

Program studiów**Część A) programu studiów****Efekty uczenia się**

Wydział prowadzący studia:	Wydział Sztuk Pięknych
Kierunek na którym są prowadzone studia:	grafika
Poziom studiów	jednolite studia magisterskie
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji:	poziom 7
Profil studiów:	ogólnoakademicki
Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta:	magister
Przyporządkowanie kierunku do dyscypliny naukowej lub artystycznej (dyscyplin), do których odnoszą się efekty uczenia się:	Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (100%) Dyscyplina wiodąca: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
Symbol	Po ukończeniu studiów absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:
WIEDZA	
	1. Wiedza w zakresie realizacji prac artystycznych
K_W01	posiada gruntowną wiedzę w zakresie technik i technologii grafiki warsztatowej i projektowej, oraz innych dyscyplin plastycznych, służących do realizacji artystycznych, a także wiedzę teoretyczną niezbędną do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną
	2. Wiedza i zrozumienie kontekstu sztuki plastycznej
K_W02	posiada poszerzoną i samodzielnie rozwijaną wiedzę na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych (w tym szczególnie grafiki warsztatowej i użytkowej) i ich związku z innymi dziedzinami współczesnego życia
K_W03	opiera własną, oryginalną twórczość artystyczną na ugruntowanej wiedzy z zakresu historii i tradycji sztuk pięknych
K_W04	rozumie wzajemne relacje między wiedzą teoretyczną a praktycznymi aspektami studiów plastycznych, a także dostrzega ich znaczenie dla dalszego rozwoju osobowości twórczej
	3. Wiedza w zakresie umiejętności kreatywnych
K_W05	ma pogłębioną wiedzę dotyczącą uwarunkowań swobodnej i niezależnej kreacji artystycznej
UMIEJĘTNOŚCI	
	1. Umiejętności ekspresji artystycznej
K_U01	posiada rozwiniętą umiejętność kreacji artystycznej umożliwiającą realizowanie własnych koncepcji twórczych
	2. Umiejętności realizacji prac artystycznych
K_U02	potrafi realizować własne koncepcje artystyczne w ramach kierunku grafika oraz obranej specjalności studiów
K_U03	posiada umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji w procesie tworzenia prac artystycznych i projektowych
K_U04	posiada umiejętność uwzględniania w procesie twórczym aspektów estetycznych, społecznych, etycznych i prawnych
	3. Umiejętności pracy w zespole

K_U05	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach przedsięwzięć zespołowych - także o charakterze interdyscyplinarnym i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takich zespołach
	4. Umiejętności warsztatowe
K_U06	posiada szeroki, wciąż rozwijany, zakres umiejętności warsztatowych, zwiększających możliwości twórcze podczas realizacji własnych koncepcji artystycznych zgodnych ze specjalnością studiów
	5. Umiejętności kreacji artystycznej
K_U07	posiada umiejętność rozwiązywania zadań artystycznych w sposób twórczy, niezależny i oryginalny
	6. Umiejętności werbalne
K_U08	potrafi formułować osobiste opinie dotyczące różnych aspektów sztuki (szczególnie grafiki) i wyrażać je w formie teoretycznych opracowań (zgodnie z metodologią pracy naukowej) oraz bezpośredniej prezentacji na różnych forach
K_U09	posiada umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i kierunku Grafika na poziomie biegłości B2+ Europejskiego systemu Opisu Kształcenia
	7. Umiejętności dotyczące publicznych prezentacji
K_U010	ma świadomy i odpowiedzialny stosunek do publicznych wystąpień związanych z tematyką kultury i sztuki
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	
	1. Niezależność
K_K01	jest przekonany o konieczności stałego pogłębiania wiedzy i zdobywania kolejnych doświadczeń oraz rozwijania warsztatu wykonawczego uprawianej dyscypliny artystycznej
K_K02	posiada umiejętność podejmowania samodzielnych, nowych i kompleksowych działań artystycznych w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji oraz integrowania nabytej wiedzy
	2. Uwarunkowania psychologiczne
K_K03	posiada świadomość psychologicznych uwarunkowań działalności artystycznej i społecznej, przejawiającą się między innymi w: - umiejętności wykorzystywania zasad fizjologii i psychologii widzenia w twórczości artystycznej, - korzystaniu z uwarunkowań psychologicznych w działaniach marketingowych i reklamowych, - świadomym korzystaniu z mechanizmów psychologicznych w procesie budowania własnej kariery artystyczno-zawodowej
	3. Krytycyzm
K_K04	ma zaangażowany, krytyczny stosunek do otaczającej rzeczywistości wizualnej, a także umiejętność autorefleksji na temat różnych aspektów własnej działalności artystycznej
	4. Komunikacja społeczna
K_K05	ma umiejętność komunikowania się z otoczeniem i jest przygotowany do nawiązywania kontaktu z określonym odbiorcą oraz współpracy ze społeczeństwem - także w działaniach zespołowych, w ramach przedsięwzięć o charakterze kulturalnym, popularyzatorskim, edukacyjnym
	5. Ochrona własności intelektualnej i prawa autorskiego
K_K06	posiada ugruntowaną świadomość potrzeby ochrony zasobów własności intelektualnej oraz zna normy postępowania w życiu zawodowym zgodne z etyką i prawem autorskim

Opis procesu prowadzącego do uzyskania efektów uczenia się

Część B) programu studiów

Wydział prowadzący studia:	Wydział Sztuk Pięknych			
Kierunek na którym są prowadzone studia:	grafika			
Poziom studiów:	jednolite magisterskie (5 –letnie)			
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji:	poziom 7			
Profil studiów:	ogólnoakademicki			
Przyporządkowanie kierunku do dyscypliny naukowej lub artystycznej (dyscyplin), do których odnoszą się efekty uczenia się:	Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (100%) Dyscyplina wiodąca: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki			
Forma studiów:	studia stacjonarne			
Liczba semestrów:	10			
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie:	304			
Łączna liczba godzin zajęć dydaktycznych:	3785			
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:	magister			
Wskazanie związku programu studiów z misją i strategią UMK:	Program studiów na kierunku ma silny związek z misją i „Strategią Rozwoju Uniwersytetu Mikołaja Kopernika na lata 2021–2026”, a szczególnie z celami strategicznymi: 1.Wzmocnić pozycję Uniwersytetu dzięki doniosłym osiągnięciom naukowym odnoszącym się do wyznań przyszłości, uzdolnionej i zmotywowanej kadrze oraz silnemu partnerstwu w międzynarodowej przestrzeni akademickiej. 2.Zapewnić kształcenie przygotowujące do funkcjonowania i podejmowania inicjatyw w dynamicznie zmieniającym się świecie poprzez indywidualizację ścieżek rozwoju, wykorzystywanie nowoczesnych technologii i doświadczeń międzynarodowych oraz dopasowaną ofertę uzupełniających form kształcenia.			
Przedmioty/grupy zajęć wraz z zakładanymi efektami uczenia się				
Grupy przedmiotów	Przedmiot	Zakładane efekty uczenia się	Formy i metody kształcenia zapewniające osiągnięcie efektów uczenia się	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta
Grupa przedmiotów kształcenia ogólnego	Estetyka	K_W01 ma gruntowną wiedzę w zakresie ogólnym i	Podające: wykład informacyjny,	Egzamin pisemny, egzamin ustny, test
	Historia filozofii			

	Antropologia kultury i sztuki	szczegółowym dotyczącą obszarów sztuki i nauki przydatną do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną K_W04 wykazuje głębokie zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiów, a także potrafi wykorzystywać tę wiedzę dla dalszego rozwoju; K_U04 zna i rozumie na poziomie podstawowym rolę refleksji estetycznej w kształtowaniu kultury, K_W02 ma świadomość wybranych zagadnień z zakresu podstawowej problematyki filozoficznej, K_U10 ma świadomość antropologicznego charakteru kultury i sztuki jako istotnego składnika świata kultury (kultury symbolicznej), K_K04 rozumie proces przemian w sztuce i kulturze, analizuje i interpretuje dzieło sztuki, K_02 na podstawowe pojęcia teorii sztuki w interpretacji dzieła plastycznego - w szczególności dzieła graficznego; poruszania się w obszarze zagadnień	opowiadanie, opis, pogadanka, wykład problemowy, Poszukujące: ćwiczeniowa, giełda pomysłów, klasyczna metoda problemowa, obserwacji, panelowa	wielokrotnego wyboru, esej, prezentacja prac
	Historia sztuki			
	Doktryny artystyczne			
	Współczesne tendencje dyscyplin sztuki			
	Aktualia sztuki			
	Historia grafiki			
	Seminarium z historii sztuki współczesnej			
	Rysunek			
	Malarstwo			
	Struktury wizualne			
	Psychofizjologia widzenia			
	Psychologia reklamy			
	Ochrona własności intelektualnej			
	Podstawy grafiki warsztatowej			
	Podstawy projektowania graficznego			
	Podstawy liternictwa i typografii			
	Fotografia			
	Cyfrowe przetwarzanie obrazu			
	Animacja komputerowa			
	Projektowanie do www			
	Technologie informacyjne			

		współczesnej grafiki artystycznej i projektowej w Polsce i na świecie, K_W03 zna podstawy historii grafiki europejskiej, rozumie i stosuje warsztat malarskiego i rysunkowego w twórczości graficznej; zna metody kształtowania kompozycji płaskiej i przestrzennej oraz kreatywnego poszukiwania warsztatowych rozwiązań w zakresie malarstwa i rysunku, potrafi rozróżniać, analizować i nazywać oraz wartościować różne aspekty wizualne świata zewnętrznego oraz kultury plastycznej w precyzyjniejszych kategoriach formy plastycznej, zna praktyczne aspekty formy plastycznej, w ujęciu współczesnej koncepcji wychowania plastycznego, K_K03 zna podstawowe zagadnienia psychofizjologii widzenia, ma świadomość znaczenia psychologii w formułowaniu komunikatu wizualnego oraz interakcji z odbiorcą, K_K06 ma świadomość i rozumie konieczność uwzględniania aspektów prawa ochrony własności		
--	--	--	--	--

		intelektualnej, jest świadomy podstawowych narzędzi technologii informacyjnych		
Grupa przedmiotów specjalnościowych Grafika warsztatowa	Grafika warsztatowa	K_W01 posiada podstawową wiedzę i umiejętności warsztatowe z zakresu	Poszukujące: ćwiczeniowa, giełda pomysłów, klasyczna metoda problemowa, obserwacji, panelowa	Prezentacja prac,
	Podstawy technologii papieru	klasycznych technik grafiki warsztatowej /litografia, wypukłodruk, wklęsłodruk, serigrafia/ oraz umiejętność ich stosowania w twórczości graficznej,		
	Projektowanie graficzne	K_U01 identyfikuje właściwą formę oraz metodę realizacji adekwatną do przekazywanych treści, umożliwiające realizowanie koncepcji artystycznych, wyraża komunikat wizualny za pomocą syntezy, metafory, skrótów graficznego, formułuje przekaz artystycznego na gruncie technik graficznych; stosuje klasyczne techniki grafiki warsztatowej; poszerza swoje możliwości twórcze i kreacyjne poprzez łączenie technik i użycie technik cyfrowych; organizuje pracę artystyczną w oparciu o model pracowni graficznej; łączy tradycję z najnowszymi technologiami; podejmuje samodzielną działalność		
	Liternictwo i typografia			

		artystyczną. K_U06 formułuje przekaz artystyczny w obszarze działań multimedialnych, podejmuje twórczą działalność na polu grafiki użytkowej. Zna współczesny warsztat wykonawczego wraz oraz potrafi syntetyzować doświadczeni z innych dziedzin plastyki w procesie projektowania, zna podstawowe i złożone aspekty typografii i umiejętnie je stosuje w różnych zadaniach projektowych, wykazuje twórczy stosunek do litery i pisma, rozumie rolę typografii w kształtowaniu komunikatu wizualnego, rozumie i stosuje warsztat artystyczny fotografii; stosuje rozwiązania w zakresie fotografii oraz technik elektronicznych; rozumie związek między formą dzieła plastycznego a przenoszonym przez nie komunikatem w obrębie fotografii artystycznej i reklamowej, posiada wiedzę i umiejętności warsztatowe z zakresu animacji komputerowej, stosuje szeroki wachlarz metod cyfrowej rejestracji obrazu, posiada umiejętność		
--	--	--	--	--

		organizacji pracy podczas realizacji projektu multimedialnego; formułuje twórczy komunikat w obszarze działań multimedialnych. jest przygotowany do zdefiniowania własnej strategii artystycznej w ramach pracy nad koncepcją dyplomu artystycznego oraz jego części uzupełniającej.		
Grupa przedmiotów specjalnościowych Projektowanie graficzne	Projektowanie graficzne	K_W01 posiada podstawową wiedzę i umiejętności warsztatowe z zakresu klasycznych technik grafiki warsztatowej /litografia, wypukłodruk, wklęsłodruk, serigrafia/ oraz umiejętność ich stosowania w twórczości graficznej, identyfikuje właściwą formę oraz metodę realizacji adekwatną do przekazywanych treści, umożliwiające realizowanie koncepcji artystycznych, wyraża komunikat wizualny za pomocą syntezy, metafory, skrótu graficznego, formułuje przekaz artystycznego na gruncie technik graficznych; stosuje klasyczne techniki grafiki warsztatowej; poszerza swoje możliwości twórcze i kreacyjne poprzez łączenie	Poszukujące: ćwiczeniowa, giełda pomysłów, klasyczna metoda problemowa, obserwacji, panelowa	Prezentacja prac,
	Liternictwo i typografia			
	Grafika warsztatowa			

		technik i użycie technik cyfrowych; organizuje pracę artystyczną w oparciu o model pracowni graficznej; łączy tradycję z najnowszymi technologiami; podejmuje samodzielną działalność artystyczną. formułuje przekaz artystyczny w obszarze działań multimedialnych, podejmuje twórczą działalność na polu grafiki użytkowej. Zna współczesny warsztat wykonawczego wraz oraz potrafi syntetyzować doświadczeni z innych dziedzin plastyki w procesie projektowania, zna podstawowe i złożone aspekty typografii i umiejętnie je stosuje w różnych zadaniach projektowych, wykazuje twórczy stosunek do litery i pisma, rozumie rolę typografii w kształtowaniu komunikatu wizualnego, rozumie i stosuje warsztat artystyczny fotografii; stosuje rozwiązania w zakresie fotografii oraz technik elektronicznych; rozumie związek między formą dzieła plastycznego a przenoszonym przez nie komunikatem w obrębie fotografii artystycznej		
--	--	---	--	--

		i reklamowej, posiada wiedzę i umiejętności warsztatowe z zakresu animacji komputerowej, stosuje szeroki wachlarz metod cyfrowej rejestracji obrazu, posiada umiejętność organizacji pracy podczas realizacji projektu multimedialnego; formułuje twórczy komunikat w obszarze działań multimedialnych. jest przygotowany do zdefiniowania własnej strategii artystycznej w ramach pracy nad koncepcją dyplomu artystycznego oraz jego części uzupełniającej.		
Grupa przedmiotów do wyboru, np. niezwiązane z kierunkiem zajęcia ogólnouczone lub zajęcia oferowane na innym kierunku studiów	Wykład ogólnouniwersytecki		Podające: wykład informacyjny, opowiadanie, opis, pogadanka, wykład problemowy,	
Wychowanie fizyczne	Wychowanie fizyczne			Zaliczenie
Lektorat z języka obcego	Lektorat z języka obcego specjalistyczny	K_U09 posiada umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i kierunku Grafika na poziomie biegłości B2+ Europejskiego systemu Opisu Kształcenia	Eksponujące (drama, inscenizacja, pokaz, symulacja). Podające (opis, opowiadanie, pogadanka). Poszukujące (ćwiczeniowa, giełda pomysłów, oxfordzka, projektu). Dydaktyczne w kształceniu online (metody ewaluacyjne)	Szczegółowe metody i kryteria oceniania obowiązujące u poszczególnych prowadzących zajęć zostaną przedstawione na zajęciach na początku danego etapu nauki. Egzamin – U01, U03, U04 Wypowiedzi ustne – U02, U03

				Kolokwia – U01, U04
Praktyki	Plener kierunkowy	K_U05 jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach przedsięwzięć zespołowych - także o charakterze interdyscyplinarnym i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takich zespołach	Poszukujące: ćwiczeniowa, giełda pomysłów, klasyczna metoda problemowa, obserwacji, panelowa	Zaliczenie
	Praktyki zawodowe			
Praca dyplomowa i/lub egzamin dyplomowy	Seminarium dyplomowe Praca dyplomowa (magisterska) składa się z dwóch części. Głównym elementem pracy dyplomowej jest dyplom artystyczny z zakresu wybranej specjalności (10 punktów ECTS). Elementem uzupełniającym pracy dyplomowej dla studentów specjalności grafika warsztatowa jest zestaw prac /praca/ z zakresu: grafiki projektowej lub fotografii lub animacji komputerowej (6 punktów ECTS)	K_W05 ma pogłębioną wiedzę dotyczącą uwarunkowań swobodnej i niezależnej kreacji artystycznej posiada rozwiniętą umiejętność kreacji artystycznej umożliwiającą realizowanie własnych koncepcji twórczych K_U03 posiada umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji w procesie tworzenia prac artystycznych i projektowych posiada umiejętność podejmowania samodzielnych, nowych i kompleksowych działań artystycznych w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji oraz integrowania nabytej wiedzy	Poszukujące: ćwiczeniowa, giełda pomysłów, klasyczna metoda problemowa, obserwacji, panelowa	Prezentacja prac, egzamin dyplomowy
Praktyki				
Wymiar praktyk	2-tygodniowy plener kierunkowy(minimum 100 godz.)po II roku studiów, 3-tygodniowa praktyka zawodowa			
Forma odbywania praktyk	Praca zespołowa lub indywidualna na plenerze kierunkowym, pod kierunkiem nauczyciela UMK(plener malarski), lub opiekuna praktyk (praktyka zawodowa) w okresie określonym planem studiów			
Zasady odbywania praktyk	Studenci odbywają praktyki po II roku –plener kierunkowy, plener organizuje uczelnia Student ma obowiązek zaliczyć praktykę zawodową w czasie od V do IX semestru studiów. Zaliczenie uzyskuje się na			

		podstawie przedstawionej dokumentacji opiekunowi praktyk.				
Szczegółowe wskaźniki punktacji ECTS						
Dyscypliny naukowe lub artystyczne, do których odnoszą się efekty uczenia się:						
Dziedzina	Dyscyplina naukowa lub artystyczna			Punkty ECTS		
				liczba	%	
Sztuki	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki			304	100	
Grupy przedmiotów zajęć	Przedmiot	Liczba punktów ECTS	Liczba ECTS w dyscyplinie:	Liczba punktów ECTS z zajęć do wyboru	Liczba punktów ECTS, jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	Liczba punktów ECTS, które student uzyskuje realizując: zajęcia związane z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów
			Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki			
Grupa przedmiotów kształcenia ogólnego	Estetyka	3	3		1,5	
	Historia filozofii	2	2		1	
	Antropologia kultury i sztuki	2	2		1	
	Historia sztuki	15	15		7	
	Doktryny artystyczne	2	2		1	

	Współczesne tendencje dyscyplin sztuki	2	2		1	
	Aktualia sztuki	2	2		1	
	Historia grafiki	3	3		2	
	Seminarium z historii sztuki współczesnej	10	10		2	10
	Rysunek	16	16		11	
	Malarstwo	16	16		11	
	Struktury wizualne	3	3		2	
	Psychofizjologia widzenia	2	2		1	
	Psychologia reklamy	1	1		0,5	
	Ochrona własności intelektualnej	1	1		0,5	
	Podstawy grafiki warsztatowej	10	10		4	
	Podstawy projektowania graficznego	10	10		4	
	Podstawy liternictwa i typografii	4	4		2	
	Fotografia	16	16		8	
	Cyfrowe przetwarzanie obrazu	10	10		4	
	Animacja komputerowa	7	7		4	
	Projektowanie do www	2	2		1	
	Technologie informacyjne	1	1		1	

Grupa przedmiotów specjalnościowych grafika warsztatowa	Grafika warsztatowa	66	66	66	43	66
	Podstawy technologii papieru	1	1	1	1	1
	Projektowanie graficzne	21	21	21	11	21
	Liternictwo i typografia	4	4	4	3	4
Grupa przedmiotów specjalnościowych projektowanie graficzne	Projektowanie graficzne	66	66	66	43	66
	Liternictwo i typografia	6	6	6	4	6
	Grafika warsztatowa	20	20	20	11	20
Grupa przedmiotów do wyboru, np. niezwiązane z kierunkiem zajęcia ogólnouczelniane lub zajęcia oferowane na innym kierunku studiów	Wykład ogólnouniwersytecki	8	8	8	8	
Wychowanie fizyczne	Wychowanie fizyczne	0	0		0	
Lektorat z języka obcego	Lektorat z języka obcego specjalistyczny	10	10		10	
Praktyki	Plener kierunkowy	4	4		4	
Praca dyplomowa i/lub egzamin dyplomowy	Seminarium dyplomowe	50	50	50	2	50
RAZEM:		304	304/100%	150/49%	153,5/50,5%	152/50%

Grupy przedmiotów	Przedmiot	Treści programowe
Grupa przedmiotów kształcenia ogólnego	Estetyka	Głównym celem przedmiotu Estetyka jest prezentacja podstawowych zagadnień z zakresu problematyki estetycznej oraz wypracowanych w obszarze estetyki pojęć i teorii, a także omówienie instrumentarium i ewolucji myślenia estetycznego. Obejmuje on cykl wykładów połączonych z omówieniem materiału ilustracyjnego i fragmentów tekstów źródłowych. Treści wykładu koncentrują się wokół wybranych zagadnień estetycznych oraz tradycyjnych i współczesnych obszarów badań estetyki. Omawiane są także

		klasyczne pojęcia i kategorie estetyczne, współczesne inspiracje estetyki w kontekście kulturoznawczym i artystycznym, zarys dziejów refleksji o sztuce, sporów doktrynalnych i wpływu polityki na rozwój sztuki, roli krytyki w kształtowaniu się idei i założeń estetycznych.
	Historia filozofii	„Historia filozofii” to wykład prezentujący główne zjawiska, postaci, kierunki i systematykę zagadnień w dziejach filozofii od ich początku po współczesność.
	Antropologia kultury i sztuki	Na wykładach omówione zostaną zjawiska związane z: kulturą przednowoczesną, (której główną osią konstruuującą była idea sacrum), wątki dotyczące kultury nowoczesnej (związanej z rozwojem dyskursu racjonalnego), a także ponowoczesnej. W tym kontekście będzie mowa o kulturze jako podstawowym języku ekspresji człowieka pozwalającej zaspokoić jego potrzeby duchowe i kreować refleksję nad sobą i otaczającym go światem. To ważne znaczenie kultury przedstawione zostanie studentom poprzez odwołanie się do wybranych idei, koncepcji kultury, antropologii oraz sztuki.
	Historia sztuki	Wykład poświęcony sztuce średniowiecznej powszechnej z elementami sztuki polskiej (część szerokiego cyklu wykładów kursowych z historii sztuki dla kierunków artystycznych). Ma charakter materiałowo-poznawczy. Celem jest zapoznanie słuchaczy z ogólnym zarysem dziejów sztuki europejskiej w rozwoju historycznym, od narodzin sztuki chrześcijańskiej do schyłku średniowiecza. W ramach wykładu poruszana jest podstawowa problematyka, związana z: architekturą sakralną i świecką, iluminatorstwem, malarstwem ściennym i tablicowym, rzeźbą monumentalną i snycerstwem oraz rzemiosłem artystycznym (odlewnictwo, złotnictwo, tkanina).
	Doktryny artystyczne	Zajęcia w formie wykładu konwersatoryjnego poświęcone są najważniejszym tekstom teoretycznym dotyczącym sztuki nowoczesnej powszechnej i polskiej.
	Współczesne tendencje dyscyplin sztuki	Wykład Współczesne Tendencje Dyscyplin Sztuki omawia wiodące kierunki i zjawiska w europejskiej (w tym także polskiej) i amerykańskiej sztuce II połowy XX wieku i początku wieku XXI, zwracając szczególną uwagę na zmiany, jakie zaszły w obszarze dyscyplin artystycznych oraz świadomości artystycznej w okresie po drugiej wojnie światowej.
	Aktualia sztuki	Przedmiot Aktualia Sztuki w sposób poglądowy – plastyczny i obrazowy zapoznaje studentów z dziełami sztuki bieżącej, eksponowanymi w ostatnich edycjach wybranych wystaw międzynarodowych – krajowych i zagranicznych, krajowych oraz lokalnych, stanowiących przegląd aktualnej twórczości w zakresie grafiki, malarstwa i rzeźby, rysunku, intermediów i multimediów. Stałym źródłem dostarczanego w postaci foto- i video- rejestracji materiału poglądowego wykładu są ostatnie: Documenta w Kassel, Esposizione Internazionale d’ Arte la Biennale di Venezia, Berlin Biennale, Prague Biennale, Berlin Art Forum, Międzynarodowe Biennale Plakatu w Warszawie, Międzynarodowe Triennale Grafiki w Krakowie, Biennale Sztuki Mediów WRO we Wrocławiu, Art Moves w Toruniu, Międzynarodowy Festiwal Światła Sky Way w Toruniu, Festiwal Polskiego Malarstwa Współczesnego w Szczecinie, Triennale Grafiki Polskiej w Katowicach, Grand Prix Młodej Grafiki Polskiej w Krakowie.
	Historia grafiki	Ćwiczenia mają na celu utrwalenie i poszerzenie wiedzy z zakresu prezentowanego na wykładzie oraz wykształcenie u studentów umiejętności: zebrania odpowiedniego materiału faktograficznego i

		ikonograficznego (dot. twórczości i życia wybranych grafików, szkół czy ośrodków graficznych polskich lub zagranicznych lub wybranych technik grafiki warsztatowej) oraz jego analiza a także przedstawienie literatury przedmiotu. Treść i forma prezentacji przedstawionej przez studenta (ów) jest następnie przedmiotem dyskusji w grupie.
	Seminarium z historii sztuki współczesnej	W ramach seminarium pracy teoretycznej trwającego dwa semestry (IX i X), łącznie 60 h, jego uczestnicy skupiają się na napisaniu pracy / przedstawieniu rozbudowanej prezentacji z zakresu sztuki współczesnej. Problematyka seminarium przeznaczonego dla studentów V roku kierunku Grafika obejmuje głównie zagadnienia z zakresu współczesnej grafiki warsztatowej i projektowania graficznego (plakat, ilustracja, logotyp, okładki płyt muzycznych, kalendarze, opakowania, foldery itp.) a także innych dziedzin w obrębie zainteresowania słuchaczy (np. rysunek, komiks, street art).
	Rysunek	Rysunek jest rozwinięciem uzdolnień plastycznych studenta/ki, poprzez przekazanie i ugruntowanie wiedzy z zakresu problemów formy plastycznej, takich jak: kompozycja, perspektywa, proporcja, konstrukcja, walor, światłocień, linia. Zajęcia prowadzone są, jako ćwiczenia i mają za zadanie pobudzić i rozwinąć wyobraźnię twórczą studenta oraz jego umiejętności manualne.
	Malarstwo	Malarstwo jest przedmiotem kierunkowym, obowiązkowym na wszystkich kierunkach artystycznych. Buduje podstawy myślenia plastycznego, ma charakter interdyscyplinarny i pozostaje w ścisłej korelacji z innymi przedmiotami plastycznymi. Wiedza i umiejętności zdobyte w ramach tego przedmiotu są fundamentem rozwoju świadomości artystycznej studenta.
	Struktury wizualne	Struktury wizualne jest to przedmiot realizujący wstępny proces kształcenia artystycznego. Jest to pomocniczy przedmiot dla studentów kierunku Grafika, obejmujący zestawy ćwiczeń o zróżnicowanym stopniu zaawansowania w zakresie podstaw komponowania obrazu oraz struktur płaskich, pół i pełnoprzestrzennych. Przedmiot spełnia rolę w uzmysłowieniu i uświadomieniu możliwości artystycznej kreacji w zakresie sztuk plastycznych, szczególnie w zakresie kompozycji i zastosowaniu szeroko pojętych struktur.
	Psychofizjologia widzenia	Przedmiot psychofizjologia widzenia ma celu zapoznanie studentów z mechanizmami odpowiedzialnymi za odbiór informacji wizualnej z uwzględnieniem zróżnicowanych warunków środowiska zewnętrznego i wewnętrznego odbiorcy.
	Psychologia reklamy	Przedmiot ograniczony jest do 30 godzin, na których zrealizowane zostaną zagadnienia związane z rolą psychologii reklamy w sztuce i jej rynkowym oddziaływaniem.
	Ochrona własności intelektualnej	W czasie zajęć prezentowane są podstawowe zasady i reguły dotyczące ochrony własności intelektualnej takie jak: przedmiot, podmiot, przesłanki ochrony, środki ochrony, odpowiedzialność prawna. Oprócz powyższego celem przedmiotu jest kształtowanie świadomości zawodowej twórcy w zakresie przysługujących praw ochronnych do twórczości plastycznej i możliwości ich praktycznego egzekwowania oraz unikania kolizji z prawem. Ponadto nabycie wiedzy wzmacniającej pozycję twórcy jako strony umów

		autorskich.
	Podstawy grafiki warsztatowej	Zasadniczym celem przedmiotu jest wyposażenie studentów I roku w podstawową wiedzę i umiejętności warsztatowe z zakresu 4 klasycznych technik grafiki warsztatowej: litografii, wypukłodruku, wklęsłodruku, serigrafia. Przekazywana wiedza i działania praktyczne, mają zapoznać studentów ze specyfiką każdej z tych technik graficznych, odrębną technologią, specjalistycznym warsztatem, oraz typowymi właściwościami formalnym. Zajęcia przedmiotu są prowadzone w oparciu o metodę indywidualizowania procesu nauczania a podstawową formą ich realizacji są ćwiczenia poprzedzane omówieniem tematów, prezentacją dokumentacji prac graficznych i oraz wspólną analizą zadań. Proces realizacji ćwiczeń podzielony jest na etapy: projektu, przygotowania matrycy i druku. Podczas realizacji prac przeprowadzane są indywidualne korekty pod kątem spełniania określonych założeń projektowych, problemów technicznych oraz ich, jakości artystycznej.
	Podstawy projektowania graficznego	Przedmiot podstawy projektowania graficznego zapoznaje studentów z wybranymi zagadnieniami projektowania graficznego oraz przybliży problematykę tej dyscypliny. Student za pomocą znanych mu technik artystycznych oraz umiejętności integrowania środków języka graficznego (słowa i obrazy) zrealizuje przedstawione i omówione projekty.
	Podstawy liternictwa i typografii	Przedmiot podstawy liternictwa i typografii kształci umiejętność posługiwania się prostymi układami typograficznymi w powiązaniu z innymi elementami kompozycji graficznej. W ramach przedmiotu studenci otrzymują ćwiczenia, w których dominującym tworzywem kompozycji jest liternictwo oraz znak typograficzny. Przedmiot ma także na celu wprowadzenie do zagadnienia plakatu typograficznego oraz przygotowanie do rozwiązywania złożonych zadań literniczych i typograficznych na przedmiocie "liternictwo i typografia" oferowanego w ramach specjalności projektowanie graficzne.
	Fotografia	Fotografia jest to przedmiot realizujący złożony proces kształcenia artystycznego. Jest to uzupełniający przedmiot dla studentów kierunku Grafika, obejmujący zestawy ćwiczeń o zróżnicowanym stopniu zaawansowania, od zadań aż po realizację indywidualnych projektów artystycznych.
	Cyfrowe przetwarzanie obrazu	Cyfrowe przetwarzanie obrazu jest przedmiotem ćwiczeniowym realizowanym w interaktywnym laboratorium komputerowym. Ćwiczenia polegają na wykonaniu zestawu zadań o wzrastającym stopniu złożoności i trudności – od podstaw poznania możliwości aplikacji, aż do kreatywnego ich wykorzystywania. Zakres zagadnień obejmuje m.in.: realizację projektów z wykorzystaniem grafiki rastrowej (Photoshop), wektorowej (Illustrator), oraz trójwymiarowej (Blender), a także przygotowanie pliku do edycji na urządzeniach elektronicznych i druku na różnych nośnikach. Przedmiot cyfrowe przetwarzanie obrazu, prowadzony jest przez 6 semestrów; I—II rok studiów. W ramach przedmiotu realizowane są zagadnienia z zakresu: • teoria obrazu cyfrowego (sprzęt, oprogramowanie, możliwości) • grafika dwuwymiarowa rastrowa • grafika dwuwymiarowa wektorowa • grafika trójwymiarowa • interpretacja problemu plastycznego za pomocą grafiki bitmapowej, wektorowej, trójwymiarowej

	Animacja komputerowa	Animacja komputerowa to przedmiot, którego celem jest wprowadzenie w zagadnienia związane z realizacją obrazu animowanego przy użyciu współczesnych narzędzi cyfrowych oraz przekazanie wiedzy i przygotowanie praktyczne w zakresie tworzenia komunikatu wizualnego z różnorodnych środków przekazu (obrazu, dźwięku).
	Projektowanie do www	Projektowanie do WWW jest przedmiotem, w którym wykonuje się proces przygotowania i publikacji grafiki cyfrowej w internecie. To przedmiot dla studentów kierunku grafika, obejmujący ćwiczenia z przygotowania i realizacji projektu stron www z aktywnym wykorzystaniem aplikacji: Illustrator, Photoshop i Dreamweaver.
	Technologie informacyjne	Celem zajęć jest zapoznanie się z technikami komputerowymi przydatnymi w codziennym życiu studenckim i zawodowym studenta i absolwenta Wydziału Sztuk Pięknych. W szczególności tworzenie pism, prac i prezentacji w edytorze tekstu, tworzenie arkuszy pozwalających planować budżet wydarzeń lub działalności komercyjnej, tworzenie prezentacji multimedialnych oraz projektowanie podstawowych stron WWW.
Grupa przedmiotów specjalnościowych grafika warsztatowa	Grafika warsztatowa	Grafika warsztatowa jest jednym z głównych przedmiotów dyplomujących dla studentów kierunku Grafika. Przedmiot przygotowuje studentów specjalności do samodzielnej, oryginalnej działalności artystycznej w obszarze grafiki artystycznej. W jego ramach przekazywana jest specjalistyczna wiedza w zakresie technik: litografii, wypukłodruku, wklęsłodruku, serigrafii i grafiki multimedialnej, oraz niezbędne umiejętności umożliwiające świadome rozwiązywanie stawianych sobie zadań na wysokim poziomie artystycznym i merytorycznym. W ramach kształcenia z przedmiotu kładzie się nacisk na odkrywanie i stałe rozwijanie indywidualnych predyspozycji twórczych studentów. Przedmiot prowadzony jest przez 6 semestrów [łącznie: 1080 godzin (6x180h); II—IV rok studiów] Zajęcia realizowane są w formie zajęć praktycznych, na których studenci wykonują swoje realizacje graficzne. Poszczególne ćwiczenia i zadania mają zróżnicowany stopień trudności.
	Podstawy technologii papieru	Celem zajęć dla studentów, przyszłych artystów dla których materiałem i podłożem ich projektów i prac będzie papier, jest zaznajomienie ich z naturą, historią i podstawowymi cechami charakterystycznymi dla tego materiału stosowanego w sztuce od wieków a także uzmysłowienie studentom możliwości wyboru podłoża dla osiągnięcia odpowiednich końcowych efektów pracy artystycznej. Zwrócona będzie uwaga na prawidłowy i trwały montaż dla przechowywania i eksponowania prac. Przedmiot ma istotne powiązanie z innymi zajęciami prowadzonymi na terenie Wydziału Sztuk Pięknych - pracowniami artystycznymi, w której studenci wykorzystują znajomość materiałoznawstwa przy odbijaniu grafik.
	Projektowanie graficzne	Przedmiot projektowanie graficzne prowadzony dla studentów specjalności grafika poszerza i ugruntowuje nabytą wiedzę ogólną w tym zakresie oraz umożliwia rozwiązywanie prostych zadań z zakresu grafiki użytkowej. Doświadczenia te pogłębiają i uzupełniają edukację artystyczną studenta grafiki warsztatowej, zgodnie z tradycyjnymi powiązaniami tych dyscyplin sztuki. Przedmiot ma na celu przekazanie określonej wiedzy oraz wykształcenie umiejętności niezbędnych do podjęcia realizacji z zakresu projektowania graficznego. Celem przedmiotu projektowanie graficzne jest także poznanie i opanowanie podstaw warsztatu

		współczesnego grafika projektanta. Przedmiot projektowanie graficzne obejmuje następujące, szczegółowe treści programowe: 1. Wstęp do projektowania graficznego – wiedza i umiejętności niezbędne do podjęcia konkretnych zadań projektowych, 2. Identyfikacja wizualna, 3. Grafika książkowa, 4. Inne formy użytkowe, 5. Plakat, 6. Zagadnienia realizacyjno-warsztatowe.
	Liternictwo i typografia	Przedmiot Liternictwo i typografia ma na celu przekazanie i utrwalenie w praktyce podstawowej wiedzy teoretycznej na temat historii, zasad budowy i stosowania pisma alfabetycznego, w tym liternictwa narzędziowego, Ponadto przedmiot ten prowadzi do praktycznego posługiwania się literą (komputerowym składem literniczym) w rozmaitych układach i w powiązaniu z innymi elementami kompozycji, np. ilustracją, znakiem, etc.
Grupa przedmiotów specjalnościowych projektowanie graficzne	Projektowanie graficzne	Projektowanie graficzne jest głównym przedmiotem specjalności „projektowanie graficzne” i decyduje o artystycznym i merytorycznym przygotowaniu do zawodu. Przedmiot projektowanie graficzne przygotowuje studentów specjalności do samodzielnej, oryginalnej działalności artystycznej i zawodowej na obszarze grafiki użytkowej. W ramach przedmiotu przekazywana jest specjalistyczna wiedza oraz niezbędne umiejętności umożliwiające świadome rozwiązywanie zadań projektowych na wysokim poziomie artystycznym i merytorycznym. W ramach kształcenia z przedmiotu kładzie się nacisk na odkrywanie i stałe rozwijanie indywidualnych predyspozycji twórczych studentów. Przedmiot projektowanie graficzne, prowadzony jest przez 6 semestrów [łącznie: 1080 godzin (6x180h); II-IV rok studiów] i obejmuje szczegółowe treści programowe wprowadzane na zasadzie stopniowania trudności.
	Liternictwo i typografia	Przedmiot Liternictwo i typografia ma na celu przekazanie i utrwalenie w praktyce podstawowej wiedzy teoretycznej na temat historii, zasad budowy i stosowania pisma alfabetycznego, w tym liternictwa narzędziowego. Ponadto przedmiot ten prowadzi do praktycznego posługiwania się literą (komputerowym składem literniczym) w rozmaitych układach i w powiązaniu z innymi elementami kompozycji, np. ilustracją, znakiem, etc.
	Grafika warsztatowa	Studenci w pracowniach: wypukłodruku, wklęsłodruku i serigrafii mają możliwość kontynuacji doświadczeń warsztatowych w obszarze tych technik graficznych, mogą je stosować jako indywidualny środek wyrazu artystycznego, a także w realizacjach z zakresu projektowania graficznego wzbogacając je o środki klasycznych technik graficznych. Bazując na zdobytej przez studentów na pierwszym roku, wiedzy i umiejętnościach, dotyczących podstaw grafiki warsztatowej, dalszy program nauczania, uwzględnia specyfikę wybranej specjalizacji oraz ich

		zróżnicowane potrzeby i możliwości.
Grupa przedmiotów do wyboru, np. niezwiązane z kierunkiem zajęcia ogólnouczelniane lub zajęcia oferowane na innym kierunku studiów	Wykład ogólnouniwersytecki	Treści zależne od konkretnych przedmiotów z oferty UMK.
Wychowanie fizyczne	Wychowanie fizyczne	Treści określane przez Uniwersyteckie Centrum Sportowe.
Lektorat z języka obcego	Lektorat z języka obcego specjalistyczny	Treści określane przez Studium Języków Obcych UMK.
Praktyki	Plener kierunkowy	
	Praktyki zawodowe	Praktyka zawodowa ma na celu wsparcie przygotowania absolwentów kierunku grafika do późniejszego funkcjonowania w zawodzie artysty oraz umiejętności organizowania i tworzenia usług artystycznych, a także imprez kulturalnych, wystaw ich oprawy i logistyki.
Praca dyplomowa i/lub egzamin dyplomowy	Seminarium dyplomowe	Seminarium dyplomowe na kierunku Grafika (specjalność: grafika warsztatowa oraz projektowanie graficzne) przeznaczone jest do podsumowania założeń merytorycznych i artystycznych związanych z realizacją dwuczęściowej pracy dyplomowej tj. dyplomu artystycznego oraz części uzupełniającej z zakresu: - projektowania graficznego lub animacji komputerowej lub fotografii (dla studentów specjalności grafika warsztatowa) - grafiki warsztatowej, animacji komputerowej lub fotografii (dla studentów specjalności projektowanie graficzne).

Program studiów obowiązuje od semestru zimowego roku akademickiego 2025/2026.