

Wniosek kandydata na studia 2. stopnia (magisterskie) na kierunku **GRAFIKA** o ustalenie różnic programowych

(w celu ustalenia zgodności programowej ukończonych studiów ze standardami nauczania na kierunku GRAFIKA)

Nazwisko i imię:

Telefon..... e-mail.....

Nazwa ukończonej uczelni:

Nazwa wydziału:

Ukończony kierunek studiów (rok uzyskania dyplomu):

Uzyskany tytuł zawodowy:

System studiów, na którym uzyskano oceny: stacjonarne niestacjonarne Proszę zakreślić właściwą kratkę

Wnoszę o stwierdzenie stopnia zgodności programu ukończonych przeze mnie studiów ze standardami nauczania na kierunku grafika, w oparciu o informacje zawarte w Tabeli 1. (na odwrocie wniosku).

Warszawa, dn.

Podpis kandydata:

Decyzja dziekana

Kwalifikuję / Nie kwalifikuję* kandydata na studia 2. stopnia na kierunku GRAFIKA

Ustalam następujące różnice programowe:

Lp.	Symbol i nazwa przedmiotu z programu studiów 1. stopnia realizowanych na Wydziale Informatyki WSISIZ-WIT na kierunku GRAFIKA	Liczba punktów ECTS	Uwagi
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
Suma:			

Uwagi:

.....
.....

Warszawa, dn.

Podpis dziekana:

* - niepotrzebne skreślić

Tabela 1.

Treści kształcenia dla kierunku GRAFIKA (minimum programowe)	Minimalna liczba godzin	Minimalna liczba ECTS	Wypełnia kandydat na studia			Uwagi dziekana
			Nazwy przedmiotów z programu studiów realizowanego przez kandydata	Liczba godzin	Liczba ECTS	
A. TREŚCI PODSTAWOWE	510	39				
1. Historia i teoria sztuki <i>na przykład:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Historia sztuki • Historia sztuki nowoczesnej • Historia plakatu 	90					
2. Filozofia, estetyka i socjologia sztuki	60					
3. Marketing i wiedza prawna w działalności artystycznej i projektowej <i>na przykład:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Sztuka reklamy • Marketing sztuki • Ochrona własności intelektualnej 	60					
4. Ogólnoplastyczna kreacja wizualna <i>na przykład:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Rysunek • Malarstwo • Wiedza o działaniach i strukturach wizualnych 	300					
B. TREŚCI KIERUNKOWE	405	31				
1. Podstawy grafiki warsztatowej						
2. Podstawy grafiki projektowej <i>na przykład:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Literactwo • Typografia komputerowa • Łamanie publikacji • Projektowanie graficzne • Podstawy fotografii cyfrowej • Podstawy grafiki internetowej • Grafika bitmapowa • Grafika wektorowa 2D 						
3. Podstawy multimediiów i technik przetwarzania obrazu <i>na przykład:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Grafika wektorowa 3D • Podstawy animacji • Podstawy multimediiów • Film cyfrowy 						

WYSZCZEGÓLNIENIE TREŚCI KSZTAŁCENIA

A. GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH

1. Kształcenie w zakresie historii i teorii sztuki

Treści kształcenia: Metodologia historii sztuki. Ewolucja działań twórczych. Postawy twórcze i twórczości najważniejszych artystów na przestrzeni dziejów, z uwzględnieniem warunków społecznych i kulturowych. Rola grafiki na przestrzeni dziejów sztuki. Historyczny kontekst rozwoju technik graficznych. Historia polskiej i światowej grafiki warsztatowej i projektowej. Przemiany w technologiach i technikach graficznych i poligraficznych – ich wpływ na formę plastyczną realizacji graficznych.

2. Kształcenie w zakresie filozofii, estetyki i socjologii sztuki

Treści kształcenia: Doktryny filozoficzne w ujęciu historycznym. Estetyka pojmowana jako dziedzina filozofii dotycząca zagadnień piękna oraz prezentacji koncepcji dzieł sztuki i twórczości. Antropologiczne i społeczne uwarunkowania twórczości artystycznej. Definicja kultury. Wykładnia kultury. Społeczny i indywidualny odbiór sztuki.

3. Kształcenie w zakresie marketingu i wiedzy prawnej w działalności artystycznej projektowej

Treści kształcenia: Pojęcie i metodologia działań marketingowych. Wiedza o mediach. Komunikacja marketingowa. Reklama i jej formy. Rola elementów wizualnych w reklamie. Organizacja działań reklamowych. Psychologia odbioru komunikatu reklamowego. Autopromocja – wymagania rynku pracy, instytucji wystawienniczych, organizacji artystycznych oraz konkursów. Etyczne aspekty działalności artystycznej i projektowej.

4. Kształcenie w zakresie ogólnoplastycznej kreacji wizualnej

Treści kształcenia: Kształtowanie warsztatu malarskiego, rysunkowego i rzeźbiarskiego. Problemy formy plastycznej, kompozycji, koloru i przestrzeni. Zagadnienia proporcji i perspektywy. Budowa planów przestrzennych – sposoby tworzenia iluzji przestrzeni. Techniki i technologie w malarstwie, rysunku i rzeźbie. Formalna struktura dzieła plastycznego i tworzących je elementów. Twórcze interpretowanie formy dzieła plastycznego, obrazów i zjawisk. Aranżacja elementów graficznych na płaszczyźnie i w przestrzeni otwartej. Interdyscyplinarne i multimedialne działania plastyczne. Fizjologia i psychologia widzenia.

B. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH

1. Kształcenie w zakresie podstaw grafiki warsztatowej

Treści kształcenia: Techniki graficzne. Metody druku na przykładzie technik druku: wypukłego, wklęsłego i płaskiego. Druk cyfrowy – techniki elektroniczne w grafice artystycznej. Technologia druku. Urządzenia drukujące – narzędzia i materiały. Metody transferu rysunku na matryce graficzna. Druk wielobarwny z kilku matryc – użycie koloru. Tworzenie cykli graficznych i nakładów prac. Szkoły i kierunki grafiki klasycznej i współczesnej w Polsce i na świecie. Tworzenie przekazu artystycznego osadzonego na gruncie technik grafiki warsztatowej.

2. Kształcenie w zakresie podstaw grafiki projektowej

Treści kształcenia: Elementy projektowania graficznego – techniki, technologie, materiały stosowane w realizacji. Techniki i parametry druku. Przygotowanie projektu do druku. Materiały używane we współczesnym projektowaniu graficznym. Techniki mechanicznego i cyfrowego przetwarzania obrazu. Analogowe i cyfrowe narzędzia kreacji, rejestracji i przetwarzania obrazów w pracy projektowej. Zasady tworzenia przekazu wizualnego i budujących go elementów. Kształtowanie graficznej interpretacji pojęć. Łączenie funkcji estetycznej i informacyjnej w grafice. Techniki i metody kreacji graficznej przydatne w projektowaniu. Obraz i tekst jako komponenty komunikatu wizualnego. Historia pisma. Reguły typografii. Kreacja znaku litericznego oraz układu tekstu. Modele koloru używane w realizacjach projektowych, analogowych i digitalnych. Historia grafiki użytkowej. Współczesne tendencje w projektowaniu graficznym.

3. Kształcenie w zakresie podstaw multimedialnych i technik przetwarzania obrazu

Treści kształcenia: Techniki i technologie analogowego i cyfrowego zapisu obrazu i dźwięku. Analogowe i cyfrowe narzędzia rejestracji obrazu ruchomego. Techniki animacji. Techniki montażu obrazu i dźwięku. Techniki i sprzęt służący do prezentacji multimedialnych i audiowizualnych. Metodyka realizacji projektu multimedialnego.