


Akademia Sztuki w Szczecinie		
	Wydział	Grafiki
	kierunek:	grafika
	specjalność:	grafika projektowa
	poziom:	studia II stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

## SYLABUS

### A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Pracownia uzupełniająca 2: Projektowanie Wydawnictw i Publikacji Cyfrowych	kod przedmiotu (z planu studiów)	GP.II.D3	przynależność do bloku	Blok kierunkowy dyplomowy
prowadzący		dr hab. Justyna Machnicka			e-mail	justyna.machnicka@akademiasztuki.eu
rok	I, II	semestr	1,2,3		punkty ECTS	4+4+4
typ przedmiotu		obowiązkowy/obieralny			język wykładowy	polski, angielski
liczba godzin		wykłady	3+2+0		suma	180
		ćwiczenia	57+58+60			
		warsztaty				
		E-learning				

### B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Student posiada wiedzę i umiejętności nabyte podczas studiów licencjackich z projektowania graficznego, lub posiada doświadczenie w tym zakresie zdobyte w inny sposób.

### C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

- C1 – Wyposażenie studenta w niezbędną wiedzę i umiejętności z zakresu projektowania grafiki wydawniczej (publikacje tradycyjne w tym książki, druki ulotne, kalendarze) i publikacje cyfrowe typu: strony i serwisy www)
- C2 – Poszerzenie zakresu wiedzy i umiejętności zdobytych podczas studiów pierwszego stopnia dotyczących warsztatu projektanta: opanowanie programów do obróbki grafiki wektorowej

i bitmapowej, zasad przygotowania projektów do realizacji (strony www, książki), wykorzystywania technik manualnych i cyfrowych.

C3 – Wzrost poziomu projektowego studenta poprzez zwiększenie jego możliwości kreowania projektów graficznych na potrzeby mediów tradycyjnych i dynamicznych

C4 – Rozwijanie indywidualnych predyspozycji studenta i stworzenie możliwości do kreowania autorskiego charakteru projektów graficznych.

C5 – Stworzenie możliwości zdobycia wiedzy i umiejętności dla studenta, który podczas wcześniejszej edukacji nie miał do czynienia z projektowaniem wydawnictw i/lub publikacji cyfrowych

C6 – Pobudzenie wyobraźni studenta do twórczego i oryginalnego rozwiązywania problemów projektowych

C7 – Nabywanie kompetencji do współpracy w grupie projektowej.

C7 – Przyswajanie pojęć i terminów z zakresu projektowania i realizacji publikacji tradycyjnych i cyfrowych (UI design).

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
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
Posiada szeroką wiedzę pozwalającą na swobodne posługiwanie się różnorodnymi środkami ekspresji, które świadomie dobiera i stosuje w projektowaniu graficznym.	K7_W01	P7S_WG
Posiada zaawansowaną wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych z zakresu grafiki projektowej, w tym z zakresu projektowania stron www i aplikacji.	K7_W02	P7S_WG
Posiada wiedzę pozwalającą mu na świadome korzystanie z różnorodnych mediów a także umiejętność samodzielnego poszerzania wiedzy z zakresu grafiki projektowej i projektowania stron www i aplikacji.	K7_W03	P7S_WG
Posiada wiedzę dotyczącą procesów koncepcyjnych, z której świadomie korzysta (na etapie projektowym i realizacyjnym) podczas prac nad autorskimi koncepcjami z zakresu grafiki projektowej.	K7_W04	P7S_WG
Posiada gruntowną wiedzę na temat różnorodnych zjawisk w grafice projektowej.	K7_W05	P7S_WG
Zna i rozumie źródła i formy inspiracji leżących w obszarach kultury, sztuki i dizajnu umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	K7_W06	P7S_WG

Definiuje i interpretuje wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami szeroko pojętej grafiki.	K7_W07	P7S_WG
Dysponuje poszerzoną wiedzą z zakresu dyscyplin pokrewnych, pozwalającą na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	K7_W08	P7S_WG
Posiada znajomość ważniejszych publikacji z zakresu projektowania graficznego.	K7_W12	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Jest w stanie tworzyć oraz realizować prace projektowe posiadające oryginalną stylistykę.	K7_U01	P7S_UW
Posiada zaawansowane umiejętności techniczne i technologiczne niezbędne do tworzenia i realizowania własnych projektów z zakresu grafiki projektowej i projektowania stron www i aplikacji.	K7_U02	P7S_UW
Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami pozwalającymi w sposób kreatywny i swobodny skonstruować własny, niezależny język wypowiedzi artystycznej.	K7_U03	P7S_UW
Posiada umiejętności planowania efektów prac projektowych z uwzględnieniem czynników estetycznych, społecznych i prawnych.	K7_U04	P7S_UW
Posiada umiejętność współpracy m.in. z programistą, specjalistą z zakresu architektury informacji oraz z innymi osobami w ramach prac w zespole projektowym oraz jest zdolny do objęcia roli koordynatora projektu.	K7_U05	P7S_UO
Kontynuuje i rozwija umiejętności zdobyte na studiach I stopnia: biegle i świadomie posługuje się różnorodnymi technikami a także poznaną technologią, które to odpowiednio dobiera i stosuje w procesie projektowym i realizacyjnym.	K7_U06	P7S_UW P7S_UU
Posiada zaawansowane umiejętności obsługi programów z pakietu Adobe: Photoshop, InDesign, Adobe Illustrator, dodatkowo Adobe XD oraz innych wybranych przez niego programów do prototypowania.	K7_U07	P7S_UW P7S_UU
Jest świadom wzajemnych relacji pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji a niesionym przez nią przekazem, pozwalającym nadawać różnorodnym projektom indywidualny charakter.	K7_U08	P7S_UW P7S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Jest świadom wartości jaką niesie za sobą ciągłe dokształcanie się i rozwój w dobie nieustawicznych zmian, zwłaszcza w branży związanej z technologiami cyfrowymi. Wykonując działania w zespole potrafi zachęcać innych do ciągłego samodoskonalenia się w dziedzinie grafiki projektowej i projektowania interfejsów.	K7_K01	P7S_KR P7S_UU
Posiada umiejętność samodzielnego podejmowania decyzji artystycznych i projektowych, jest pewny siebie oraz asertywny. Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności projektanta graficznego na polu twórczym i komercyjnym.	K7_K02	P7S_KR P7S_UU P7S_KR

W warunkach ograniczonego dostępu do informacji jest w pełni samodzielny i kreatywnym grafikiem projektantem.	K7_K03	P7S_KK
Dzięki zdobytej wiedzy i umiejętnościom jest w stanie podjąć decyzje i zaplanować, w którym kierunku kontynuować dalszy rozwój (projektant grafiki bądź UI designer).	K7_K04	P7S_KR P7S_KO P7S_UU
Posiada umiejętność adaptowania się do nowych i dynamicznie zmieniających się okoliczności na współczesnym rynku pracy.	K7_K05	P7S_KK P7S_KR
Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin działalności artystycznej	K7_K06	P7S_KK
Inicjuje działania artystyczne w zakresie szeroko pojętej kultury (podejmowanie projektów o charakterze interdyscyplinarnym lub też wymagającym współpracy z przedstawicielami innych dziedzin sztuki i nauki)	K7_K07	P7S_KO P7S_KR
W sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym.	K7_K08	P7S_KO P7S_KR P7S_KK P7S_UO
Używając różnorodnych technik sprawnie komunikuje się zarówno z zespołem projektowym, jak i zleceniodawcami.	K7_K09	P7S_KO P7S_KR

D1. Treści programowe	
wykład	ćwiczenia
	<p><u>Realizacja programu</u> Pracowni może odbywać się w formie <u>hybrydowej</u>.</p> <p>Tematy dobierane są w oparciu o kwalifikacje wstępne studenta, jak również ćwiczenia, które student zrealizował w poprzednich semestrach. Wybór tematów jest szczegółowo konsultowany z wykładowcą. W przypadku projektów stron www bądź aplikacji, równolegle odbywają się konsultacje z web developerem.</p> <p><u>W pierwszym semestrze student realizuje dwa tematy: jeden temat z zakresu wydawnictw tradycyjnych oraz jeden</u></p>

temat z zakresu publikacji cyfrowych.

W drugim i trzecim semestrze student może wybrać jeden temat z interesującego go zakresu. Skala trudności ćwiczeń dobierana jest w oparciu o kwalifikacje wstępne studenta, jak również projekty zrealizowane w poprzednich semestrach:

— **program zaawansowany:**

student może wybrać program zaawansowany w oparciu o swoje umiejętności i doświadczenia projektowe. W programie tym m.in. poszerzona jest część badawcza, polegająca na głębokiej analizie problemu projektowego.

— **program średniozaawansowany:**

dla studentów, którzy nie posiadają wystarczająco pogłębionej wiedzy z danego obszaru.

— **program podstawowy:**

programy skierowane są do studentów, którzy podczas wcześniejszej edukacji nie mieli do czynienia z zagadnieniami poruszonymi w Pracowni.

**Dopuszczalne jest poszerzenie lub zastąpienie części programu o ćwiczenia związane z konkursami i projektami zewnętrznymi.**

Efektem końcowym są projekty:

A) z zakresu wydawnictw: prace drukowane w skali 1:1 a także zaprezentowane na planszy. Plansze drukowane na papierze plakatowym 70 x 100 cm (mat).

B) z zakresu publikacji cyfrowych: plansze drukowane na papierze plakatowym 100 x 70 cm (mat).

C) dotatkowo z zakresu publikacji cyfrowych: serwis WWW zaprezentowany w postaci animacji.

*Do zaliczenia wszystkie projekty należy przygotować do nagrania również w wersji cyfrowej do druku (skala 1:1,*

			plik w formacie .tiff, CMYK, 300 dpi) oraz do prezentacji w internecie (plik .jpg, dłuższy bok 1500 px, 96 ppi, RGB).		
semestr 1					
typ	temat	Liczba godz.	typ	temat	Liczba godz.
Wk	1. Responsive Web Design, mobile first, architektura informacji przy RWD, <i>breakpoints</i> oraz inne zagadnienia dotyczące tej tematyki.	2	Ćws	1 ćwiczenie:  (program podstawowy)  <b>PROJEKT STRONY WWW TYPU ONE PAGE</b>  Zaprojektuj layout strony internetowej typu <i>one page</i> (wertykalny bądź horyzontalny). Serwis ma za zadanie promować: wydarzenie, miejsce, zabytki lub inne atrakcje dla wybranego przez Ciebie miasta.  Należy zebrać niezbędne informacje: treści, obrazy, ilustracje. Na podstawie zebranych materiałów powstaje prototyp. Kolejnym etapem jest projekt.  Efekt końcowy to plansza na papierze plakatowym w formacie 70 x 100 cm	
	2. Przykłady i omówienie serwisów budowanych w oparciu o RWD	2		lub 2 ćwiczenie:  (program zaawansowany)  <b>PROJEKT SERWISU WWW DLA WYBRANEGO ARTYSTY</b>  Przestudiuj temat (zbierz jak najwięcej informacji o wybranym artyście, jego motywacje, rozwój, życiorys), znajdź myśl przewodnią, zrób mapę myśli itd.  Prototyp w formie dowolnej. Kolejnym etapem jest projekt.	

				<p><b>PROJEKT AUTORSKIEGO KALENDARZA NA 12 MIESIĘCY</b></p> <p>Format dowolny.</p> <p>Efektem końcowym jest kalendarz w skali 1:1</p>	
				<p>lub</p> <p><u>4 ćwiczenie:</u></p> <p>(program podstawowy)</p> <p><b>PROJEKT ULOTKI</b></p> <p>Na bazie autorskiej siatki modularnej zaprojektuj ulotkę, która ma za zadanie promować: wydarzenie, miejsce, zabytki lub inne atrakcje dla wybranego przez Ciebie miasta.</p> <p>Arkusz papieru podzielony trzema (lub więcej) równoległymi złożeniami na cztery panele, co stanowić będzie czterostronicową (lub więcej) rozkładówkę. Format dowolny. Efekt końcowy to ulotka w skali 1:1</p>	57
				<p>lub</p> <p><u>5 ćwiczenie:</u></p> <p><b>PROJEKT ZEWNĘTRZNY DLA INSTYTUCJI KULTURY ZWIĄZANY Z DZIAŁAŃMI BIEŻĄCĄ TEJ INSTYTUCJI</b></p> <p>Materiały w postaci <i>brief'u</i> oraz innych niezbędnych treści dostępne u wykładowcy.</p>	
<b>semestr 2</b>					
typ	temat	Liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk			Ćws	<p><u>1 ćwiczenie:</u></p> <p>(program zaawansowany)</p> <p><b>STRONA DLA KANDYDATA NA AS</b></p>	

			<p><b>Zaprojektuj stronę informacyjno-promocyjną dla kandydatów na Akademię Sztuki.</b></p> <p>Przestudiuj temat i zbierz niezbędne informacje: treści, obrazy, ilustracje. Na podstawie zebranych materiałów powstaje struktura informacji oraz prototyp. Kolejnym etapem jest projekt. Projekt powinien zawierać layouty niezbędne do stworzenia serwisu w systemie CMS, takie jak: layout strony głównej, layout strony z treścią prostą oraz treścią zaawansowaną (zdjęcia, grafiki, tekst).</p> <p>Efekt końcowy to plansza ukazująca projekty poszczególnych podstron. Papier plakatowy, format 70 x 100 cm.</p>	
			<p>lub <u>2 ćwiczenie</u></p> <p>(program zaawansowany)</p> <p><b>PUBLIKACJA ANIMOWANA</b></p> <p><b>Zaprojektuj animowaną publikację w oparciu o prozę lub wiersz z użyciem ilustracji autorskiej</b></p> <p>Efekt końcowy to plansza ukazująca projekty animacji oraz link do animacji. Papier plakatowy, format 70 x 100 cm.</p>	58
			<p>lub <u>3 ćwiczenie:</u></p> <p>(program zaawansowany)</p> <p><b>MATERIAŁY EDUKACYJNE DLA DZIECI PROMUJĄCE ZACHOWANIA PROEKOLOGICZNE</b></p> <p>Materiały mają za zadanie promować zachowania proekologiczne oraz szerzyć wiedzę ekologiczną. Przykładem może być zeszyt aktywnościowy lub karty edukacyjne. Proponowana tematyka: bioróżnorodność.</p> <p>Forma dowolna, np. forma kart.</p>	

				Efekt końcowy: prototyp w skali 1:1	
				lub 4 ćwiczenie: (program średniozaawansowany) <b>WIELOSTRONICOWA BROSZURA REKRUTACYJNA DLA KANDYDATÓW NA STUDIA.</b> Zaprojektuj wielostronicową broszurę informacyjną dla kandydatów na studia. Temat zagadnienia może dotyczyć np. serii warsztatów odbywających się na uczelni. Format dowolny. Efekt końcowy: prototyp w skali 1:1	
	1. Ładne strony – przykłady książek recenzowanych w kwartalniku Przekrój	2		lub 5 ćwiczenie: (program zaawansowany) <b>ZAPROJEKTUJ KSIĄŻKĘ TYPU ARTBOOK, WORDLESS BOOK, POP UP BOOK W OPARCIU O AUTORSKĄ ILUSTRACJĘ</b> Format dowolny. Okładka w oprawie twardej. Efekt końcowy: prototyp w skali 1:1	
<b>semestr 3</b>					
typ	temat	Liczba godz.	typ	temat	Liczba godz.

			<p>1 ćwiczenie:</p> <p><b>PROJEKT SERWISU W OPARCIU O RESPONSIVE WEB DESIGN</b></p> <p><b>Projekt serwisu www na dowolny temat w oparciu o siatkę modułową. Projekt wersji desktop wide, desktop, tablet, mobile.</b></p> <p>Należy zebrać niezbędne informacje: treści, obrazy, ilustracje. Na podstawie zebranych materiałów powstaje <i>mock-up</i>. Kolejnym etapem jest projekt. W zależności od specyfiki wybranego zagadnienia, projekt powinien zawierać layouty niezbędne do stworzenia serwisu w systemie CMS, takie jak: layout strony głównej, layout strony z treścią prostą oraz treścią zaawansowaną (zdjęcia, grafiki, tekst).</p>	60
			<p>lub</p> <p>2 ćwiczenie:</p> <p><b>PROJEKT PRZEWODNIKA PO SZCZECINIE W FORMIE CYFROWEJ</b></p> <p>Przestuduj temat i zbierz niezbędne informacje: treści, obrazy, ilustracje. Na podstawie zebranych materiałów powstaje <i>mock-up</i>. Kolejnym etapem jest projekt.</p> <p>Jeżeli wybrana zostanie aplikacja mobilna, zadanie obejmuje zaprojektowanie ekranów stanowiących ścieżkę (flow), po której będzie poruszał się użytkownik aplikacji.</p> <p>Jeżeli wybrana zostanie forma strony www zadanie obejmuje wykonanie projektu zawierającego layouty niezbędne do stworzenia serwisu internetowego w systemie CMS, takie jak: layout strony głównej, layout strony z treścią prostą oraz treścią zaawansowaną (zdjęcia, grafiki, tekst).</p> <p>Efekt końcowy to plansza 70x100 cm drukowana na papierze plakatowym i screeny oraz działający model aplikacji</p>	

			<p>pokazujący ścieżkę (flow), po której będzie mógł poruszać się użytkownik.</p>
			<p>lub 3 ćwiczenie:</p> <p><b>TEMAT DOWOLNY</b></p> <p>Temat dowolny z zakresu publikacji cyfrowych, zaproponowany przez studenta, w oparciu o jego umiejętności.</p> <p>Efekt końcowy zależy od zaproponowanego zagadnienia.</p>
			<p>lub 4 ćwiczenie:</p> <p><b>PROJEKT PRZEWODNIKA PO SZCZECINIE W FORMIE TRADYCYJNEJ</b></p> <p>(program zaawansowany)</p> <p>Format dowolny.</p> <p>Efekt końcowy to projekt w skali 1:1.</p>
			<p>lub 5 ćwiczenie:</p> <p><b>TEMAT DOWOLNY</b></p> <p>Temat dowolny z zakresu publikacji tradycyjnych, zaproponowany przez studenta, w oparciu o jego umiejętności.</p> <p>Efekt końcowy to projekt w skali 1:1</p>
			<p>lub 6 ćwiczenie:</p> <p><b>PROJEKT ZEWNĘTRZNY DLA INSTYTUCJI KULTURY ZWIĄZANY Z DZIAŁAŃMI BIEŻĄCĄ TEJ</b></p>

## INSTYTUCJI

Materiały w postaci *brief'u* oraz innych niezbędnych treści dostępne u wykładowcy.

### D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Wszystkie powyższe tematy semestralne wiążą się ze ścisłymi badaniami problemów projektowych, w takich aspektach jak:

- *research* realizacji istniejących
- analiza grup docelowych projektu
- dobór środków wyrazu dostosowanych do psychofizjologii widzenia i percepcji odbiorcy
- poszukiwanie optymalnych rozwiązań między funkcją a estetyką
- eliminacja rozwiązań sztabowych
- testy projektów prototypowych
- dobór optymalnych technik realizacyjnych

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

- indywidualny dobór tematów semestralnych w oparciu o realne i najbliższe otoczenie studenta
- dopuszczanie do programów semestralnych zleceń i konkursów zewnętrznych
- współpraca z Centrum Przemysłów Kreatywnych przy zleceniach zewnętrznych
- dostęp do zaplecza technicznego Centrum Przemysłów Kreatywnych

### E1. Literatura obowiązkowa

1. Willberg H. P., Forssman F., *Pierwsza pomoc w typografii*, Słowo/obraz terytoria
2. Michael Mitchell i Susan Wightman, *Typografia książki. Podręcznik projektanta*. Wydawnictwo d2d,
3. Lakshmi Bhaskaran, *Czym jest projektowanie publikacji. Podręcznik projektowania*, ABE Dom Wydawniczy
4. Ambrose / Harris, *Layout. Zasady, kompozycja, zastosowanie*, Wydawnictwo Naukowe PWN
5. Kwartalniki „2+3D”, Fundacja Rzecz Piękna

## E2. Literatura uzupełniająca

1. Krzysztof Lenk, *Krótkie teksty o sztuce projektowania*, Słowo / obraz terytoria
6. Steven Heller, Lita Talarico, *Graphic - Inside the sketchbooks of the world's great graphic designers*.  
The Monacelli, Pres2

## . Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
<p>Zaliczenia na ocenę.</p> <p>Kryteria podstawowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- terminowe zrealizowanie wszystkich ćwiczeń w danym semestrze</li> <li>- aktywność i zaangażowanie na zajęciach</li> <li>- jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń</li> <li>- zgodność projektów z założeniami</li> <li>- własna inicjatywa</li> <li>- autoprezentacja</li> <li>- postępy</li> </ul> <p>Ocena celująca:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wysoki poziom wykonanych prac</li> <li>- celność pomysłu</li> <li>- wartość artystyczna</li> <li>- wartość użytkowa</li> <li>- realizacja tematów dodatkowych</li> </ul>	<p>Warunkiem dopuszczenia do egzaminu jest zaliczenie projektu semestralnego oraz zgoda wykładowcy na jego realizację na nośnikach analogowych i cyfrowych.</p> <p>Prezentacja gotowego projektu podczas egzaminu.</p> <p>Kryteria podstawowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- terminowe zrealizowanie wszystkich ćwiczeń w danym semestrze</li> <li>- aktywność i zaangażowanie na zajęciach</li> <li>- jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń</li> <li>- zgodność projektów z założeniami</li> <li>- własna inicjatywa</li> <li>- autoprezentacja</li> <li>- postępy</li> </ul> <p>Ocena celująca:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wysoki poziom wykonanych prac</li> <li>- celność pomysłu</li> <li>- wartość artystyczna</li> <li>- wartość użytkowa</li> <li>- realizacja tematów dodatkowych</li> </ul>

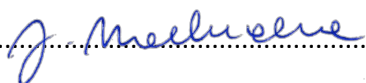
Inne: uczestnictwo w konkursach, wystawach

ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna
wybitne osiągnięcia bez	bardzo dobre osiągnięcia - z	praca powyżej średniego	ogólnie solidna praca z	praca zadowalająca	praca spełnia	praca nie spełnia minimalnych


najmniejszych błędów	dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	standardu - z pewnymi błędami	zauważalnymi błędami	, ale ze znaczącymi brakami	minimalne kryteria	kryteriów - student musi powtórzyć całość materiału
----------------------	--	-------------------------------	----------------------	-----------------------------	--------------------	---

### G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60 + 60 + 60
przygotowanie do zajęć	30 + 30 + 30
opracowanie materiału po zajęciach	20 + 20 + 20
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5 + 5 + 5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5 + 5 + 5
suma godzin	120 + 120 + 120
liczba punktów ECTS	4 + 4 + 4

.....  


Podpis Autora treści sylabusu

.....  


Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....

Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

07 09 2020

.....

Data sporządzenia sylabusu