



Arkusz przeniesienia punktów ECTS na studia I stopnia

Nazwisko i imię

Telefon E-mail

Nazwa szkoły, w której uzyskano oceny:.....

i nazwa wydziału:

system studiów, na którym uzyskano oceny: stacjonarny (S) , niestacjonarny (N) Zakreślić właściwą kratkę

Numer albumu w wymienionej szkole: i okres studiów (lata): –

Ubiegam się o przyjęcie na semestr w systemie: stacjonarnym , niestacjonarnym Zakreślić właściwą kratkę

i wnoszę o przeniesienie punktów ECTS z zaliczonych przeze mnie przedmiotów:

Semestr 1

Lp.	Przedmiot ***	ECTS S / N*	Godz. S / N*	Wypełnia składający podanie			Wypełnia Dziekan		
				Nazwa zaliczonego przez kandydata przedmiotu (liczba godz.)	Ocena	Punkty ECTS	Decyzja o uznaniu	Zal. ECTS	Uwagi
1.	Działania i struktury wizualne 1 (E)	3 / 3	30 / 32				TAK NIE		
	<p>TP1 – Forma – Kompozycja / Analiza obiektów wizualnych – badania i synteza cech kontekstualnych, morfologicznych i strukturalnych. „Formy elementarne – przegląd wybranych artystów, posługujących się językiem abstrakcji.” (prezentacja) Zagadnienie sylwety – metody syntezy obiektów, omówienie pojęć: znak, pozytyw, negatyw, fragment, akcent, kontur, linia, symetria, wzór, ornament, rytm. Ćwiczenie: Wykorzystując materiał zdjęciowy, należy stworzyć za pomocą programu graficznego, sylwetę zwierzęcia lub przedmiotu, następnie opracować negatyw kompozycji, wybrać fragment sylwety i przedstawić na płaszczyźnie. Wybrany wizerunek należy także pokazać w postaci konturu. Na dalszym etapie zadania sylwetę z ćwiczenia 2a należy opracować w formie wzoru, wykorzystując zasadę symetrii, sylwetę z ćwiczenia 2a należy użyć do stworzenia dowolnego ornamentu.</p> <p>TP2 – Kolor / Przedstawienie historii koloru w zarysie, omówienie zagadnień związanych z kołem barw, synteza addytywna, subtraktywna, barwy podstawowe, dopełniające, czyste, złamane, pojęcie nasycenia, jasności koloru, szarości chromatyczne, achromatyczne. Omówienie przestrzeni barw (RGB, CMYK). (prezentacja) Ćwiczenie: na podstawie materiałów referencyjnych należy, w programie graficznym, stworzyć serię trzech kompozycji w zadanych kolorach (podstawowych, dopełniających, etc.).</p> <p>TP3 – Przestrzeń – Kompozycja / Analiza dzieła w oparciu o zagadnienia kompozycji na przykładach z historii sztuki. Omówienie pojęć: kompozycja otwarta, zamknięta, centralna, statyczna, dynamiczna. (prezentacja) Ćwiczenie: W oparciu o szkice, stworzone w programie graficznym, na trzech bryłach, na przykład, sześcianach, wykonanych z brzołtu, należy przedstawić kompozycje: statyczną, dynamiczną i dowolną.</p> <p>TP4 – Przestrzeń – Iluzja – Kolor / Omówienie zagadnień związanych z iluzją przestrzeni, wybranych złudzeń optycznych, pojęcie figur dwuznacznych z uwzględnieniem twórczości wybranych artystów (prezentacja) Ćwiczenie: W programie graficznym należy stworzyć kompozycje w zestawach zaproponowanych kolorów, przedstawiające iluzję przestrzeni.</p> <p>TP5 – Przestrzeń – Anaglif / Pojęcie anaglif, sposoby jego tworzenia na wybranych przykładach. Ćwiczenie: W programie graficznym należy stworzyć dwie kompozycje, a następnie, anaglify na ich podstawie.</p> <p>TP6 – Podsumowanie omawianych zagadnień. Semestralny przegląd prac.</p>								
2.	Grafika bitmapowa 1 (Adobe Photoshop)	4 / 4	45 / 40				TAK NIE		
	<p>TP1 – Wprowadzenie do tematu tworzenia grafik bitmapowych. Idea pracy w programie Adobe Photoshop. Otwieranie dokumentów, zarządzanie zakładkami otwartych dokumentów, personalizowanie i organizacja przestrzeni roboczej. Zagadnienie wartości rozdzielczości obrazów bitmapowych, ustawianie rozdzielczości w nowym dokumencie i zmiana rozdzielczości importowanych obrazów. Tworzenie dokumentu o ustalonych parametrach, obracanie obszaru roboczego, hierarchia warstw, grupowanie elementów, łączenie oraz scalanie warstw. Tworzenie, kopiowanie i zmiana kolejności warstw. Korzystanie z przybornika narzędzi i panelu właściwości, okna warstw oraz menu głównego i kontekstowego. Importowanie dodatkowych obrazów na warstwy, rasteryzacja Obiektów Inteligentnych. Zapisywanie obrazów do różnych formatów plików. Podstawowe skróty klawiszowe w programie.</p> <p>TP2 – Metody maskowania obrazu: maski bitmapowe na warstwach - omówienie idei działania i stosowania masek bitmapowych, charakterystyka pracy z maskami w praktyce. Wykorzystanie warstw wypełnienia z maskami bitmapowymi. Wykorzystanie trybów mieszania warstw. Wybieranie kolorów w przyborniku narzędzi, zamiana kolorów narzędzi, resetowanie kolorów. Ustawianie wartości Krycia i Wypełnienia dla wybranych warstw. Tworzenie selekcji – podstawowe właściwości zaznaczenia, narzędzia zaznaczenia i ich wykorzystanie do "szparowania" obiektów, operacje na zaznaczeniach (dodawanie, odejmowanie, tworzenie części wspólnej), modyfikowanie zaznaczenia. Funkcja przekształcenia swobodnego na obiektach i zaznaczeniach. Skalowanie elementów z zachowaniem proporcji. Element interfejsu programu – miarki, tworzenie i wykorzystywanie linii pomocniczych.</p> <p>TP3 – Tworzenie i edycja ustawień kształtów wektorowych, pojęcie ścieżki wektorowej i jej podstawowa charakterystyka. Rysowanie kształtów wektorowych przy użyciu narzędzia Pióro. Wykorzystanie ścieżki wektorowej do tworzenia zaznaczeń z ustawieniami zmiękczenia krawędzi. Narzędzie Konwertowanie Punktów do edycji ścieżki wektorowej kształtów opartych na Krzywych Béziera. Okno Ścieżki - praca na ścieżkach wektorowych tworzenie zaznaczenia ze ścieżki wektorowej, obrys aktywnej ścieżki, zapisywanie ścieżek w pliku z obrazem.</p> <p>TP4 – Zastosowanie galerii filtrów. Stosowanie filtrów z grupy Rozmycie i grupy Galeria Rozmycia; Dodawanie filtru Szum. Narzędzie Skraplanie do korekcji i modyfikacji obiektów bitmapowych. Metody wyostrzania obrazu, renderowania świateł i tekstur. Punkt zbiegu i korekta obiektyw. Zastosowanie automatycznego wyrównywania warstw i obiektów względem siebie oraz warstw względem zaznaczenia. Modyfikacja obszaru roboczego – rozszerzanie parametrów wielkości dokumentu.</p>								

6.	Malarstwo 1 (E)	4 / 4	45 / 40				TAK	NIE		
<p>TP1 – 15-20 minutowe szkice martwej natury z użyciem koloru</p> <p>TP2 – Studium przedmiotu - zadaniem studenta jest wybranie jednej z wielu ustawionych form jako głównej w swojej kompozycji. Zadanie ma na celu naukę obserwacji natury proporcji i światłocienia</p> <p>TP3 – Studium martwej natury - celem jest obserwacja natury, studium form, wyrażenie natury materii, omówienie kompozycji otwartej i zamkniętej. W zadaniu można użyć rozmaitych narzędzi i koloru, który podkreśla materię przedmiotu.</p> <p>TP4 – Kompozycja kolorystyczna na temat dowolny. Kompozycja kolorystyczna na temat zadany. Celem zadania jest rozwijanie wyobraźni. W ćwiczeniu łączona jest praca z natury z pracą z wyobraźni.</p> <p>TP5 – Fragment większej całości - student ma za zadanie wybrać fragment w ustawionej w pracowni kompozycji. Celem zadania jest omówienie działania kompozycji otwartej w przeciwieństwie do kompozycji zamkniętej, jak również zapoznanie się z twórczością wybranych artystów, twórców znanych z historii</p> <p>TP6 – Przegląd prac semestralnych wykonanych na zajęciach kursowych Ocena prac dodatkowych Ocena umiejętności prezentacji własnej twórczości</p>										
7.	Podstawy rysunku perspektywicznego	3 / 3	45 / 32				TAK	NIE		
<p>TP1 – Wprowadzenie do zajęć semestralnych. Zapoznanie z rodzajami perspektyw rysunkowych i malarskich. Konstrukcja siatki perspektywicznej jednozbieżnej. Ćwiczenia rysunkowe ołówkiem figur i brył geometrycznych. Ćwiczenia waloru i światłocienia.</p> <p>TP2 – Konstrukcja siatki perspektywicznej dwuzbieżnej. Zjawisko skalowania perspektywy, kadrowanie perspektywy. Figury płaskie i przestrzenne w przestrzeni - prostopadłości i geometria prostokreślna w perspektywie.</p> <p>TP3 – Geometria krzywoliniowa - okręgi, elipsy, walce i stożki - jako integralne elementy geometrii rysowanej w perspektywie. Zależności geometryczne między figurami prostokreślnymi a krzywoliniowymi – zastosowanie tych zależności w rysunku perspektywicznym. Określanie proporcji. Powielanie i dzielenie geometrii w perspektywie. Kompozycje geometryczne z obserwacji i z wyobraźni.</p> <p>TP4 – Rysowanie przedmiotów rzeczywistych w perspektywie dwuzbieżnej z wyobraźni i z obserwacji – na ustalonym przykładzie. Dostosowanie skali perspektywy, horyzontu i zbiegów do wielkości przedmiotu i formatu przestrzeni roboczej. Konstruowanie przedmiotów geometrycznie za pomocą prostych brył w przestrzeni. Kompozycje przedmiotów.</p> <p>TP5 – Architektura w perspektywie linearnej dwuzbieżnej z punktu widzenia człowieka – pozycjonowanie horyzontu. Rysowanie różnych typów obiektów architektonicznych w różnych orientacjach w przestrzeni – na wybranych przykładach. Omówienie typologii form architektonicznych w kontekście prostych form geometrycznych; omówienie proporcji elementów architektury mieszkaniowej. Zasady konstruowania rysunkowego dachu wielospadowego na dowolnym rzucie – na przykładzie zadanym przykładzie obrysu budynku. Szkice obiektów architektonicznych, wnętrz, ulicy - z wyobraźni i z obserwacji. Wprowadzenie zieleni, ludzi i obiektów i dostosowywanie ich skali do perspektywy z punktu widzenia człowieka.</p> <p>TP6 – Cienie rzucone i odbicia lustrzane. Perspektywa trójzbieżna – ptasia i żabia. Perspektywa nieliniowej – perspektywa 5-zbieżna, tzw. rybiego oka. Kompozycje z wyobraźni.</p> <p>TP7 – Przegląd prac zaliczeniowych. Podsumowanie pracy w semestrze.</p>										
8.	Rysunek 1 (E)	4 / 4	45 / 40				TAK	NIE		
<p>TP1 – Kompozycja przestrzenna- Rysunek koncepcyjny - podstawy kompozycji, zależności przedmiotów w przestrzeni, relacja rysunku walorowego do linearnego.</p> <p>TP2 – Studium przedmiotu - czaszka. Rysunek przestrzennej bryły za pomocą wnikliwej obserwacji. Kompozycja, skala, proporcje, walor - światłocień.</p> <p>TP3 – Martwa natura. Materia i rytm, jako elementy tworzące kontrasty i przestrzeń w kompozycji.</p> <p>TP4 – Martwa natura. Struktura i materia przedmiotów, Światło i cień. Rysowanie czarnymi markerami.</p> <p>TP5 – Martwa natura. Białe na czarnym. Rytm i przestrzeń. Materia szkła i rysowanie światła za pomocą białej pasteli na czarnym papierze.</p> <p>TP6 – Martwa natura. Zderzenie rysunku malarskiego (węgiel) z rysunkiem linearnym (ołówki)</p> <p>TP7 – Portret. kompozycja, skala, konstrukcja i proporcje, światłocień. Narysowanie portretu kolegi za pomocą ołówka.</p> <p>TP8 – Przegląd prac z całego semestru. Martwa natura, kończenie prac z poprzednich zajęć.</p>										
9.	Technologie informacyjne	2 / 2	30 / 24				TAK	NIE		
<p>TP1 – Wiedza. Hipotezy. Informacje. Dane. Stawianie problemów. Rozwiązania. Algorytmy. Komputery. Operacje. Programowanie. Programy. Pakiety programów. Aplikacje. Elementy funkcjonalne systemów komputerowych. Software. Hardware. podstawowe parametry komputerów. Rozwój technologii cyfrowej. Praca z wykorzystaniem komputera. System operacyjny. Różne systemy operacyjne. System operacyjny Windows. Rozpoczęcie pracy. Podstawowe informacje i ich odczyt. Uruchamianie programów/aplikacji. Przykład Unix'owego systemu operacyjnego. Zalogowanie się na Linux'owy serwer Szkoły. Wydawanie poleceń. Wylogowanie. Różne systemy operacyjne. Różne interfejsy (okienkowy-graficzny, tekstowy).Kommunikacja z otoczeniem - przewodowa, bezprzewodowa.</p> <p>TP2 – Sieć komputerowa. Internet. Mail. Komunikatory. Strony internetowe. portale. Korzyści i niebezpieczeństwa związane z kontaktami za pośrednictwem sieci. Własność intelektualna i jej ochrona. Istnienie wirusów, programów szpiegujących, niebezpieczeństwo wyludzenia istotnych danych. Podstawowe zasady bezpieczeństwa w kontaktach za pośrednictwem sieci. Najbardziej rozpowszechnione aplikacje/programy/pakiety programów. System operacyjny Microsoft Windows - jego elementy i najważniejsze programy użytkowe. Możliwości rejestracji (zapisu), tworzenia i odtwarzania tekstów, informacji graficznych, dźwiękowych, klipy video, filmy.</p> <p>TP3 – Pakiet programów Microsoft Office. Informacje o głównych programach wchodzących w jego skład: edytor Word, arkusz kalkulacyjny Excel, baza danych Access, programy umożliwiające operacje graficzne, Power Point i tworzenie prezentacji multimedialnych. Edytor Word. Okno programu. Podstawowe zasady edycji tekstu i grafiki i ich wzajemnej koegzystencji. Tworzenie dokumentów: nagłówki, stopki, marginesy, tabulatory, przypisy i odsyłacze, rysunki, tabele i podpisy z nimi związane, spisy treści, ilustracji, tabel, literatury. Praca domowa - stworzenie dokumentu z nagłówkami, stopkami, formatowaniem tekstu i elementami graficznymi.</p> <p>TP4 – Arkusz kalkulacyjny Excel. Idea programu. Problemy/zadania, które mogą być rozwiązywane przy pomocy tego programu. Okno programu. Podstawowe operacje. Komórki, adresy (względne, bezwzględne mieszane) i ich działanie, nazwy. Wbudowane funkcje arkusza, kreator funkcji. Funkcja LOS() i generator liczb losowych. Funkcja Jeżeli(). Ćwiczenia z używania funkcji arkusza. Informacja o makroinstrukcjach. Idea i przykłady. Rejestrowanie makr. Język programowania VBA, edytor VBE, podgląd i modyfikacja zarejestrowanych makr. Przykłady tworzenia makroinstrukcji.</p> <p>TP5 – Wizualizacja danych liczbowych. Wykresy typu $y=f(x)$, $z=F(x,y)$ (wykresy 3D). Wykresy z osiami wartości i kategorii. Przykłady. Dyskusja na temat znaczenia doboru elementów graficznych wykresów dla ułatwienia ich percepcji. Dodatek Solver. Idea i przykłady. Zadania, które można rozwiązywać przy pomocy Solvera (badanie funkcji, rozwiązywanie równań i układów równań liniowych i nieliniowych, zadania optymalizacyjne liniowe, nieliniowe). Bazy danych. Idea i jej realizacja. Relacyjne bazy danych. Uwagi na temat praktycznych aspektów tworzenia baz danych. Program Microsoft Access. Okno programu. Obiekty bazy danych (tabele, relacje, kwerendy, formularze, raporty).</p> <p>TP6 – Przykłady praktyczne przetwarzania informacji zgromadzonych w konkretnej bazie danych.</p>										

	<p>Kolokwium 1 - funkcje i wykresy. Omówienie wyników kolokwium i elementów, które sprawiły trudności studentom, jeśli takie elementy się pojawiły. Program Power Point. Idea programu i przykłady gotowych prezentacji. Okno programu.</p> <p>TP7 – Praktyczne przykłady tworzenia elementów składowych prezentacji multimedialnych. Praca domowa - stworzenie własnej prezentacji z zastosowaniem efektów multimedialnych. Prace mogą być efektem współpracy w ramach kilkuosobowego zespołu, ale każdy z jego członków powinien potrafić wyjaśnić działanie prezentacji i ją przeprowadzić (ew. z jawnym wsparciem pozostałych członków zespołu). Publiczne (wobec grupy studenckiej) przedstawianie przygotowanych przez studentów prezentacji multimedialnych. Dyskusja.</p> <p>TP8 – Zaliczenia. Poprawki, wyjaśnienia, uzupełnienia wiedzy z zakresu zagadnień, które sprawiają trudności lub są interesujące dla studentów, a wiążą się z tematyką prowadzonych zajęć.</p>						
--	---	--	--	--	--	--	--

10.	Wychowanie fizycz. 1	0 / --	30 / ---				TAK	NIE		
-----	----------------------	--------	----------	--	--	--	------------	------------	--	--

	<p>TP1 – Zespołowe gry sportowe – w ramach których odbywają się zajęcia z:</p> <p>a) Piłka nożna – doskonalenie nabytych wcześniej umiejętności (podania, przyjęcia, uderzenia, prowadzenie piłki) przez ćwiczenia indywidualne i zespołowe oraz gra.</p> <p>b) Koszykówka – doskonalenie posiadanych już umiejętności podstawowych (koźlowanie, podanie oburącz, rzut oburącz i z biegu) oraz nauczanie dodatkowych elementów (rzut z miejsca i wysokości jednorącz, zonglerka piłką, rzuty i podania sytuacyjne, itp.), gra.</p> <p>c) Siatkówka – nauczanie prawidłowego wykonywania elementów podstawowych (odbicie oburącz górne i dolne) oraz elementów doskonalących grę (zagrywka tenisowa, zbiec w wysokość, itp.), gra.</p> <p>TP2 – Rekreacyjne gry sportowe (tenis stołowy, ringo, kometka). Ćwiczenia ruchowe przy muzyce, ćwiczenia aerobowe. Kształtowanie siły mięśni szkieletowych, poprzez ćwiczenia z obciążeniem – zajęcia na siłowni.</p>									
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

NOMINALNA SUMA ECTS: **30 / 30** (z uwzględnieniem 2 ECTS języka obcego**) **SUMA ZALICZONYCH ECTS:**

Data: Podpis składającego podanie:

Uznaję ogółem punktów ECTS.

Zaliczam następujące semestry z programu studiów:

Uwagi:

.....

.....

Data: Podpis Dziekana:

* **S** - studia stacjonarne, **N** - studia niestacjonarne

** jednostką odpowiedzialną za uznawanie zaliczeń z języka obcego jest Międzywydziałowe Studium Języków Obcych i o przeniesieniu punktów ECTS z języka obcego decyduje Kierownik Studium

*** przedmioty niewymienione w zestawieniu z wyjątkiem języka obcego nie podlegają zaliczeniu w trybie przeniesienia