



# SYLABUS

Prosta instrukcja wypełnienia  
(aktualna na rok akademicki 2022/23)

# Gdzie?

Sylabus jak i instrukcję wypełnienia znajdziemy w Zarządzeniu Rektora nr 23/2021 z dnia 7 maja 2021 w sprawie określenia wzorów dokumentacji.

# Rubryka A

Lp.	nazwa przedmiotu	kod przedm.	suma	ogólna liczba godzin			
			ECTS	suma	W	Ć	L
<b>A Blok ogólnoakademicki</b>			9	240	60	180	
1.	Język obcy	GI.I.A1	5	120		120	
2.	Wychowanie fizyczne	GI.I.A2		60		60	
3.	Marketing	GI.I.A3	2	30	30		
4.	Ochrona własności intelektualnej	GI.I.A4	2	30	30		
<b>B Blok podstawowy</b>			19	300	300		
1.	Zagadnienia i kierunki filozofii	GI.I.B1	4	60	60		
2.	Historia i teoria sztuki	GI.I.B2	10	150	150		
3.	Historia grafiki	GI.I.B3	4	60	60		
4.	Psychofizjologia widzenia	GI.I.B4	1	30	30		
<b>C Blok artystyczny</b>			30	720		360	360
1.	Rysunek	GI.I.C1	8	240		240	
2.	Malarstwo	GI.I.C2	4	120		120	
3.	Rzeźba	GI.I.C3	4	120			120
4.	Wybrana pracownia artystyczna *	GI.I.C4	14	240			240
<b>D Blok technik wspomagających warsztat</b>			16	255	15		240

## Ale dlaczego?

GI

Skrót kierunku

W tym przypadku-  
Grafika Interaktywna

I

Poziom studiów

W tym przypadku-  
Pierwszy stopień

A4

Blok przedmiotu i liczba porządkowa w bloku

W tym przypadku-  
Blok A= Blok ogólnoakademicki,  
4=czarty przedmiot na liście w bloku

## Kod przedmiotu

- Spisujemy z PLANU STUDIÓW (SIATKI)
- Np. Na specjalności Grafika Interaktywna dla przedmiotu „**Ochrona własności intelektualnej**” mamy kod

**GI.I.A4**

Lp.	nazwa przedmiotu	kod przedm.
<b>A Blok ogólnoakademicki</b>		
1.	Język obcy	GI.I.A1
2.	Wychowanie fizyczne	GI.I.A2
3.	Marketing	GI.I.A3
4.	Ochrona własności intelektualnej	GI.I.A4
<b>B Blok podstawowy</b>		
1.	Zagadnienia i kierunki filozofii	GI.I.B1
2.	Historia i teoria sztuki	GI.I.B2
3.	Historia grafiki	GI.I.B3
4.	Psychofizjologia widzenia	GI.I.B4
<b>C Blok artystyczny</b>		
1.	Rysunek	GI.I.C1
2.	Malarstwo	GI.I.C2
3.	Rzeźba	GI.I.C3
4.	Wybrana pracownia artystyczna *	GI.I.C4
<b>D Blok technik wspomagających warsztat</b>		
1.	Komputerowe wspomaganie procesów twórczych	GI.I.D1
2.	Modelowanie 3D - laboratorium przestrzeni interaktywnej**	GI.I.D2
3.	Podstawy programowania	GI.I.D3
<b>E Blok kierunkowy</b>		
1.	Podstawy grafiki interaktywnej i przestrzeni wirtualnej - laboratorium przestrzeni interaktywnej **	GI.I.E1
2.	Podstawy projektowania dźwięku - laboratorium przestrzeni interaktywnej**	GI.I.E2
3.	Podstawy projektowania graficznego	GI.I.E4
4.	Podstawy grafiki artystycznej	GI.I.E3
5.	Podstawy fotografii	GI.I.E5

## SYLABUS

Dane ogólne				
tytuł	kod przedmiotu (z planu studiów)	przynależność do bloku	semestr	ECTS
		e-mail		
		punkty ECTS		
		język wykładowy		
		suma		
			wykłady	
			ćwiczenia	
			warsztaty	
			E-learning	

# Przynależność do bloku

Także spisujemy go z Planu studiów (siatki)

# Prowadzący

- Wypisujemy WSZYSTKICH prowadzących dany przedmiot w danym semestrze.

## **!!!Wyjątek!!!:**

Jeżeli przedmiot prowadzi główny prowadzący Profesor i osoba do pomocy (np. asystent), to wystarczy wpisać nazwisko głównego prowadzącego. Można dopisać asystenta, ale nie jest to konieczne.

# Rok i Semestr

## Rok

- Cyfra rzymska (I,II,III)
- Jeżeli więcej niż jeden rok- wpisujemy po przecinku

## Semestr

- Cyfra arabska (1,2,3...)
- Jeżeli więcej niż jeden semestr- wpisujemy po przecinku

A. Informacje ogólne			
nazwa przedmiotu		kod przedmiotu (z planu studiów)	
prowadzący			
rok	<b>I,II,III</b>	semestr	<b>1,2,3,4,5,6</b>
typ przedmiotu			
	wykłady		
	ćwiczenia		

# Punkty ECTS

## SYLABUS

### A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		kod przedmiotu (z planu studiów)		przynależność do bloku	
prowadzący				e-mail	
rok	<b>I</b>	semestr	<b>1,2</b>	punkty ECTS	<b>5+4</b>
typ przedmiotu				język wykładowy	
liczba godzin	wykłady			suma	
	ćwiczenia				
	warsztaty				
	E-learning				

- Wypełniamy na podstawie Planu studiów (siatki)
- Wpisujemy liczbę ECTS określoną dla każdego semestru, oddzielając każdą liczbę znakiem „+”

Np. Jeżeli sylabus opisuje dwa semestry i (wg siatki) w pierwszym semestrze mamy 5pkt ECTS a w drugim 4 pkt ECTS to w tej rubryce wpisujemy „5+4”



# Liczba godzin

Siatka

- Bierzemy liczbę godzin „x” z danego semestru

Mnożenie

- Mnożymy „x” przez 15 (w semestrze jest 15 tygodni)
- Otrzymujemy liczbę godzin w danym semestrze z danego przedmiotu

Sylabus

- Wpisujemy otrzymaną liczbę w rubrykę sylabusu
- Jeżeli sylabus jest tworzony dla więcej niż jednego semestru, wtedy otrzymane liczby oddzielamy znakiem „+” (tak jak w przypadku punktów ECTS)

# Liczba godzin- przykład

## Plan studiów

Rok I											
semestr 1						semestr 2					
ECTS	zal.	W	Ć	L	P	ECTS	zal.	W	Ć	L	P
1	Zo		2			1	Zo		2		

X 15

## Sylabus

liczba godzin	wykłady	
	ćwiczenia	<b>30+30</b>
	warsztaty	
	E-learning	

Ilość godzin w tygodniu 2 mnożymy razy 15 (ilość tygodni w semestrze) co daje nam 30 godzin na semestr 1 oraz 30 godzin na semestr 2

# Efekty uczenia się

ROK AKADEMICKI 2020/2021  
LICZBA PUNKTÓW ECTS - 191

## Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do bloków kształcenia

symbol EKU	kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki	nazwa przedmiotu	Język obcy	Wychowanie fizyczne	Marketing	Ochrona własności intelektualnej	Zagadnienia i kierunki filozofii	Historia i teoria sztuki	Historia grafiki	Psychofizjologia widzenia	Rysunek
<b>WIEDZA - zna i rozumie</b>												
	<b>1) Wiedza w zakresie realizacji prac projektowych oraz artystycznych:</b>											
K6_W01	Dysponuje podstawową wiedzą dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych i projektowych	P65_WG										X
K6_W02	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych oraz artystycznych w zakresie dotyczącym grafiki i szeroko pojętych sztuk wizualnych	P65_WG									X	X
K6_W03	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą budowy własnego warsztatu twórczego	P65_WG									X	X
K6_W04	Posiada wiedzę dotyczącą kreacji artystycznej i procesu projektowego	P65_WG									X	X
	<b>2) Wiedza w zakresie rozumienia kontekstu dyscyplin artystycznych i projektowych:</b>											
K6_W05	Posiada ogólną znajomość rozwoju sztuk wizualnych z podziałem na epoki	P65_WG							X	X		

W macyry szukamy przedmiotu, który prowadzimy



Odczytujemy przy których efektach mamy postawiony „x”- te efekty musimy zawrzeć w sylabusie



Treść z każdego z efektów przypisanego do naszego przedmiotu redagujemy. Zmieniamy go w taki sposób, by bezpośrednio odnosił się do prowadzonego przez nas przedmiotu.

# Efekty uczenia się- Rubryka D

D. Efekty uczenia się dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
<b>WIEDZA: absolwent zna i rozumie</b>		
Stosuje teoretyczne podstawy obróbki obrazu za pomocą komputera	K6_W03	P6S_WG
Dysponuje poszerzoną wiedzą na temat wspomagania komputerowego procesów twórczych	K6_W01	P6S_WG
<b>UMIĘTNOŚCI: absolwent potrafi</b>		
Swobodnie digitalizuje materiały w sposób pozwalający na dalszą obróbkę cyfrową	K6_U01	P6S_UW
Proponuje odpowiednie rozwiązania techniczne dla osiągnięcia konkretnego efektu wizualnego	K6_U03	P6S_UW
Tworzy oryginalną formę w postaci animacji	K6_U03 K6_U10	P6S_UW
Publicznie prezentuje projekt końcowy lub jego etap w wybranej technice i z werbalnym komentarzem	K6_U13	P6S_UK
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do</b>		
Realizuje własną koncepcję i tworzy dzieło artystyczne oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni i wiedzy	K6_K01	P6S_UU
	K6_K12	P6S_KR
	K6_K15	P6S_KO
	K6_K17	P6S_KK

## Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do bloków kształcenia

symbol EKU	kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki
<b>WIEDZA - zna i rozumie</b>		
<b>1) Wiedza w zakresie realizacji prac projektowych oraz artystycznych:</b>		
K6_W01	Dysponuje podstawową wiedzą dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych i projektowych	P6S_WG
K6_W02	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych oraz artystycznych w zakresie dotyczącym grafiki i szeroko pojętych sztuk wizualnych	P6S_WG
K6_W03	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą budowy własnego warsztatu twórczego	P6S_WG
K6_W04	Posiada wiedzę dotyczącą kreacji artystycznej i procesu projektowego	P6S_WG
<b>2) Wiedza w zakresie rozumienia kontekstu dyscyplin artystycznych i projektowych:</b>		
K6_W05	Posiada ogólną znajomość rozwoju sztuk wizualnych z podziałem na epoki	P6S_WG
K6_W06	Posiada ogólną znajomość podstawowych publikacji z zakresu sztuk projektowych oraz sztuk pięknych	P6S_WG

Po dopasowaniu efektu do naszego przedmiotu przepisujemy kody Kierunkowych efektów uczenia się oraz te zgodne z PRK

# G: nakład pracy studenta

## Plan studiów

- Bierzemy liczbę punktów ECTS „x” dla przedmiotu w danym semestrze.

## Mnożenie

- Mnożymy „x” przez liczbę 25 (jeden punkt ECTS stanowi 25 godzin pracy studenta). Otrzymujemy w ten sposób „sumę godzin” w danym semestrze

## Rozpisanie

- „godziny kontaktowe z nauczycielem”- są to godziny zajęć dydaktycznych. Ta liczba musi być RÓWNA łącznej liczbie godzin wpisanej w tabeli A dla danego semestru
- Resztę komórek (przygotowanie do zajęć, opracowanie materiału, konsultacje, przygotowanie do egzaminu) wypełniamy tak, aby po zsumowaniu otrzymać „sumę godzin” w danym semestrze

# G: Nakład pracy studenta

## Rozpisanie godzin

- Godziny kontaktowe z nauczycielem- są to godziny zajęć dydaktycznych. Ta liczba musi być RÓWNA łącznej liczbie godzin wpisanej w Rubryce A dla danego semestru
- Resztę komórek (przygotowanie do zajęć, opracowanie materiału, konsultacje, przygotowanie do egzaminu) wypełniamy tak, aby po zsumowaniu otrzymać „sumę” godzin w danym semestrze. Wykładowca sam kalkuluje ile godzin zajmuje przygotowanie do zajęć, opracowanie materiału po zajęciach itd.

semestr 3						semestr 4					
ECTS	zal.	W	Ć	L	P	ECTS	zal.	W	Ć	L	P
2	Zo			2		2	Zo			2	
6	Zo			4		6	E			4	
6	Zo			4		6	E			4	

Liczba pkt ECTS (III semestr) = 6

$6 * 25$  (bo 1 ECTS TO 25  
GODZIN) = 150 GODZIN

G. Nakład pracy studenta	
Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60+60
przygotowanie do zajęć	40+40
opracowanie materiału po zajęciach	30+30
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	10+10
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+10
suma godzin	150+150
liczba punktów ECTS	6+6

# D1 Treści programowe

- Wypełnia prowadzący zgodnie z harmonogramem zajęć
  - Uwaga: łączna liczba godzin z poszczególnych rubryk musi być równa liczbie godzin wpisanej w rubryce A.
- 
- Rubryki od D2 do F wypełnia prowadzący.

# Rubryka B i C

- B- Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji
- C- informacje dotyczące celów przedmiotu
- Wypełniamy według własnej inwencji.
  
- Przykłady do rubryki B:
  - Opanowanie wiedzy, umiejętności i kompetencji obowiązujących na I stopniu
  - Znajomość podstawowych pojęć z zakresu np. Grafiki projektowej
  - Znajomość oprogramowania graficznego (można wymienić konkretne programy)

**W razie wątpliwości prosimy o kontakt: Dział Kształcenia:**

Wioleta Pacholska 693 600 483 wioleta.pacholska@akademiasztuki.eu

Ola Jędrzejewska 664 080 237 aleksandra.jedrzejewska@akademiasztuki.eu