

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

Nazwisko i imię:

Telefon:

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 z efektami uczenia właściwymi dla 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 (uzupełniające magisterskie)

Ustalam następujące różnice programowe:

Lp.	Symbol i nazwa przedmiotu z programu studiów 1. stopnia realizowanych na Wydziale Informatyki i Grafiki Akademii WIT	Liczba punktów ECTS	Uwagi
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			

Suma:

Uwagi:

.....
.....

Warszawa, dn.

Podpis dziekana:

* - niepotrzebne skreślić

Tabela 1.

			Wypełnia kandydat na studia			Uwagi dziekana
Treści kształcenia dla kierunku GRAFIKA	Minimalna liczba godzin	Minimalna liczba ECTS	Nazwy przedmiotów z programu studiów realizowanego przez kandydata	Liczba godzin	Liczba ECTS	
A. TREŚCI PODSTAWOWE	510	39				
1. Historia i teoria sztuki • Historia sztuki • Historia sztuki nowoczesnej • Historia filmu • Historia plakatu	90					
2. Filozofia, estetyka i socjologia sztuki	60					
3. Marketing i wiedza prawna w działalności artystycznej i projektowej • Sztuka reklamy • Marketing sztuki • Promowanie twórczości • Ochrona własności intelektualnej	60					
4. Ogólnoplastyczna kreacja wizualna na przykład: • Rysunek • Malarstwo • Wiedza o działaniach i strukturach wizualnych	300					
B. TREŚCI KIERUNKOWE	405	31				
1. Podstawy grafiki warsztatowej						
2. Podstawy grafiki projektowej na przykład: • Liternictwo • Typografia komputerowa • Łamanie publikacji • Projektowanie graficzne • Podstawy fotografii cyfrowej • Podstawy grafiki internetowej • Grafika bitmapowa • Grafika wektorowa 2D						
3. Podstawy multimediiów i technik przetwarzania obraz na przykład: • Grafika wektorowa 3D • Podstawy animacji • Podstawy multimediiów • Film cyfrowy						

WYSZCZEGÓLNIENIE TREŚCI KSZTAŁCENIA

A. GRUPA TRESCI PODSTAWOWYCH

1. Kształcenie w zakresie historii i teorii sztuki

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

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

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

Kształtowanie warsztatu malarckiego, 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

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 matrycę graficzną. 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

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.