



**RAMOWY PLAN I PROGRAM KURSU
AKADEMII KOMUNIKACJI WIZUALNEJ
REDESIGN**

VISUAL LAB

**(AI, SOFT SKILLS,
AUDIOVISUAL)**

realizowany w języku angielskim

SPIS TREŚCI
RAMOWEGO PLANU I PROGRAMU KURSU REDESIGN
VISUAL LAB

1. ZAŁOŻENIA OGÓLNE I ORGANIZACYJNE KURSU:	
1.1.	UCZESTNICY KURSU.
1.2.	ORGANIZACJA KURSU.
1.3.	ORGANIZACJA ZADAŃ PRAKTYCZNYCH.
1.4.	KADRA PROWADZĄCA ZAJĘCIA.
1.5.	DOKUMENTACJA KURSU.
1.6.	WARUNKI UKOŃCZENIA KURSU.
1.7.	PRACA KOŃCOWA.
2. RAMOWY PLAN I PROGRAM KURSU:	
2.1.	PLAN KURSU.
2.2.	ZAŁOŻENIA PROGRAMOWE KURSU.
3. PROPONOWANA LITERATURA.	

RAMOWY PLAN I PROGRAM KURSU REDESIGN

1. ZAŁOŻENIA OGÓLNE I ORGANIZACYJNE KURSU.

Kurs jest przeznaczony dla dzieci i młodzieży w wieku 5-18 lat zainteresowanych nabyciem wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu projektowania graficznego, rysunku, malarstwa, sztuk filmowych, sztuk audiowizualnych oraz fotografii. Kurs stanowi unikalne połączenie różnorodnych modułów obejmujących powiązane dziedziny sztuki wizualnej. Zajęcia integrują elementy fotografii, projektowania graficznego, rysunku, malarstwa, kinematografii oraz sztuk audiowizualnych, tworząc spójną i interdyscyplinarną całość.

Uczestnicy mają okazję zanurzyć się w kilku komplementarnych obszarach twórczości w ramach jednej, kompleksowej ścieżki. Dzięki takiemu podejściu, kurs pozwala rozwijać wszechstronne umiejętności artystyczne bez konieczności wyboru jednej wąskiej specjalizacji – wszystko w ramach jednego programu i jednej opłaty. To doskonała propozycja dla osób poszukujących szerokiego spektrum inspiracji, chcących rozwijać się twórczo i świadomie eksplorować różne formy wyrazu wizualnego. Warsztaty łączą działania artystyczne – takie jak fotografia, projekty graficzne, podcasty, wideo czy kolaże – z rozwijaniem umiejętności miękkich, takich jak komunikacja, empatia, współpraca, samoświadomość czy kreatywne rozwiązywanie problemów. To interdyscyplinarny program, w którym sztuka staje się narzędziem do lepszego poznania siebie i innych. Uczestnicy uczą się, jak wyrażać emocje, mówić o swoich pomysłach, słuchać i współtworzyć. Kurs wspiera budowanie pewności siebie i wrażliwości społecznej – w praktyczny, nowoczesny i angażujący sposób.

Warsztaty prowadzone są z użyciem nowoczesnych narzędzi i platform takich jak ChatGPT, DALL-E, Canva AI, RunwayML, Midjourney, Figma AI, Github Copilot czy Notion AI. Uczestnicy uczą się nie tylko ich obsługi, ale również twórczego i świadomego wykorzystywania w pracy projektowej i codziennym życiu. Interdyscyplinarna formuła kursu pozwala uczestnikom zanurzyć się w kilku komplementarnych dziedzinach sztuki i technologii – wszystko w ramach jednej kompleksowej ścieżki rozwojowej. Dzięki takiemu podejściu uczestnicy nie muszą zawężać swoich zainteresowań do jednej dziedziny – rozwijają się twórczo, technologicznie i językowo.

Kurs realizowany jest w języku polskim, z wybranymi elementami prowadzonymi w języku angielskim. Wprowadzenie treści anglojęzycznych uzasadnione jest globalnym charakterem języka angielskiego, który stanowi podstawowe narzędzie komunikacji w wielu dziedzinach, zwłaszcza w środowisku akademickim i zawodowym. Ponadto znaczna część specjalistycznych materiałów oraz programów dostępna jest wyłącznie w tym języku. Znajomość i umiejętność posługiwania się językiem angielskim jest zatem niezbędna do sprawnego funkcjonowania we współczesnym świecie.

Kurs obejmuje następujące obszary tematyczne:

- 1) Projektowanie graficzne (Adobe, Krita, Figma, Bledner, Canva).
- 2) Sztuki plastyczne.
- 3) Fotografii.
- 4) Sztuki audiowizualne.
- 5) Sztuka i design thinking.
- 6) Kinematografia.

1.1. UCZESTNICY KURSU.

Uczestnikami kursu są dzieci i młodzież w wieku 5-18 lat na różnym poziomie umiejętności zgłoszone indywidualnie bądź grupowo za pośrednictwem szkoły, która nawiązała współpracę programową oraz edukacyjną z REDESIGN. Program kursu jest elastycznie dostosowany do wieku oraz poziomu zaawansowania uczestników. Zarówno tematyka, jak i sposób prowadzenia zajęć są odpowiednio dopasowywane do grupy, co pozwala każdemu uczestnikowi rozwijać się we własnym tempie. Niezależnie od wcześniejszego doświadczenia, kursanci otrzymują wsparcie dostosowane do ich potrzeb, dzięki czemu warsztaty pozostają angażujące, twórcze i efektywne na każdym etapie nauki.

1.2. ORGANIZACJA KURSU.

Przyjmuje się następujące parametry organizacyjne kursu:

- a) kurs trwa dwa semestry, jednak nie krócej niż 9 miesięcy (rok szkolny). Po odbyciu kursu istnieje możliwość kontynuowania nauki na wyższych poziomach zaawansowania w kolejnym roku szkolnym. W celu szlifowania zdobytych umiejętności istnieje możliwość kontynuowania zdobywania wiedzy i doświadczeń w semestrze letnim uczęszczając na półkolonie letnie.
- b) kursy dla grup zainteresowanych uczestników są otwierane na bieżąco w ciągu trwania całego roku kalendarzowego. Dlatego program i zapisy trwają bez przerwy., zgodnie z otwarciem każdego kolejnego modułu programu. Miesięczna minimalna liczba godzin zajęć: 2 – 5 h.
- c) podział liczby godzin zajęć przeznaczonych na realizację, w ramach danego obszaru tematycznego kursu, na poszczególne treści kształcenia, wymienione jest dokonywany przez organizatora kursu.
- d) co najmniej 90 % godzin zajęć w każdym z obszarów tematycznych kursu prowadzonych jest w formie warsztatów i realizacji zadań praktycznych,
- e) maksymalna liczebność grupy szkoleniowej wynosi 17 osób,
- f) egzaminy wewnętrzne są organizowane w przypadku przyjęcia przez organizatora kursu takiej formy zaliczania zajęć,
- g) ewaluacja wewnętrzna - jest prowadzona zgodnie z przyjętymi w programie kursu procedurami i narzędziami.

1.3. ORGANIZACJA ZADAŃ PRAKTYCZNYCH.

- 1. Za organizację zadań praktycznych w szkole odpowiada organizator kursu.
- 2. Zadania praktyczne przewidziane do wykonania na kursie są powiązane z obszarami tematycznymi kursu i treściami kształcenia na kursie.
- 3. Szczegółowego opisu zadań praktycznych przewidzianych do wykonania w trakcie kursu dokonuje organizator kursu.
- 4. Organizator kursu dokonuje zaliczenia zadań praktycznych objętych programem kursu.

1.4. KADRA PROWADZĄCA WARSZTATY.

Warsztaty dydaktyczne mogą być prowadzone wyłącznie przez osoby posiadające odpowiednie kwalifikacje oraz doświadczenie zawodowe w dziedzinach sztuk artystycznych, takich jak rysunek i malarstwo, projektowanie graficzne oraz sztuki filmowe. Warsztaty prowadzone są przez osoby posiadające nie tylko odpowiednie kompetencje merytoryczne i doświadczenie w prowadzeniu warsztatów artystycznych, ale również aktualne zaświadczenia o niekaralności oraz kwalifikacje umożliwiające pracę z dziećmi i młodzieżą. Dzięki temu uczestnicy kursu pozostają pod opieką

wykwalfikowanej, sprawdzonej i odpowiedzialnej kadry. Weryfikacja kompetencji i doświadczenia osób prowadzących zajęcia obejmuje ocenę ich dorobku artystycznego, praktyki zawodowej oraz osiągnięć w danej dziedzinie, posiadanych zaświadczeń. Proces ten jest realizowany przez organ odpowiedzialny za wydanie zgody na prowadzenie kursu, co gwarantuje najwyższą jakość kształcenia.

1.5. DOKUMENTACJA KURSU.

1. Wykaz osób prowadzących zajęcia na kursie wraz z informacją o posiadanych przez poszczególne osoby kwalifikacjach i doświadczeniu zawodowym.
2. Szczegółowy plan i program kursu.
3. Opis zadań praktycznych przewidzianych do wykonania w trakcie kursu.
4. Harmonogram kursu.
5. Wyniki ewaluacji wewnętrznej.
6. Dziennik zajęć, uwzględniający informację o realizacji zadań praktycznych przez uczestników kursu na platformie LibrusGo. Jest on zintegrowany z systemem szkolnym Librus, dzięki czemu rodzice mają wygodny dostęp do wszystkich informacji w jednej aplikacji.
7. Protokoły z testów, w przypadku przyjęcia przez organizatora kursu takiej formy zaliczania zajęć praktycznych.
8. Prace dyplomowe (możliwość archiwizacji w formie elektronicznej).
9. Rejestr wydanych świadectw ukończenia kursu.

1.6. WARUNKI UKOŃCZENIA KURSU.

Warunkiem ukończenia kursu jest:

- a) aktywny udział we wszystkich zajęciach (dopuszczalna usprawiedliwiona absencja - 10% ogólnego czasu trwania zajęć dydaktycznych),
- b) zaliczenie wykonania zadań praktycznych wymaganych programem kursu,
- c) wykonanie i obrona pracy końcowej

1.7. PRACA KOŃCOWA.

Praca końcowa powinna stanowić kompleksowe podsumowanie zdobytych umiejętności i wiedzy w trakcie całego kursu, opierając się na projektach artystycznych i zadaniach praktycznych wykonanych przez uczestnika. Jej celem jest zaprezentowanie autorskiej wizji w jednym lub kilku obszarach tematycznych związanych z rysunkiem, malarstwem, projektowaniem graficznym czy sztukami audiowizualnymi, realizowanych w trakcie kursu. Obrona pracy dyplomowej będzie polegała na przedstawieniu i omówieniu zgromadzonego portfolio, które odzwierciedla rozwój artystyczny uczestnika oraz jego indywidualne podejście do zrealizowanych tematów i projektów.

2 .1. PLAN KURSU.

MODUŁ	ZAŁOŻENIA PROGRAMOWE
	1.1 Praca z programami graficznymi: Krita, Adobe Photoshop/Illustrator oraz Figma – nauka podstawowych narzędzi wykorzystywanych w projektowaniu.
	1.2 Miesięczny cykl tematyczny – każdy miesiąc poświęcony jednemu programowi i konkretnemu aspektowi projektowania graficznego (ilustracja, layout, grafika użytkowa).
	1.3 Ćwiczenia praktyczne – krótkie zadania uczące obsługi programów oraz podstaw

PROJEKTOWANIE GRAFICZNE	kompozycji, koloru, typografii i formy wizualnej. 1.4 Tworzenie mini projektów – m.in. plakaty, grafiki do social mediów, proste identyfikacje wizualne. 1.5 Prezentacja efektów pracy – podsumowanie modułu poprzez prezentację projektów i omówienie postępów. 1.6 Publikacja wybranych prac uczestników na stronie szkoły i w mediach społecznościowych. 1.7 Rozwijanie kreatywności i myślenia projektowego – łączenie estetyki z funkcjonalnością. 1.8 Wykorzystanie narzędzia AI w praktyce – urozmaicenie nauki oraz swojej pracy. 1.9 Sztuka komunikacji i współpracy – projektowanie empatyczne i społeczne. 1.10 Prezentacja i feedback: oficjalna prezentacja projektu przed grupą, omówienie procesu twórczego, wspólna dyskusja oraz konstruktywna krytyka w atmosferze wzajemnego szacunku.
SZTUKI PLASTYCZNE	2.1 Podstawy sztuk plastycznych: wprowadzenie do klasycznych technik rysunku i malarstwa – praca ze światłem, kompozycją, fakturą, kolorem i perspektywą. 2.2 Eksperymentowanie z narzędziami: poznawanie różnych mediów – od ołówka i farb po węgiel, tusz i techniki mieszane. 2.3 Łączenie technik analogowych i cyfrowych: prace realizowane zarówno ręcznie, jak i z wykorzystaniem programów graficznych (np. Krita, Adobe). 2.4 Praca w plenerze: ćwiczenia w naturalnym świetle, obserwacja przestrzeni, natura jako inspiracja do działań artystycznych. 2.5 Projekty indywidualne i zespołowe: rozwijanie własnego stylu oraz współpraca przy tworzeniu większych, wspólnych kompozycji. 2.6 Końcowy efekt modułu: realizacja indywidualnych i grupowych prac artystycznych, które zostaną zaprezentowane podczas wystawy. 2. 7 Prezentacja i refleksja: omówienie procesu twórczego, wspólna analiza prac i rozwijanie umiejętności świadomego wyrażania się poprzez obraz. 2.8 Emocje jako komunikat – co chcę powiedzieć światu? Wizualna narracja i autoprezentacja: nauka świadomego tworzenia przekazu wizualnego – spójność formy, dźwięku i treści. 2.9 Planowanie projektu: wybór tematu i narzędzi z pomocą AI – użycie w praktyce.
	3.1 Podstawy fotografii artystycznej: wprowadzenie do kompozycji, pracy ze światłem, kadrowania i świadomego budowania obrazu fotograficznego. 3.2 Tematyczne zadania fotograficzne: regularne ćwiczenia rozwijające wrażliwość wizualną – część realizowana również samodzielnie poza zajęciami. 3.3 Mini reportaż fotograficzny: stworzenie cyklu zdjęć opowiadających historię lub

FOTOGRAFIA	dokumentujących wybrany temat. 3.4 Zabawa konwencją i techniką: eksperymenty z analogowym przetwarzaniem zdjęć, kolaże, rysowanie po odbitkach, mieszanie mediów. 3.5 Tworzenie autorskiego zinu fotograficznego: na zakończenie modułu uczestnicy opracowują własny mini magazyn fotograficzny – dla chętnych możliwy druk z dopłatą. 3.6 Zwieńczenie pracy – wystawa: prezentacja wybranych prac uczestników podczas wewnętrznej wystawy w przestrzeni szkoły. 3.8 Rozwój indywidualnego spojrzenia: kurs zachęca do eksperymentowania, odkrywania własnego stylu i twórczego podejścia do fotografii. 3.9 Rozwijanie kreatywności i myślenia projektowego – łączenie estetyki z funkcjonalnością. Rozpoznawanie emocji w obrazie – analiza zdjęć portretowych i reporterskich. 3.10 Zastosowanie AI w sztuce, designie, fotografii i tworzeniu treści. AI-fotograf i ilustrator: edycja zdjęć, tworzenie grafik (DALL·E, Midjourney, Leonardo).
SZTUKI AUDIOWIZUALNE	4.1 Wprowadzenie do narzędzi cyfrowych: nauka obsługi programów Canva (projektowanie graficzne) oraz CapCut (montaż wideo) – przystępnie o interfejsie, funkcjach i praktycznym zastosowaniu. 4.2 Tworzenie treści do mediów społecznościowych: projektowanie postów, rolek, prezentacji, moodboardów i grafik promocyjnych. 4.3 Krótkie formy wideo: montaż video blogów, podcastów, relacji, mini-reportaży i kreatywnych klipów – rozwój umiejętności storytellingu i pracy z obrazem w ruchu. 4.4 Tworzenie vloga jako projekt końcowy: każdy uczestnik przygotowuje autorskiego vloga – np. z wybranego wydarzenia, dnia, warsztatów lub własnego tematu. 4.5 Eksperymentowanie z AI w tworzeniu treści: wykorzystanie wybranych narzędzi sztucznej inteligencji do wspomagania pracy twórczej (np. generowanie tekstów, podpowiedzi montażowe, style graficzne). 4.6 Wizualna narracja i autoprezentacja: nauka świadomego tworzenia przekazu audiowizualnego – spójność formy, dźwięku i treści. 4.7 Publiczna prezentacja prac: najlepsze vlogi i treści wizualne zostaną opublikowane na stronie oraz w mediach społecznościowych szkoły. 4.8 AI w social mediach: planowanie postów, grafiki, copywriting. 4.9 Rozwój indywidualnego spojrzenia: kurs zachęca do eksperymentowania, odkrywania własnego stylu i twórczego podejścia do filmowania.
	5.1 Wprowadzenie do metody Design Thinking: ćwiczenia rozwijające empatię, myślenie projektowe oraz kreatywne podejście do rozwiązywania problemów. 5.2 Burze mózgów i prototypowanie: generowanie pomysłów w grupie, praca nad koncepcjami i tworzenie pierwszych szkiców oraz modeli rozwiązań. 5.3 Projektowanie w praktyce: realizacja indywidualnego projektu na wybrany temat z wykorzystaniem narzędzi poznanych w poprzednich modułach (grafika, fotografia, multimedia, film, rysunek).

SZTUKA I DESIGN THINKING	5.4 Rozwijanie własnej idei twórczej: łączenie estetyki z funkcjonalnością – projekt jako forma odpowiedzi na realny problem lub wyzwanie artystyczne. 5.5 Prezentacja i feedback: oficjalna prezentacja projektu przed grupą, omówienie procesu twórczego, wspólna dyskusja oraz konstruktywna krytyka w atmosferze wzajemnego szacunku. 5.6 Budowanie pewności siebie i kompetencji komunikacyjnych: nauka mówienia o własnych pracach, uzasadniania wyborów oraz przyjmowania opinii. 5.7 Rozwijanie kreatywności i myślenia projektowego – łączenie estetyki z funkcjonalnością.
KINEMATOGRAFIA	6.1 Wprowadzenie do świata filmu: poznanie podstawowych struktur pracy na planie filmowym i telewizyjnym – omówienie ról, pionów i przebiegu produkcji. 6.2 Rozróżnienie wewnętrzne dyscypliny: fabuła, dokument, reportaż, reklama – czym się różnią i jak powstają. 6.3 Warsztaty storytellingowe: ćwiczenia z tworzenia historii, konstruowania bohatera i budowania napięcia – zarówno w formie fabularnej, jak i dokumentalnej. 6.4 Pisanie scenariusza: uczestnicy tworzą krótkie formy scenariuszowe – filmowe i dokumentalne. 6.5 Montaż w programie DaVinci Resolve: nauka podstaw montażu filmowego, pracy z ujęciami, dźwiękiem i narracją wizualną. 6.6 Tworzenie własnych filmików: uczestnicy montują krótkie formy filmowe z wykorzystaniem dostępnych materiałów (własnych i z internetu) – z jasnym początkiem i zakończeniem. 6.7 Storytelling w montażu: nacisk na opowiadanie historii poprzez wybór ujęć, tempo, rytm i emocje. 6.8 Eksperymenty z AI w kinematografii: wykorzystanie sztucznej inteligencji do wspierania procesu – np. w pisaniu scenariusza, generowaniu narracji, szukaniu referencji czy analizie materiału. 6.9 Efekty końcowe: prezentacja zmontowanych filmów na podsumowaniu modułu – pokaz prac i rozmowa o procesie twórczym. 6.10 Praca twórcza nad portfolio (grafika, film, chatbot, prezentacja, strona).

2.2 ZAŁOŻENIA PROGRAMOWE KURSU

2.2.1. Celem kursu jest kształcenie umiejętności w zakresie:

- 1. Tworzenia projektów artystycznych i graficznych o wysokim stopniu praktyczności**, które znajdują zastosowanie w różnych dziedzinach sztuki, edukacji i projektowania, takich jak ilustracja, plakat, identyfikacja wizualna czy design użytkowy.
- 2. Praktycznego zastosowania technik rysunkowych i malarskich** w pracy nad konkretnymi projektami, w tym martwą naturą, pejzażami, portretami oraz projektami narracyjnymi, które mogą być wykorzystane w materiałach edukacyjnych lub wystawowych.
- 3. Budowania kompetencji projektowych w pracy z różnorodnymi mediami artystycznymi**, takimi

jak tradycyjne narzędzia (ołówki, węgiel, farby akwarelowe, olejne, akrylowe) oraz techniki cyfrowe, pozwalające na integrację różnych podejść twórczych.

4. **Praca zespołowa i relacje międzyludzkie**, poprzez działania grupowe – takie jak wspólne projektowanie plakatów, tworzenie zinów, prowadzenie kampanii kreatywnych i projektów społecznych – uczestnicy uczą się współpracy, odpowiedzialności i rozwiązywania konfliktów w zespole. W praktyce dzielą zadania, planują harmonogramy działań, prowadzą burze mózgów i wspólnie prezentują efekty swojej pracy. Rozwijają umiejętność aktywnego słuchania, negocjacji, budowania relacji i pracy w różnorodnych zespołach twórczych. Uczą się przyjmowania i dawania konstruktywnego feedbacku oraz rozwijają postawę wspierającą innych.
5. **Kreatywne rozwiązywanie problemów**, uczestnicy uczą się generowania pomysłów, szukania innowacyjnych rozwiązań i twórczego podejścia do realnych wyzwań – np. społecznych, edukacyjnych, środowiskowych. Pracują nad konkretnymi zadaniami: identyfikują problem, badają potrzeby użytkowników, projektują rozwiązania i tworzą prototypy. W praktyce używają narzędzi takich jak mapa empatii, storyboard, moodboard czy prezentacja koncepcyjna. Uczą się też pracy iteracyjnej – testowania, poprawiania, refleksji nad efektem. Moduł rozwija umiejętność twórczego myślenia, planowania, elastyczności i współodpowiedzialności.
6. **Świadoma komunikacja i autoprezentacja**, Uczestnicy uczą się mówić o sobie, swoich emocjach, zainteresowaniach i poglądach w sposób jasny, świadomy i spójny. W praktyce tworzą autorskie podcasty (Audacity), nagrywają vlogi (CapCut), projektują moodboardy osobowościowe i narracyjne (Canva), a także przygotowują krótkie prezentacje o sobie w formie multimedialnej. Poznają podstawy storytellingu, komunikacji interpersonalnej i pracy z kamerą i mikrofonem. Rozwijają umiejętności tworzenia wypowiedzi ustnych i pisemnych, autoprezentacji przed grupą, występów publicznych i świadomego kształtowania swojego wizerunku – zarówno online, jak i offline.
7. **Projektowania i realizacji kompleksowych zadań praktycznych**, w tym organizacji wystaw, przygotowania portfolio artystycznego oraz tworzenia prac gotowych do publikacji lub prezentacji publicznej.
8. **Rozwijania kompetencji cyfrowych i AI-literacy**, w tym: umiejętności tworzenia skutecznych promptów, interpretacji wyników działania modeli generatywnych, oceny wiarygodności treści i pracy z danymi.
9. **Tworzenia cyfrowego portfolio z wykorzystaniem narzędzi AI**, dokumentującego rozwój twórczy i technologiczny uczestników – w tym chatbotów, filmów, grafik, prezentacji i interaktywnych narracji.
10. **Krytycznego i etycznego podejścia do wykorzystania sztucznej inteligencji**, w edukacji, kulturze i komunikacji – rozumienia możliwości, ograniczeń oraz wpływu tych technologii na społeczeństwo i własny rozwój.
11. **Kształcenia w zakresie cyfrowych narzędzi projektowych** (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, Krita, Blender), umożliwiających tworzenie prac graficznych i animacji w środowisku cyfrowym, z naciskiem na ich zastosowanie w praktyce.
12. **Praktycznego wykorzystania zdobytej wiedzy w pracy zespołowej**, w tym projektowania systemów wizualnych, ilustrowania narracji wizualnych czy współpracy nad dużymi projektami edukacyjnymi i artystycznymi.
13. **Tworzenia prac na potrzeby organizacji** uczących się, z uwzględnieniem projektów edukacyjnych i wizualizacji wspierających proces nauczania w szkołach i placówkach edukacyjnych. Włączenie projektów do życia szkolnego.
14. **Rozwijania umiejętności szybkiego prototypowania i realizacji koncepcji artystycznych**, które można zastosować w realnych warunkach zawodowych, takich jak ilustracja książkowa, grafika reklamowa czy materiały edukacyjne.
15. **Rozwijania samodzielności i umiejętności planowania pracy twórczej**, w tym zarządzania

czasem, organizacji przestrzeni artystycznej oraz przygotowania projektów do wyznaczonych celów i odbiorców.

2.2.2. Uczestnik kursu w trakcie zajęć zapoznaje się z:

- a) **Różnorodnymi technikami artystycznymi**, takimi jak rysunek odręczny, malarstwo tradycyjne i cyfrowe, z uwzględnieniem praktycznych zasad kompozycji, perspektywy, światła i cienia.
- b) **Nowoczesnymi narzędziami wspierającymi proces twórczy**, w tym programami graficznymi i projektowymi, które umożliwiają realizację profesjonalnych projektów artystycznych i użytkowych.
- c) **Procesem projektowania wizualnego**, od analizy potrzeb i tworzenia koncepcji, przez prototypowanie, aż po realizację gotowych prac i ich prezentację w różnych formatach.
- d) **Praktycznymi metodami pracy zespołowej i indywidualnej**, uwzględniającymi organizację warsztatu artysty, zarządzanie czasem oraz planowanie i realizację złożonych projektów.
- e) **Realnymi przykładami zastosowań twórczości artystycznej**, takimi jak ilustracje, plakaty, materiały edukacyjne czy wizualizacje, które wspierają rozwój kompetencji w kontekście edukacyjnym, artystycznym i zawodowym.
- f) **Twórcze wykorzystywanie AI w sztuce cyfrowej** – generowanie grafik, ilustracji, elementów wizualnych.
- g) **Praca z cyfrową formą artystyczną** przy użyciu sztucznej inteligencji w kontekście projektów osobistych i społecznych.
- h) **Planowanie, organizacja i prezentacja własnego portfolio cyfrowego** z wykorzystaniem zdobytej wiedzy i narzędzi.
- i) **Praktycznymi metodami pracy zespołowej i indywidualnej**, uwzględniającymi organizację warsztatu artysty, zarządzanie czasem oraz planowanie i realizację złożonych projektów.

2.2.3. Uczestnik kursu w trakcie zajęć zdobywa i rozwija umiejętności w zakresie:

- a) **Różnorodnych technik artystycznych**, takimi jak rysunek odręczny, malarstwo tradycyjne i cyfrowe, z uwzględnieniem praktycznych zasad kompozycji, perspektywy, światła i cienia.
- b) **Nowoczesnymi narzędziami wspierającymi proces twórczy**, w tym programami graficznymi i projektowymi, które umożliwiają realizację profesjonalnych projektów artystycznych i użytkowych.
- c) **Procesem projektowania wizualnego**, od analizy potrzeb i tworzenia koncepcji, przez prototypowanie, aż po realizację gotowych prac i ich prezentację w różnych formatach.
- d) **Realnymi przykładami zastosowań twórczości artystycznej**, takimi jak ilustracje, plakaty, materiały edukacyjne czy wizualizacje, które wspierają rozwój kompetencji w kontekście edukacyjnym, artystycznym i zawodowym.
- e) **Praktycznymi metodami pracy zespołowej i indywidualnej**, uwzględniającymi organizację warsztatu artysty, zarządzanie czasem oraz planowanie i realizację złożonych projektów. sprawnego zarządzania finansami i majątkiem szkoły.
- f) **Realnymi przykładami zastosowań twórczości artystycznej**, takimi jak ilustracje, plakaty, materiały edukacyjne czy wizualizacje, które wspierają rozwój kompetencji w kontekście edukacyjnym, artystycznym i zawodowym.
- g) **Procesem projektowania zintegrowanego z technologią**, obejmującym analizę potrzeb odbiorców, planowanie koncepcji, tworzenie cyfrowych prototypów, testowanie rozwiązań z udziałem AI oraz realizację i prezentację gotowych projektów w mediach cyfrowych lub fizycznych.
- h) **Zastosowaniem narzędzi sztucznej inteligencji w codziennym życiu**, m.in. do organizacji

pracy i nauki, wyszukiwania informacji, wspomagania procesów poznawczych, automatyzacji zadań oraz rozwijania kompetencji językowych i komunikacyjnych – w sposób odpowiedzialny, świadomy i praktyczny.

- i) **Praktycznymi metodami organizacji pracy indywidualnej i zespołowej** w środowisku cyfrowym, z uwzględnieniem planowania zadań, zarządzania czasem, efektywnej komunikacji i podziału ról przy realizacji złożonych projektów edukacyjnych, artystycznych lub użytkowych.

2.2.4. Kompetencje nabywane przez uczestników kursu:

Kompetencja	Elementy składowe
Tworzenie projektów graficznych i plastycznych.	Zdobywa wiedzę na temat zasad kompozycji, perspektywy, harmonii kolorów oraz technik artystycznych, zarówno tradycyjnych, jak i cyfrowych. Uczestnik uczy się, jak łączyć różne media, takie jak farby, ołówki, tusz czy programy graficzne), by tworzyć projekty dostosowane do potrzeb edukacyjnych, artystycznych i użytkowych. Dzięki praktycznym ćwiczeniom realizowane prace są funkcjonalne, estetyczne i gotowe do zastosowania w różnych dziedzinach.
Wykorzystanie nowoczesnych narzędzi projektowych.	Zdobywa praktyczne umiejętności pracy z nowoczesnymi narzędziami projektowymi, takimi jak Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, Krita czy Blender. Zajęcia koncentrują się na ich zastosowaniu w tworzeniu różnorodnych projektów graficznych i artystycznych, takich jak ilustracje, logotypy, plakaty czy animacje. Uczestnik uczy się efektywnego wykorzystywania funkcji tych programów do realizacji kreatywnych pomysłów, z uwzględnieniem praktycznych wymagań projektowych, takich jak przygotowanie prac do druku, publikacji cyfrowej lub prezentacji wizualnej.
Myślenie systemowe.	Postrzeganie organizacji jako całości, na którą składają się poszczególne elementy i procesy w niej zachodzące oraz wpływ, jaki na siebie wywierają.
Komunikatywność.	Komunikowanie się z innymi mające na celu budowanie porozumienia i utrzymywania relacji, umiejętność słuchania i dawania konstruktywnych informacji zwrotnych.

Rozwijania kreatywności i rozwiązywania problemów wizualnych.	Oryginalne rozwiązania artystyczne i projektowe, które odpowiadają na konkretne wyzwania wizualne. Umiejętność generowania pomysłów, eksperymentowania z różnymi technikami i mediami
Tworzenie projektów użytkowych	Umiejętności projektowania praktycznych i estetycznych form graficznych, takich jak plakaty, okładki, logotypy, ilustracje czy infografiki. W trakcie zajęć uczy się łączenia zasad kompozycji, harmonii kolorów oraz czytelności z kreatywnym podejściem, dostosowując projekty do konkretnych odbiorców i zastosowań.

Zastosowanie technik mieszanych	Jak efektywnie łączyć różnorodne materiały i narzędzia artystyczne w jednej pracy, co rozwija jego kreatywność i otwiera nowe możliwości wyrazu artystycznego. Podczas zajęć uczy się łączenia tradycyjnych technik, takich jak rysunek ołówkiem, węglem czy farbami akrylowymi z pracą w programach graficznych.
Stymulowanie rozwoju.	Stymulowanie rozwoju dzięki wykorzystaniu wewnętrznej motywacji i energii. Dbanie o higienę psychiczną, samoakceptację oraz równowagę między pracą i życiem osobistym.
Gotowość do uczenia się i rozwoju, otwartość na nowe doświadczenia.	Ciągłe aktualizowanie wiedzy i umiejętności zawodowych. Kształtowana jest postawa ciekawości, elastyczności i aktywnego podejścia do zdobywania nowych umiejętności. Uczestnik wykazuje otwartość na eksperymentowanie, przyjmowanie informacji zwrotnej oraz podejmowanie prób poza strefą komfortu. Rozwój osobisty i twórczy oparty jest na gotowości do uczenia się z doświadczenia – zarówno własnego, jak i grupowego – oraz na refleksji nad procesem działania.
Refleksyjność i konstruktywna krytyka.	Zdolność i prowadzenie systematycznej refleksji nad podejmowanymi działaniami. Rozwijana jest umiejętność analizowania własnych działań, podejmowanych decyzji i procesów twórczych w sposób świadomy i pogłębiony. Uczestnik uczy się wyciągać wnioski z doświadczeń, formułować własne opinie oraz przyjmować i udzielać konstruktywnej informacji zwrotnej. Refleksja nad pracą własną i cudzą wspiera rozwój samoświadomości, empatii oraz umiejętność rozmawiania o twórczości w atmosferze wzajemnego szacunku i otwartości.
Kompetencje technologiczne z zakresu sztucznej inteligencji (AI-literacy).	Rozumienie podstawowych pojęć związanych ze sztuczną inteligencją (algorytmy, modele generatywne, przetwarzanie języka, uczenie maszynowe). Umiejętność obsługi narzędzi opartych na AI w środowisku wizualnym i edukacyjnym. Świadome wykorzystywanie AI w codziennych sytuacjach: nauce, planowaniu, wyszukiwaniu informacji, prezentacji danych.
Kompetencje twórcze i wizualne zintegrowane z technologią.	Projektowanie komunikatów wizualnych z użyciem narzędzi cyfrowych i AI. Generowanie i stylizowanie treści graficznych oraz audiowizualnych. Eksperymentowanie z różnymi formami ekspresji wizualnej (rysunek, fotografia, animacja, grafika cyfrowa). Przekładanie koncepcji twórczych na formy projektowe przeznaczone do publikacji lub prezentacji.
Kompetencje organizacyjne i samodzielności w środowisku cyfrowym.	Samodzielne planowanie procesu twórczego: od pomysłu do realizacji. Organizacja własnego warsztatu pracy cyfrowej i zarządzanie zasobami. Rozwijanie umiejętności uczenia się przez działanie i refleksję. Przygotowanie projektów zgodnych z wyznaczonym celem, odbiorcą i kontekstem zastosowania.

12. PROPONOWANA LITERATURA.

- Lupton, E. **"Myślenie wizualne: o projektowaniu graficznym"** – Wydawnictwo Karakter, 2015.
- Samara, T. **"Projekty i style w projektowaniu graficznym"** – Wydawnictwo Naukowe PWN, 2014.
- Bierut, M. **"Zaprojektować wszystko"** – Wydawnictwo Karakter, 2016.
- Kalina, J. **"Podstawy projektowania graficznego"** – Wydawnictwo Akademickie Dialog, 2011.
- Ambrose, G., Harris, P. **"Siła designu. Podstawy projektowania graficznego"** – Wydawnictwo Arkady, 2016.
- Munari, B. **"Design as Art"** – Penguin Books, 2008.
- Meggs, P. B., Purvis, A. W. **"Meggs' History of Graphic Design"** – Wiley, 2016.
- Lupton, E., Phillips, J. C. **"Graphic Design: The New Basics"** – Princeton Architectural Press, 2015.
- Samara, T. **"Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop"** – Rockport Publishers, 2020.
- Shaughnessy, A. **"How to Be a Graphic Designer Without Losing Your Soul"** – Laurence King Publishing, 2010.
- Edwards, B. **"Rysunek. Odkryj talent dzięki prawej półkuli mózgu"** – Wydawnictwo Galaktyka, 2017.
- Bammes, G. **"Anatomia dla artystów"** – Wydawnictwo Arkady, 2013.
- Drygański, M. **"Podstawy rysunku i kompozycji"** – Wydawnictwo SBM, 2019.
- Grunwald, J. **"Rysunek artystyczny: podręcznik"** – Wydawnictwo Muza, 2015.
- Szewczyk, B. **"Techniki malarskie"** – Wydawnictwo Arkady, 2004.
- Fehrmann, K. **"Kolor. Jak go postrzegamy, jak nim malować"** – Wydawnictwo SBM, 2015.
- Grimaldi, P. **"Podstawy malarstwa: techniki i kompozycja"** – Wydawnictwo Arkady, 2011.
- Dobrowolska, M. **"Film i sztuki wizualne"** – Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, 2011.
- Helman, A. **"Historia sztuki filmowej"** – Wydawnictwo Naukowe PWN, 2015.
- Gołaszewska, M. **"Estetyka w sztukach audiowizualnych"** – Wydawnictwo Naukowe PWN, 2001.
- Samara, T. **"Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop"** – Rockport Publishers, 2020.
- Shaughnessy, A. **"How to Be a Graphic Designer Without Losing Your Soul"** – Laurence King Publishing, 2010.
- Goleman, D. **Inteligencja emocjonalna** – Wydawnictwo Media Rodzina, 2020.
- Carnegie, D. **Jak zdobyć przyjaciół i zjednać sobie ludzi** – Wydawnictwo Studio Emka, 2021.
- Covey, S. R. **7 nawyków skutecznego działania** – Wydawnictwo Rebis, 2023.
- Brown, B. **Z wielką odwagą** – Wydawnictwo Media Rodzina, 2021.
- Edwards, B. **"Rysunek. Odkryj talent dzięki prawej półkuli mózgu"** – Wydawnictwo

Galaktyka, 2017.

- **Kiyosaki, R. T., Lechter, S. L.** *Szkoła biznesu. Dla ludzi, którzy lubią pomagać innym* – Instytut Praktycznej Edukacji, 2005. Poradnik dla osób zainteresowanych budowaniem biznesu opartego na pomaganiu innym.
- **Rosenberg, M. B.** *Porozumienie bez przemocy. O języku życia* – Wydawnictwo Czarna Owca, 2021.
- Zylinska, J. *AI Art: Machine Visions and Warped Dreams* – Open Humanities Press, 2020.
- Bailey, J. *The Aesthetics of Artificial Intelligence* – Artnome, 2023.
- Fundacja EdTech Poland. *AI w edukacji. Wstęp do wdrażania rozwiązań opartych na sztucznej inteligencji w szkołach* – EdTech Polska, 2022.
- Boni, M. (red.) *Wolność i sztuczna inteligencja* – Fundacja Batorego, 2021.
- Zieliński, K. *Sztuczna inteligencja. Jak będzie wyglądał świat przyszłości?* – Wydawnictwo RM, 2020.
- Nacher, A. *Media, mutacje, dziedzictwo. W stronę kultury algorytmicznej* – Universitas, 2021.

