01 P_K02
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
- Wykład informacyjny		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- Warsztat - Ćwiczenia		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
Uzupełniająca		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03 P_W04	Warunkiem zaliczenia jest realizacja wymaganych prac malarskich i rysunkowych: - studium natury, szkice natury, rysunek/malarstwo - panorama malarska.	
P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05	Przegląd końcowy Zaliczenie na ocenę. Warunkiem zaliczenia jest realizacja wymaganych prac malarskich i rysunkowych: - studium natury, - szkice natury, - rysunek/malarstwo, - panorama malarska.	
P_K01 P_K02	Obecność i uczestnictwo w zajęciach, oprawa prac malarskich.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		30

Studiowanie literatury	10
Przygotowanie projektu / eseju itp.	30
Łączny nakład pracy studenta w godz.	100
Liczba punktów ECTS	4
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Plakat Poster				GUR-L-C28P
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł C Grafika użytkowa				
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr				
	rok II, semestr 3				
	Status przedmiotu			Język wykładowy	
Profil studiów PRAKTYCZNY	obowiązkowy			polski	
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
	Podstawowa wiedza z zakresu grafiki. Kreatywność, samodzielność w podejmowaniu decyzji.				
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	3
15			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest rozwijanie umiejętności projektowania plakatu jako środka komunikacji wizualnej poprzez realizację tematów o charakterze społeczno-kulturalnym. Każde zadanie poprzedzone jest wprowadzeniem obejmującym zagadnienia związane z kreatywnym myśleniem, analizą i interpretacją obrazu oraz budowaniem skrótu myślowego i metafory wizualnej. Podczas zajęć student rozwija umiejętność tworzenia narracji wizualnej opartej na świadomie dobranej formie graficznej i stylistycznej, formułowania założeń projektowych oraz konsekwentnego prowadzenia procesu projektowego aż do uzyskania spójnego rozwiązania, w którym treść i forma stanowią integralną całość. Istotnym elementem przedmiotu jest zapoznanie studentów z różnorodnymi technologiami i nośnikami wykorzystywanymi w projektowaniu plakatu, zarówno w ujęciu teoretycznym, jak i praktycznym. Efekty pracy prezentowane są podczas semestralnych przeglądów. Ważnym aspektem zajęć jest współpraca z instytucjami i podmiotami zewnętrznymi, umożliwiającą studentom udział w wystawach, konkursach i projektach realizowanych w rzeczywistym kontekście społecznym i kulturalnym, wspierając rozwój doświadczenia zawodowego oraz promocję ich twórczości.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 projektowanie plakatu w kontekście historycznym, społecznym i kulturowym. P_W02 rolę procesu projektowego w budowaniu skutecznej komunikacji z odbiorcą. P_W03 zasady tworzenia komunikatów graficznych oraz ich funkcjonowania w				K_W02 K_W03 P_W04

	przestrzeni publicznej. P_W04 funkcje znaku, plakatu i grafiki użytkowej jako narzędzi komunikacji wizualnej.	
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 dokonywać krytycznej analizy i oceny projektów plakatów oraz innych form komunikacji wizualnej. P_U02 dobierać odpowiednie narzędzia i środki formalne do projektowania komunikatów wizualnych. P_U03 analizować rolę plakatu i reklamy w przestrzeni publicznej oraz świadomie uwzględniać kontekst odbioru projektowanych komunikatów. P_U04 wykorzystywać skrót graficzny i metaforę wizualną podczas budowania narracji projektowej. P_U05 przygotowywać poprawne technicznie projekty do prezentacji i przeglądu semestralnego.	K_U03 K_U10 K_U11 K_U12
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 samodzielnego rozwiązywania problemów projektowych z wykorzystaniem kompetencji organizacyjnych, komunikacyjnych i koncepcyjnych. P_K02 prowadzenia działalności projektowej zgodnie z zasadami etyki zawodowej oraz odpowiedzialności społecznej.	K_K03 K_K07
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY		P_W01 P_W02 P_W03 P_W04 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05 P_K01 P_K02
1. Zajęcia obejmują szeroki zakres z dziedziny projektowania komunikatu wizualnego, w tym plakatu, w kontekście historycznym, społecznym i kulturowym. W głównym stopniu opierają się na kształtowaniu praktycznych umiejętności budowania skutecznego przekazu w oparciu o wstępne założenia. W swojej puli tematycznej obejmują problemy skrótu myślowego i metafory oraz możliwości interpretacyjne tych zagadnień w języku graficznym. 2. Studenci dowiadują się jak zbudować informację bazującą na konkretnych elementach, spójną pod względem formy i treści, a także jak rozbudować komunikat tworząc zestawy należące do rodzin graficznych.		P_W01 P_W02 P_W03 P_W04 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05 P_K01 P_K02
ĆWICZENIA lub inna forma		P_W01 P_W02 P_W03 P_W04 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05 P_K01 P_K02
1. Zajęcia wdrażające zasady budowania narracji wizualnej, kształtujące umiejętności praktyczne. Celem ćwiczeń jest przeprowadzenie studenta przez cały etap projektowy, zaczynając od początku, czyli od mapy myśli i sformułowania konceptu skutecznego przekazu wizualnego. 2. Istotnym elementem programu jest praca z metaforą i skrótem graficznym, uwzględniająca również miejsce na eksperyment graficzny i poszukiwanie nieszablonowych rozwiązań. Semestr zwięźszając działania interdyscyplinarne, celem stworzenia wspólnej ekspozycji w wybranym miejscu publicznym.		
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
- Prezentacja, - Wykład Problemowy, - Case Study, - Metoda Projektów (PBL).		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- Ćwiczenia, - Studium Przypadku, - Eksperyment, - Praca z tekstem.		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Bernstein D., Billboard! Reklama otwartej przestrzeni, Wydaw. Nauk. PWN, Warszawa 2005		

2. Schubert Z., Polska szkoła plakatu, Bosh, 2024 3. Folga-Januszewska D., Majewski L. (oprac.), Oto sztuka polskiego plakatu, Bosz, Olszanica 2021 4. Kulpińska K., Młody Plakat Polski, Wydawnictwo Naukowe UMK, Toruń 2010 5. Szubert Z., Plakat Musi Śpiewać, Muzeum Narodowe w Poznaniu, Poznań 2012		
Uzupełniająca		
1. Bralczyk J., Język na sprzedaż, GWP, Gdańsk 2004 2. Folga-Januszewska D. (oprac.), Ach! Plakat filmowy w Polsce, wyd. 2, Bosz, Olszanica 2015 3. Francisco M., Atlas of graphic designers, Rockport Publishers, Beverly, Massachusetts 2009 4. Victionary, POSUTA POSTER: Contemporary Poster Designs from Japan/anglais, Viction Workshop Ltd, 2023		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03 P_W04	Praca pisemna.	
P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05	Pozytywna ocena prac projektowych, potwierdzona zaliczeniem ze stopniem.	
P_K01 P_K02	Pozytywna ocena prac projektowych, potwierdzona zaliczeniem ze stopniem.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		45
Przygotowanie do zajęć		10
Studiowanie literatury		5
Przygotowanie się do egzaminu/ zaliczenia		15
Łączny nakład pracy studenta w godz.		75
Liczba punktów ECTS		3
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu	
	Fotografia 1 Photography 1				GUR-L-C29F	
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim					
	Moduł C Grafika użytkowa					
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr					
	rok II, semestr 4					
Profil studiów PRAKTYCZNY	Status przedmiotu				Język wykładowy	
	obowiązkowy				polski	
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia					
	Wymagania wstępne					
Brak wymagań wstępnych						
Formy zajęć i liczba godzin						Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	2	
15			30			
Cele przedmiotu						
Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z historią fotografii, podstawowymi technikami fotografii cyfrowej oraz zasadami rządzącymi obrazem fotograficznym. Przedmiot rozwija umiejętność świadomego posługiwania się sprzętem fotograficznym i akcesoriami, a także wprowadza w zagadnienia fotografii studyjnej i plenerowej. Istotnym celem zajęć jest kształtowanie umiejętności wykorzystywania fotografii jako środka komunikacji wizualnej i narzędzia projektowego.						
Zakładane efekty uczenia się						Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 historię fotografii oraz najważniejsze kierunki jej rozwoju. P_W02 podstawowe techniki fotograficzne oraz zasady działania sprzętu i akcesoriów fotograficznych. P_W03 dorobek najważniejszych polskich i światowych twórców fotografii oraz ich wpływ na rozwój fotografii artystycznej i użytkowej.				K_W01 K_W05 K_W10 K_W11 K_W12 K_W15 K_W16	
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 dokumentować otaczającą rzeczywistość z wykorzystaniem technik fotografii cyfrowej. P_U02 stosować w praktyce techniki i technologie wykorzystywane w fotografii użytkowej i artystycznej. P_U03 świadomie kreować obraz fotograficzny jako narzędzie komunikacji wizualnej.				K_U01 K_U02 K_U03 K_U06 K_U08 K_U22	
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 organizowania i prezentowania własnych realizacji fotograficznych z dbałością o estetykę oraz współpracę w grupie. P_K02 określania priorytetów podczas realizacji zadań fotograficznych oraz wykorzystywania zdobytej wiedzy w praktyce projektowej.				K_K01 K_K02 K_K04 K_K06 K_K07	
Treści programowe						Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY Autorskie wykłady obejmujące tematykę związaną z historią powstawania fotografii, historycznymi technikami fotograficznymi. Pod względem teoretycznym studenci zapoznają się z głównymi zagadnieniami dotyczącymi: percepcji patrzenia, kompozycji, budowy aparatu, trójkąta ekspozycji oraz innych parametrów wpływających na uzyskanie						P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01

konkretnych efektów fotograficznych. Zdobywa informacje na temat fotografii plenerowej i studyjnej. Zna głównych fotografów światowej i polskiej sławy.		P_K02
ĆWICZENIA lub inna forma		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02
Studenci w trakcie trwania ćwiczeń potrafią w sposób praktyczny wykorzystać wiedzę zdobytą podczas wykładów (w zakresie posługiwania się sprzętem fotograficznym oraz głównych zagadnień fotograficznych). Potrafią wykonywać zdjęcia w plenerze oraz w studio. Potrafią za pomocą oświetlenia wpłynąć na odbiór / przekaz stwarzanego dzieła.		
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
- Prezentacja.		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- Ćwiczenia.		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Lechowicz L., Historia fotografii od 1839 do 1939. PWSFTviT, Gdańsk 2012.		
2. Kemp W., Historia fotografii : od Daguerre'a do Gursky'ego , Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2014.		
3. Kelby S., Sekrety mistrza fotografii cyfrowej: nowe ujęcia Scotta Kelby'ego , Helion, Gliwice 2014.		
Uzupełniająca		
1. Freeman M., Fotografia cyfrowa: 101 praktycznych wskazówek , Wydawnictwo G+J RBA, Warszawa 2009		
2. Sontag S., O fotografii, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1986.		
3. Hunter F., Biver S., Fuqua P., Światło w fotografii : magia i nauka , Galaktyka, Łódź 2020.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	Praca pisemna.	
P_U01 P_U02 P_U03	Wykonanie zdjęć wg zadanej przez Prowadzącego tematyki.	
P_K01 P_K02	Pozytywna ocena prac projektowych, potwierdzona zaliczeniem ze stopniem.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		45
Przygotowanie do zajęć		5
Łączny nakład pracy studenta w godz.		50
Liczba punktów ECTS		2
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim	Kod przedmiotu
	Fotografia 2 Photography 2	GUR-L-C30F
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim	
	Moduł C Grafika użytkowa	
Poziom studiów:	Rok studiów, semestr	
	rok III, semestr 5	
	Status przedmiotu	Język wykładowy

licencjat	obowiązkowy		polski		
Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
Brak wymagań wstępnych					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	3
15			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest zaawansowane posługiwanie się sprzętem fotograficznym w studio przy fotografii portretowej. Zaznajomienie się z niezbędnymi do tego celu akcesoriami. Poznanie osób światowej sławy w tej dziedzinie. Umiejętność nawiązania kontaktu z modelem.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 zaawansowane zagadnienia z zakresu fotografii studyjnej oraz możliwości wykorzystania sprzętu i akcesoriów fotograficznych w kreowaniu obrazu. P_W02 dorobek najważniejszych polskich i światowych twórców fotografii portretowej oraz ich wpływ na rozwój współczesnej fotografii.				K_W05 K_W11 K_W12 K_W14 K_W15 K_W16
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 świadomie dobierać środki techniczne i artystyczne do realizacji fotografii studyjnej i portretowej. P_U02 twórczo wykorzystywać fotografię do interpretowania i kreowania obrazu rzeczywistości. P_U03 stosować w praktyce techniki i technologie wykorzystywane w fotografii studyjnej oraz odpowiednio wykorzystywać światło i akcesoria fotograficzne. P_U04 kreować obraz fotograficzny jako świadomy i spójny komunikat wizualny.				K_U01 K_U02 K_U03 K_U06 K_U08 K_U22
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 organizowania i prezentowania własnych realizacji fotograficznych z dbałością o estetykę oraz współpracę w grupie. P_K02 formułowania i uzasadniania opinii dotyczących własnych prac oraz prac innych osób z poszanowaniem zasad konstruktywnej krytyki. P_K03 odpowiedzialnego planowania procesu realizacji sesji fotograficznej oraz wykorzystywania zdobytej wiedzy i umiejętności w praktyce projektowej.				K_K01 K_K02 K_K04 K_K06 K_K07
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY					P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_K01 P_K02 P_K03
Autorskie wykłady obejmujące tematykę związaną z fotografią portretową m.in.: potrzebny sprzęt i akcesoria, dobór oświetlenia, rozróżnienie fotografowanych materiałów i ich wpływ na dobór sprzętu. Umiejętność zapisu setów. Prawo autorskie w fotografii. Przedstawienie głównych fotografików zajmujących się tą dziedziną.					
ĆWICZENIA lub inna forma					P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04
Studenci poznają tajniki fotografii portretowej w zależności od przyjętej koncepcji oraz dobranych materiałów. Zdobywają umiejętność budowania setów oświetleniowych i wpływania oświetleniem na odbiór ostatecznej pracy.					

		P_K01 P_K02 P_K03
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
- Prezentacja.		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- Ćwiczenia.		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Lechowicz L., Historia fotografii od 1839 do 1939. PWSFTviT, Gdańsk 2012.		
2. Kemp W., Historia fotografii : od Daquerre'a do Gursky'ego , Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2014.		
3. Kelby S., Sekrety mistrza fotografii cyfrowej: nowe ujęcia Scotta Kelby'ego , Helion, Gliwice 2014.		
Uzupełniająca		
1. Freeman M., Fotografia cyfrowa: 101 praktycznych wskazówek , Wydawnictwo G+J RBA, Warszawa 2009		
2. Sontag S., O fotografii, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1986.		
3. Hunter F., Biver S., Fuqua P., Światło w fotografii : magia i nauka , Galaktyka, Łódź 2020.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	Praca pisemna.	
P_U01 P_U02 P_U03	Wykonanie zdjęć wg zadanej przez Prowadzącego tematyki.	
P_K01 P_K02	Pozytywna ocena prac projektowych, potwierdzona zaliczeniem ze stopniem.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		45
Przygotowanie do zajęć		10
Studiowanie literatury		10
Przygotowanie do zaliczenia		10
Łączny nakład pracy studenta w godz.		75
Liczba punktów ECTS		3
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu		
	Laboratorium Wizualne 1 The Visual Laboratory 1		GUR-L-C31LW		
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł C Grafika użytkowa				
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr				
	rok I, semestr 1				
	Status przedmiotu		Język wykładowy		
Profil studiów PRAKTYCZNY	obowiązkowy		polski		
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
	Brak wymagań wstępnych				
Formy zajęć i liczba godzin			Liczba punktów ECTS		
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące	Samokształceni e / praca własna	4

			umiejętności praktyczne		
15			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest wprowadzenie w zakres i metodykę projektowania graficznego. Zapoznanie studentów z podstawami języka i komunikatu graficznego. Tworzenie podstawowego przekazu łączącego formę i treść. Doświadczenie skrótu i przenośni w przedstawianiu pojęć i w nadawaniu znaczeń. Poznanie środków i wariantów języka graficznego - własności słowa i obrazu. Wprowadzenie podstawowych pojęć z zakresu historii współlistnienia obrazu i słowa. Zapoznanie z wybranymi teoriami dotyczącymi koegzystencji obrazu i słowa oraz historią przemian w ich wzajemnej relacji.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 właściwości słowa i obrazu oraz ich znaczenie w tworzeniu przekazu graficznego. P_W02 linearność struktur zapisowych słowa oraz właściwości obrazu polegające na jednoczesnym oglądzie jego składników. P_W03 terminy z zakresu reklamy, komunikacji i grafiki oraz innych dziedzin z nimi związanych.				K_W01 K_W02 K_W05 K_W11 K_W12 K_W15
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 stosować warianty języka graficznego, łączenia zapisów literowych i przedstawień obrazowych, przenoszenia znaczeń, czynienia skrótów. P_U02 tworzyć płaskie i przestrzenne układy graficzne. P_U03 przekształcać wizerunek w piktogram i znak, nadawać symboliczne i metaforyczne znaczenia. P_U04 projektować zróżnicowane struktury zapisowe i obrazowe słowa.				K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U07 K_U09 K_U10 K_U11 K_U12 K_U24 K_U25 K_U26
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 prezentowania i omawiania własnych realizacji projektowych z wykorzystaniem podstawowej terminologii z zakresu grafiki. P_K02 efektywnej komunikacji i współpracy z prowadzącym oraz zespołem projektowym.				K_K01 K_K02 K_K03 K_K04
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY 1. Studenci na wykładach zapoznają się z podstawami języka wizualnego.					P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_K01 P_K02
ĆWICZENIA lub inna forma 1. Podczas ćwiczeń studenci przechodzą praktyczny kurs, wykonując prace graficzne w technikach cyfrowych, tradycyjnych i mieszanych.					P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_K01 P_K02
Metody dydaktyczne					
Wykład: - Prezentacja - Wykład Problemowy					

- Case Study - Dyskusja.		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- Ćwiczenia - Doświadczenie - Eksperyment - Praca z tekstem.		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Arnheim R., Sztuka i percepcja wzrokowa, psychologia twórczego oka, Oficyna S.C., Łódź 2022 2. Frutiger A., Tomaszewska C., Człowiek i jego znaki, d2d, 2022 3. Gálvez Pizarro F., Stwórz i złóż. Wprowadzenie do typografii, wydawnictwo d2d.pl, 2019 4. González-Miranda E., Quindós T., Projektowanie ikon i piktogramów, wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2016 5. Itten J., Sztuka barwy, wydawnictwo d2d.pl, 2021		
Uzupełniająca		
1. Bringhurst R., Elementarz stylu w typografii, wydawnictwo d2d.pl, 2018 2. Krause J., Lekcje typografii, Helion 2016 3. Lurker M., Przesłanie symboli w mitach, kulturach i religiach, Aletheia, Warszawa 2023		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	Praca pisemna.	
P_U01 P_U02 P_U03 P_U04	Pozytywna ocena prac projektowych, potwierdzona zaliczeniem ze stopniem.	
P_K01 P_K02	Pozytywna ocena prac projektowych, potwierdzona zaliczeniem ze stopniem.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		45
Przygotowanie do zajęć		20
Studiowanie literatury		15
Przygotowanie projektu / eseju itp.		20
Łączny nakład pracy studenta w godz.		100
Liczba punktów ECTS		4
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu		
	Laboratorium Wizualne 2 The Visual Laboratory 2		GUR-L-C32LW		
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł C Grafika użytkowa				
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr				
	rok I, semestr 2				
	Status przedmiotu		Język wykładowy		
Profil studiów PRAKTYCZNY	obowiązkowy		polski		
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
	Brak wymagań wstępnych				
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	4
15			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest kontynuacja nauki podstaw projektowania graficznego oraz doskonalenie umiejętności syntezy przekazu i świadomego wykorzystywania narzędzi projektowych poznanych podczas równolegle realizowanych zajęć. Przedmiot rozwija umiejętność budowania wypowiedzi graficznych z wykorzystaniem znaków językowych i ikonicznych oraz pogłębia wiedzę dotyczącą ich wzajemnych relacji, klasyfikacji i terminologii. Istotnym elementem zajęć jest poznanie różnych sposobów konstruowania przekazu graficznego oraz świadomego doboru środków wyrazu do założonych celów projektowych.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 właściwości słowa i obrazu oraz ich znaczenie w budowaniu przekazu graficznego. P_W02 zasady funkcjonowania struktur językowych i obrazowych oraz ich wzajemnych relacji w projektowaniu graficznym. P_W03 podstawową terminologię z zakresu grafiki, reklamy, projektowania graficznego oraz dziedzin pokrewnych.				K_W02 K_W03 K_W04 K_W05 K_W11 K_W12
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 świadomie wykorzystywać różne formy języka graficznego poprzez łączenie obrazu i słowa, stosowanie skrótu myślowego oraz przenoszenie znaczeń. P_U02 dobierać i wykorzystywać zróżnicowane style graficzne odpowiednio do założeń projektowych. P_U03 stosować siatki konstrukcyjne w projektowaniu graficznym. P_U04 projektować zróżnicowane struktury typograficzne i obrazowe z wykorzystaniem poznanych zasad projektowania.				K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U07 K_U09 K_U10 K_U11 K_U12 K_U16 K_U17 K_U24 K_U25 K_U26
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 krytycznej analizy i oceny przekazu graficznego. P_K02 świadomego i odpowiedzialnego prowadzenia procesu projektowego z uwzględnieniem zasad etyki zawodowej.				K_K01 K_K02 K_K03
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się

WYKŁADY 1. Studenci na wykładach zapoznają się z podstawami języka wizualnego, poznają zasady odmiennych stylów graficznych.	P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_K01 P_K02
ĆWICZENIA lub inna forma 1. Praktyczny kurs, przeprowadzający studenta przez zadania z grafiki użytkowej o odmiennych stylizacjach tematycznych i formalnych.	P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_K01 P_K02
Metody dydaktyczne	
Wykład: - Prezentacja - Wykład Problemowy - Case Study - Dyskusja.	
Ćwiczenia lub inna forma: - Ćwiczenia - Doświadczenie - Eksperyment - Praca z tekstem.	
Zalecana literatura	
Podstawowa 1. Bosshard H. R., Reguła i intuicja. O rozważaniu i spontaniczności projektowania, Wydawnictwo d2d. 2017 2. Elam K., Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej, wydawnictwo d2d.pl, 2019 3. Muller-Brockmann J., Systemy siatek w projektowaniu graficznym. Przewodnik dla grafików, typografów i projektantów 3D, Wydawnictwo d2d.pl, 2020 4. Voelker J. U., Porządek w projektowaniu, Siatki w projektowaniu graficznym; teoria i praktyka, d2d.pl, 2020	
Uzupełniająca 1. Bierut M., Raz mnie widzisz, raz nie widzisz i inne eseje o dizajnie, Karakter, Kraków 2018 2. Dębowski P., Mrowczyk J., Widzieć/ Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie, Karakter, Kraków 2011 3. Christopher A., Język wzorców, GWP, Gdańsk 2008. 4. D. Sudjic, Język rzeczy. W jaki sposób przedmioty nas uwodzą?, Karaker, 2013	
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji	
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02 P_W03	Praca pisemna.
P_U01 P_U02 P_U03 P_U04	Pozytywna ocena prac projektowych, potwierdzona zaliczeniem ze stopniem.
P_K01 P_K02	Pozytywna ocena prac projektowych, potwierdzona zaliczeniem ze stopniem.
Nakład pracy studenta	
Zajęcia dydaktyczne	Liczba godzin
Przygotowanie do zajęć	45
Studiowanie literatury	20
Przygotowanie projektu / eseju itp.	15
Łączny nakład pracy studenta w godz.	20
Liczba punktów ECTS	100
Kontakt	4
	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Podstawy kompozycji Fundamentals of Composition				GUR-L-C33PK
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł C Grafika użytkowa				
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr				
	rok I, semestr 1				
	Status przedmiotu				Język wykładowy
Profil studiów PRAKTYCZNY	obowiązkowy				polski
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
Brak wymagań wstępnych					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	3
15			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest poznanie elementarnych pojęć z obszaru kompozycji płaskiej i przestrzennej. Poszerzony o wiedzę dotyczącą podstaw projektowania i wzbogacony o zagadnienia literniczo - typograficzne. Zapoznanie studentów z różnorodnymi formami wypowiedzi polegającymi na dostrzeganiu i pojmowaniu treści, konkretyzowaniu pomysłów, eksperymentowaniu, relacjach i wzajemnych powiązaniach dwuwymiarowych elementów w utworach na płaszczyźnie i / lub trójwymiarowych w przestrzeni, przy użyciu technik tradycyjnych łączonych z nowymi mediami.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 podstawowe zasady kompozycji oraz projektowania w zakresie objętym programem przedmiotu. P_W02 możliwości zastosowania podstawowych narzędzi, materiałów i technik wykorzystywanych w projektowaniu. P_W03 zasady tworzenia własnych, oryginalnych propozycji w postaci szkiców, opisów, projektów.				K_W02 K_W03 K_W07 K_W08
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 samodzielnie podejmować decyzje projektowe, określać i proponować różne sposoby rozwiązywania problemu projektowego. P_U02 świadomie dobierać środki wyrazu do wyrażania swoich myśli oraz definiować problemy projektowe uwzględniając możliwości warsztatowe. P_U03 rozróżniać relacje zachodzące pomiędzy treścią, a użytymi środkami formalnymi. P_U04 wymyślać nowe rozwiązania materiałowo - konstrukcyjne.				K_U03 K_U05 K_U06 K_U08 K_U11 K_U13
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 przygotowywać i organizować prace troszcząc się o estetykę i współpracując w grupie. P_K02 efektywnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji, logiki i świadomości. P_K03 wykorzystywania nabytej wiedzy i umiejętności w samodzielnej pracy.				K_K01 K_K03 K_K05 K_K07 K_K08
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się

WYKŁADY W oparciu o wnikliwą obserwację natury, struktur i zjawisk, ich analizę, syntezę, interpretację i transpozycję program zakłada rozwijanie wyobraźni i wrażliwości, a tym samym świadomości plastycznej zgodnie z możliwościami percepcyjnymi studentów. Uwaga skierowana jest na przewidywanie skutków stosowania elementów w różnych warunkach i kombinacjach przy równoczesnym rozwijaniu zdolności kreacyjnych i umiejętności warsztatowych, a także oryginalną interpretację zagadnień wynikającą z zainteresowań i temperamentu.		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_K01 P_K02 P_K03
ĆWICZENIA lub inna forma Poruszane tematy : zagadnienia teorii kompozycji, podstawy typografii, podstawy budowania wypowiedzi graficznej.		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_K01 P_K02 P_K03
Metody dydaktyczne		
Wykład: - Prezentacja.		
Ćwiczenia lub inna forma: - Warsztat - Praca z tekstem.		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. Abrose G. P. Harris, Twórcze projektowanie, wyd. PWN, Warszawa 2008 2. Arnheim R., Sztuka i percepcja wzrokowa, wyd. Oficyna, 2013 3. Poulin Richard, Język projektowania graficznego: ilustrowany podręcznik podstawowych zasad projektowania graficznego, TMC 2011 4. Sudjic D., Język rzeczy. Dizajn i luksus, moda i sztuka. W jaki sposób przedmoty nas uwodzą, wyd. Karakter, Kraków 2013 5. Wejchert K., Elementy kompozycji urbanistycznej, ARKADY, Warszawa 2008		
Uzupełniająca 1. Frutiger A., Człowiek i jego znaki, wyd. d2d.pl, Kraków (1978) 2015 2. Hornung D., Kolor:kurs dla artystów i projektantów, Universitas 2009 3. Hodge S., Przewodnik po sztuce współczesnej. Dlaczego pięćdziesiąt lat nie mógł tego zrobić?, ARKADY, 2024		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	Aktywne uczestnictwo w zajęciach.	
P_U01 P_U02 P_U03 P_U04	Realizacja procesu projektowego i przedstawienie rezultatów końcowych.	
P_K01 P_K02 P_K03	Prezentacja pracy na przeglądzie semestralnym.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		45
Przygotowanie do zajęć		10
Studiowanie literatury		20
Łączny nakład pracy studenta w godz.		75
Liczba punktów ECTS		3
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim	Kod przedmiotu GUR-L-C34TK
	Techniki kreatywne Creative Techniques	
Kierunek:	Nazwa modułu w języku polskim	
	Moduł C Grafika użytkowa	

Grafika Użytkowa z Reklamą	Rok studiów, semestr				
	rok III, semestr 5				
	Status przedmiotu			Język wykładowy	
	do wyboru			polski	
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
Poziom studiów: licencjat					
	Profil studiów PRAKTYCZNY				
Wymagania wstępne					
Brak wymagań wstępnych					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	3
15			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta z szeroko pojętym tematem projektowania koncepcyjnego oraz ogólnych zasad kompozycji płaskiej i przestrzennej, palety barw, materiałów i struktur. Wykształcenie umiejętności świadomego i umiejętnego posługiwania się językiem plastycznym i branżowym, zapoznanie z paletą pojęć charakterystycznych dla warsztatu grafika. Rozwijanie kreatywności i abstrakcyjnego myślenia, umiejętność analizy i obserwacji zjawisk w celu przełożenia na język formy przy użyciu wąskiej gamy środków plastycznych. Doskonalenie narzędzi potrzebnych do opisu przestrzeni w celu czytelnego i sugestywnego prezentowania dokonanych obserwacji, oraz doboru adekwatnych metod opisowych i prezentacji graficznej.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 podstawowe elementy kompozycji płaskiej oraz zasady ich stosowania w projektowaniu. P_W02 podstawowe pojęcia i metody związane z projektowaniem koncepcyjnym. P_W03 podstawowe narzędzia, materiały i techniki plastyczne wykorzystywane na etapie opracowywania koncepcji projektowych.				K_W01 K_W02 K_W03 K_W04 K_W05 K_W06 K_W11 K_W12 K_W16
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 dobierać odpowiednie techniki i środki plastyczne do realizacji określonych zadań projektowych. P_U02 analizować problemy projektowe, formułować założenia oraz opracowywać proste koncepcje projektowe. P_U03 przedstawiać idee projektowe z wykorzystaniem różnych technik plastycznych, graficznych i modelarskich.				K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U07 K_U08 K_U09 K_U10 K_U11 K_U12 K_U14 K_U15 K_U16 K_U18 K_U19 K_U21 K_U23 K_U24 K_U26 K_U27
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 samodzielnego organizowania procesu pracy oraz przygotowywania i prezentowania własnych koncepcji projektowych. P_K02 twórczego poszukiwania nowych rozwiązań oraz podejmowania eksperymentów projektowych z wykorzystaniem różnych środków wyrazu. P_K03 wykorzystywania zdobytej wiedzy i umiejętności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów projektowych oraz współpracy w zespole.				K_K01 K_K02 K_K03 K_K04 K_K06 K_K07 K_K08 K_K11

Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY Treści realizowane podczas wykładów stanowią teoretyczne wprowadzenie do zagadnień rozwijanych podczas ćwiczeń projektowych. Omawiane są podstawowe pojęcia z zakresu projektowania koncepcyjnego, kreatywności oraz metod generowania i rozwijania idei projektowych. Przedstawiane są zasady kompozycji płaskiej i przestrzennej, relacje pomiędzy formą, kolorem, strukturą i materiałem, a także podstawowe zagadnienia związane z percepcją, analizą oraz interpretacją zjawisk wizualnych. Istotnym elementem wykładów jest prezentacja metod twórczego myślenia, sposobów rozwiązywania problemów projektowych oraz etapów procesu projektowego – od obserwacji i analizy, poprzez tworzenie koncepcji, aż do prezentacji i oceny rozwiązań. Omawiane są również przykłady z zakresu projektowania graficznego i wzornictwa, stanowiące inspirację dla realizowanych ćwiczeń oraz rozwijające umiejętność świadomego posługiwania się językiem plastycznym i terminologią projektową.		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02 P_K03
ĆWICZENIA lub inna forma Zajęcia łączą umiejętności nabywane przez studentów w równoległych pracowniach teoretycznych i projektowych. Studenci prowokowani są do weryfikacji dotychczasowej wizji otoczenia. Poruszane zagadnienia oparte są o ćwiczenia graficzne. W ramach zintensyfikowania działań projektowych (obserwacja i wymiana doświadczeń), wprowadzane jest wariantowanie zadań, nad którymi studenci pracują podzieleni na grupy. Praca studenta jest jednak indywidualna, korekty i konsultacje prowadzone są w osobistym dialogu z prowadzącym. W kluczowych dla projektu momentach organizowane są wspólne przeglądy i omówienia pracy. Podczas semestru mogą być wprowadzone krótkie zadania klauzulowe, mające aktywizować grupę, oparte na rozwiązywaniu zagadnień kompozycyjnych. W pracowni praca oparta jest na wyłącznie ręcznym opracowaniu szkiców, modeli trójwymiarowych. Studenci zobowiązani są do systematycznego prowadzenia szkicowników.		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02 P_K03
Metody dydaktyczne		
Wykład: - Prezentacja.		
Ćwiczenia lub inna forma: - Ćwiczenia.		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. Hornung D., Kolor, kurs dla artystów i projektantów, UNIVERSITAS, Kraków 2009. 2. Arnhem R., Sztuka i percepcja wzrokowa, psychologia twórczego oka, OFFICYNIA S.C., Łódź 2004. 3. W. Kandinsky Punkt, linia, płaszczyzna 4. D.Higgins, Pattern Poetry, State University of New York Press, 1987		
Uzupełniająca 1. Christopher A., Język wzorców, GWP, Gdańsk, 2008		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	Wykład: Esej.	
P_U01 P_U02 P_U03	Zajęcia praktyczne: pozytywnie oceniona realizacja prac semestralnych.	
P_K01 P_K02 P_K03	Zajęcia praktyczne: pozytywnie oceniona realizacja prac semestralnych.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		45
Przygotowanie do zajęć		10
Studiowanie literatury		20
Łączny nakład pracy studenta w godz.		75
Liczba punktów ECTS		3
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Grafika edytorska Editorial Graphics				GUR-L-C34GE
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł C Grafika użytkowa				
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr				
	rok III, semestr 5				
	Status przedmiotu			Język wykładowy	
	do wyboru			polski	
Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
Brak wymagań wstępnych					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	3
15			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest wyposażenie studentów w wiedzę i umiejętności z zakresu posługiwania się współczesnym warsztatem pracy grafika projektanta - zarówno cyfrowym, jak i analogowym. Istotnym założeniem przedmiotu jest wykształcenie umiejętności świadomego doboru różnorodnych form wydawniczych, zoptymalizowanych pod względem zdefiniowanego odbiorcy oraz założonego celu edycji graficznej i typograficznej. Zaproponowano zadania projektowe o rosnącym poziomie skomplikowania pod względem form wydawniczych i funkcji typografii w danym projekcie. Wymagana jest umiejętność organizacji plastycznych środków dla skutecznego przekazu treści, hierarchizacji informacji w komunikacie plastycznym, a także dostosowania formy przekazu do funkcji wydawnictwa. Wymagane jest także konstruowanie oryginalnej, autorskiej formy plastycznej z wykorzystaniem wyżej wymienionych środków.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 różnorodne formy wydawnicze oraz zasady kształtowania kompozycji graficznej i typograficznej publikacji. P_W02 specjalistyczną terminologię oraz standardy obowiązujące w przygotowaniu projektów do publikacji drukowanych i cyfrowych. P_W03 podstawowe zasady projektowania wydawniczego oraz organizacji informacji w publikacjach. P_W04 obszary zastosowania, możliwości i ograniczenia grafiki edytorskiej oraz typografii w ujęciu historycznym i współczesnym.				K_W01 K_W02 K_W03 K_W04 K_W05 K_W06 K_W11 K_W12 K_W16
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 analizować założenia projektowe oraz dobierać odpowiednie rozwiązania edytorskie i typograficzne do charakteru publikacji oraz potrzeb odbiorcy. P_U02 projektować publikacje z zachowaniem zasad kompozycji, hierarchii informacji, czytelności oraz spójności typograficznej. P_U03 wykorzystywać narzędzia DTP oraz technologie poligraficzne w procesie opracowywania publikacji drukowanych i cyfrowych. P_U04 przygotowywać projekty wydawnicze zgodnie z wymaganiami technologicznymi i zasadami przygotowania materiałów do druku oraz publikacji cyfrowych. P_U05				K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U07 K_U08 K_U09 K_U10 K_U11 K_U12 K_U14 K_U15 K_U16 K_U18 K_U19 K_U21

	analizować i oceniać projekty edytorskie pod względem estetyki, funkcjonalności, poprawności typograficznej oraz jakości przygotowania do publikacji.	K_U23 K_U24 K_U26 K_U27
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 samodzielnego przygotowywania, prezentowania i uzasadniania własnych projektów edytorskich. P_K02 samodzielnego organizowania procesu projektowego oraz efektywnego planowania czasu pracy. P_K03 odpowiedzialnego podejmowania decyzji projektowych oraz uwzględniania potrzeb odbiorcy i funkcji publikacji w procesie projektowania.	K_K01 K_K02 K_K03 K_K04 K_K06 K_K07 K_K08 K_K11
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY Zajęcia realizowane są w formie ćwiczeń i wykładów dotyczących poszczególnych zagadnień objętych programem nauczania. Wykłady mogą obejmować: historię edytorstwa, techniki druku, stosowany w branży sprzęt, technologie oraz aplikacje graficzne służące do kreacji różnorodnych form projektowych.		P_W01 P_W02 P_W03 P_W04 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05 P_K01 P_K02 P_K03
ĆWICZENIA lub inna forma Podstawową formą zajęć są praktyczne realizacje projektów typograficznych o rosnącym poziomie trudności. Studenci samodzielnie – pod opieką prowadzącego zajęcia – realizują trzy złożone ćwiczenia w semestrze.		P_W01 P_W02 P_W03 P_W04 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05 P_K01 P_K02 P_K03
Metody dydaktyczne		
Wykład: - Prezentacja, - Dyskusja, - Burza Mózgów.		
Ćwiczenia lub inna forma: - Praca Z Tekstem, - Symulacje, - Projekt.		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. Bringhurst R., Elementarz stylu w typografii, d2d, Kraków 2008 2. Williams R., Typografia od podstaw, Helion, Gliwice 2011		
Uzupełniająca 1. Williams R., Jak składać tekst? Komputer nie jest maszyną do pisania, Helion, Gliwice 2003 2. French N., D'Andrade H., Zrób projekt typo, d2d, Kraków 2022 3. Llop R., System graficzny w projektowaniu okładek książek: w poszukiwaniu języka parametrów, d2d, Kraków 2021		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03 P_W04	Wykład, zajęcia praktyczne: pozytywnie oceniona realizacja prac semestralnych (100% wykonanych prac).	

P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05	Zajęcia praktyczne: pozytywnie oceniona realizacja prac semestralnych (100% wykonanych prac).
P_K01 P_K02 P_K03	Zajęcia praktyczne: pozytywnie oceniona realizacja prac semestralnych.
Nakład pracy studenta	
Zajęcia dydaktyczne	Liczba godzin 45
Przygotowanie do zajęć	10
Studiowanie literatury	20
Łączny nakład pracy studenta w godz.	75
Liczba punktów ECTS	3
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu	
	Liternictwo i typografia Lettering and Typography		GUR-L-C35LT	
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim			
	Moduł C Grafika użytkowa			
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr			
	rok II, semestr 4			
	Status przedmiotu		Język wykładowy	
Profil studiów PRAKTYCZNY	obowiązkowy		polski	
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia			
	Wymagania wstępne			
	Brak wymagań wstępnych			
Formy zajęć i liczba godzin				
				Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna
15			30	
Cele przedmiotu				
Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta z historią pisma, wprowadzenie podstawowej terminologii. Zastosowanie narzędzi, materiałów i technologii typograficznych. Czcionka – font jako tworzywo plastyczne. Świadome wykorzystanie litery jako znaku graficznego, umiejętność patrzenia na pismo i typografię jako środek wyrazu artystycznego, ale też zwrócenie uwagi na czysto użytkowe cechy pism oraz obecność litery jako znaku w środowisku zewnętrznym.				
Zakładane efekty uczenia się				Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 zależności pomiędzy literą, znakiem typograficznym i ich funkcją w projektowaniu graficznym. P_W02			K_W01 K_W03 K_W11 K_W13

	historię rozwoju pisma oraz ewolucję nośników i technik druku. P_W03 podstawowe klasyfikacje krojów pisma oraz zasady ich doboru w projektowaniu.	
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 świadomie wykorzystywać właściwości litery i kompozycji typograficznej w realizacji zadań projektowych. P_U02 projektować kompozycje typograficzne poprzez syntezę i przekształcanie struktur literniczych zgodnie z założeniami projektowymi. P_U03 sprawnie posługiwać się narzędziami i technikami wykorzystywanymi w projektowaniu literniczym i typograficznym.	K_U01 K_U03 K_U10 K_U12 K_U14
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 samodzielnego organizowania procesu pracy oraz przygotowywania i prezentowania projektów z dbałością o estetykę i jakość wykonania, współpracując z innymi uczestnikami procesu projektowego.	K_K02 K_K03 K_K07
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY Litera jako podstawowe tworzywo typografii. Płaszczyzny liternicze jako tworzywo graficzne w przedstawianiu. Tekst jako podmiot przekazu graficznego. Umiejętność dostrzeżenia różnic i niuansów w poszczególnych grupach pism, oparta na ćwiczeniach ręcznych. Przełożenie pracy manualnej na doświadczenie typografii w opracowaniu komputerowym. Podstawowe pojęcia typografii.		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01
ĆWICZENIA lub inna forma Tworzenie autorskiej wypowiedzi plastycznej bazującej na typografii i liternictwie. Litera jako znak graficzny. Tekst jako przedmiot przekazu graficznego.		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
- Prezentacja.		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- Praca z tekstem, - Warsztat.		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. Bierkowski T., Repucho E., Typografia dla humanistów, Wydawnictwo Nauka-dydaktyka-praktyka, Warszawa 2018 2. Brighurst R., Elementarz w stylu typografii, wydawnictwo d2d.pl, 2008 3. Williams R., Cieślak P., Typografia od podstaw, Helion 2011		
Uzupełniająca 1. Frutiger A., Człowiek i jego znaki, wyd. d2d.pl, Kraków (1978) 2015 2. portale internetowe, takie jak: grafmag.pl, polona.pl, gallica.bnf.fr, techsty.art.pl		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	Aktywne uczestnictwo w zajęciach.	
P_U01 P_U02 P_U03	Realizacja procesu projektowego i przedstawienie rezultatów końcowych.	
P_K01	Prezentacja pracy na przeglądzie semestralnym, obecność na zajęciach.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		45

Przygotowanie do zajęć	5
Łączny nakład pracy studenta w godz.	50
Liczba punktów ECTS	2
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Projektowanie znaku Sign Design				GUR-L-C36PZ
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł C Grafika użytkowa				
	Rok studiów, semestr				
Poziom studiów: licencjat	rok III, semestr 6				
	Status przedmiotu				Język wykładowy
	obowiązkowy				polski
Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
	Brak wymagań wstępnych				
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	2
			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest wprowadzenie w zakres i metodykę projektowania znaków graficznych z zakresu komunikacji wizualnej. Zapoznanie studentów z podstawami projektowania znaków i systemów identyfikacji wizualnej. Tworzenie przekazu opartego o myślenie o potrzebach odbiorcy, łączącego myślenie analityczne i syntetyczne w obrazie. Rozwinięcie umiejętności samodzielnego kreowania przekazów wizualnych oraz informacji za pomocą znaku. Wprowadzenie myślenia projektowego skupionego na metodzie design thinking.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 własności obrazów oraz czytelności ich znaczeń. P_W02 współczesne style projektowania. P_W03 rolę researchu oraz badania potrzeb odbiorcy w procesie projektowym.				K_W03 K_W05 K_W11 K_W12 K_W15
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 stosować warianty języka graficznego - łączenie zapisów literowych i przedstawień obrazowych, przenoszenia znaczeń, tworzenia skrótów. P_U02 tworzyć czytelne układy graficzne. P_U03 analizować i samodzielnie odnajdywać błędy we własnych projektach.				K_U02 K_U03 K_U08 K_U10 K_U12 K_U14 K_U15

	P_U04 myśleć analitycznie i syntetycznie o obrazie.	K_U24 K_U26
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 samodzielnego rozumowania i prezentowania własnych projektów. P_K02 prowadzenia dyskusji na temat swojego procesu projektowego. P_K03 prezentowania i uzasadniania własnych koncepcji projektowych oraz prowadzenia rzeczowego dialogu z prowadzącym i grupą projektową.	K_K02 K_K03 K_K04 K_K06 K_K07
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_K01 P_K02 P_K03
ĆWICZENIA lub inna forma 1. Studenci wykonują cykl prac z zakresu znaków systemu wizualnego, wykorzystując dobrane do tego narzędzia projektowe. 2. Studenci korzystając z niekonwencjonalnych metod tworzą własne znaki graficzne. 3. Studenci wykonują analizę wybranego dzieła, określając jego kluczowe elementy i ich wpływ na ostateczny wygląd projektu.		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_K01 P_K02 P_K03
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- Praca z tekstem - Symulacje - Metoda projektu - samodzielna realizacja projektu konsultowanego z prowadzącym. - Zajęcia warsztatowe - Ćwiczenia praktyczne.		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. M. Sherwyn, Komunikacja międzyludzka, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2015 2. K. J. Rychter, Z. Chmielewski, D. Tworzydło, Tożsamość wizualna. Znak, system, wizerunek, Newline, 2012 3. A. David, Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów, Helion, 2015		
Uzupełniająca		
1. D. Sudjic, Język rzeczy. W jaki sposób przedmioty nas uwodzą, Karakter 2013		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	Projekty cząstkowe oraz samodzielne prace projektowe realizowane w ramach zaliczenia końcowego.	
P_U01 P_U02 P_U03 P_U04	Projekty cząstkowe oraz samodzielne prace projektowe realizowane w ramach zaliczenia końcowego.	
P_K01 P_K02 P_K03	Ocena aktywności i obecności na zajęciach.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		15
Studiowanie literatury		5

Łączny nakład pracy studenta w godz.	50
Liczba punktów ECTS	2
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Wizualizacja danych Data Visualization				GUR-L-C37WD
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł C Grafika użytkowa				
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr				
	rok II, semestr 4				
	Status przedmiotu				Język wykładowy
Profil studiów PRAKTYCZNY	do wyboru				polski
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
Brak wymagań wstępnych					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	2
			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta z potrzebą stosowania jasnych, precyzyjnych i logicznych sposobów ukazywania danych. Uwrażliwienie na dobór odpowiednich graficznych sposobów przedstawienia informacji w dążeniu do wyrażenia trafnego i czytelnego komunikatu. Wykształcenie umiejętności łączenia wiedzy z zakresu kompozycji, psychologii widzenia, tworzenia infografik, w celu doboru właściwych, atrakcyjnych wizualnie i rzetelnych sposobów przedstawienia danych. Zapoznanie z internetowymi narzędziami wizualizacji i przetwarzania danych.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 właściwości znaków, obrazów i elementów graficznych wpływających na czytelność oraz skuteczność przekazu informacji. P_W02 zasady projektowania wykresów, map oraz innych form wizualizacji danych wykorzystywanych do prezentacji informacji i analizy zjawisk. P_W03 możliwości wykorzystania internetowych narzędzi służących przetwarzaniu, analizie i wizualizacji danych.				K_W01 K_W03 K_W05 K_W11 K_W12 K_W13 K_W15
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 dobierać warianty języka graficznego do łączenia zapisów literowych i przedstawień obrazowych, przenoszenia znaczeń, stosowania skrótów myślowych. P_U02 tworzyć czytelne układy graficzne. P_U03 myśleć analitycznie i syntetycznie o obrazie. P_U04 pozyskiwać dane źródłowe oraz wykorzystywać narzędzia do ich analizy i wizualizacji.				K_U01 K_U02 K_U03 K_U08 K_U10 K_U11 K_U12 K_U14 K_U15 K_U21 K_U24 K_U26 K_U28
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 świadomego doboru narzędzi i metod wizualizacji danych odpowiednio do charakteru prezentowanych informacji oraz potrzeb odbiorcy.				K_K01 K_K02 K_K03

	P_K02 systematycznego rozwijania kompetencji zawodowych oraz śledzenia nowych narzędzi i metod wykorzystywanych w wizualizacji danych.	K_K04 K_K05 K_K06 K_K07 K_K08 K_K10
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY		
ĆWICZENIA lub inna forma		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_K01 P_K02
1. Na podstawie pozyskanych danych z dostępnych publicznie zasobów, studenci w trakcie ćwiczeń będą przechodzić przez proces projektowy od sformułowania problemu, przez zebranie i sprecyzowanie potrzeb, szkice, dochodząc do gotowego produktu przetworzonego w komputerowym programie graficznym. 2. Świadomie wybierać najlepszy sposób prezentacji danych (wykresy, mapy, drzewa itp.) dbając o jego czytelność, rzetelność i atrakcyjność wizualną. 3. Zostaną zapoznani z narzędziami internetowymi do przetwarzania i wizualizacji.		
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- Praca z tekstem - Ćwiczenia praktyczne.		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Eco U., Pejzaż semiotyczny, Państwowy Instytut Wydawniczy, 1972 2. Bieчек P., Odkrywać! Ujawniać! Objaśniać! Zbiór esejów o sztuce prezentowania danych, SmarterPoland.pl, 2016		
Uzupełniająca		
1. Zobaczyć Rozpoznać Zrozumieć. Wizualizacja jako metoda upowszechniania wiedzy, Marianna Michałowska, Katarzyna Jankowska, Aneta Łuczkiwicz, Wydawnictwo Politechniki Gdańskiej, Gdańsk, 2019		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	Ćwiczenia: Prezentacja projektu Pozytywnie oceniona realizacja prac semestralnych 70% Obserwacja pracy, realizacji projektu, systematyczność 30%.	
P_U01 P_U02 P_U03 P_U04	Ćwiczenia: Prezentacja projektu Pozytywnie oceniona realizacja prac semestralnych 70% Obserwacja pracy, realizacji projektu, systematyczność 30%.	
P_K01 P_K02	Ćwiczenia: Prezentacja projektu Pozytywnie oceniona realizacja prac semestralnych 70% Obserwacja pracy, realizacji projektu, systematyczność 30%.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		5
Studiowanie literatury		5
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia		10
Łączny nakład pracy studenta w godz.		50
Liczba punktów ECTS		2
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Infografika Infographic				GUR-L-C37I
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł C Grafika użytkowa				
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr				
	rok II, semestr 4				
	Status przedmiotu				Język wykładowy
Profil studiów PRAKTYCZNY	do wyboru				polski
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
Brak wymagań wstępnych					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	2
			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta z potrzebą stosowania jasnych, precyzyjnych i logicznych sposobów przekazywania informacji. Wdrożenie w procesie projektowym umiejętności tworzenia skrótów myślowych i metafor graficznych w celu jak najbardziej precyzyjnego i prostego ujęcia złożonych treści. Uwrażliwienie na dobór odpowiednich graficznych sposobów przedstawienia informacji w dążeniu do uzyskania jasnego komunikatu. Wykształcenie umiejętności łączenia wiedzy z zakresu kompozycji, psychologii widzenia, typografii, w celu doboru lapidarnych i czytelnych sposobów wizualizacji informacji.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 własnościach obrazów i znaków oraz czytelności ich znaczeń. P_W02 zasady stosowania środków wyrazu plastycznego w celu tworzenia skrótów myślowych i metafor graficznych. P_W03 podstawowe programy komputerowe do tworzenia grafiki.				K_W01 K_W03 K_W05 K_W11 K_W12 K_W13 K_W15
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 stosować warianty języka graficznego - łączy zapisy literowe i przedstawienia obrazowe, jak również stosować skróty myślowe, przekładając je na język grafiki. P_U02 tworzyć czytelne układy graficzne. P_U03 myśleć analitycznie i syntetycznie o obrazie.				K_U01 K_U02 K_U03 K_U08 K_U10 K_U11 K_U12 K_U14 K_U15 K_U21 K_U24 K_U26 K_U28
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 realizowania i samodzielnego prezentowania własnych pomysłów i realizacji projektowych. P_K02 prowadzenia merytorycznej dyskusji na temat sposobów wizualizacji informacji oraz uzasadniania własnych decyzji projektowych w dialogu z prowadzącym i grupą. P_K03 systematycznego rozwijania kompetencji w zakresie projektowania				K_K01 K_K02 K_K03 K_K04 K_K05 K_K06 K_K07 K_K08 K_K10

	infografik, analizy danych oraz wykorzystywania nowych narzędzi i technologii wspomagających wizualizację informacji.	
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY		
ĆWICZENIA lub inna forma		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02 P_K03
Studenci dokonują analizy elementów graficznych otoczenia (realnego i wirtualnego). Na podstawie zebranych informacji dokonują oceny potrzeb kształtowania środowiska wizualnego. Wykonują cykl prac z zakresu wizualizacji graficznej – infografiki, wykorzystując do tego świadomie dobrane narzędzia. Przechodzą proces projektowy od sformułowania problemu, przez zebranie i sprecyzowanie potrzeb, szkice, dochodząc do gotowego produktu przetworzonego w komputerowym programie graficznym.		
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- Prezentacja, - Projekt, - Mapa Myśli.		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Frutiger A., Człowiek i jego znaki, Optima, 2003 2. Arnheim R., Sztuka i percepcja wzrokowa., Psychologia twórczego oka, OFFICYNA S.C., Łódź 2004 3. Bieчек P., Odkrywaj! Ujawniaj! Objaśnij! Zbiór esejów o sztuce prezentowania danych, SmarterPoland.pl, 2016 (e-book)		
Uzupełniająca		
1. manual 3: information design, ed. Wszolek M., Pielużek M., Libron, Kraków2020 2. French N., D'Adrande H., Zrób projekt typo, d2d.pl, Kraków 2022		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	Ćwiczenia: Prezentacja projektu Pozytywnie oceniona realizacja prac semestralnych 70% Obserwacja pracy, realizacji projektu, systematyczność 30%.	
P_U01 P_U02 P_U03	Ćwiczenia: Prezentacja projektu Pozytywnie oceniona realizacja prac semestralnych 70% Obserwacja pracy, realizacji projektu, systematyczność 30%.	
P_K01 P_K02 P_K03	Ćwiczenia: Prezentacja projektu Pozytywnie oceniona realizacja prac semestralnych 70% Obserwacja pracy, realizacji projektu, systematyczność 30%.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		5
Studiowanie literatury		5
Przygotowanie projektu		10
Łączny nakład pracy studenta w godz.		50
Liczba punktów ECTS		2
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim	Kod przedmiotu
	Projektowanie produktu reklamowego 1 Advertising Product Design 1	GUR-L-D38PPR
Kierunek:	Nazwa modułu w języku polskim	
	Moduł ID Techniki realizacyjne	

Grafika Użytkowa z Reklamą	Rok studiów, semestr				
	rok II, semestr 3				
	Status przedmiotu			Język wykładowy	
	obowiązkowy			polski	
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
Poziom studiów: licencjat					
	Wymagania wstępne				
Profil studiów PRAKTYCZNY	Brak wymagań wstępnych				
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	3
			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest wprowadzenie studentów w zagadnienia projektowania produktów reklamowych jako nośników identyfikacji wizualnej i komunikacji marki. Przedmiot rozwija umiejętność świadomego projektowania produktów z uwzględnieniem ich funkcji, estetyki, ergonomii, materiałów oraz technologii wykonania. Studenci poznają proces projektowy – od analizy potrzeb odbiorcy i określenia funkcji produktu, poprzez opracowanie koncepcji i prototypów, aż do przygotowania projektu do realizacji. Szczególny nacisk położony jest na rozwijanie kreatywności, myślenia projektowego oraz świadomego doboru rozwiązań formalnych, materiałowych i technologicznych.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 podstawowe zasady projektowania produktów reklamowych oraz ich rolę w komunikacji marki. P_W02 właściwości materiałów i technologii wykorzystywanych w projektowaniu oraz produkcji produktów reklamowych. P_W03 etapy procesu projektowego oraz zasady przygotowania produktu do realizacji.				K_W01 K_W02 K_W03 K_W12 K_W16
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 analizować potrzeby odbiorcy oraz formułować założenia projektowe dla produktu reklamowego. P_U02 projektować produkty reklamowe z uwzględnieniem funkcji użytkowej, estetyki oraz zasad identyfikacji wizualnej. P_U03 dobierać materiały i technologie odpowiednie do charakteru projektowanego produktu oraz opracowywać dokumentację projektową, przygotowując projekt do wykonania prototypu lub produkcji.				K_U01 K_U02 K_U03 K_U07 K_U15 K_U21 K_U22
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 współpracy z innymi uczestnikami procesu projektowego podczas realizacji zadań indywidualnych i zespołowych. P_K02 odpowiedzialnego podejmowania decyzji projektowych z uwzględnieniem potrzeb użytkownika oraz możliwości technologicznych. P_K03 doskonalenia własnego warsztatu projektowego poprzez poszukiwanie nowych materiałów, technologii i rozwiązań stosowanych w projektowaniu produktów reklamowych.				K_K01 K_K02 K_K06 K_K07 K_K08
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY					
ĆWICZENIA lub inna forma					P_W01 P_W02 P_W03 P_U01
Ćwiczenia mają charakter projektowo-warsztatowy i koncentrują się na procesie projektowania oraz wykonania prototypu produktu reklamowego. Studenci przechodzą					

kolejne etapy procesu projektowego – od analizy problemu i określenia założeń, poprzez opracowanie koncepcji, szkice i warianty rozwiązań, aż do przygotowania dokumentacji oraz wykonania modelu lub prototypu, najczęściej z wykorzystaniem papieru i materiałów papieropochodnych. Szczególny nacisk położony jest na rozwijanie umiejętności przestrzennego myślenia, konstruowania form trójwymiarowych, doboru materiałów oraz świadomego uwzględniania technologii wykonania już na etapie projektowania. Zajęcia prowadzone są w formie indywidualnych konsultacji oraz okresowych przeglądów, podczas których studenci prezentują i uzasadniają przyjęte rozwiązania projektowe.		P_U02 P_U03 P_K01 P_K02 P_K03
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- Praca z tekstem, - Symulacje, - Projekt.		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Papanek V., Dizajn dla realnego świata. Humanistyka i ekologia zmiany, Wydawnictwo Recto Verso, Łódź 2012 2. Calver G., Czym jest projektowanie opakowań?, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2009. 3. Slack L., Czym jest wzornictwo?, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2007		
Uzupełniająca		
1. Jackson P., Folding Techniques for Designers: From Sheet to Form, Laurence King Publishing, London, 2011		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	Zaliczenie na ocenę: wykonanie zadań przewidzianych przez prowadzącego.	
P_U01 P_U02 P_U03	Zaliczenie na ocenę: wykonanie zadań przewidzianych przez prowadzącego.	
P_K01 P_K02 P_K03	Zaliczenie na ocenę: wykonanie zadań przewidzianych przez prowadzącego.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		10
Studiowanie literatury		15
Przygotowanie projektu		20
Łączny nakład pracy studenta w godz.		75
Liczba punktów ECTS		3
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim	Kod przedmiotu
	Projektowanie produktu reklamowego 2 Advertising Product Design 2	GUR-L-D39PPR
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim	
	Moduł D Techniki realizacyjne	
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr	
	rok II, semestr 4	
Profil studiów PRAKTYCZNY	Status przedmiotu	Język wykładowy
	obowiązkowy	polski
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia	
	Wymagania wstępne	
	Brak wymagań wstępnych	

Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	3
			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest rozwijanie umiejętności cyfrowego opracowania produktu reklamowego oraz przygotowania go do profesjonalnej prezentacji w materiałach promocyjnych i sprzedażowych. Studenci poznają metody obróbki obrazu, retuszu, fotomontażu oraz przygotowania wizualizacji produktu z wykorzystaniem specjalistycznego oprogramowania graficznego. Przedmiot rozwija umiejętność tworzenia atrakcyjnych i spójnych materiałów reklamowych przeznaczonych do katalogów, sklepów internetowych, mediów społecznościowych, banerów reklamowych oraz innych nośników promocyjnych.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 cyfrowe formaty obrazu oraz zasady przygotowania materiałów graficznych do różnych mediów. P_W02 metody cyfrowej obróbki obrazu oraz zasady retuszu fotografii produktowej. P_W03 możliwości specjalistycznego oprogramowania wykorzystywanego do opracowania materiałów promujących produkty.				K_W01 K_W02 K_W03 K_W12 K_W14 K_W16
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 opracowywać cyfrowe materiały graficzne przedstawiające produkt z wykorzystaniem narzędzi do edycji obrazu. P_U02 wykonywać retusz, korekcję barwną oraz fotomontaż fotografii produktowych. P_U03 przygotowywać wizualizacje produktów przeznaczonych do katalogów, sklepów internetowych, mediów społecznościowych i innych materiałów reklamowych.				K_U01 K_U02 K_U03 K_U07 K_U15 K_U21 K_U22
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 współpracy podczas realizacji projektów promujących produkt. P_K02 prezentowania i uzasadniania własnych rozwiązań projektowych. P_K03 doskonalenia warsztatu w zakresie cyfrowego opracowania i prezentacji produktów reklamowych.				K_K01 K_K02 K_K07 K_K08
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY					
ĆWICZENIA lub inna forma					P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02 P_K03
Ćwiczenia mają charakter projektowo-warsztatowy i koncentrują się na cyfrowym opracowaniu produktu reklamowego oraz przygotowaniu materiałów promujących go w różnych kanałach komunikacji. Studenci realizują zadania obejmujące przygotowanie fotografii lub wizualizacji produktu, retusz i korektę obrazu, fotomontaż oraz opracowanie spójnej prezentacji produktu przeznaczonej do katalogów, sklepów internetowych, mediów społecznościowych, banerów reklamowych i innych materiałów promocyjnych. Istotnym elementem zajęć jest dobór odpowiednich środków wyrazu, formatów oraz technologii przygotowania plików do publikacji drukowanej i cyfrowej. Praca odbywa się w formie indywidualnych konsultacji oraz okresowych przeglądów projektów, podczas których studenci prezentują i uzasadniają przyjęte rozwiązania projektowe.					
Metody dydaktyczne					
Wykład:					
Ćwiczenia lub inna forma:					

- Praca z tekstem, - Symulacje, - Projekt.	
Zalecana literatura	
Podstawowa 1. Chavez C., Adobe Photoshop. Oficjalny podręcznik. Edycja 2023, Helion, Gliwice 2023 2. Klimchuk M. R., Krasovec S. A., Packaging Design. Successful Product Branding from Concept to Shelf (2nd Edition), John Wiley & Sons, Hoboken 2018. 3. Podręczniki do nauki programu i obróbki zdjęć. 4. Strony internetowe i tutoriale opisujące funkcje programu	
Uzupełniająca 1. Kelby S., Fotografia produktowa. Od zdjęcia do efektownej prezentacji, Helion, Gliwice 2016 2. Poulin R., Język projektowania graficznego: ilustrowany podręcznik podstawowych zasad projektowania graficznego, TMC, Warszawa 2011	
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji	
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02 P_W03	Zaliczenie o charakterze praktycznym.
P_U01 P_U02 P_U03	Zaliczenie na ocenę: wykonanie zadań przewidzianych przez prowadzącego.
P_K01 P_K02 P_K03	Dyskusja, aktywność.
Nakład pracy studenta	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie do zajęć	10
Studiowanie literatury	15
Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia	20
Łączny nakład pracy studenta w godz.	75
Liczba punktów ECTS	3
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu	
	Podstawy animacji Basics of Animation				GUR-L-D40PA	
	Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą					
	Nazwa modułu w języku polskim					
	Moduł D Techniki realizacyjne					
	Rok studiów, semestr					
	rok III, semestr 6					
	Poziom studiów: licencjat				Status przedmiotu	Język wykładowy
	do wyboru				polski	
	Profil studiów PRAKTYCZNY					
Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia						
Wymagania wstępne						
Brak wymagań wstępnych						
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS	
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	2	
15			30			
Cele przedmiotu						
Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami teoretycznymi jak i praktycznymi dotyczącymi animacji komputerowej.						

Zakładane efekty uczenia się		Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 zagadnienia dotyczące historii animacji. P_W02 język związany ze sztuką animacji. P_W03 procesy oraz narzędzia niezbędne do uzyskania efektów animacyjnych.	K_W05 K_W06 K_W11 K_W12 K_W15
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 wykorzystać narzędzia animacyjne do uzyskania zamierzonego celu. P_U02 tworzyć wypowiedź graficzną według wytycznych z elementów otrzymanych podczas procesu projektowego. P_U03 odpowiednio zarządzać procesem tworzenia animacji.	K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U05 K_U12 K_U15
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 formułowania i uzasadniania opinii na temat prac własnych i innych. P_K02 inicjowania działań projektowych i społecznych. P_K03 doskonalenia warsztatu w zakresie cyfrowego opracowania i prezentacji produktów reklamowych.	K_K01 K_K02 K_K07 K_K08
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY Autorskie prezentacje dotyczące historii animacji oraz zagadnień związanych z ewolucją procesu tworzenia animacji. Wykłady mają na celu zapoznanie studentów z podstawowymi zasadami i działaniem procesu animacyjnego.		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02
ĆWICZENIA lub inna forma Ćwiczenia oparte są na przedstawieniu spektrum programów przeznaczonych do animacji oraz pokazaniu najważniejszych różnic pomiędzy nimi. Zastosowanie wiedzy w praktyce poprzez realizację określonego zadania projektowego. Tematy dotyczą następujących obszarów: - algorytmów oraz narzędzi wykorzystywanych podczas procesu tworzenia, - modelowania, - oświetlenia (rodzaje, znaczenie oraz zastosowanie w praktyce), - renderingu, - budowania sceny / modelu, - wykrywania kolizji, - hierarchii obiektów.		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
- Dyskusja		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- Praca z tekstem, - Symulacje, - Projekt.		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. Wellins M., Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2014. 2. Reisz K., Millar G., Technika montażu filmowego, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2014. 3. Block B., Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010. 4. Foley J.D., Damm A. van, Wprowadzenie do grafiki komputerowej, WNT, Warszawa 1995. 5. Zabrodzki J., Grafika komputerowa. Metody i narzędzia. WNT, Warszawa 1994.		
Uzupełniająca		

1. Williams R.E., Animator's survival kit, Faber&Faber, 2009	
2. Arijon D., Gramatyka języka filmowego, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2007	
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji	
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02 P_W03	Wykonanie zadań przewidzianych przez Prowadzącego oraz ostateczne zaliczenia zadania sprawdzającego umiejętność posługiwania się programem graficznym.
P_U01 P_U02 P_U03	Wykonanie zadań przewidzianych przez Prowadzącego oraz ostateczne zaliczenia zadania sprawdzającego umiejętność posługiwania się programem graficznym.
P_K01 P_K02	Dyskusja, aktywność.
Nakład pracy studenta	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	45
Przygotowanie do zajęć	5
Łączny nakład pracy studenta w godz.	50
Liczba punktów ECTS	2
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą Poziom studiów: licencjat Profil studiów PRAKTYCZNY	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Grafika multimedialna Multimedia Graphics				GUR-L-D40GM
	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł D Techniki realizacyjne				
	Rok studiów, semestr				
	rok III, semestr 6				
	Status przedmiotu				Język wykładowy
	do wyboru				polski
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
Wymagania wstępne					
Brak wymagań wstępnych					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	2
15			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami teoretycznymi i praktycznymi związanymi z technikami multimedialnymi, zasadami ich tworzenia oraz dostępnymi narzędziami wykorzystywanymi w pracy projektowej. Przedmiot ma również na celu rozwijanie kompetencji w zakresie tworzenia i opracowywania treści multimedialnych, a także przygotowanie studentów do samodzielnej realizacji zadań projektowych. Dodatkowo zajęcia wspierają rozwój umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej, w tym współpracy ze zleceniodawcą oraz realizacji projektów zgodnie z jego wymaganiami i oczekiwaniami.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się

Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 zagadnienia związane z multimediami. P_W02 język związany z multimediami. P_W03 procesy oraz narzędzia niezbędne do tworzenia projektów multimedialnych.	K_W05 K_W06 K_W11 K_W12 K_W15
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 stosować zagadnienia teoretyczne w swojej praktyce twórczej. P_U02 dobierać odpowiednie narzędzia i stosować je w celu uzyskania zamierzonego celu. P_U03 tworzyć wypowiedź graficzną według wytycznych otrzymanych podczas procesu projektowego.	K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U05 K_U12 K_U15
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 uczestnictwa oraz wsparcia innych w trakcie realizacji zadań grupowych. P_K02 inicjowania działań projektowych i społecznych. P_K03 dyskutowania oraz wypowiadania się na temat działań multimedialnych w zakresie grafiki multimedialnej.	K_K01 K_K02 K_K07 K_K08
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY 1. Rola grafiki we współczesnym cyfrowym świecie. 2. Język reklamy oraz nowych mediów. 3. Współczesne techniki tworzenia przekazów wizualnych. 4. Zasady animacji oraz różne techniki tworzenia obrazu ruchomego. 5. Wykorzystanie niekonwencjonalne języka grafiki w projektach artystycznych.		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02 P_K03
ĆWICZENIA lub inna forma 1. Ćwiczenia pokazują w praktyce działania, zasady i narzędzia dotyczące grafiki multimedialnej. 2. Tworzenie własnego komunikatu wizualnego na wyznaczony przez prowadzącego temat. 3. Nauka oprogramowania pozwalającego na tworzenie różnorodnych komunikatów wizualnych.		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02 P_K03
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
- Case study - Wykład problemowy - Dyskusja		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- Zajęcia warsztatowe - Ćwiczenia praktyczne - Symulacje - Metoda projektu - samodzielna realizacja projektu konsultowanego z prowadzącym.		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. B. Block, <i>Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych</i> , Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.		
Uzupełniająca 1. M. Wellins, <i>Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców</i> , Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2014. 2. K. Reisz, G. Millar, <i>Technika montażu filmowego</i> , Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2014 3. T. Inglis, <i>The Graphic Designer Bible</i> , Octopus Publishing Group, 2023		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		

Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02 P_W03	Projekty cząstkowe oraz samodzielne prace projektowe realizowane w ramach zaliczenia końcowego.
P_U01 P_U02 P_U03	Projekty cząstkowe oraz samodzielne prace projektowe realizowane w ramach zaliczenia końcowego.
P_K01 P_K02 P_K03	Obecność oraz aktywność na zajęciach.
Nakład pracy studenta	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	45
Przygotowanie do zajęć	5
Łączny nakład pracy studenta w godz.	50
Liczba punktów ECTS	2
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Reżyseria, zdjęcia, dźwięk i montaż Direction, Photography, Sound and Editing				GUR-L-D41RZDM
	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł D Techniki realizacyjne				
	Rok studiów, semestr				
	rok III, semestr 5				
	Status przedmiotu				Język wykładowy
	obowiązkowy				polski
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
Poziom studiów: licencjat	Wymagania wstępne				
	Brak wymagań wstępnych				
Profil studiów					
PRAKTYCZNY					

	podstawowe techniki i narzędzia wykorzystywane podczas realizacji materiałów filmowych.	
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 wykorzystować podstawowe środki realizacji filmowej do osiągnięcia zamierzonego efektu. P_U02 tworzyć krótką wypowiedź filmową zgodną z przyjętymi założeniami scenariuszowymi i stylistycznymi. P_U03 analizować środki wyrazu filmowego oraz świadomie wykorzystywać je podczas projektowania narracji wizualnej.	K_U06 K_U12 K_U15 K_U21 K_U22 K_U28
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 współpracy podczas realizacji zespołowych projektów filmowych. P_K02 inicjowania działań twórczych oraz aktywnego uczestnictwa w procesie projektowym. P_K03 Wpływania na jakość i podnoszenie standardów procesu projektowego.	K_K01 K_K02 K_K07 K_K08
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY Autorskie wykłady stanowią teoretyczne wprowadzenie do zagadnień związanych z językiem filmu oraz jego wykorzystaniem jako narzędzia budowania narracji wizualnej. Omawiane są podstawowe elementy reżyserii, scenariopisarstwa, kompozycji kadru, pracy kamery, oświetlenia, scenografii, koloru, dźwięku oraz montażu. Istotnym elementem zajęć jest analiza historii filmu na przykładzie wybranych dzieł reprezentujących różne epoki i estetyki. Studenci poznają zmiany zachodzące w języku filmu, analizując trzy filmy powstałe w równych odstępach czasowych. W ramach autorskiego ćwiczenia percepcyjnego analizowana jest również rola koloru jako środka budowania znaczeń i emocji, zarówno w filmie, jak i projektowaniu graficznym. Tematy poruszane podczas wykładów dotyczyć będą: • kompozycji, • oświetlenia i zmiennych warunków oświetleniowych, • śledzenia ruchu, • Scenariusza (omówienie procesu powstawania – treatment, draft) • Scenografii i kolorów w filmie • Planowania scen • Podstawowych zasad montażu, • Znaczenie dźwięku w filmie – funkcje dźwięku.		P_W01 P_W02 P_W03 P_W04 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02 P_K03
ĆWICZENIA lub inna forma Ćwiczenia mają charakter projektowo-warsztatowy i koncentrują się na praktycznym wykorzystaniu zagadnień związanych z reżyserią, scenariopisarstwem, realizacją obrazu, dźwiękiem oraz montażem. Studenci realizują autorskie zadania projektowe, przechodząc przez kolejne etapy procesu twórczego: od opracowania koncepcji i planowania realizacji, poprzez przygotowanie materiału filmowego, aż do jego montażu i prezentacji. Istotnym elementem zajęć jest rozwijanie umiejętności świadomego wykorzystywania środków wyrazu filmowego oraz budowania spójnej narracji wizualnej z uwzględnieniem kompozycji, koloru, rytmu, dźwięku i montażu. Praca odbywa się w formie indywidualnej lub zespołowej, a realizowane projekty podlegają bieżącym konsultacjom oraz wspólnemu omówieniu.		P_W01 P_W02 P_W03 P_W04 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02 P_K03
Metody dydaktyczne		
Wykład: - wykład problemowy, - analiza studiów przypadku (case study), - prezentacja, - dyskusja dydaktyczna.		
Ćwiczenia lub inna forma: - zajęcia warsztatowe, - ćwiczenia praktyczne, - metoda projektu – samodzielna lub zespołowa realizacja projektu konsultowanego z prowadzącym, - analiza i interpretacja materiałów audiowizualnych,		

- prezentacja i omówienie zrealizowanych projektów.	
Zalecana literatura	
Podstawowa	
1. B. Block, <i>Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych</i> , Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.	
2. Murch W., <i>W mgnieniu oka. Sztuka montażu filmowego</i> , Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2008.	
3. Brown B., <i>Cinematography. Sztuka operatorska</i> , Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2012.	
Uzupełniająca	
1. Mercado G., <i>Okiem filmowca. Nauka i łamanie zasad filmowej kompozycji</i> , Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2022.	
2. Arijon D., <i>Gramatyka języka filmowego</i> , Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2021	
3. Mascelli J. V., <i>5 tajemnic warsztatu filmowego</i> , Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2021	
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji	
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02 P_W03	Ocena aktywności podczas analizy i interpretacji materiałów filmowych oraz stosowania terminologii podczas omawiania realizowanych projektów.
P_U01 P_U02 P_U03	Ocena końcowego projektu filmowego pod względem zgodności z założeniami, jakości realizacji oraz wykorzystania środków wyrazu filmowego.
P_K01 P_K02 P_K03	Ocena zaangażowania i współpracy podczas realizacji projektu zespołowego oraz umiejętności organizacji pracy zespołowej.
Nakład pracy studenta	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	60
Przygotowanie do zajęć	20
Studiowanie literatury	10
Przygotowanie projektu	10
Łączny nakład pracy studenta w godz.	100
Liczba punktów ECTS	4
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą Poziom studiów: licencjat Profil studiów PRAKTYCZNY	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu		
	Projektowanie publikacji 1 Publication Design 1		GUR-L-D42PP		
	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł D Techniki realizacyjne				
	Rok studiów, semestr				
	rok I, semestr 2				
	Status przedmiotu		Język wykładowy		
	obowiązkowy		polski		
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
Wymagania wstępne					
Brak wymagań wstępnych					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	2
			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest przekazanie studentom podstawowej wiedzy z zakresu składu tekstowego, jego zasad, elementów oraz waloru estetycznego.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 zagadnienia dotyczące graficznych programów do projektowania publikacji. P_W02 różnice między programami i potrafi dobrać narzędzie do projektu. P_W03 zakres działania poszczególnych narzędzi.				K_W01 K_W03 K_W05 K_W12 K_W14 K_W16
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 zagadnienia teoretyczne stosować w praktyce. P_U02 wykorzystać narzędzia programu do uzyskania ustalonego efektu. P_U03 odpowiednio zarządzać procesem od zdobycia materiałów po wydruk.				K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U07 K_U15 K_U17 K_U21
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 uczestniczenia i wspierania innych w trakcie realizacji zadań grupowych. P_K02 formułowania i uzasadniania opinii na temat prac własnych i innych. P_K03 wpływanie na jakość i podnoszenie standardów procesu projektowego. P_K04 inicjowania działań projektowych i społecznych.				K_K01 K_K02 K_K07 K_K08
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY					
ĆWICZENIA lub inna forma					P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02
1. Zaznajomienie studentów z zasadami i elementami składu tekstowego. 2. Zapoznanie z interfejsem i podstawowymi funkcjami wybranego programu.					

3. Ćwiczenia związane z kompozycją i łączeniem elementów graficznych ze składem tekstowym.		P_U03
4. Zadania związane z projektowaniem prostych form wydawniczych (ulotki, broszury, itp.)		P_K01
5. Zapoznanie studentów z podstawami przygotowania do druku.		P_K02
		P_K03
		P_K04
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
- Ćwiczenia		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Michael Mitchell i Susan Wightman, „Typografia książki. Podręcznik projektanta.” Wydawnictwo d2d.pl, wydanie III, Kraków 2022, ISBN 978-83-959016-7-6		
Uzupełniająca		
1. Gołąb A., DTP. Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem, Helion, Gliwice 2013.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	Ocena aktywności na zajęciach, oddanie końcowe projektu.	
P_U01 P_U02 P_U03	Ocena aktywności na zajęciach, oddanie końcowe projektu.	
P_K01 P_K02 P_K03 P_K04	Ocena aktywności na zajęciach.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		10
Studiowanie literatury		5
Przygotowanie eseju/projektu		5
Inne, jakie?		
Inne, jakie?		
Łączny nakład pracy studenta w godz.		50
Liczba punktów ECTS		2
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: Wydział Sztuk Projektowych i Nauk Humanistycznych	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu GUR-L-D43PP
	Projektowanie publikacji 2 Publication Design 2		
	Nazwa modułu w języku polskim		
	Moduł D Techniki realizacyjne		
Kierunek: Grafika użytkowa z reklamą	Rok studiów, semestr		
	rok II, semestr 3		
	Status przedmiotu		Język wykładowy
	obowiązkowy		
Poziom studiów: Poziom I	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia		
Profil studiów PRAKTYCZNY	Wymagania wstępne		
	Brak wymagań wstępnych		

Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	4
			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest przekazanie studentom zaawansowanej wiedzy z zakresu składu tekstowego oraz przygotowania do druku (DTP).					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 zagadnienia dotyczące graficznych programów do projektowania publikacji. P_W02 różnicę między programami i potrafi dobrać narzędzie do projektu. P_W03 zakres działania poszczególnych narzędzi.				K_W01 K_W03 K_W05 K_W12 K_W14 K_W16
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 zagadnienia teoretyczne stosować w praktyce. P_U02 wykorzystać narzędzia programu do uzyskania ustalonego efektu. P_U03 odpowiednio zarządzać procesem od zdobycia materiałów po wydruk.				K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U07 K_U15 K_U17 K_U21
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 uczestniczenia i wspierania innych w trakcie realizacji zadań grupowych. P_K02 formułowania i uzasadniania opinii na temat prac własnych i innych. P_K03 wpływania na jakość i podnoszenie standardów procesu projektowego. P_K04 inicjowania działań projektowych i społecznych.				K_K01 K_K02 K_K07 K_K08
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY					
ĆWICZENIA lub inna forma 1. Zaznajomienie studentów z zasadami tworzenia wielostronicowych publikacji. 2. Zapoznanie z metodami pozwalającymi na poprawę czytelności, spójności wizualnej i atrakcyjności graficznej tekstu. 4. Zadania związane z projektowaniem złożonych form wydawniczych (periodyki, albumy, itp.) 5. Zapoznanie studentów z metodami przygotowania do druku <i>offsetowego</i> (DTP).					P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02 P_K03 P_K04
Metody dydaktyczne					
Wykład:					
Ćwiczenia lub inna forma:					
- Ćwiczenia					
Zalecana literatura					
Podstawowa					
1. Michael Mitchell i Susan Wightman, „Typografia książki. Podręcznik projektanta.” Wydawnictwo d2d.pl, wydanie III, Kraków 2022, ISBN 978-83-959016-7-6					
Uzupełniająca					
1. Gołąb A., DTP. Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem, Helion, Gliwice 2013.					
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji					

Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02 P_W03	Ocena aktywności na zajęciach, oddanie końcowe projektu. Egzamin
P_U01 P_U02 P_U03	Ocena aktywności na zajęciach, oddanie końcowe projektu.
P_K01 P_K02 P_K03 P_K04	Ocena aktywności na zajęciach.
Nakład pracy studenta	
Zajęcia dydaktyczne	Liczba godzin 30
Przygotowanie do zajęć	20
Studiowanie literatury	15
Przygotowanie do egzaminu	20
Przygotowanie projektu	15
Łączny nakład pracy studenta w godz.	100
Liczba punktów ECTS	4
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu		
	Projektowanie graficzne 1 Graphic Design 1		GUR-L-D44PG		
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł D Techniki realizacyjne				
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr				
	rok I, semestr 2				
	Status przedmiotu		Język wykładowy		
Profil studiów PRAKTYCZNY	obowiązkowy		polski		
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
	Brak wymagań wstępnych				
Formy zajęć i liczba godzin					
Liczba punktów ECTS					
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	3
15			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest wprowadzenie studenta w metodykę projektowania graficznego oraz rozwijanie sposobu myślenia właściwego dla projektanta. Przedmiot kształtuje umiejętność świadomego prowadzenia procesu projektowego – od rozpoznania problemu, poprzez analizę, poszukiwanie inspiracji, budowanie koncepcji, tworzenie					

szkiców i prototypów, aż do opracowania oraz prezentacji finalnego rozwiązania. Student poznaje podstawowe zagadnienia z zakresu kompozycji, typografii, psychologii koloru i kształtu, języka projektowania, projektowania wydawniczego oraz współczesnych trendów w grafice użytkowej. Szczególny nacisk położony jest na rozwijanie kreatywności, umiejętności krytycznej analizy, świadomego uzasadniania decyzji projektowych oraz odpowiedzialnego wykorzystywania narzędzi tradycyjnych i cyfrowych w procesie projektowym.		
Zakładane efekty uczenia się		Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 podstawowe zasady języka projektowania oraz relacje pomiędzy obrazem, typografią i treścią. P_W02 etapy procesu projektowego oraz podstawowe metody analizy, budowania koncepcji i rozwijania rozwiązań projektowych. P_W03 podstawowe zasady kompozycji, psychologii koloru, typografii oraz świadomego kształtowania przekazu graficznego. P_W04 znaczenie procesu projektowego jako świadomego sposobu rozwiązywania problemów projektowych.	K_W02 K_W03 K_W04 K_W06 K_W12 K_W15
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 analizować problem projektowy oraz formułować założenia projektowe. P_U02 tworzyć i rozwijać koncepcje projektowe z wykorzystaniem szkiców, analiz oraz kolejnych iteracji projektu. P_U03 świadomie dobierać środki formalne, kompozycyjne, kolorystyczne i typograficzne odpowiednio do celu projektu. P_U04 uzasadniać podejmowane decyzje projektowe oraz prezentować przebieg procesu projektowego. P_U05 wykorzystywać narzędzia tradycyjne i cyfrowe do realizacji projektów graficznych zgodnie z przyjętymi założeniami.	K_U02 K_U03 K_U07 K_U08 K_U09 K_U10 K_U12 K_U24 K_U25 K_U26
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 krytycznej oceny własnych projektów oraz wykorzystywania informacji zwrotnej w procesie ich doskonalenia. P_K02 świadomego planowania i organizowania własnego procesu projektowego z zachowaniem odpowiedzialności za jakość realizowanych prac, a także prezentowania oraz merytorycznego uzasadniania własnych decyzji projektowych podczas dyskusji i przeglądów.	K_K01 K_K02 K_K03 K_K04
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY Wykłady stanowią teoretyczne wprowadzenie do ćwiczeń projektowych i obejmują zagadnienia związane z metodyką projektowania graficznego, procesem projektowym oraz współczesnym warsztatem projektanta. Omawiane są podstawowe zasady kompozycji, typografii, psychologii koloru i kształtu, języka projektowania, komunikacji wizualnej, projektowania wydawniczego oraz współczesnych trendów w grafice użytkowej. Szczególną uwagę poświęca się analizie dobrych praktyk projektowych, świadomemu podejmowaniu decyzji projektowych, krytycznej analizie realizacji graficznych oraz roli researchu i procesu twórczego w projektowaniu.		P_W01 P_W02 P_W03 P_W04 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05 P_K01 P_K02
ĆWICZENIA lub inna forma Podstawę zajęć stanowi realizacja kolejnych zadań projektowych o stopniowo rosnącym poziomie złożoności, rozwijających umiejętność świadomego prowadzenia procesu projektowego. Studenci uczą się analizować problem projektowy, prowadzić research, formułować założenia projektowe oraz budować autorskie koncepcje graficzne. Ważnym elementem pracy jest poszukiwanie różnorodnych rozwiązań, szkicowanie,		P_W01 P_W02 P_W03 P_W04 P_U01 P_U02

eksperymentowanie, konsultowanie kolejnych etapów projektu oraz doskonalenie przyjętych koncepcji w oparciu o krytyczną analizę i informacje zwrotne. Realizowane zadania obejmują zagadnienia z zakresu kompozycji, typografii, psychologii koloru i kształtu, narracji wizualnej oraz współczesnego języka projektowania, integrując wiedzę zdobytą na innych przedmiotach kierunkowych. Szczególny nacisk położony jest na rozwijanie kreatywności, samodzielności oraz umiejętności świadomego uzasadniania podejmowanych decyzji projektowych.		P_U03 P_U04 P_U05 P_K01 P_K02
Metody dydaktyczne		
Wykład: - Wykład problemowy, - Analiza i interpretacja przykładów projektowych, - Studium przypadku (case study), - Dyskusja dydaktyczna.		
Ćwiczenia lub inna forma: - Realizacja autorskich zadań projektowych, - Metoda projektu – samodzielna realizacja projektu konsultowanego z prowadzącym, - Konsultacje indywidualne i korekty projektowe, - Analiza i prezentacja procesu projektowego, - Dyskusja oraz krytyczna analiza realizowanych projektów.		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. A. Frutiger, Człowiek i jego znaki, Optima, 2003 2. J. U. Voelker, Porządek w projektowaniu, Siatki w projektowaniu graficznym - teoria i praktyka, d2d.pl, 2020 3. J. Itten, Sztuka barwy, d2d.pl 4. red. P.Dębowski, J.Mrowczyk, Widzieć / Wiedzieć, Karakter, 2015 5. A. Szydłowska, Miliard Rzeczy Dookoła, Karakter, 2013 6. D. Sudjic, Język rzeczy. W jaki sposób przedmioty nas uwodzą?, Karaker, 2013 7. Kassia St Clair, Sekrety Kolorów, Buchmann 2022 8. Quentin Newark, Co to jest projektowanie graficzne?, Arkady 2021 9. Alice Twemlow, Czemu służy Grafika Użytkowa? ABE Dom Wydawniczy 2006		
Uzupełniająca 1. Christopher A., Język wzorców, GWP, Gdańsk 2008. 2. Jak przestałem kochać design, Marcin Wicha, Karakter 2015		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03 P_W04	Realizacja cyklu tematów.	
P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05	Ćwiczenia – oddanie końcowe projektu.	
P_K01 P_K02	Ćwiczenia – oddanie końcowe projektu. Aktywne uczestnictwo w zajęciach.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		45
Przygotowanie do zajęć		10
Studiowanie literatury		10
Przygotowanie się do egzaminu/zaliczenia		10
Łączny nakład pracy studenta w godz.		75
Liczba punktów ECTS		3
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu	
	Projektowanie graficzne 2 Graphic Design 2		GUR-L-D45PG	
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim			
	Moduł D Techniki realizacyjne			
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr			
	rok II, semestr 3			
	Status przedmiotu		Język wykładowy	
Profil studiów PRAKTYCZNY	obowiązkowy		polski	
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia			
	Wymagania wstępne			
Brak wymagań wstępnych				
Formy zajęć i liczba godzin				
				Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna
15			30	
Cele przedmiotu				
Celem przedmiotu jest rozwijanie umiejętności świadomego projektowania poprzez realizację coraz bardziej złożonych problemów projektowych. Student doskonali warsztat projektanta, ucząc się budowania spójnych koncepcji graficznych opartych na analizie odbiorcy, funkcji projektu oraz zasadach kompozycji, typografii i narracji wizualnej. Istotnym elementem zajęć jest projektowanie pierwszych systemowych rozwiązań graficznych, rozwijanie umiejętności uzasadniania podejmowanych decyzji projektowych oraz świadomego prowadzenia procesu twórczego – od analizy problemu i researchu, poprzez koncepcję i iteracje projektowe, aż do przygotowania finalnej realizacji.				
Zakładane efekty uczenia się				Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 zasady świadomego prowadzenia procesu projektowego oraz rolę kompozycji, typografii i narracji wizualnej w budowaniu spójnych rozwiązań graficznych. P_W02 znaczenie odbiorcy, funkcji projektu oraz podstawowych systemów identyfikacji wizualnej w procesie projektowania.			K_W02 K_W03 K_W04 K_W06 K_W12 K_W15 K_W16
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 analizować problem projektowy oraz opracowywać spójne koncepcje graficzne odpowiadające określonym założeniom projektowym. P_U02 świadomie dobierać środki formalne, typograficzne i kompozycyjne oraz rozwijać projekt poprzez kolejne etapy procesu projektowego. P_U03 prezentować i uzasadniać własne rozwiązania projektowe, zachowując spójność pomiędzy koncepcją, formą i funkcją projektu.			K_U01 K_U02 K_U03 K_U08 K_U09 K_U10 K_U11 K_U12 K_U14 K_U17
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 samodzielnego planowania i organizowania procesu projektowego oraz odpowiedzialnego realizowania kolejnych etapów pracy. P_K02 krytycznej oceny własnych projektów oraz wykorzystywania informacji zwrotnej do ich rozwijania i doskonalenia.			K_K01 K_K02 K_K03 K_K04
Treści programowe				Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY				P_W01 P_W02 P_U01
Wykłady poświęcone są zagadnieniom świadomego projektowania graficznego. Omawiane				

są metody budowania spójnych koncepcji projektowych, zasady tworzenia prostych systemów identyfikacji wizualnej, rola odbiorcy w procesie projektowym, narracja wizualna oraz świadome wykorzystanie typografii i kompozycji. Analizowane są współczesne realizacje graficzne oraz proces ich powstawania – od koncepcji po wdrożenie.	P_U02 P_U03 P_K01 P_K02
ĆWICZENIA lub inna forma	P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02
Zajęcia opierają się na realizacji autorskich projektów o zwiększonym stopniu złożoności. Studenci rozwijają umiejętność prowadzenia procesu projektowego poprzez analizę problemu, research, opracowanie wielu wariantów koncepcji, konsultacje oraz kolejne iteracje projektu. Zadania wymagają świadomego doboru środków formalnych, budowania spójnych rozwiązań graficznych oraz uzasadniania podejmowanych decyzji projektowych. Istotnym elementem zajęć są prezentacje projektów oraz ich wspólna analiza.	
Metody dydaktyczne	
Wykład:	
- Wykład problemowy, - Analiza przykładów projektowych, - Studium przypadku (case study), - Dyskusja dydaktyczna.	
Ćwiczenia lub inna forma:	
- Realizacja autorskich zadań projektowych, - Metoda projektu – samodzielna realizacja projektu konsultowanego z prowadzącym, - Konsultacje indywidualne i korekty projektowe, - Analiza procesu projektowego, - Prezentacja i omówienie realizowanych projektów, - Przeglądy projektowe połączone z dyskusją.	
Zalecana literatura	
Podstawowa	
1. R. Arnhem, Sztuka i percepcja wzrokowa, psychologia twórczego oka, OFFICYNIA S.C., Łódź 2004. 2. red. P. Dębowski, J. Mrowczyk, Widzieć / Wiedzieć, Karakter, 2015 3. S. Heller, V. Vienne, 100 idei, które zmieniły projektowanie graficzne, wyd. TMC, 2012 4. H. R. Bosshard, Reguła i intuicja. O rozwadze i spontaniczności projektowania, d2d.pl, 2017 5. red. R. Klanten, Los Logos Compass, wyd. Gestalten, 2010	
Uzupełniająca	
1. Christopher A., Język wzorców, GWP, Gdańsk 2008. 2. Jak przestałem kochać design, Marcin Wicha, Karakter 2015	
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji	
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02	Realizacja cyklu tematów.
P_U01 P_U02 P_U03	Ćwiczenia – oddanie końcowe projektu.
P_K01 P_K02	Ćwiczenia – oddanie końcowe projektu. Aktywne uczestnictwo w zajęciach.
Nakład pracy studenta	
Liczba godzin	
Zajęcia dydaktyczne	45
Przygotowanie do zajęć	10
Studiowanie literatury	10
Przygotowanie projektu	10
Łączny nakład pracy studenta w godz.	75
Liczba punktów ECTS	3
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim	Kod przedmiotu
	Projektowanie graficzne 3 Graphic Design 3	GUR-L-D46PG
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim	
	Moduł D Techniki realizacyjne	
	Rok studiów, semestr	

Poziom studiów: licencjat	rok II, semestr 4				
	Status przedmiotu			Język wykładowy	
	obowiązkowy			polski	
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
Profil studiów PRAKTYCZNY					
	Wymagania wstępne				
Brak wymagań wstępnych					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	2
			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest rozwijanie umiejętności odpowiedzialnego projektowania poprzez realizację złożonych problemów projektowych odpowiadających rzeczywistym potrzebom odbiorców. Student doskonali warsztat projektanta, tworząc spójne rozwiązania graficzne z uwzględnieniem funkcji projektu, kontekstu jego wykorzystania oraz świadomego doboru środków wyrazu. Zajęcia rozwijają umiejętność samodzielnego planowania procesu projektowego, uzasadniania podejmowanych decyzji oraz przygotowania projektów do prezentacji i wdrożenia. Program przedmiotu obejmuje również wykorzystanie współczesnych narzędzi cyfrowych jako jednego ze środków budowania autorskiego języka projektowego.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 zasady odpowiedzialnego prowadzenia procesu projektowego oraz znaczenie świadomych decyzji projektowych w tworzeniu skutecznych komunikatów graficznych. P_W02 rolę odbiorcy, kontekstu oraz spójności systemowej w projektowaniu rozbudowanych rozwiązań graficznych.				K_W02 K_W03 K_W04 K_W06 K_W12 K_W15 K_W16
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 samodzielnie prowadzić złożony proces projektowy – od analizy problemu i researchu po przygotowanie projektu do realizacji. P_U02 projektować spójne rozwiązania graficzne odpowiadające potrzebom odbiorcy oraz specyfice różnych nośników komunikacji. P_U03 świadomie dobierać techniki, narzędzia oraz środki wyrazu jako element wspierający realizację założeń projektowych.				K_U01 K_U02 K_U03 K_U08 K_U09 K_U10 K_U12 K_U14 K_U17
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 odpowiedzialnego podejmowania decyzji projektowych z uwzględnieniem potrzeb odbiorcy, kontekstu społecznego oraz zasad etyki zawodowej. P_K02 krytycznej oceny własnych projektów oraz wykorzystywania informacji zwrotnej w celu ich rozwijania i doskonalenia.				K_K01 K_K02 K_K03 K_K04
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY					
ĆWICZENIA lub inna forma Podstawę zajęć stanowi realizacja autorskich projektów o zwiększonym stopniu złożoności. Studenci samodzielnie planują i prowadzą proces projektowy – od analizy problemu, poprzez research, opracowanie koncepcji, konsultacje i rozwój projektu, aż do przygotowania finalnej realizacji. Zadania wymagają świadomego doboru środków formalnych, budowania spójnych rozwiązań oraz uzasadniania podejmowanych decyzji projektowych. Program obejmuje również realizację zadania z zakresu Digital Paintingu.					P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02

Metody dydaktyczne	
Wykład:	
Ćwiczenia lub inna forma: - Realizacja autorskich zadań projektowych, - Metoda projektu – samodzielna realizacja projektu konsultowanego z prowadzącym, - Konsultacje indywidualne i korekty projektowe, - Analiza procesu projektowego, - Prezentacja i omówienie realizowanych projektów, - Przeglądy projektowe połączone z dyskusją.	
Zalecana literatura	
Podstawowa 1. Ch. & P. Fiell, Graphic design now, TASCHEN, 2005 2. M. Healey, Czym jest branding, Wyd. ABE Dom Wydawniczy, 2008 3. A. Twemlow, Czemu służy grafika użytkowa, ABE Dom Wydawniczy, 2006 4. red. J. Wiedemann, Logo design, Volume 1 i Volume 2, TASCHEN, 2015 5. S. Pinkas, M. Loiseau, Historia reklamy, TASCHEN, 2009	
Uzupełniająca 1. Christopher A., Język wzorców, GWP, Gdańsk 2008. 2. Jak przestałem kochać design, Marcin Wicha, Karakter 2015	
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji	
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02	Realizacja cyklu tematów.
P_U01 P_U02 P_U03	Ćwiczenia – oddanie końcowe projektu.
P_K01 P_K02	Ćwiczenia – oddanie końcowe projektu. Aktywne uczestnictwo w zajęciach.
Nakład pracy studenta	
Zajęcia dydaktyczne	Liczba godzin
	30
Przygotowanie do zajęć	10
Przygotowanie projektu	10
Łączny nakład pracy studenta w godz.	50
Liczba punktów ECTS	2
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim	Kod przedmiotu
	Projektowanie graficzne 4 Graphic Design 4	GUR-L-D47PG
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim	
	Moduł D Techniki realizacyjne	
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr	
	rok III, semestr 5	
Profil studiów PRAKTYCZNY	Status przedmiotu	Język wykładowy
	obowiązkowy	polski
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia	
	Wymagania wstępne	
	Brak wymagań wstępnych	

Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	3
			30		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest ugruntowanie samodzielności projektowej oraz rozwijanie autorskiego języka wypowiedzi graficznej. Student realizuje kompleksowe projekty wymagające świadomego prowadzenia procesu projektowego, samodzielnego podejmowania decyzji oraz odpowiedzialności za wszystkie etapy pracy – od analizy problemu, poprzez opracowanie koncepcji, aż do przygotowania projektu do prezentacji lub wdrożenia. Zajęcia sprzyjają kształtowaniu indywidualnego sposobu myślenia projektowego, rozwijaniu kreatywności oraz świadomemu wykorzystywaniu zdobytych kompetencji w realizacji autorskich projektów.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 znaczenie autorskiego języka projektowego oraz świadomego doboru środków wyrazu w budowaniu własnej wypowiedzi graficznej. P_W02 zasady przygotowania kompleksowych projektów graficznych przeznaczonych do profesjonalnej prezentacji lub wdrożenia.				K_W02 K_W03 K_W04 K_W06 K_W12 K_W15 K_W16
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 samodzielnie prowadzić złożony proces projektowy, podejmując świadome decyzje na każdym etapie jego realizacji. P_U02 tworzyć autorskie rozwiązania graficzne wykorzystujące indywidualny język projektowy oraz właściwie dobrane środki formalne i technologiczne. P_U03 przygotowywać projekty do profesjonalnej prezentacji, uzasadniać przyjęte rozwiązania oraz dokonywać krytycznej oceny własnych realizacji.				K_U01 K_U02 K_U03 K_U08 K_U09 K_U10 K_U12 K_U14 K_U17
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 samodzielnego inicjowania oraz realizowania autorskich przedsięwzięć projektowych. P_K02 odpowiedzialnego reprezentowania własnej postawy twórczej oraz świadomego rozwijania kompetencji zawodowych. P_K03 przestrzegania zasad etyki zawodowej oraz ochrony własności intelektualnej w działalności projektowej.				K_K01 K_K02 K_K03 K_K04
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY					
ĆWICZENIA lub inna forma Podstawę zajęć stanowi realizacja autorskich projektów o charakterze kompleksowym, wymagających samodzielnego prowadzenia procesu projektowego. Studenci definiują problem projektowy, prowadzą analizę i research, opracowują własne koncepcje oraz rozwijają je poprzez kolejne konsultacje i iteracje. Szczególny nacisk położony jest na świadome budowanie indywidualnego języka projektowego, umiejętność uzasadniania podejmowanych decyzji oraz przygotowanie projektów do profesjonalnej prezentacji lub wdrożenia. W zależności od charakteru realizowanego zadania wykorzystywane są zarówno tradycyjne, jak i cyfrowe techniki projektowe, w tym Digital Painting jako jedno z narzędzi wspierających proces twórczy.					P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02 P_K03
Metody dydaktyczne					
Wykład:					
Ćwiczenia lub inna forma: - Realizacja autorskich zadań projektowych, - Metoda projektu – samodzielna realizacja projektu konsultowanego z prowadzącym,					

- Konsultacje indywidualne i korekty projektowe,
- Analiza procesu projektowego,
- Prezentacja i omówienie realizowanych projektów,
- Przeglądy projektowe połączone z dyskusją.

Zalecana literatura

Podstawowa

1. Ch. & P. Fiell, Graphic design now, TASCHEN, 2005
2. M. Healey, Czym jest branding, Wyd. ABE Dom Wydawniczy, 2008
3. A. Twemlow, Czemu służy grafika użytkowa, ABE Dom Wydawniczy, 2006
4. red. J. Wiedemann, Logo design, Volume 1 i Volume 2, TASCHEN, 2015
5. S. Pinkas, M. Loiseau, Historia reklamy, TASCHEN, 2009
6. M. Evamy, Logo przewodnik dla projektantów, Wyd. Naukowe PWN, 2008
7. E. H. Gombrich, Zmysł porządku o psychologii sztuki dekoracyjnej, Wyd. Universitas, 2009
8. D. Dabner, Design & Layout sztuka projektowania, Wyd. Focus, 2004
9. J. Felici, Kompletny przewodnik po typografii, Wyd. S owo/Obraz, 2009

Uzupełniająca

1. K. Elam, *Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej*, d2d.pl, 2019
- M. Mitchell, S. Wightman, *Typografia książki. Podręcznik projektanta*, d2d.pl, 2015
- Z. Kolesár, J. Mrowczyk, *Historia projektowania graficznego. Charakter*, 2018

Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji

Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia
P_W01 P_W02	Realizacja cyklu tematów. Egzamin
P_U01 P_U02 P_U03	Ćwiczenia – oddanie końcowe projektu.
P_K01 P_K02 P_K03	Ćwiczenia – oddanie końcowe projektu. Aktywne uczestnictwo w zajęciach.

Nakład pracy studenta	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie do zajęć	20
Studiowanie literatury	15
Przygotowanie projektu	10
Łączny nakład pracy studenta w godz.	75
Liczba punktów ECTS	3
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Metodyka pisania i prezentowania pracy dyplomowej Technics for Writing and Presenting the Thesis				GUR-L-E48MPPPD
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł E Praca dyplomowa				
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr				
	rok II, semestr 4				
	Status przedmiotu				Język wykładowy
Profil studiów PRAKTYCZNY	obowiązkowy				polski
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
	Brak wymagań wstępnych				
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	2
30					
Cele przedmiotu					

Celem przedmiotu jest poznanie przedstawienie metodologii pisania pracy dyplomowej oraz przygotowanie do napisania pracy dyplomowej na ustalony temat. Opis, analiza i dyskusja o metodologii pisania pracy dyplomowej oraz o projekcie pracy dyplomowej.		
Zakładane efekty uczenia się		Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 zasady przygotowania wystąpienia ustnego, dotyczące zagadnień szczegółowych, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także z różnych źródeł. P_W02 wiedzę do przygotowania prac pisemnych w języku polskim będących szczegółowym opracowaniem określonego zagadnienia z zakresu dyscypliny, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych. P_W03 odpowiednie określanie priorytetów służących do realizacji określonego przez siebie lub innych zadania.	K_W05 K_W12 K_W13 K_W15
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 pozyskiwać informacje konieczne do analizowania zjawisk społecznych i interpretowania przepisów. P_U02 oceniać przydatność poszczególnych metod z zakresu grafiki i reklamy. P_U03 zrealizować własny projekt z wykorzystaniem własnych koncepcji artystycznych.	K_U02 K_U10 K_U13
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 refleksji i krytyki na temat przygotowanej pracy dyplomowej.	K_K10
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY Źródła informacji naukowej. Podstawowe metody badawcze. Technika pisania prac dyplomowych. Zasady wyboru tematu pracy dyplomowej. Zasady konstrukcji prac dyplomowych. Struktura tekstu pracy Forma, styl, język. Tytuły rozdziałów i podrozdziałów. Akapity, wyróżnienia w tekście, wyliczenia. Skróty, Odnosińki, cytaty, załączniki. Wykaz literatury. Spis treści. Karta tytułowa pracy dyplomowej. Wybór tematu pracy i jego analiza. Budowa planów pracy i ich analiza. Prezentacja i analiza wstępu pracy z określeniem celu pracy, metod badawczych, przedmiotu pracy i jej zakresu Prezentacja i analiza poszczególnych rozdziałów pracy dyplomowej. Prezentacja i analiza napisanej przez studenta pracy dyplomowej.		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01
ĆWICZENIA lub inna forma		
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Zenderowski R., Praca magisterska, licencjat. Przewodnik po metodologii pisania i obrony pracy dyplomowej, wyd. 11, CeDeWu, Warszawa 2020.		
Uzupełniająca		
1. Pawlik K., Zenderowski R., Dyplom z internetu. Jak korzystać z internetu pisząc prace dyplomowe, wyd. 5, CeDeWu, Warszawa 2020.		
2. Węglińska M., Jak pisać pracę magisterską?, wyd. 10, Impuls, Kraków 2016.		
3. Wrycza-Bekier J., Kreatywna praca dyplomowa. Jak stworzyć fascynujący tekst naukowy, Helion, Gliwice 2011.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się		Forma zaliczenia
P_W01 P_W02 P_W03	Przygotowanie pracy dyplomowej.	
P_U01 P_U02 P_U03	Przygotowanie pracy dyplomowej.	

P_K01	Przygotowanie pracy dyplomowej.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		30
Przygotowanie do zajęć		10
Przygotowanie projektu / eseju itp.		10
Łączny nakład pracy studenta w godz.		50
Liczba punktów ECTS		2
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu		
	Pracownia dyplomująca 1 - Projektowanie grafiki użytkowej Laboratory of Diploma Work / Thesis 1 - Graphics Design		GUR-L-E49PDGU		
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł E Praca dyplomowa				
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr				
	rok III, semestr 5				
	Status przedmiotu			Język wykładowy	
	do wyboru			polski	
Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
	Brak wymagań wstępnych				
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	4
		45			
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest wykonanie pracy dyplomowej po kierunku opiekuna promotora pracy według podanych wytycznych.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 style w grafice, malarstwie, rzeźbie i wzornictwie przemysłowym. P_W02 możliwości oddziaływania i ograniczenia przekazu graficznego.				K_W02 K_W03 K_W10 K_W11 K_W12

	P_W03 zasady tworzenia kompozycji graficznych w zależności od ich celu i planowanego medium.	K_W14 K_W15
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 precyzować założenia projektowe w zależności od obranego celu. P_U02 stworzyć złożoną koncepcję przekazu graficznego odpowiadającą wcześniejszym założeniom. P_U03 organizować prace projektowe.	K_U01 K_U02 K_U03 K_U07 K_U08 K_U09 K_U10 K_U13 K_U14 K_U15 K_U16 K_U18 K_U21 K_U23
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 inicjowania działania i jest operatywny w pracy indywidualnej i zespołowej. P_K02 doskonalenia swoich kompetencji realizacyjnych przestrzegając zasad prawa autorskiego.	K_K01 K_K02 K_K05 K_K06 K_K07 K_K08 K_K09
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY		
ĆWICZENIA lub inna forma		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02
Studia i prace analityczne związane z pracą dyplomową. Zasady sporządzania harmonogramu wykonania poszczególnych etapów pracy dyplomowej. Metody prezentacji materiałów opracowanych w ramach pracy dyplomowej. Wytyczne do wykonania pracy dyplomowej.		
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Sarzyńska-Putowska J., Komunikacja wizualna wybrane zagadnienia, Fundacja im. J. Sarzyńskiej-Putowskiej przy Katedrze Komunikacji Wizualnej WFP ASP w Krakowie, Kraków 2002. 2. Frutiger A., Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo Optima, Warszawa 2003. 3. H.R. Bosshard, Reguła i intuicja. O rozważaniu i spontaniczności projektowania, d2d.pl, 2017 4. D. Dabner, Design & Layout sztuka projektowania, Wyd. Focus, 2004		
Uzupełniająca		
1. Alexander Ch., Język wzorców, GWP, Gdańsk 2008. 2. Rudolf Arnheim, Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka, wydawnictwo d2d. 3. Bieчек P. Odkrywać! Ujawniać! Objaśniać! Zbiór esejów o sztuce prezentowania danych 4. Williams R., Jak składać tekst, Helion, 2003 5. K. Elam, Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej, d2d.pl, 2019		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	Przygotowanie pracy dyplomowej.	
P_U01 P_U02 P_U03	Przygotowanie pracy dyplomowej.	
P_K01 P_K02	Przygotowanie pracy dyplomowej.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		45
Przygotowanie do zajęć		15

Studiowanie literatury	20
Przygotowanie projektu / eseju itp.	20
Łączny nakład pracy studenta w godz.	100
Liczba punktów ECTS	4
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Pracownia dyplomująca 1 - Projektowanie reklamy Laboratory of Diploma Work / Thesis 1 - Advertising Design				GUR-L-E49PDPR
	Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą				
	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł E Praca dyplomowa				
	Rok studiów, semestr				
	rok III, semestr 5				
	Status przedmiotu				Język wykładowy
	do wyboru				polski
	Poziom studiów: licencjat	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia			
Wymagania wstępne					
Brak wymagań wstępnych					
Profil studiów PRAKTYCZNY					

		K_U14 K_U15 K_U16 K_U18 K_U21 K_U23
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 inicjowania działania i jest operatywny w pracy indywidualnej i zespołowej. P_K02 doskonalenia swoich kompetencji realizacyjnych przestrzegając zasad prawa autorskiego.	K_K01 K_K02 K_K05 K_K06 K_K07 K_K08 K_K09
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY		
ĆWICZENIA lub inna forma Studia i prace analityczne związane z pracą dyplomową. Zasady sporządzania harmonogramu wykonania poszczególnych etapów pracy dyplomowej. Metody prezentacji materiałów opracowanych w ramach pracy dyplomowej. Wytyczne do wykonania pracy dyplomowej.		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa 1. Sarzyńska-Putowska J., Komunikacja wizualna wybrane zagadnienia, Fundacja im. J. Sarzyńskiej-Putowskiej przy Katedrze Komunikacji Wizualnej WFP ASP w Krakowie, Kraków 2002. 2. Frutiger A., Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo Optima, Warszawa 2003. 3. H.R. Bosshard, Reguła i intuicja. O rozwadze i spontaniczności projektowania, d2d.pl, 2017 4. D. Dabner, Design & Layout sztuka projektowania, Wyd. Focus, 2004		
Uzupełniająca 1. Alexander Ch., Język wzorców, GWP, Gdańsk 2008. 2. Rudolf Arnheim, Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka, wydawnictwo d2d. 3. Bieчек P. Odkrywać! Ujawniać! Objaśniać! Zbiór esejów o sztuce prezentowania danych 4. Williams R., Jak składać tekst, Helion, 2003 5. K. Elam, Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej, d2d.pl, 2019		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	Przygotowanie pracy dyplomowej.	
P_U01 P_U02 P_U03	Przygotowanie pracy dyplomowej.	
P_K01 P_K02	Przygotowanie pracy dyplomowej.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		45
Przygotowanie do zajęć		15
Studiowanie literatury		20
Przygotowanie projektu / eseju itp.		20
Łączny nakład pracy studenta w godz.		100
Liczba punktów ECTS		4
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu	
	Pracownia dyplomująca 2 - Projektowanie grafiki użytkowej Laboratory of Diploma Work / Thesis 2 - Graphics Design		GUR-L-E50PDGU	
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim			
	Moduł E Praca dyplomowa			
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr			
	rok III, semestr 6			
Profil studiów PRAKTYCZNY	Status przedmiotu		Język wykładowy	
	do wyboru		polski	
Profil studiów PRAKTYCZNY	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia			
	Wymagania wstępne			
Zaliczenie przedmiotu Pracownia dyplomująca 1				
Formy zajęć i liczba godzin				
				Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna
		45		
Cele przedmiotu				
Celem przedmiotu jest wykonanie pracy dyplomowej po kierunku opiekuna promotora pracy według podanych wytycznych.				
Zakładane efekty uczenia się				Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 style w grafice, malarstwie, rzeźbie i wzornictwie przemysłowym. P_W02 możliwości oddziaływania i ograniczenia przekazu graficznego. P_W03 zasady tworzenia kompozycji graficznych w zależności od ich celu i planowanego medium.			K_W02 K_W03 K_W10 K_W11 K_W12 K_W14 K_W15
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 precyzować założenia projektowe w zależności od obranego celu. P_U02 stworzyć złożoną koncepcję przekazu graficznego odpowiadającą wcześniejszym założeniom. P_U03 organizować prace projektowe.			K_U01 K_U02 K_U03 K_U07 K_U08 K_U09 K_U10 K_U13 K_U14 K_U15 K_U16 K_U18 K_U21 K_U23
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 inicjowania działania i jest operatywny w pracy indywidualnej i zespołowej.			K_K01 K_K02 K_K05 K_K06

	P_K02 doskonalenia swoich kompetencji realizacyjnych przestrzegając zasad prawa autorskiego.	K_K07 K_K08 K_K09
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY		
ĆWICZENIA lub inna forma		P_W01 P_W02 P_W03 P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02
Studia i prace analityczne związane z pracą dyplomową. Zasady sporządzania harmonogramu wykonania poszczególnych etapów pracy dyplomowej. Metody prezentacji materiałów opracowanych w ramach pracy dyplomowej. Wytyczne do wykonania pracy dyplomowej.		
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Sarzyńska-Putowska J., Komunikacja wizualna wybrane zagadnienia, Fundacja im. J. Sarzyńskiej-Putowskiej przy Katedrze Komunikacji Wizualnej WFP ASP w Krakowie, Kraków 2002.		
2. Frutiger A., Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo Optima, Warszawa 2003.		
3. H.R. Bosshard, Reguła i intuicja. O rozważde i spontaniczności projektowania, d2d.pl, 2017		
4. D. Dabner, Design & Layout sztuka projektowania, Wyd. Focus, 2004		
Uzupełniająca		
1. Alexander Ch., Język wzorców, GWP, Gdańsk 2008.		
2. Rudolf Arnheim, Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka, wydawnictwo d2d.		
3. Bieček P. Odkrywać! Ujawniać! Objasniać! Zbiór esejów o sztuce prezentowania danych		
4. Williams R., Jak składać tekst, Helion, 2003		
5. K. Elam, Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej, d2d.pl, 2019		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	Przygotowanie pracy dyplomowej.	
P_U01 P_U02 P_U03	Przygotowanie pracy dyplomowej.	
P_K01 P_K02	Przygotowanie pracy dyplomowej.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		45
Przygotowanie do zajęć		15
Studiowanie literatury		20
Przygotowanie projektu / eseju itp.		20
Łączny nakład pracy studenta w godz.		100
Liczba punktów ECTS		4
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą Poziom studiów: licencjat Profil studiów PRAKTYCZNY	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu	
	Pracownia dyplomująca 2 - Projektowanie reklamy Laboratory of Diploma Work / Thesis 2 - Advertising Design		GUR-L-E50PDGPR	
	Nazwa modułu w języku polskim			
	Moduł E Praca dyplomowa			
	Rok studiów, semestr			
	rok III, semestr 6			
	Status przedmiotu		Język wykładowy	
	do wyboru		polski	
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia			
Wymagania wstępne				
Zaliczenie przedmiotu Pracownia dyplomująca 1				
Formy zajęć i liczba godzin				
Liczba punktów ECTS				
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna
		45		
Cele przedmiotu				
Celem przedmiotu jest wykonanie pracy dyplomowej po kierunku opiekuna promotora pracy według podanych wytycznych.				
Zakładane efekty uczenia się				Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 style w grafice, malarstwie, rzeźbie i wzornictwie przemysłowym. P_W02 możliwości oddziaływania i ograniczenia przekazu graficznego. P_W03 zasady tworzenia kompozycji graficznych w zależności od ich celu i planowanego medium.			K_W02 K_W03 K_W10 K_W11 K_W12 K_W14 K_W15
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 precyzować założenia projektowe w zależności od obranego celu. P_U02 stworzyć złożoną koncepcję przekazu graficznego odpowiadającą wcześniejszym założeniom. P_U03 organizować prace projektowe.			K_U01 K_U02 K_U03 K_U07 K_U08 K_U09 K_U10 K_U13 K_U14 K_U15 K_U16 K_U18 K_U21 K_U23
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 inicjowania działania i jest operatywny w pracy indywidualnej i zespołowej. P_K02 doskonalenia swoich kompetencji realizacyjnych przestrzegając zasad prawa autorskiego.			K_K01 K_K02 K_K05 K_K06 K_K07 K_K08 K_K09
Treści programowe				Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY				
ĆWICZENIA lub inna forma				P_W01 P_W02 P_W03
Studia i prace analityczne związane z pracą dyplomową. Zasady sporządzania				

harmonogramu wykonania poszczególnych etapów pracy dyplomowej. Metody prezentacji materiałów opracowanych w ramach pracy dyplomowej. Wytyczne do wykonania pracy dyplomowej.		P_U01 P_U02 P_U03 P_K01 P_K02
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa		
1. Sarzyńska-Putowska J., Komunikacja wizualna wybrane zagadnienia, Fundacja im. J. Sarzyńskiej-Putowskiej przy Katedrze Komunikacji Wizualnej WFP ASP w Krakowie, Kraków 2002.		
2. Frutiger A., Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo Optima, Warszawa 2003.		
3. H.R. Bosshard, Reguła i intuicja. O rozważde i spontaniczności projektowania, d2d.pl, 2017		
4. D. Dabner, Design & Layout sztuka projektowania, Wyd. Focus, 2004		
Uzupełniająca		
1. Alexander Ch., Język wzorców, GWP, Gdańsk 2008.		
2. Rudolf Arnheim, Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka, wydawnictwo d2d.		
3. Bieček P. Odkrywać! Ujawniać! Objaśniać! Zbiór esejów o sztuce prezentowania danych		
4. Williams R., Jak składać tekst, Helion, 2003		
5. K. Elam, Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej, d2d.pl, 2019		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02 P_W03	Przygotowanie pracy dyplomowej.	
P_U01 P_U02 P_U03	Przygotowanie pracy dyplomowej.	
P_K01 P_K02	Przygotowanie pracy dyplomowej.	
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		45
Przygotowanie do zajęć		15
Studiowanie literatury		20
Przygotowanie projektu / eseju itp.		20
Łączny nakład pracy studenta w godz.		100
Liczba punktów ECTS		4
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim	Kod przedmiotu
	Przygotowanie pracy dyplomowej i przygotowanie do egzaminu dyplomowego Preparing the Thesis and Preparing for the Diploma Exam	GUR-L-E51PPD
	Nazwa modułu w języku polskim	
	Moduł E Praca dyplomowa	
	Rok studiów, semestr	

Poziom studiów: licencjat	rok III, semestr 6				
	Status przedmiotu			Język wykładowy	
	obowiązkowy			polski	
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
Profil studiów PRAKTYCZNY	Wymagania wstępne				
	Zgodnie z regulaminem studiów – zaliczenie odpowiedniej liczby punktów ECTS. Zalecane jest zaliczenie wszystkich przedmiotów podstawowych i kierunkowych, które ułatwią studentowi przygotowanie wstępnych założeń i koncepcji pracy licencjackiej.				
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	10
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest samodzielne przygotowanie pracy dyplomowej oraz jej publiczna obrona.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 posiada wiedzę w zakresie wszystkich zakładanych kierunkowych efektów uczenia się (zgodnie z kartami przedmiotów).				K_W01 - K_W19
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 posiada umiejętności w zakresie wszystkich zakładanych kierunkowych efektów uczenia się.				K_U01 - K_U28
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 ma świadomość ważności samodzielnej pracy związanej z przygotowywaniem pracy dyplomowej. P_K02 jest kreatywny w poszukiwaniu rozwiązań problemu badawczego.				K_K01 - K_K11
Treści programowe					Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY					P_W01 P_U01 P_K01 P_K02
Treści wynikają z wybranego przez studenta tematu pracy dyplomowej i dotyczą kolejnych etapów jej powstawania.					
ĆWICZENIA lub inna forma					
Metody dydaktyczne					
Wykład:					
- Prezentacja					
Ćwiczenia lub inna forma:					
Zalecana literatura					
Podstawowa Literatura właściwa dla realizowanego problemu badawczego postawionego przez studenta. Literatura podstawowa, właściwa dla wszystkich przedmiotów podstawowych i kierunkowych, których znajomość wymagana jest na egzaminie dyplomowym (według kart przedmiotów).					
Uzupełniająca Literatura wskazana przez promotora. Literatura wskazana, jako uzupełniająca w kartach przedmiotów podstawowych i kierunkowych.					
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji					
Przedmiotowe efekty uczenia się		Forma zaliczenia			
P_W01		Przygotowanie i obrona pracy dyplomowej, egzamin dyplomowy ustny.			
P_U01		Przygotowanie i obrona pracy dyplomowej, egzamin dyplomowy ustny.			
P_K01 P_K02		Przygotowanie i obrona pracy dyplomowej, egzamin dyplomowy ustny.			
Nakład pracy studenta					Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne					0

Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	50
Studiowanie literatury	100
Pisanie pracy licencjackiej	100
Łączny nakład pracy studenta w godz.	250
Liczba punktów ECTS	10
Kontakt	wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu		
	Praktyka zawodowa 1 Professional Practice 1		GUR-L-F52PZ		
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł F Praktyka zawodowa				
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr				
	rok I, semestr 2				
	Status przedmiotu		Język wykładowy		
Profil studiów PRAKTYCZNY	obowiązkowy		polski		
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
	Wymagania wstępne				
	Brak wymagań wstępnych.				
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	12
			320		
Cele przedmiotu					
Celem przedmiotu jest poznanie specyfiki działalności firmy, instytucji; przygotowanie do przyszłej pracy zawodowej.					
Zakładane efekty uczenia się					Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 zasady organizacji miejsca pracy zgodnie z obowiązującymi przepisami bhp. P_W02 szczegółowe zasady wykorzystania środków plastycznych związanych z malarstwem, rysunkiem i grafiką.				K_W05 K_W08 K_W17
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 przygotować publikacje i prace graficzne do druku oraz publikacji elektronicznej oraz przygotować materiały cyfrowe do wykonania projektów graficznych. P_U02 projektować i aktualizować internetowe projekty multimedialne oraz poruszać się świadomie w środowisku mediów społecznościowych. P_U03 proponować własne rozwiązania problemów projektowych oraz korzystać z wybranych programów graficznych i dostosować narzędzia do zadania.				K_U01 K_U02 K_U10 K_U15 K_U25 K_U26

	P_U04 udokumentować proces projektowy i we właściwy sposób realizować powierzone zadania. P_U05 przestrzegać zasady BHP w miejscu pracy.	
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 nawiązywania kontaktów zawodowych, umożliwiających ich wykorzystanie w procesie kształcenia zawodowego.	K_K01
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY Zapoznanie się ze sposobem funkcjonowania przedsiębiorstwa, sposobem pracy i stosowanymi procedurami. Zapoznanie się ze stosowanym oprogramowaniem i polami jego użycia. Zapoznanie się z organizacją zespołu i zadaniami jego członków. Współpraca z zespołem przy tworzeniu treści graficznych i reklamowych.		P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05 P_K01
ĆWICZENIA lub inna forma		
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa Materiały i dokumentacja wskazana przez bezpośredniego opiekuna w miejscu odbywania praktyki.		
Uzupełniająca		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02	Zaliczenie ustne.	
P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05	Złożenie wymaganej dokumentacji praktyk: umowy, wypełnionego dzienniczka praktyk zgodnie z założonymi celami i efektami praktyk, raportu z zaświadczeniem o zrealizowanej praktyce, ankiety dla pracodawcy oraz uzyskanie pozytywnej oceny zakładowego opiekuna praktyk, - zaliczenia praktyki przez uczelnianego opiekuna w formie ustnej oraz na podstawie przygotowanej dokumentacji papierowej, medialnej, raportu, mini-zada , itp. (uzależnionych od specyfiki środowiska zawodowego).	
P_K01		
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		320
Łączny nakład pracy studenta w godz.		320
Liczba punktów ECTS		12
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim		Kod przedmiotu	
	Praktyka zawodowa 2 Professional Practice 2		GUR-L-F53PZ	
Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą	Nazwa modułu w języku polskim			
	Moduł VI Praktyka zawodowa			
Poziom studiów: licencjat	Rok studiów, semestr			
	rok II, semestr 4			
	Status przedmiotu		Język wykładowy	
Profil studiów PRAKTYCZNY	obowiązkowy		polski	
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia			
	Wymagania wstępne			
Brak wymagań wstępnych.				
Formy zajęć i liczba godzin				
				Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna
			320	
Cele przedmiotu				
Celem przedmiotu jest integracja wiedzy teoretycznej z praktyką w zakresie realizacji projektów multimedialnych.				
Zakładane efekty uczenia się				Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 w zaawansowanym stopniu wzorce artystyczne grafiki warsztatowej, umożliwiające stworzenie własnej złożonej koncepcji artystycznej. P_W02 techniki i technologię wykorzystywaną przy tworzeniu projektów multimedialnych.			K_W03 K_W16
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 samodzielnie zaplanować i zrealizować złożone projekty graficzne oraz potrafi prezentować projekt oraz umiejętnie nawiązuje kontakt z odbiorcą. P_U02 organizować i doskonalić umiejętności warsztatowe oraz potrafi pracować w zespole różnych specjalistów. P_U03 zaproponować własne rozwiązania problemów projektowych oraz potrafi samodzielnie dostosować narzędzia do zadań projektowych. P_U04 udokumentować i zaprezentować efekty końcowe procesu projektowego i we właściwy sposób potrafi realizować powierzone zadania. P_U05 przestrzegać zasady BHP w miejscu pracy.			K_U02 K_U18 K_U16 K_U21 K_U23 K_U25 K_U28
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 krytycznej oceny posiadanej wiedzy i nabytych umiejętności oraz rozumie potrzebę poszerzania tej wiedzy (uczenie się przez całe życie).			K_K08
Treści programowe				Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY				
ĆWICZENIA lub inna forma				P_W01 P_W02 P_U01
W zależności od specyfiki przedsiębiorstwa: współpraca przy tworzeniu grafiki i tekstów				

komercyjnych lub innych form grafiki użytkowej. Praca z zespołem. Realizacja prostych zadań związanych z wyszukiwaniem i obróbką danych oraz wsparciem procesu projektowego pod nadzorem opiekuna praktyki. Współpraca z zespołem przy tworzeniu treści graficznych i reklamowych.		P_U02 P_U03 P_U04 P_U05 P_K01
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa Literatura przypisana do studiowanych przez studenta przedmiotów zbieżnych tematycznie z zadaniami realizowanymi podczas wykonywania praktyki oraz materiały i dokumentacja wskazana przez bezpośredniego opiekuna w miejscu odbywania praktyk.		
Uzupełniająca Według potrzeb.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się	Forma zaliczenia	
P_W01 P_W02	Zaliczenie ustne.	
P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05	Złożenie wymaganej dokumentacji praktyk: umowy, wypełnionego dzienniczka praktyk zgodnie z założonymi celami i efektami praktyk, raportu z zaświadczeniem o zrealizowanej praktyce, ankiety dla pracodawcy oraz uzyskanie pozytywnej oceny zakładowego opiekuna praktyk, - zaliczenia praktyki przez uczelnianego opiekuna w formie ustnej oraz na podstawie przygotowanej dokumentacji papierowej, medialnej, raportu, mini-zada , itp. (uzależnionych od specyfiki środowiska zawodowego).	
P_K01		
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		320
Łączny nakład pracy studenta w godz.		320
Liczba punktów ECTS		12
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl

Karta przedmiotu

Wydział: WSPiNH Kierunek: Grafika Użytkowa z Reklamą Poziom studiów: licencjat Profil studiów PRAKTYCZNY	Nazwa przedmiotu w języku polski i języku angielskim				Kod przedmiotu
	Praktyka zawodowa 3 Professional Practice 3				GUR-L-F54PZ
	Nazwa modułu w języku polskim				
	Moduł F Praktyka zawodowa				
	Rok studiów, semestr				
	rok III, semestr 6				
	Status przedmiotu				Język wykładowy
	obowiązkowy				polski
	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby/osób prowadzącej/prowadzących zajęcia				
Wymagania wstępne					
Brak wymagań wstępnych.					
Formy zajęć i liczba godzin					Liczba punktów ECTS
Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	Samokształcenie / praca własna	12
			320		
Cele przedmiotu					

Celem przedmiotu jest doskonalenie umiejętności praktycznych oraz interpersonalnych w rzeczywistych warunkach pracy.		
Zakładane efekty uczenia się		Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	Student zna i rozumie: P_W01 w zaawansowanym stopniu programy graficzne oraz techniki multimedialne. P_W02 trendy w projektowaniu graficznym i grafice.	K_W16 K_W17
Umiejętności	Student potrafi: P_U01 tworzyć własne projekty artystyczne i multimedialne oraz dobierać narzędzia do ich realizacji oraz przedstawiać własne projekty artystyczne, omawia ich założenia i modyfikuje uwzględniając potrzeby klienta. P_U02 umiejętnie posługiwać się warsztatem grafiki projektowej oraz podejmować współpracę w zespole różnych specjalistów. P_U03 proponować własne rozwiązania problemów projektowych oraz samodzielnie dostosowywać narzędzia do realizacji artystycznych i projektowych. P_U04 udokumentować i zaprezentować efekty końcowe procesu projektowego oraz zaplanować efekt pracy uwzględniając potrzeby pracodawcy i klienta. P_U05 przestrzegać zasady BHP w miejscu pracy.	K_U01 K_U10 K_U11 K_U12 K_U15 K_U28
Kompetencje społeczne	Student jest gotów do: P_K01 odpowiedzialności za powierzone zadania i uwzględniać normy etyczne. P_K02 przyjmowania różnych ról społecznych.	K_K05 K_K06 K_K07
Treści programowe		Przedmiotowe efekty uczenia się
WYKŁADY		
ĆWICZENIA lub inna forma W zależności od specyfiki przedsiębiorstwa: współpraca przy opracowywaniu dokumentacji oraz instrukcji użytkownika. Współpraca w tworzeniu, konserwacji serwisów WWW, pocztowego oraz innych występujących w zakładzie pracy. Współpraca w tworzeniu grafiki wektorowej, rastrowej, obrazów 3D itp. Realizacja samodzielnych zadań projektowych pod nadzorem opiekuna praktyki.		P_W01 P_W02 P_U01 P_U02 P_U03 P_U04 P_U05 P_K01 P_K02
Metody dydaktyczne		
Wykład:		
Ćwiczenia lub inna forma:		
Zalecana literatura		
Podstawowa Literatura przypisana do studiowanych przez studenta przedmiotów zbieżnych tematycznie z zadaniami realizowanymi podczas wykonywania praktyki oraz materiały i dokumentacja wskazana przez bezpośredniego opiekuna w miejscu odbywania praktyk.		
Uzupełniająca Według potrzeb.		
Formy zaliczenia/sposoby weryfikacji		
Przedmiotowe efekty uczenia się		Forma zaliczenia
P_W01 P_W02		Zaliczenie ustne.
P_U01 P_U02 P_U03		Złożenie wymaganej dokumentacji praktyk: umowy, wypełnionego dzienniczka praktyk zgodnie z założonymi celami i efektami praktyk, raportu z zaświadczeniem o zrealizowanej praktyce, ankiety dla pracodawcy oraz

P_U04 P_U05	uzyskanie pozytywnej oceny zakładowego opiekuna praktyk, - zaliczenia praktyki przez uczelnianego opiekuna w formie ustnej oraz na podstawie przygotowanej dokumentacji papierowej, medialnej, raportu, mini-zada , itp. (uzależnionych od specyfiki środowiska zawodowego).	
P_K01 P_K02		
Nakład pracy studenta		Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne		320
Łączny nakład pracy studenta w godz.		320
Liczba punktów ECTS		12
Kontakt		wspnh@ans.edu.pl