

## **OPISY PRZEDMIOTÓW OBIERALNYCH**

Nazwa kierunku studiów	Grafika komputerowa i produkcja multimedialna Projektowanie gier komputerowych
Poziom studiów	studia pierwszego stopnia
Rocznik	2024/2025
Semestr, w którym przedmioty są wybierane	<b>4</b>
Semestr, w którym przedmioty są realizowane	<b>5</b>

Przedmioty obieralne umożliwiają zdobywanie wiedzy i rozwijanie umiejętności ważnych dla kierunku, ale z uwzględnieniem indywidualnych zainteresowań studenta.

W tym semestrze macie Państwo możliwość wyboru części przedmiotów obieralnych, a wybrane przedmioty będą realizowane w kolejnym semestrze.

Przedmiot może być realizowany jeśli zbierze się wystarczająca liczba chętnych studentów (nie mniej niż 66% studentów dokonujących wyboru).

W tym semestrze wyboru dokonacie Państwo za pomocą ankiety, która zostanie udostępniona 20. kwietnia (ankieta będzie aktywna przez tydzień). Studenci którzy nie dokonają wyboru, zostaną administracyjnie dopisani do przedmiotów które będą realizowane.

**W semestrze letnim 2025/26 wybieracie Państwo 2 przedmioty kierunkowe z 4 oferowanych:**

**Przedmiot do wyboru nr 1 (wybór 1 przedmiotu z 2 oferowanych):**

### **HISTORIA FOTOGRAFII**

Treści kształcenia:

- Omówienie chronologii powstawania i narodzin fotografii,
- Omówienie podstawowych gatunków fotograficznych,
- Omówienie fotografii prasowej i reporterskiej,
- Fotografia jako medium artystyczne, nurty w fotografii,
- Jakże relacje wiążą fotografię z rzeczywistością
- Fotografia podbija świat sztuki – fotografia artystyczna,
- Mistrzowie fotografii – przedstawienie artystów i ich dzieł,
- Fotografia współcześnie – rozwijające się nurty.

### **TYPOGRAFIA 2**

Treści kształcenia:

- Podsumowanie i uporządkowanie dotychczasowych zagadnień dotyczących literatury i możliwości oraz sytuacji przełamania schematów związanych z literą.

- Poszerzanie wiedzy z zakresu prawidłowej i praktycznej współpracy z nowymi technologiami (m.in. generatorami treści i obrazów AI).
- Zaawansowana praca z literami i znakami graficznymi, wykorzystanie różnorodnych mediów do ich kreowania i mieszania ich ze sobą, ćwiczenia praktyczne obejmujące m.in. tworzenie własnego alfabetu znaków, monogramów, ligatur, morfingu literowego.
- Zaawansowana edycja tekstów w łamach, projektowanie z użyciem systemów siatek projektowych różnego rodzaju w zależności od celu projektowego, wykorzystanie zasad projektowych i przetwarzanie ich
- Tekst do druku, a tekst na ekranie – różnice w projektowaniu i zastosowaniu krojów pisma w projektach jedno- i wielostronicowych layout-ów typograficznych i typograficzno – obrazowych, web designie i interfejsach graficznych
- Wayfinding – projektowanie tekstowych i graficznych informacji wizualnych w przestrzeni publicznej, wewnątrz i na zewnątrz budynków.
- Dostępność a tekst – dostosowywanie tekstu do odbiorcy.
- Zadania praktyczne wykorzystujące typografię w grafice użytkowej.

### **Przedmiot do wyboru nr 2 (wybór 1 przedmiotu z 2 oferowanych):**

#### **PROJEKTOWANIE PRZESTRZENI MULTIMEDIALNEJ**

Treści kształcenia:

- Analiza rysunków przedstawiających wynalazki/koncepcje/rozwój określonej przez prowadzącego dziedziny lub autora (np. rozwój polskiego lotnictwa lub ryciny maszyn latających Leonarda da Vinci). Celem tego ćwiczenia jest dokonanie analizy polegającej na zidentyfikowaniu podstawowych cech formalnych wybranego rysunku, dokonaniu syntezy geometrycznej i interpretacji graficznej. Udokumentowanie analizy szkicami.
- Zadanie praktyczne polegające na kreacji interpretacji wyobrażenia na dany temat. Projekt wymaga użycia elementów otoczenia kontekstowego. Zadanie to ma stać się pretekstem do pogłębienia elementów metafizycznych, fantastyczno - baśniowych w kreacji przestrzeni wirtualnego świata. Praca ma kształtować również umiejętności pracy z określonymi wymogami technicznymi.
- Multimedia w przestrzeni. Zadanie praktyczne polegające na przygotowaniu przekazu multimedialnego, przestrzennego. Celem tego ćwiczenia jest zaaranżowanie przestrzeni multimedialnej z wykorzystaniem dźwięku, obrazu ruchomego, animacji. Kształtowanie umiejętności pracy nad przygotowaniem scenariusza i pracy z nim w celu wytworzenia projektu.
- Zadanie praktyczne polegające na przedstawieniu serii obrazów przestrzennych lub krótkiej animacji o znamionach abstrakcyjnych, podkreślających cechy wybranego utworu/tematu.

#### **PRZYGOTOWANIE PORTFOLIO**

Treści kształcenia:

- Portfolio – czym jest, cechy dobrego portfolio,
- Elementy budujące portfolio,
- Przegląd różnych wymagań z rynku pracy dotyczące portfolio,
- Narzędzia do budowania portfolio,
- Przegląd prac, wybór najlepszych, korekty,
- Prace nad stworzeniem własnego portfolio.