ASP Łódź

Karty przedmiotu
dla kierunku
projektowanie graficzne
I stopień

Program dla naboru 2026/2027

Spis treści

MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO 5
Historia sztuki nowożytnej 1 5
Historia sztuki nowożytnej 2 8
Lektorat języka angielskiego 1 11
Lektorat języka angielskiego 2 14
Lektorat języka angielskiego 3 17
Lektorat języka angielskiego 4 20
Lektorat języka angielskiego - egzamin B2 24
Podstawy kompozycji 1 27
Podstawy kompozycji 2 30
Podstawy kompozycji 3 33
Podstawy kompozycji 4 36
Sitodruk1 39
Sitodruk2 42
Podstawy grafiki warsztatowej 1 45
Podstawy grafiki warsztatowej 2 48
Rysunek1 51
Rysunek2 54
Rysunek3 57
Malarstwo 1 60
Malarstwo 2 65
Malarstwo 3 70
MODUŁ KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO 75
Podstawy Projektowania Graficznego 75
Ilustracja 78
Ilustracja 81
Ilustracja 84
Podstawy Fotografii Użytkowej 87
Podstawy Fotografii Użytkowej 91
Podstawy Fotografii Użytkowej 95
InDesigne, Illustrator, Photoshop 1 99
InDesigne, Illustrator, Photoshop 2 102
Podstawy typografii i DTP 1 105

Podstawy typografii i DTP 2 ... 108
Projektowanie algorytmiczne ... 111
Projektowanie algorytmiczne ... 114
Podstawy Projektowania Uniwersalnego ... 117
Projektowanie plakatu1 ... 120
Projektowanie plakatu2 ... 123
Projektowanie plakatu 3 ... 126
Projektowanie plakatu4 ... 129
Projektowanie identyfikacji graficznej1 ... 132
Projektowanie identyfikacji graficznej 2 ... 135
Projektowanie identyfikacji graficznej 3 ... 139
Projektowanie identyfikacji graficznej 4 ... 142
Projektowanie Form Wydawniczych 1 ... 146
Projektowanie Form Wydawniczych2 ... 149
Projektowanie Form Wydawniczych3 ... 153
Projektowanie Form Wydawniczych4 ... 157
Projektowanie form multimedialnych1 ... 161
Projektowanie form multimedialnych2 ... 164
Projektowanie form multimedialnych3 ... 167
Projektowanie form multimedialnych - seminarium ... 171
Projektowanie form literniczych1 ... 174
Projektowanie form literniczych2 ... 178
Projektowanie form literniczych3 ... 182
Projektowanie form literniczych4 ... 186
MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO ... 189
MODUŁ KSZTAŁCENIA UZUPEŁNIAJĄCEGO ... 189
Praktyki ... 189
Techniki autoprezentacyjne ... 193

MODU KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Historia sztuki nowożytnej 1		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**History of Modern Art**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku				
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	☐ Ćwiczenia × Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**III**	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Dr Łukasz M. Sadowski, prof. uczelni	Kontakt e-mail	lukasz.sadowski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczony II semestr studiów				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	1. zapoznanie studentów z najważniejszymi zagadnieniami z zakresu historii sztuki nowożytnej; 2. prezentacja historycznego rozwoju form artystycznych, analiza wybranych dzieł pod kątem stylistycznym i ikonograficznym; 3. prezentacja historii sztuki w szerszym kontekście przemian cywilizacyjnych, kulturowych, społeczno - gospodarczych i politycznych; 4. kształcenie umiejętności samodzielnej analizy i oceny prezentowanych zjawisk				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**			**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów			**30**	
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*			**30**	
	RAZEM				

	Liczba punktów ECTS		2
Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W02	ma ogólną wiedzę z historii sztuki, teorii i filozofii w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania podstawowych zagadnień z obszaru sztuki i projektowania graficznego	Zaliczenie na podstawie obecności, oraz kartkówki
	IPG1_W03	dysponuje podstawową wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych i ich związków z innymi dziedzinami współczesnego życia oraz samodzielnie doskonali tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w projektowaniu graficznym	
	IPG1_W04	na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi umie analizować prace graficzne o wysokim stopniu oryginalności	
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U14	potrafi swobodnie wypowiadać się w zakresie studiowanej specjalizacji, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski	Zaliczenie na podstawie obecności, oraz kartkówki
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
			Zaliczenie na podstawie obecności, oraz kartkówki
Treści programowe	Zagadnienia związane ze sztuką nowożytną we wszelkich jej ujęciach. Historyczne aspekty działalności artysty jako współtwórcy światowej kultury współczesnej. Przemiany historyczne, kulturowe i cywilizacyjne; Zwracają uwagę na ciągłość tradycji europejskiej i wskazują genezę i mechanizmy przemian. Następnie omawiane i analizowane są przemiany stylistyczne i twórczość artystów (malarzy, architektów, rzeźbiarzy) najbardziej reprezentatywnych dla danej epoki, danego stylu. Ukazane są także sztuki pozaeuropejskie, inne kręgi cywilizacyjne (sztuka Islamu) Tematyka zajęć: 1. Sztuka protorenesansu 2. Renesans włoski 3. Renesans w Polsce i w Europie Środkowej 4. Renesans północny – sztuka okresu Reformacji 5. Sztuka manieryzmu 6. Barok jako sztuka kontrreformacji 7. Sztuki pozaeuropejskie – islam		
Metody dydaktyczne	Wykład tradycyjny		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Sztuka Świata Tomy 5-7, wyd. Arkady Rzepińska Maria, Siedem wieków malarstwa europejskiego, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk-Łódź Zakład Narodowy im. Ossolińskich Wydawnictwo, 1986 Kozakiewicz Stefan (red.), Słownik terminologiczny sztuk pięknych, Warszawa 1969 Miłobędzki Adam Zarys dziejów architektury w Polsce, Warszawa 1968 Rzepińska Maria Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego Warszawa 1989	
	Uzupełniająca	Porębski Mieczysław Dzieje sztuki w zarysie, T.2 i 3, Warszawa 1988 Piwocki Ksawery Dzieje sztuki w zarysie, T.2 Warszawa 1976	
Dodatkowe informacje			
	Sposób oceniania (składowe)		**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Obecność na zajęciach	50%
	Napisana kartkówka	50%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	24.06.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		Opis			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Historia sztuki nowożytnej 2		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**History of Modern Art**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku				
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	× I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	☐ Ćwiczenia × Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**IV**	
	Forma zaliczenia	Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną × Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Dr Łukasz M. Sadowski, prof. uczelni	Kontakt e-mail	lukasz.sadowski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczony III semestr studiów				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	1. zapoznanie studentów z najważniejszymi zagadnieniami z zakresu historii sztuki nowożytnej; 2. prezentacja historycznego rozwoju form artystycznych, analiza wybranych dzieł pod kątem stylistycznym i ikonograficznym; 3. prezentacja historii sztuki w szerszym kontekście przemian cywilizacyjnych, kulturowych, społeczno - gospodarczych i politycznych; 4. kształcenie umiejętności samodzielnej analizy i oceny prezentowanych zjawisk				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**30**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**60**

(1 ECTS = 30 h)	RAZEM	**90**
	Liczba punktów ECTS	**3**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy	IPG1_W02 IPG1_W03 IPG1_W04 .	ma ogólną wiedzę z historii sztuki, teorii i filozofii w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania podstawowych zagadnień z obszaru sztuki i projektowania graficznego dysponuje podstawową wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych i ich związków z innymi dziedzinami współczesnego życia oraz samodzielnie doskonali tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w projektowaniu graficznym na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi umie analizować prace graficzne o wysokim stopniu oryginalności	Zaliczenie na podstawie obecności i kartkówki, egzamin końcowy ustny

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie umiejętności	IPG1_U14	potrafi swobodnie wypowiadać się w zakresie studiowanej specjalizacji, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski	Zaliczenie na podstawie obecności i kartkówki, egzamin końcowy ustny

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie kompetencji społecznych			Zaliczenie na podstawie obecności i kartkówki, egzamin końcowy ustny

Treści programowe	przemiany stylistyczne i twórczość artystów (malarzy, architektów, rzeźbiarzy) najbardziej reprezentatywnych dla danej epoki, danego stylu. Tematyka zajęć: 1. Sztuki pozaeuropejskie – , sztuka Dalekiego Wschodu, sztuka w dawnych koloniach 2. Polski barok – jego specyfika, Sarmatyzm 3. Barok i rokoko 4. Neoklasycyzm
Metody dydaktyczne	Wykład tradycyjny

Wykaz literatury	Obowiązkowa	Sztuka Świata Tomy 5-7, wyd. Arkady Rzepińska Maria, Siedem wieków malarstwa europejskiego, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk-Łódź Zakład Narodowy im. Ossolińskich Wydawnictwo, 1986 Kozakiewicz Stefan (red.), Słownik terminologiczny sztuk pięknych, Warszawa 1969 Miłobędzki Adam Zarys dziejów architektury w Polsce, Warszawa 1968 Rzepińska Maria Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego Warszawa 1989
	Uzupełniająca	Porębski Mieczysław Dzieje sztuki w zarysie, T.2 i 3, Warszawa 1988 Piwocki Ksawery Dzieje sztuki w zarysie, T.2 Warszawa 1976

Dodatkowe informacje		
Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Obecność na zajęciach i zaliczenie	60%
	Egzamin końcowy	40%
Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	24.04.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Lektorat języka angielskiego 1		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	English language course			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	Wydział sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego			
	Nazwa kierunku	Projektowanie graficzne			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia audytoryjne ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**II**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Katarzyna Wolska	Kontakt e-mail	kwolska@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Znajomość języka angielskiego na poziomie B1.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	1	Poszerzenie posiadanej przez studenta znajomości języka obcego ogólnego o umiejętność posługiwania się słownictwem z zakresu sztuki.			
	2	Przygotowanie do posługiwania się językiem obcym w środowisku zawodowym.			
Aktywność i liczba godzin pracy studenta	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**30**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**30**		

(1 ECTS = 30 h)	RAZEM	**60**
	Liczba punktów ECTS	**2**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U12	Student potrafi wyrazić opinię na tematy poruszane na zajęciach oraz przygotować wypowiedź lub prezentację dotyczącą zagadnień z zakresu sztuki, dorobku artystycznego różnych twórców z zastosowaniem poznanego słownictwa, charakterystycznego dla tematów z dziedziny sztuki. Student ma umiejętność publicznego wyrażania opinii na tematy związane ze sztuką i świadomego dobierania odpowiedniego słownictwa, charakterystycznego dla poziomu niższego średniozaawansowanego.	wypowiedź ustna przedstawienie prezentacji zaliczenie na ocenę
	IPG1_U13	Student potrafi zrozumieć treść filmu związanego tematycznie ze sztuką oraz treść wypowiedzi pisemnej dotyczącej kierunków w sztuce oraz twórczości artystów. Potrafi scharakteryzować przerabiane na zajęciach kierunki w sztuce oraz wypowiedzieć się na temat omawianych artystów. Potrafi wyrazić opinię na tematy poruszane na zajęciach oraz przygotować wypowiedź lub prezentację dotyczącą zagadnień z zakresu sztuki, dorobku artystycznego różnych twórców z zastosowaniem poznanego słownictwa, charakterystycznego dla tematów z dziedziny sztuki. Student ma umiejętność publicznego wyrażania opinii na tematy związane ze sztuką i świadomego dobierania odpowiedniego słownictwa, charakterystycznego dla poziomu niższego średniozaawansowanego.	wypowiedź ustna przedstawienie prezentacji zaliczenie na ocenę
	IPG1_U14	Student potrafi wyrazić opinię na tematy poruszane na zajęciach oraz przygotować wypowiedź lub prezentację dotyczącą zagadnień z zakresu sztuki, dorobku artystycznego różnych twórców z zastosowaniem poznanego słownictwa, charakterystycznego dla tematów z dziedziny sztuki. Student ma umiejętność publicznego wyrażania opinii na tematy związane ze sztuką i świadomego dobierania odpowiedniego słownictwa,	wypowiedź ustna przedstawienie prezentacji zaliczenie na ocenę

		charakterystycznego dla poziomu niższego średniozaawansowanego.	
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
Treści programowe	Student buduje zasób słownictwa właściwego dla tematyki związanej ze sztuką i studiowanym kierunkiem poprzez zaznajamianie się z odpowiednio dobranymi krótkimi filmami i tekstami. Nabywa umiejętność wypowiadania się na temat sztuki i projektowania, przygotowując i prezentując wypowiedzi odnoszące się do treści obejrzanych filmów i przeczytanych artykułów, z użyciem poznanego słownictwa. Zdobywa przygotowanie do indywidualnych wystąpień poprzez samodzielne opracowanie i przedstawienie prezentacji na temat ulubionego artysty / projektanta / kierunku w sztuce. Uczy się przez to jak dobierać właściwe słownictwo oraz weryfikować źródła informacji.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia audytoryjne		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Materiały opracowane na podstawie artykułów i filmów ze źródeł internetowych.	
	Uzupełniająca		
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	prezentacja	20
	wypowiedź ustna	60
	zaliczenie na ocenę	20

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte

Zaliczenie	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	**Opis**			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Lektorat języka angielskiego 2	**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	English language course		
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**		
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**		
	Specjalność	-		
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny		
	Język wykładowy	angielski		
	Forma zajęć	×Ćwiczenia audytoryjn ☐ Wykład ☐ Praktyki	☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**III**
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	Katarzyna Wolska	Kontakt e-mail	kwolska@asp.lodz.pl
Wymagania wstępne	Zakwalifikowanie na 3 semestr studiów na poszczególnych kierunkach Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	1 Poszerzenie posiadanej przez studenta znajomości języka obcego ogólnego o umiejętność posługiwania się słownictwem z zakresu sztuki oraz słownictwem specjalistycznym charakterystycznym dla danej dziedziny, zgodnej z kierunkiem studiów 2 Przygotowanie do posługiwania się językiem obcym w środowisku zawodowym			
Aktywność i liczba godzin pracy studenta	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	30 h		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	30 h		

(1 ECTS = 30 h)	RAZEM	60 h
	Liczba punktów ECTS	2

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U12	Student potrafi sformułować w języku angielskim wypowiedź ustną oraz pisemną odnoszącą się do obejrzanego filmu lub przeczytanego artykułu oraz wyrazić w języku angielskim w formie ustnej i pisemnej opinie na tematy dotyczące sztuki oraz kierunku studiów Student potrafi przedstawić w języku angielskim wypowiedź lub prezentację dotyczącą zagadnień związanych ze studiowanym kierunkiem. Student ma rozwiniętą umiejętność publicznego wyrażania opinii na tematy związane ze sztuką, studiowanym kierunkiem i świadomego dobierania odpowiedniego słownictwa.	wypowiedź ustna przedstawienie prezentacji zaliczenie na ocenę
	IPG1_U13	Student potrafi zrozumieć treść filmu w języku angielskim związanego tematycznie ze sztuką lub kierunkiem studiów i zrozumieć treść wypowiedzi pisemnej o tematyce związanej ze sztuką lub kierunkiem studiów. Potrafi sformułować w języku angielskim wypowiedź ustną odnoszącą się do obejrzanego filmu lub przeczytanego artykułu oraz wyrazić w języku angielskim w formie ustnej opinie na tematy dotyczące sztuki oraz kierunku studiów Potrafi przedstawić w języku angielskim wypowiedź lub prezentację dotyczącą zagadnień związanych ze studiowanym kierunkiem. Student ma rozwiniętą umiejętność publicznego wyrażania opinii na tematy związane ze sztuką, studiowanym kierunkiem i świadomego dobierania odpowiedniego słownictwa.	wypowiedź ustna przedstawienie prezentacji zaliczenie na ocenę
	IPG1_U14	Student potrafi sformułować w języku angielskim wypowiedź ustną odnoszącą się do obejrzanego filmu lub przeczytanego artykułu oraz wyrazić w języku angielskim w formie ustnej opinie na tematy dotyczące sztuki oraz kierunku studiów Potrafi przedstawić w języku angielskim wypowiedź lub prezentację dotyczącą zagadnień związanych ze studiowanym kierunkiem. Student ma rozwiniętą umiejętność publicznego wyrażania opinii na tematy związane ze sztuką, studiowanym kierunkiem i świadomego dobierania	wypowiedź ustna przedstawienie prezentacji zaliczenie na ocenę

		odpowiedniego słownictwa.	
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
Treści programowe	Student poszerza zasób słownictwa właściwego dla tematyki związanej z różnymi dziedzinami sztuki i studiowanym kierunkiem poprzez zaznajamianie się z odpowiednio dobranymi krótkimi filmami i tekstami. Rozwija umiejętność wypowiadania się na temat sztuki i projektowania, przygotowując i prezentując wypowiedzi odnoszące się do treści obejrzanych filmów i przeczytanych artykułów, z użyciem poznanego słownictwa. Pogłębia przygotowanie do indywidualnych wystąpień poprzez samodzielne opracowanie i przedstawienie prezentacji, której tematy stają się bardziej przekrojowe - są to wybrane motywy i reinterpretacje w sztuce / designie . Dalej rozwija umiejętność dobierania odpowiedniego słownictwa oraz weryfikowania źródeł informacji.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia audytoryjne		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Materiały opracowane na podstawie artykułów i filmów ze źródeł internetowych.	
	Uzupełniająca		
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	prezentacja	20
	wypowiedź ustna	60
	zaliczenie na ocenę	20

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte

Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		**Opis**			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Lektorat języka angielskiego 3		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	English language course			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	Wydział sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego			
	Nazwa kierunku	Projektowanie graficzne			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia audytoryjne ☐ Wykład ☐Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**IV**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Katarzyna Wolska	Kontakt e-mail	kwolska@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zakwalifikowanie na 4 semestr studiów na poszczególnych kierunkach Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	1 Rozwijanie umiejętności posługiwania się językiem specjalistycznym, związanym tematycznie ze sztuką oraz językiem fachowym z dziedziny zgodnej z kierunkiem studiów. 2 Rozwijanie umiejętności posługiwania się językiem obcym w środowisku zawodowym.				
	Aktywność studenta		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		30 h		

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	30 h
	RAZEM	60 h
	Liczba punktów ECTS	2

Efekty uczenia się dla przedmiotu

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U12	Student potrafi sformułować wypowiedź ustną oraz pisemną odnoszącą się do obejrzanego filmu lub przeczytanego artykułu oraz wyrazić w formie ustnej i pisemnej opinie na tematy dotyczące sztuki oraz kierunku studiów. Potrafi przedstawić prezentację dotyczącą zagadnień związanych ze studiowanym kierunkiem posługując się słownictwem odpowiednim dla poziomu średniozaawansowanego. Student potrafi publicznie, swobodnie wyrazić opinię na tematy związane ze sztuką, studiowanym kierunkiem i własną twórczością świadomie dobierając odpowiednie słownictwo.	wypowiedź ustna przedstawienie prezentacji zaliczenie na ocenę
	IPG1_U13	Student potrafi zrozumieć w języku angielskim treść, bardziej złożonych pod względem treści i słownictwa, filmu i wypowiedzi pisemnej, związanych tematycznie ze sztuką lub kierunkiem studiów. Potrafi sformułować wypowiedź ustną odnoszącą się do obejrzanego filmu lub przeczytanego artykułu oraz wyrazić opinie na tematy dotyczące sztuki oraz kierunku studiów. Potrafi przedstawić prezentację dotyczącą zagadnień związanych ze studiowanym kierunkiem posługując się słownictwem odpowiednim dla poziomu średniozaawansowanego. Student potrafi publicznie, swobodnie wyrazić opinię na tematy związane ze sztuką, studiowanym kierunkiem i własną twórczością świadomie dobierając odpowiednie słownictwo. Posiada kompetencje do komunikacji na arenie międzynarodowej. Potrafi swobodnie wykorzystywać nabytą wiedzę publicznie prezentując swój dorobek, opisując go odpowiednim, szeroko rozwiniętym słownictwem właściwym dla poziomu średniozaawansowanego.	wypowiedź ustna przedstawienie prezentacji zaliczenie na ocenę
	IPG1_U14	Potrafi sformułować wypowiedź ustną odnoszącą się do obejrzanego filmu lub przeczytanego artykułu oraz wyrazić opinie na tematy dotyczące sztuki oraz kierunku studiów. Potrafi przedstawić prezentację	wypowiedź ustna przedstawienie prezentacji zaliczenie na ocenę

		dotyczącą zagadnień związanych ze studiowanym kierunkiem posługując się słownictwem odpowiednim dla poziomu średniozaawansowanego. Student potrafi publicznie, swobodnie wyrazić opinię na tematy związane ze sztuką, studiowanym kierunkiem i własną twórczością świadomie dobierając odpowiednie słownictwo.	
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
Treści programowe	Student dalej poszerza i wzbogaca zasób słownictwa właściwego dla tematyki związanej z różnymi dziedzinami sztuki, studiowanym kierunkiem i własną twórczością poprzez zaznajamianie się z odpowiednio dobranymi, bardziej złożonymi pod względem słownictwa i treści filmami i tekstami. Doskonali umiejętność wypowiadania się na temat sztuki i projektowania, przygotowując i prezentując wypowiedzi odnoszące się do treści obejrzanych filmów i przeczytanych artykułów, a także własnych artystycznych doświadczeń i własnej twórczości, umiejętnie korzystając z posiadanego zasobu słownictwa. Dalej pogłębia przygotowanie do indywidualnych wystąpień poprzez samodzielne opracowanie i przedstawienie prezentacji, której tematy dotyczą problemów i kontrowersji w sztuce. Przygotowując wystąpienia student korzysta z umiejętnie zweryfikowanych źródeł informacji.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia audytoryjne		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Materiały opracowane na podstawie artykułów i filmów ze źródeł internetowych.	
	Uzupełniająca		
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	prezentacja	20
	wypowiedź ustna	60
	zaliczenie na ocenę	20

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności

	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		**Opis**			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Lektorat języka angielskiego 4		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	English language course			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	angielski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**III**	Semestr studiów	**V**	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Katarzyna Wolska	Kontakt e-mail	kwolska@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zakwalifikowanie na 5 semestr studiów na poszczególnych kierunkach Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	1 Rozwijanie umiejętności posługiwania się językiem specjalistycznym, związanym tematycznie ze sztuką, oraz językiem fachowym z dziedziny zgodnej z kierunkiem studiów. 2 Rozwijanie umiejętności posługiwania się językiem obcym w środowisku zawodowym. 3 Przygotowanie studenta do przedstawienia własnych osiągnięć twórczych oraz do rozmowy na temat				

	własnej twórczości.

	Aktywność studenta	Liczba godzin pracy
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	30 h
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	30 h
	RAZEM	60 h
	Liczba punktów ECTS	2

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy			
W zakresie umiejętności	IPG1_U12	Student potrafi sformułować wypowiedź ustną oraz pisemną odnoszącą się do obejrzanego filmu, przeczytanego artykułu oraz własnej twórczości. Potrafi płynnie wyrazić w języku angielskim w formie ustnej i pisemnej opinie na tematy dotyczące sztuki, kierunku studiów oraz własnej twórczości. Potrafi przygotować i przedstawić w języku angielskim wypowiedź lub prezentację dotyczącą zagadnień związanych ze studiowanym kierunkiem oraz własną twórczością swobodnie operując słownictwem charakterystycznym dla poziomu B2. Student potrafi publicznie wyrazić opinię na tematy związane ze sztuką, studiowanym kierunkiem i własną twórczością świadomie dobierając i swobodnie operując odpowiednim słownictwem, właściwym dla poziomu średniozaawansowanego.	wypowiedź ustna przedstawienie prezentacji zaliczenie
	IPG1_U13	Student potrafi zrozumieć w języku angielskim treść filmu i wypowiedzi pisemnej związanych tematycznie ze sztuką lub kierunkiem studiów i charakteryzujących się szerokim zakresem słownictwa i złożoną treścią. Potrafi sformułować wypowiedź ustną odnoszącą się do obejrzanego filmu, przeczytanego artykułu oraz własnej twórczości.	wypowiedź ustna przedstawienie prezentacji zaliczenie

		Potrafi płynnie wyrazić w języku angielskim w formie ustnej opinie na tematy dotyczące sztuki, kierunku studiów oraz własnej twórczości. Potrafi przygotować i przedstawić w języku angielskim wypowiedź lub prezentację dotyczącą zagadnień związanych ze studiowanym kierunkiem oraz własną twórczością swobodnie operując słownictwem charakterystycznym dla poziomu B2. Student potrafi publicznie wyrazić opinię na tematy związane ze sztuką, studiowanym kierunkiem i własną twórczością świadomie dobierając i swobodnie operując odpowiednim słownictwem, właściwym dla poziomu średniozaawansowanego. Posiada kompetencje do swobodnej komunikacji na arenie międzynarodowej. Potrafi efektywnie wykorzystać nabytą wiedzę publicznie prezentując swój dorobek, opisując go odpowiednim, świadomie dobranym, szeroko rozwiniętym słownictwem, właściwym dla poziomu średniozaawansowanego.	
	IPG1_U14	Student potrafi sformułować wypowiedź ustną odnoszącą się do obejrzanego filmu, przeczytanego artykułu oraz własnej twórczości. Potrafi płynnie wyrazić w języku angielskim w formie ustnej opinie na tematy dotyczące sztuki, kierunku studiów oraz własnej twórczości. Potrafi przygotować i przedstawić w języku angielskim wypowiedź lub prezentację dotyczącą zagadnień związanych ze studiowanym kierunkiem oraz własną twórczością swobodnie operując słownictwem charakterystycznym dla poziomu B2. Student potrafi publicznie wyrazić opinię na tematy związane ze sztuką, studiowanym kierunkiem i własną twórczością świadomie dobierając i swobodnie operując odpowiednim słownictwem, właściwym dla poziomu średniozaawansowanego.	wypowiedź ustna przedstawienie prezentacji zaliczenie
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
Treści programowe	Student utrwala i jednocześnie dalej poszerza i wzbogaca zasób słownictwa właściwego dla tematyki związanej z różnymi dziedzinami sztuki, studiowanym kierunkiem i własną twórczością poprzez zaznajamianie się z odpowiednio dobranymi, filmami i tekstami, które charakteryzują się szerokim zakresem słownictwa i złożoną treścią. Dalej doskonali umiejętność wypowiadania się na temat sztuki i projektowania, przygotowując i prezentując wypowiedzi odnoszące się do treści obejrzanych filmów i przeczytanych artykułów, a główny nacisk kładziony jest na własne doświadczenia artystyczne i własną twórczość. Student swobodnie korzysta z posiadanego szerokiego zasobu słownictwa odpowiedniego dla poziomu średniozaawansowanego. Dalej pogłębia przygotowanie do indywidualnych wystąpień poprzez samodzielne opracowanie i wygłoszenie prezentacji przedstawiającej własny dorobek artystyczny .		

	Przygotowując wystąpienia student świadomie korzysta z umiejętnie zweryfikowanych źródeł informacji.	
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia audytoryjne	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Materiały opracowane na podstawie artykułów i filmów ze źródeł internetowych.
	Uzupełniająca	
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	prezentacja	20
	wypowiedź ustna	60
	zaliczenie	20

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Lektorat języka angielskiego - egzamin B2		Kod przedmiotu	
	j. angielski	English language course - B2 exam			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego			
	Nazwa kierunku	Projektowanie graficzne			
	Specjalność				
	Forma studiów	☐ niestacjonarne ☒ stacjonarne	Poziom studiów	☒ I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	☒ ogólnoakademicki ☐ praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	☒ Ćwiczenia audytoryjne ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	III	Semestr studiów	V	
	Forma zaliczenia	☐ zaliczenie ☐ zaliczenie z oceną ☒ egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Katarzyna Wolska	Kontakt e-mail	kwolska@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Uzyskanie zaliczenia na 5 semestrze studiów				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	1 Rozwijanie umiejętności posługiwania się językiem specjalistycznym, związanym tematycznie ze sztuką, oraz językiem fachowym z dziedziny zgodnej z kierunkiem studiów. 2 Rozwijanie umiejętności posługiwania się językiem obcym w środowisku zawodowym. 3 Przygotowanie studenta do przedstawienia własnych osiągnięć twórczych oraz do rozmowy na temat własnej twórczości.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		2 h		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		28 h		
	RAZEM		30 h		

	Liczba punktów ECTS	1	
Efekty uczenia się przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	NM6S_UK12	Potrafi płynnie wyrazić w języku angielskim w formie ustnej i pisemnej opinie na tematy dotyczące sztuki, kierunku studiów oraz własnej twórczości. Potrafi przygotować i przedstawić w języku angielskim wypowiedź lub prezentację dotyczącą zagadnień związanych ze studiowanym kierunkiem oraz własną twórczością swobodnie operując słownictwem charakterystycznym dla poziomu B2.	Egzamin
	NM6S_UK13	Potrafi płynnie wyrazić w języku angielskim w formie ustnej opinie na tematy dotyczące sztuki, kierunku studiów oraz własnej twórczości. Potrafi przygotować i przedstawić w języku angielskim wypowiedź lub prezentację dotyczącą zagadnień związanych ze studiowanym kierunkiem oraz własną twórczością swobodnie operując słownictwem charakterystycznym dla poziomu B2.	Egzamin
	NM6S_UK14	Potrafi płynnie wyrazić w języku angielskim w formie ustnej opinie na tematy dotyczące sztuki, kierunku studiów oraz własnej twórczości. Potrafi przygotować i przedstawić w języku angielskim wypowiedź lub prezentację dotyczącą zagadnień związanych ze studiowanym kierunkiem oraz własną twórczością swobodnie operując słownictwem charakterystycznym dla poziomu B2.	Egzamin
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
Treści programowe	Egzamin B2 ma formę ustną. Jedną część stanowi przedstawienie przygotowanej samodzielnie prezentacji, której tematem jest własna twórczość. Druga część to wypowiedź ustna nawiązująca do tematów omawianych na zajęciach, odnoszących się do sztuki oraz studiowanego kierunku. Student opowiada o założeniach, cechach charakterystycznych i problemach związanych z jednym z kierunków lub zjawisk w sztuce lub projektowaniu. W skład egzaminu wchodzi także sprawdzenie znajomości słownictwa, przerabianego na zajęciach – student ma za zadanie przetłumaczenie kilku zdań zawierających wymagane słowa. Egzamin sprawdza znajomość słownictwa właściwego dla tematyki związanej z różnymi dziedzinami sztuki, studiowanym kierunkiem i własną twórczością, charakterystycznego dla poziomu średniozaawansowanego oraz umiejętność swobodnego posługiwania się nim w wypowiedziach na temat sztuki i własnego dorobku artystycznego.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia audytoryjne		

Wykaz literatury	Obowiązkowa	
	Uzupełniająca	
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	egzamin	100%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia zostały osiągnięte w pełni, na poziomie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie nauczania
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		Opis			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy kompozycji 1		Kod przedmiotu	
	j. angielski	**Basics of composition 1**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych / Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie Graficzne**			
	Specjalność				
	Forma studiów	☐ niestacjonarne ☒ stacjonarne	Poziom studiów	☒ I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	☒ ogólnoakademicki ☐ praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	☒ Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	Rok 1	Semestr studiów	Semestr 1, 2026 Z	
	Forma zaliczenia	☐ zaliczenie ☒ zaliczenie z oceną ☐ egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**dr Tomasz Kawełczyk**	Kontakt e-mail	**tkawelczyk@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Wymagania zgodne z kryteriami przyjęcia kandydata na pierwszy rok studiów na kierunek Projektowanie Graficzne.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Przedmiot Podstawy Kompozycji realizuje program, który nawiązuje do tradycji nauczania kompozycji w Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi, przede wszystkim do autorskiego programu profesora Andrzeja Łobodzińskiego. Program uwzględnia specyfikę kierunku Projektowanie Graficzne dla którego jest dedykowany.Głównym celem przedmiotu (realizowanego przez cztery semestry) jest nauczanie komponowania różnego typu obrazów na płaszczyźnie oraz utworów przestrzennych i czasoprzestrzennych. Podejmowana jest również problematyka dotycząca tworzenia utworów przekształcalnych oraz interaktywnych w przestrzeni wirtualnej.Podczas realizacji treści programowych przedmiotu przekazywana jest wiedza z zakresu teorii i historii kompozycji oraz wyjaśniane są reguły wynikające z psychofizjologicznych procesów postrzegania. Poznawane są właściwości podstawowych elementów używanych w sztukach plastycznych i wizualnych oraz uświadamiane cechy obszarów, w obrębie których są one stosowane. Doświadczalnie sprawdza się rozmaite sposoby tworzenia spójnych całości plastycznych i wizualnych oraz doskonali techniczne umiejętności realizacyjne.W przypadku semestru 1 studenci poznają podstawowe typy elementów plastycznych (kropki, linie, plamy dwuwymiarowe), podstawowe zagadnienia dotyczące komponowania utworów płaskich jak równowaga postrzeżeniowa, kontrast, dynamika układu, asymetria, postrzeganie głębi na płaszczyźnie dwuwymiarowej, oraz podstawowe techniki projektowe i realizacyjne (rysowanie, malowanie, wycinanie, montaż, przyklejanie, projektowanie ekranowe, druk cyfrowy i inne). Zadania realizowane są w zakresie skali barw achromatycznych.				
	Aktywność studenta			**Liczba godzin pracy**	

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**30**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**30**
	RAZEM	**60**
	Liczba punktów ECTS	**2**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W02	Zdobywa wiedzę z zakresu komponowania i podstawowych zasad percepcji wzrokowej korzystając z informacji przekazywanych podczas wykładów oraz zdobywanej samodzielnie z lektur i rozmów bezpośrednich z prowadzącym.	Rozmowa bezpośrednia podczas korekt ze studentem
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U01	Posiada niezbędne umiejętności warsztatowe umożliwiające, na poziomie podstawowym, tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych w zakresie podanego problemu kompozycyjnego	Obserwacja realizacji projektów podczas korekt / ocena realizacji zaliczenia semestralnego
	IPG1_U02	Zyskuje wstępną umiejętność włączania świadomości do działań opartych o intuicję, emocjonalność i wyobraźnię we własnej twórczości projektowej	Obserwacja i ocena postępu w realizacji prac / rozmowy ze studentem
	IPG1_U06	Potrafi zadbać o estetykę i rzetelność realizacji projektu w postaci cyfrowej lub tradycyjnej, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	Ocena realizacji zaliczenia semestralnego
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
Treści programowe	1)Zadanie polega na komponowaniu nieparzystego układu kropek na płaszczyźnie kwadratu. Zadanie podejmuje zagadnienia związane z budowaniem układów asymetrycznych, zrównoważonych, zamkniętych, o złożonych zależnościach wyglądu i położenia elementów. Składowe układu odnoszą się swoim wyglądem do geometrycznej definicji punktu. 2)Zadanie polega na przekształceniu układu elementów, zrealizowanego w części pierwszej, przez wyrażenie istotnych relacji kompozycji przy użyciu innych elementów 3)Zadanie polega na namalowaniu zrównoważonego, skontrastowanego układu czarnych i białych plam w taki sposób aby uniknąć relacji przestrzennych między elementami.		
Metody dydaktyczne	1)Wykład problemowy 2)Omówienie szczegółowe zadania 3)Korekta indywidualna prac 4)Prezentacja bezpośrednia - warsztaty technik realizacyjnych		

<table>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">1)R. Arnheim – Sztuka i percepcja wzrokowa (wybrane rozdziały: rozdz. 1.Równowaga, rozdz. 2. Kształt, rozdz. 5. Przestrzeń)

2)W. Kandyński – Punkt i linia a płaszczyzna;</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2">1)P. Taranczewski – O płaszczyźnie obrazu

2)R. L. Gregory – Oko i Mózg: psychologia widzenia

3)W. Kandyński – O duchowości w sztuce</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Zgodność realizacji z problemem postawionym w zadaniu</td><td>60</td></tr>
<tr><td colspan="2">Kreatywność, oryginalność w podejściu do rozwiązania problemu postawionego w zadaniu (ocena przez porównanie)</td><td>20</td></tr>
<tr><td colspan="2">Techniczna jakość realizacji pracy oddanej do oceny</td><td>20</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td>Dostateczny (3,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td>Niedostateczny (2,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Zaliczenie</td><td>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Niezaliczony (NZal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Data sporządzenia karty</td><td colspan="3">30.05.2026</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		Opis			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy kompozycji 2		Kod przedmiotu	
	j. angielski	**Basics of composition 2**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych / Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie Graficzne**			
	Specjalność				
	Forma studiów	☐ niestacjonarne ☒ stacjonarne	Poziom studiów	☒ I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	☒ ogólnoakademicki ☐ praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	☒ Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	Rok 1	Semestr studiów	Semestr 2, 2027 L	
	Forma zaliczenia	☐ zaliczenie ☐ zaliczenie z oceną ☒ egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**dr Tomasz Kawełczyk**	Kontakt e-mail	**tkawelczyk@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Zaliczony 1 semestr przedmiotu Podstawy Kompozycji				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Przedmiot Podstawy Kompozycji realizuje program, który nawiązuje do tradycji nauczania kompozycji w Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi, przede wszystkim do autorskiego programu profesora Andrzeja Łobodzińskiego. Program uwzględnia specyfikę kierunku Projektowanie Graficzne dla którego jest dedykowany.Głównym celem przedmiotu (realizowanego przez cztery semestry) jest nauczanie komponowania różnego typu obrazów na płaszczyźnie oraz utworów przestrzennych i czasoprzestrzennych. Podejmowana jest również problematyka dotycząca tworzenia utworów przekształcalnych oraz interaktywnych w przestrzeni wirtualnej.Podczas realizacji treści programowych przedmiotu przekazywana jest wiedza z zakresu teorii i historii kompozycji oraz wyjaśniane są reguły wynikające z psychofizjologicznych procesów postrzegania. Poznawane są właściwości podstawowych elementów używanych w sztukach plastycznych i wizualnych oraz uświadamiane cechy obszarów, w obrębie których są one stosowane. Doświadczalnie sprawdza się rozmaite sposoby tworzenia spójnych całości plastycznych i wizualnych oraz doskonali techniczne umiejętności realizacyjne.W przypadku semestru 2 studenci zdobywają informacje dotyczące barwy, oraz uczą się praktycznego zastosowania zdobytej wiedzy w komponowaniu utworów płaskich. Poznają złożoność zagadnienia w zależności od różnych obszarów, których problem barwy dotyczy min.: mieszaniny addytywne i subtraktywne, profile barwne, kontrasty barwne, kolor w obrazie malowanym, wyświetlanym i drukowanym. Studenci poszerzają swoją świadomość i utrwalają doświadczenia związane z komponowaniem różnych typów układów: zamkniętych, otwartych, symetrycznych, rytmicznych oraz różnych sposobów klasyfikowania elementów dzieła.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**30**		

	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**60**
	RAZEM	**90**
	Liczba punktów ECTS	**3**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W03	Zdobywa rozszerzoną wiedzę z zakresu komponowania, teorii barwy i złożonych zasad percepcji wzrokowej korzystając z wykładów, lektur i rozmów bezpośrednich z prowadzącym.	Test ze znajomości lektur i wiedzy teoretycznej
	IPG1_W05	Wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami kierunku projektowanie graficzne oraz wykorzystuje tę wiedzę dla dalszego własnego artystycznego rozwoju.	obserwacja realizacji projektów podczas korekt / rozmowa ze studentem
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U02	Potrafi łączyć swą intuicję, wyobraźnię z racjonalnym myśleniem podczas rozwiązywania problemów kompozycyjnych w praktycznych realizacjach.	obserwacja realizacji projektów podczas korekt / ocena realizacji zaliczenia semestralnego
	IPG1_U03	Potrafi samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie sztuk plastycznych, z uwzględnieniem projektowania graficznego.	obserwacja realizacji projektów podczas korekt
	IPG1_U06	Potrafi zadbać o estetykę i rzetelność realizacji projektu w postaci cyfrowej lub tradycyjnej, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych.	ocena realizacji zaliczenia semestralnego
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
Treści programowe	1. Zadanie polega na komponowaniu utworu w którym szczególny problem odgrywa prawo barwnego kontrastu symultanicznego. Dodatkowo zadanie dotyczy podziału płaszczyzny oraz zagadnień związanych z iluzją optyczną układów płaskich. 2. Zadanie polega na zakomponowaniu dwóch kontrastowych układów elementów na płaszczyźnie prostokąta. 3. Zadanie polega na zakomponowaniu układu symetrycznego, rytmicznego w kole.		
Metody dydaktyczne	1. Wykład problemowy 2. Omówienie szczegółowe zadania 3. Korekta indywidualna prac		

<table>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="3">1. R. Arnheim – Sztuka i percepcja wzrokowa (wybrane rozdziały: rozdz. 3. Forma.
2. M. Rzepińska – Historia koloru w malarstwie europejskim (wstęp)
3. A. Zausznica – O barwie
4. S. Jaśkowski – O symetrii w zdobnictwie i przyrodzie</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="3">1. R. Arnheim – Sztuka i percepcja wzrokowa (wybrane rozdziały: rozdz. 7. Kolor, rozdz. 9. Dynamika
2. J. Itten – Sztuka barwy
3. M. Rzepińska – Historia koloru w malarstwie europejskim
4. H. Weyl – Symetria
5. E. Gombrich – Sztuka i złudzenie</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td colspan="2">Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Zgodność realizacji z problemem postawionym w zadaniu</td><td colspan="2">60</td></tr>
<tr><td colspan="2">Kreatywność, oryginalność w podejściu do rozwiązania problemu postawionego w zadaniu (ocena przez porównanie)</td><td colspan="2">20</td></tr>
<tr><td colspan="2">Techniczna jakość realizacji pracy oddanej do oceny</td><td colspan="2">20</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="3">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="7">Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="3">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="3">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="3">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td colspan="3">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td colspan="3">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td>Dostateczny (3,0)</td><td colspan="3">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td>Niedostateczny (2,0)</td><td colspan="3">efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Zaliczenie</td><td>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="3">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Niezaliczony (NZal)</td><td colspan="3">zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Data sporządzenia karty</td><td colspan="4">30.05.2026</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		Opis			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy kompozycji 3		Kod przedmiotu	
	j. angielski	**Basics of composition 3**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych / Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie Graficzne**			
	Specjalność				
	Forma studiów	☐ niestacjonarne ☒ stacjonarne	Poziom studiów	☒ I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	☒ ogólnoakademicki ☐ praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	☒ Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	Rok 2	Semestr studiów	Semestr 3, 2027 Z	
	Forma zaliczenia	☐ zaliczenie ☒ zaliczenie z oceną ☐ egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**dr Tomasz Kawełczyk**	Kontakt e-mail	**tkawelczyk@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Zdany egzamin na 1 rok studiów kierunku projektowanie graficzne.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Przedmiot Podstawy Kompozycji realizuje program, który nawiązuje do tradycji nauczania kompozycji w Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi, przede wszystkim do autorskiego programu profesora Andrzeja Łobodzińskiego. Program uwzględnia specyfikę kierunku Projektowanie Graficzne dla którego jest dedykowany. Głównym celem przedmiotu (realizowanego przez cztery semestry) jest nauczanie komponowania różnego typu obrazów na płaszczyźnie oraz utworów przestrzennych i czasoprzestrzennych. Podejmowana jest również problematyka dotycząca tworzenia utworów przekształcalnych oraz interaktywnych w przestrzeni wirtualnej.Podczas realizacji treści programowych przedmiotu przekazywana jest wiedza z zakresu teorii i historii kompozycji oraz wyjaśniane są reguły wynikające z psychofizjologicznych procesów postrzegania. Poznawane są właściwości podstawowych elementów używanych w sztukach plastycznych i wizualnych oraz uświadamiane cechy obszarów, w obrębie których są one stosowane. Doświadczalnie sprawdza się rozmaite sposoby tworzenia spójnych całości plastycznych i wizualnych oraz doskonali techniczne umiejętności realizacyjne.W przypadku semestru 3 realizowane są zadania podejmujące problem komponowania utworów przestrzennych. Studiowane są zagadnienia dotyczące specyfiki elementów przestrzennych: płaszczyzn i krzywizn, brył, elementów liniowych, terenów oraz pustej przestrzeni. Rozwijane są również dotychczas zdobyte doświadczenia związane z wykorzystaniem kompozycyjnej funkcji barwy oraz projektowania rytmicznych utworów przestrzennych.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**			**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów			30	

	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	30
	RAZEM	60
	Liczba punktów ECTS	2

Efekty uczenia się dla przedmiotu

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W02	Zdobywa rozszerzoną wiedzę z zakresu komponowania utworów przestrzennych.	Rozmowa bezpośrednia podczas korekt ze studentem / obserwacja realizacji projektów podczas zajęć
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U02	Potrafi łączyć swą intuicję, wyobraźnię z racjonalnym myśleniem podczas rozwiązywania problemów kompozycyjnych w praktycznych realizacjach.	obserwacja realizacji projektów podczas korekt / ocena realizacji zaliczenia semestralnego
	IPG1_U06	Potrafi, na wysokim poziomie, zadbać o estetykę i rzetelność realizacji projektu w postaci cyfrowej lub tradycyjnej, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych.	ocena realizacji zaliczenia semestralnego
	IPG1_U011	Potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego (fotografia ew. inne media) w realizacji indywidualnej pracy projektowej	obserwacja realizacji wybranych projektów podczas korekt
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K03	Jest gotowy do efektywnego wykorzystania intuicji, wyobraźni, indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w samodzielnym stawianiu i rozwiązywaniu problemów artystycznych w szczególności z zakresu komponowania utworów plastycznych	obserwacja realizacji projektów podczas korekt i podczas egzaminu / rozmowa ze studentem
Treści programowe	4. Zadanie polega na komponowaniu przestrzennego utworu rytmicznego z płaskich płytek. 5. Zadanie polega na zakomponowaniu przestrzennego układu brył na terenie. Cechy układu należy umiejętnie podkreślić barwą malując elementy kompozycji. 6. Zadanie polega na zakomponowaniu przestrzennego utworu w którym widoczny będzie problem antonimi znaczeń.		
Metody dydaktyczne	4. Wykład problemowy 5. Omówienie szczegółowe zadania 6. Korekta indywidualna prac 7. Prezentacja bezpośrednia technik realizacyjnych		

<table>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="3">5. Yi - Fu Tuan – Przestrzeń i miejsce
6. E. Hall – Ukryty wymiar
7. Bolesław Szmidt – Ład przestrzeni</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="3">6. M. Eliade – Sacrum, mit, historia
7. E. Hall – Bezgłośny język
8. A. Kotula – Rzeźba współczesna</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td colspan="2">Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Zgodność realizacji z problemem postawionym w zadaniu</td><td colspan="2">60</td></tr>
<tr><td colspan="2">Kreatywność, oryginalność w podejściu do rozwiązania problemu postawionego w zadaniu (ocena przez porównanie)</td><td colspan="2">20</td></tr>
<tr><td colspan="2">Techniczna jakość realizacji pracy oddanej do oceny</td><td colspan="2">20</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="3">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="3">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="3">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="3">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td colspan="3">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td colspan="3">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td>Dostateczny (3,0)</td><td colspan="3">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td>Niedostateczny (2,0)</td><td colspan="3">efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Zaliczenie</td><td>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="3">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Niezaliczony (NZal)</td><td colspan="3">zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Data sporządzenia karty</td><td colspan="4">30.05.2026</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		Opis			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy kompozycji 4		Kod przedmiotu	
	j. angielski	**Basics of composition 4**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych / Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie Graficzne**			
	Specjalność				
	Forma studiów	☐ niestacjonarne ☒ stacjonarne	Poziom studiów	☒ I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	☒ ogólnoakademicki ☐ praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	☒ Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	Rok 2	Semestr studiów	Semestr 4, 2028 L	
	Forma zaliczenia	☐ zaliczenie ☐ zaliczenie z oceną ☒ egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**dr Tomasz Kawełczyk**	Kontakt e-mail	**tkawelczyk@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Zdany egzamin na 1 rok studiów kierunku projektowanie graficzne.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Przedmiot Podstawy Kompozycji realizuje program, który nawiązuje do tradycji nauczania kompozycji w Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi, przede wszystkim do autorskiego programu profesora Andrzeja Łobodzińskiego. Program uwzględnia specyfikę kierunku Projektowanie Graficzne dla którego jest dedykowany. Głównym celem przedmiotu (realizowanego przez cztery semestry) jest nauczanie komponowania różnego typu obrazów na płaszczyźnie oraz utworów przestrzennych i czasoprzestrzennych. Podejmowana jest również problematyka dotycząca tworzenia utworów przekształcalnych oraz interaktywnych w przestrzeni wirtualnej. Podczas realizacji treści programowych przedmiotu przekazywana jest wiedza z zakresu teorii i historii kompozycji oraz wyjaśniane są reguły wynikające z psychofizjologicznych procesów postrzegania. Poznawane są właściwości podstawowych elementów używanych w sztukach plastycznych i wizualnych oraz uświadamiane cechy obszarów, w obrębie których są one stosowane. Doświadczalnie sprawdza się rozmaite sposoby tworzenia spójnych całości plastycznych i wizualnych oraz doskonali techniczne umiejętności realizacyjne.W przypadku semestru 4 realizowane są zadania podejmujące problem komponowania utworów czasoprzestrzennych, przekształcalnych i interaktywnych. Studiowane są zagadnienia dotyczące zmienności a komponowaniu podlegają elementy połączone relacjami w czasie (np. strony książki, obrazy prezentacji ekranowych i inne). Dopuszczane są techniki realizacji w postaci realnych obiektów przestrzennych jak i utworów cyfrowych. Studiowane są również obiekty kinetyczne, o różnej dynamice ruchu i o różnych źródłach napędu.				
	Aktywność studenta			**Liczba godzin pracy**	

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**30**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**60**
	RAZEM	**90**
	Liczba punktów ECTS	**3**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W02	Zdobywa rozszerzoną wiedzę z zakresu komponowania utworów zmieniających się w czasie, utworów otwartych i interaktywnych.	Rozmowa bezpośrednia podczas korekt ze studentem / obserwacja realizacji projektów podczas zajęć
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U02	Potrafi łączyć swą intuicję, wyobraźnię z racjonalnym myśleniem podczas rozwiązywania problemów kompozycyjnych w praktycznych realizacjach.	obserwacja realizacji projektów podczas korekt / rozmowa ze studentem
	IPG1_U06	Potrafi, na wysokim poziomie, zadbać o estetykę i rzetelność realizacji projektu w postaci cyfrowej lub tradycyjnej, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych.	ocena realizacji zaliczenia semestralnego
	IPG1_U07	Jest przygotowany do kontynuacji i rozwijania umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych i projektowych w samodzielnej działalności zawodowej	obserwacja realizacji projektów podczas korekt / rozmowa ze studentem
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K05	Posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, w ramach realizacji kolektywnych przedsięwzięć artystycznych, rozumie potrzebę zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	obserwacja realizacji projektów podczas korekt i podczas egzaminu / rozmowa ze studentem / obserwacja pracy w grupie
Treści programowe	7. Zadanie polega na komponowaniu czasoprzestrzennego utworu w postaci książki artystycznej. 8. Zadanie polega na zakomponowaniu czasoprzestrzennego utworu przekształcalnego lub interaktywnej prezentacji ekranowej. 9. Zadanie polega na zakomponowaniu mobilu przestrzennego poruszającego się w wyznaczonym układzie. Zadanie realizowane jest w dwóch współpracujących ze sobą grupach studentów.		
Metody dydaktyczne	8. Wykład problemowy 9. Omówienie szczegółowe zadania 10. Korekta indywidualna prac 11. Prezentacja bezpośrednia technik realizacyjnych		

<table>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td>8. U. Eco – Dzieło otwarte
9. H. Read – Sens sztuki</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td>9. W. Tatarkiewicz – Dzieje sześciu pojęć</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Zgodność realizacji z problemem postawionym w zadaniu</td><td>60</td></tr>
<tr><td colspan="2">Kreatywność, oryginalność w podejściu do rozwiązania problemu postawionego w zadaniu (ocena przez porównanie)</td><td>20</td></tr>
<tr><td colspan="2">Techniczna jakość realizacji pracy oddanej do oceny</td><td>20</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="7">Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td>Dostateczny (3,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td>Niedostateczny (2,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Zaliczenie</td><td>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Niezaliczony (NZal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Data sporządzenia karty</td><td colspan="3">30.05.2026</td></tr>
</table>

K ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Sitodruk1		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Screen Printing**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	**-**			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ☒ Stacjonarne	Poziom studiów	☒ I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	☒ Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	☒ Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**III**	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	mgr Irena Zieniewicz	Kontakt e-mail	Irena.zieniewicz@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczony II semestr studiów I stopnia.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	1)Zapoznanie studentów z technologią sitodruku oraz rozwinięcie umiejętności jej praktycznego zastosowania w realizacji projektów graficznych. 2)Wykształcenie umiejętności planowania i prowadzenia procesu technologicznego druku sitowego, w tym przygotowania stanowiska pracy oraz kontroli jakości odbitek. 3)Rozwinięcie zdolności łączenia koncepcji projektowej z wymaganiami technologicznymi sitodruku oraz samodzielnej realizacji projektu od etapu projektu graficznego do finalnego wydruku.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**30**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**30**		
	RAZEM		**60**		
	Liczba punktów ECTS		**2**		

<table>
<tr><td colspan="5">Efekty uczenia się dla przedmiotu</td></tr>
<tr><td rowspan="2">W zakresie wiedzy</td><td>Efekt kierunkowy</td><td colspan="2">Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">W zakresie umiejętności</td><td>Efekt kierunkowy</td><td colspan="2">Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>IPG1_U01</td><td colspan="2">Posiada podstawowe umiejętności warsztatowe w zakresie sitodruku, umożliwiające realizację prostych kompozycji graficznych oraz świadome wykorzystanie podstawowych technik druku sitowego w projektowaniu graficznym.</td><td>Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac, zaliczenie</td></tr>
<tr><td>IPG1_U02</td><td colspan="2">W sposób świadomy wykorzystuje intuicję, emocjonalność i wyobraźnię w realizacji podstawowych działań projektowych związanych z techniką sitodruku.</td><td>Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac, zaliczenie</td></tr>
<tr><td>IPG1_U03</td><td colspan="2">Potrafi samodzielnie projektować i realizować podstawowe prace graficzne z wykorzystaniem techniki sitodruku.</td><td>Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac</td></tr>
<tr><td rowspan="2">W zakresie kompetencji społecznych</td><td>Efekt kierunkowy</td><td colspan="2">Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>IPG1_K03</td><td colspan="2">Jest gotowy do wykorzystywania intuicji, wyobraźni oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w realizacji podstawowych zadań projektowych z zakresu sitodruku.</td><td>Dyskusje projektowe, Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac, zaliczenie</td></tr>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="4">Przedmiot obejmuje podstawy technologii sitodruku oraz praktyczne zastosowanie druku sitowego na papierze. Studenci poznają zasady przygotowania projektu do druku, przygotowania matrycy i organizacji stanowiska pracy. Realizują jedno- i/lub wielokolorowe kompozycje graficzne, rozwijając umiejętności planowania procesu technologicznego oraz kontroli jakości odbitek.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="4">Warsztaty
Zajęcia technologiczne</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="3">- Grafika, Techniki i materiały. Przewodnik, Beth Grabowski, Bill Fick, Wydawnictwo Univeritas 2011(Rozdział poświęcony technice sitodruku)</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="4">Zaliczenie przedmiotu Sitodruk odbywa się w formie otwartego przeglądu prac; aby otrzymać zaliczenie, studenci są zobowiązani do:
1. Wykonania wszystkich zadań zgodnie z wymaganiami technicznymi i terminami wskazanymi na początku semestru;
2. Przygotowania dokumentacji fotograficznej wykonanych prac;</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="3">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Przegląd prac</td><td>40 %</td></tr>
<tr><td colspan="3">Zaliczenie</td><td>60%</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="3">Opis wymagań</td></tr>
</table>

Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	20.5.2026	

K ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Sitodruk2		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Screen Printing**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ☒ Stacjonarne	Poziom studiów	☒ I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	☒ Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	☒ Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**IV**	
	Forma zaliczenia	☐Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną ☒ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	mgr Irena Zieniewicz	Kontakt e-mail	Irena.zieniewicz@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczony III semestr studiów I stopnia.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	1)Zapoznanie studentów z technologią sitodruku oraz rozwinięcie umiejętności jej praktycznego zastosowania w realizacji projektów graficznych. 2)Wykształcenie umiejętności planowania i prowadzenia procesu technologicznego druku sitowego, w tym przygotowania stanowiska pracy oraz kontroli jakości odbitek. 3)Rozwinięcie zdolności łączenia koncepcji projektowej z wymaganiami technologicznymi sitodruku oraz samodzielnej realizacji projektu od etapu projektu graficznego do finalnego wydruku.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**30**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**60**		
	RAZEM		**90**		
	Liczba punktów ECTS		**3**		

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U01	Posiada podstawowe umiejętności warsztatowe w zakresie sitodruku, umożliwiające samodzielne projektowanie i realizację złożonych, kompozycji graficznych z uwzględnieniem wymogów technologicznych druku sitowego.	Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac, egzamin
	IPG1_U02	W sposób świadomy i twórczy wykorzystuje intuicję, emocjonalność oraz wyobraźnię w realizacji autorskich projektów sitodrukowych, łącząc ekspresję artystyczną z wymaganiami technologii druku.	Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac, egzamin
	IPG1_U03	Potrafi samodzielnie projektować i realizować złożone prace artystyczne i projektowe z zakresu projektowania graficznego z wykorzystaniem technologii sitodruku.	Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac, egzamin
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K03	Jest gotowy do świadomego i efektywnego wykorzystywania intuicji, indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów projektowych i realizacji autorskich prac sitodrukowych.	Dyskusje projektowe, Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac, egzamin
Treści programowe	Przedmiot obejmuje realizację projektów sitodrukowych na materiałach tekstylnych, takich jak koszulki, torby etc. Studenci doskonalą umiejętności przygotowania projektów do druku na tekstyliach, doboru materiałów i prowadzenia procesu technologicznego. Zajęcia rozwijają umiejętność samodzielnej realizacji autorskich projektów, łączących aspekty artystyczne, projektowe i technologiczne.		
Metody dydaktyczne	Warsztaty Zajęcia technologiczne		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	- Grafika, Techniki i materiały. Przewodnik, Beth Grabowski, Bill Fick, Wydawnictwo Univeritas 2011(Rozdział poświęcony technice sitodruku)	
	Uzupełniająca		
Dodatkowe informacje	Zaliczenie przedmiotu Sitodruk odbywa się w formie otwartego przeglądu prac; aby otrzymać zaliczenie, studenci są zobowiązani do: 1. Wykonania wszystkich zadań zgodnie z wymaganiami technicznymi i terminami wskazanymi na początku semestru; 2. Przygotowania dokumentacji fotograficznej wykonanych prac;		
	Sposób oceniania (składowe)		**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Przegląd prac	40 %
	Egzamin	60%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	20.05.2026	

K ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy grafiki warsztatowej 1		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	**-**			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**I**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Irena Zieniewicz	Kontakt e-mail	Irena.zieniewicz@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Przyjęcie na pierwszy rok studiów na kierunek Projektowanie Graficzne.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	1.Praktyczne zapoznanie studenta ze współczesnymi i tradycyjnymi technikami druku oraz samodzielna realizacja prac graficznych na wysokim poziomie artystycznym i warsztatowym 2. Poszukiwanie własnego języka ekspresji w oparciu o wybrany wcześniej warsztat i wzbogacanie go o nowe rozwiązania – formalne i warsztatowe oraz eksperymentowanie w zakresie ulubionych technik graficznych. 3.Doskonalenie umiejętności projektowania i realizacji prac graficznych w technice druku wypukłego, z uwzględnieniem świadomego doboru środków wyrazu artystycznego oraz wysokiej jakości wykonania warsztatowego.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**15**		
	RAZEM		**60**		
	Liczba punktów ECTS		**2**		

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U01	Student potrafi wykorzystywać podstawowe umiejętności warsztatowe oraz środki wyrazu plastycznego do realizacji prostych prac z zakresu grafiki warsztatowej, ze szczególnym uwzględnieniem technik druku wypukłego.	Przygotowanie matrycy, korekty indywidualne i grupowe
	IPG1_U02	Student potrafi wykorzystywać intuicję, emocjonalność i wyobraźnię w realizacji prostych prac z zakresu grafiki warsztatowej, wykonywanych w technikach druku wypukłego i monotypii	Korekty indywidualne, wykonanie odbitek
	IPG1_U03	Student potrafi wykonać proste prace artystyczne z zakresu grafiki warsztatowej w technikach linorytu, druku wypukłego oraz monotypii	Korekty indywidualne i grupowe,
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K03	Student rozwija zdolność wykorzystywania intuicji, wyobraźni oraz podstawowej wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu prostych problemów twórczych w zakresie grafiki warsztatowej tworząc w obrebie druku wypukłego	Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac
Treści programowe	Treści programowe obejmują poznanie i praktyczne zastosowanie podstaw grafiki warsztatowej jako narzędzia wykorzystywanego w projektowaniu graficznym. W pierwszym semestrze studenci poznają podstawowe zagadnienia związane z pracą w pracowni oraz uczą się świadomego operowania linią, plamą, światłocieniem i fakturą. Ćwiczenia warsztatowe koncentrują się na rozwijaniu podstawowych umiejętności w zakresie przygotowania matrycy, wykonywania odbitek oraz budowania prostych kompozycji graficznych.		
Metody dydaktyczne	Warsztaty Zajęcia technologiczne		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	- Andrzej Jurkiewicz, Roman Artymowski Podręcznik metod grafiki artystycznej, Arkady - Grafika, Techniki i materiały. Przewodnik, Beth Grabowski, Bill Fick, Wydawnictwo Univeritas 2011(wybrane rozdziały – w zależności od studiowanej techniki graficznej)	
	Uzupełniająca		
Dodatkowe informacje	Zaliczenie przedmiotu Podstawy Grafiki Warsztatowej odbywa się w formie otwartego przeglądu prac; aby otrzymać zaliczenie, studenci są zobowiązani do: 1. Wykonania wszystkich zadań zgodnie z wymaganiami technicznymi i terminami wskazanymi na początku		

	semestru; 2. Przygotowania dokumentacji fotograficznej wykonanych prac;	
Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Samodzielność w realizacji pracy semestralnej – umiejętność samodzielnego podejmowania decyzji artystycznych i warsztatowych.	5%
	Progres w pracy semestralnej – widoczny rozwój koncepcji, umiejętności technicznych oraz jakości realizowanych prac.	15%
	Przeglądy prac – ocena etapów realizacji projektu podczas konsultacji i przeglądów semestralnych.	20%
	Frekwencja i przygotowanie do zajęć – regularne uczestnictwo w zajęciach oraz przygotowanie materiałów, narzędzi i projektów do pracy.	50%
	Jakość artystyczna i warsztatowa realizowanych prac – poziom wykonania, kreatywność oraz świadome wykorzystanie techniki druku wypukłego.	10%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte

Data sporządzenia karty	20.05.2026

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		**Opis**			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy grafiki warsztatowej 2		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	**-**			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**II**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną × Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Irena Zieniewicz	Kontakt e-mail	Irena.zieniewicz@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Uzyskanie zaliczenia w I semestrze z Pracowni Podstaw Grafiki Warsztatowej.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	1.Praktyczne zapoznanie studenta ze współczesnymi i tradycyjnymi technikami druku oraz samodzielna realizacja prac graficznych na wysokim poziomie artystycznym i warsztatowym 2. Poszukiwanie własnego języka ekspresji w oparciu o wybrany wcześniej warsztat i wzbogacanie go o nowe rozwiązania – formalne i warsztatowe oraz eksperymentowanie w zakresie ulubionych technik graficznych.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się*		**45**		

(1 ECTS = 30 h)	*z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	
	RAZEM	**90**
	Liczba punktów ECTS	**3**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy			
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U01	Student potrafi świadomie wykorzystywać umiejętności warsztatowe do tworzenia własnych koncepcji artystycznych w obszarze grafiki warsztatowej, dobierając odpowiednie środki wyrazu do założeń pracy.	Przygotowanie matrycy Korekty indywidualne i grupowe,
	IPG1_U02	Student realizuje bardziej złożone prace w zakresie grafiki warsztatowej ze szczególnym uwzględnieniem technik druku wypukłego	Korekty indywidualne , wykonanie odbitek
	IPG1_U03	Student potrafi wykonać proste prace artystyczne z zakresu grafiki warsztatowej uwzględniając wielomatrycowość w technikach linorytu, druku wypukłego z klocków lego oraz monotypii	Korekty indywidualne i grupowe,
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K03	Student rozwija zdolność wykorzystywania intuicji, wyobraźni oraz podstawowej wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu prostych problemów twórczych w zakresie grafiki warsztatowej tworząc w obrębie druku wypukłego	Korekty indywidualne i grupowe, przegląd prac, egzamin
Treści programowe	W drugim semestrze studenci rozwijają zdobyte wcześniej umiejętności poprzez realizację bardziej złożonych ćwiczeń projektowych i warsztatowych. Zajęcia skupiają się na rozwijaniu kompozycji w formacie zamkniętym i sekwencyjnym, świadomym doborze środków wyrazu oraz tworzeniu bardziej samodzielnych realizacji graficznych. Program zakłada również rozwijanie kreatywności, umiejętności interpretacji tematu oraz przygotowania spójnych prac graficznych.		
Metody dydaktyczne	Warsztaty Zajęcia technologiczne		

Wykaz literatury	Obowiązkowa	- Andrzej Jurkiewicz, Roman Artymowski Podręcznik metod grafiki artystycznej, Arkady - Grafika, Techniki i materiały. Przewodnik, Beth Grabowski, Bill Fick, Wydawnictwo Univeritas 2011(wybrane rozdziały – w zależności od studiowanej techniki graficznej)
	Uzupełniająca	
Dodatkowe informacje	Zaliczenie przedmiotu Podstawy Grafiki Warszatowej odbywa się w formie otwartego przeglądu prac; aby otrzymać zaliczenie, studenci są zobowiązani do: 1. Wykonania wszystkich zadań zgodnie z wymaganiami technicznymi i terminami wskazanymi na początku semestru; 2. Przygotowania dokumentacji fotograficznej wykonanych prac;	

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Samodzielność w realizacji pracy semestralnej – umiejętność samodzielnego podejmowania decyzji artystycznych i warsztatowych.	5%
	Progres w pracy semestralnej – widoczny rozwój koncepcji, umiejętności technicznych oraz jakości realizowanych prac.	15%
	Przeglądy prac – ocena etapów realizacji projektu podczas konsultacji i przeglądów semestralnych.	20%
	Frekwencja i przygotowanie do zajęć – regularne uczestnictwo w zajęciach oraz przygotowanie materiałów, narzędzi i projektów do pracy.	50%
	Jakość artystyczna i warsztatowa realizowanych prac – poziom wykonania, kreatywność oraz świadome wykorzystanie techniki druku wypukłego.	10%
	Samodzielność w realizacji pracy semestralnej – umiejętność samodzielnego podejmowania decyzji artystycznych i warsztatowych.	5%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności

	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	20.05.2026	

K ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	**Opis**			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Rysunek1	**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Drawing**		
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**		
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**		
	Specjalność	-		
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny		
	Język wykładowy			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki	☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**I**
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	Dr Michał Rybiński	Kontakt e-mail	michal.rybinski@asp.lodz.pl
Wymagania wstępne	Zdany egzamin wstępny na pierwszy rok studiów na dany kierunek / pozytywne przejście przez proces rekrutacji - prezentacja dotychczas zrealizowanych prac rysunkowych i projektów artystycznych, przybliżających umiejętności i zainteresowania studenta. Wiedza z zakresu historii sztuki oraz aktualnej problematyki sztuki współczesnej, która stanowi podstawę do prowadzenia rozmów i dyskusji w trakcie zajęć.			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	1)Przyswojenie wiedzy na temat warsztatu, zasad kompozycji na płaszczyźnie, proporcji i roli światłocienia w rysunku i zapoznanie studenta z podstawowymi zasadami korzystania z dorobku historycznego w obszarze rysunku. 2)Dbałość o estetykę i wysoki poziom realizacji rysunkowej oraz rozumienie jej funkcji użytkowej. 3)Opanowanie warsztatu rysownika w zakresie technik manualnych odnoszących się do kompozycji oraz ukazywania obserwowanych zjawisk na płaszczyźnie. Umiejętność posługiwania się w podstawowym zakresie technikami elektronicznymi służącymi do dokumentowania własnych prac.			

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**35h**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**10h**
	RAZEM	**45h**
	Liczba punktów ECTS	**3**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	-	-	-
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U01	posiada na poziomie podstawowym umiejętności warsztatowe umożliwiające tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych w dyscyplinie projektowania graficznego	
	IPG1_U02	w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni we własnej twórczości projektowej	
	IPG1_U03	umie samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie sztuk plastycznych, z uwzględnieniem projektowania graficznego	
	IPG1_U07	jest przygotowany do kontynuacji i rozwijania umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych i projektowych w samodzielnej działalności zawodowej	Weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia, są semestralne przeglądy w formie otwartej z możliwością uczestniczenia pozostałych dydaktyków. Harmonogram Egzaminów jest dostępny na stronie Uczelni.
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie kompetencji społecznych	IPG1_K03	jest gotowy do efektywnego wykorzystania intuicji, wyobraźni, indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów twórczych i w działalności zawodowej	
Treści programowe	Program pracowni rysunku opiera się w dużej mierze na studium natury w szeroko rozumianym znaczeniu. W pierwszej fazie kształcenia, dobór ćwiczeń jest skierowany na obserwację modela i otaczającą go rzeczywistość. Ćwiczenia mają za zadanie rozwijać świadomość wzrokową i wrażliwość plastyczną studentów, oraz generować w nich umiejętność kreacji takiej wypowiedzi plastycznej, która przeniknie różnorodne dziedziny sztuk. Głównymi problemami na które jest zwracana uwaga to: kompozycja, proporcje, kontrasty walorowe, światłocień, kontur w świetle i w cieniu, oraz linia i plama jako środki ekspresji. Korekty są zawsze indywidualne, odpowiednie do poziomu rozwoju plastycznego studenta.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia warsztatowe: 1. Korekty indywidualne i grupowe w trakcie realizacji ćwiczeń, gdzie obserwacja z natury (studium postaci) jest wspólnym punktem odniesienia dla studenta i pedagoga - bieżąca analiza postępów prac rysunkowych oraz indywidualnego procesu twórczego każdego studenta, 2. Bezpośredni przekaz doświadczenia warsztatowego oraz indywidualnych cech pozwalających na wartościowe kreowanie własnej postawy artystycznej, w szczególności opartej na tradycji oraz osiągnięciach artystycznych Uczelni, 4. Analiza przykładów dzieł z zakresu historii sztuki oraz aktualności sztuki współczesnej		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Arnheim, Rudolf , Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka Wydanie: Łódź : Officyna, [2013]. Leblanc, Y., Rysunek perspektywiczny. Warszawa, wyd. Arkady, 2012. Barber, B., Podstawy rysowania martwej natury: kurs praktyczny i inspirujący. Warszawa : Delta W-Z, [2005]. Simblet Sarah, Anatomia dla artystów, Warszawa, wyd. Arkady, 2016	
	Uzupełniająca		
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Obecność oraz aktywność podczas zajęć	40%
	Poziom wykonania ćwiczeń semestralnych	30%
	Postępy w pracy weryfikowany na podstawie przeglądu	30%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności

	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	27.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	**Opis**			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Rysunek2	**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Drawing**		
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**		
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**		
	Specjalność	-		
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny		
	Język wykładowy			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki	☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**II**
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	Dr Michał Rybiński	Kontakt e-mail	michal.rybinski@asp.lodz.pl
Wymagania wstępne	Osiągnięte efekty kształcenia I semestru. Prezentacja dotychczas zrealizowanych prac rysunkowych i projektów artystycznych, przybliżających umiejętności i zainteresowania studentów. Wiedza z zakresu historii sztuki oraz aktualnej problematyki sztuki współczesnej, która stanowi podstawę do prowadzenia rozmów i dyskusji w trakcie zajęć.			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	Przyswojenie teoretycznej i praktycznej wiedzy dotyczącej wartości walorów i tonów achromatycznych charakterystycznych dla rysunku oraz bryły, przestrzeni i układu kompozycyjnego na płaszczyźnie. Dbałość o estetykę i wysoki poziom techniczny i artystyczny w połączeniu z nowatorskim wykorzystaniem wiedzy o relacji zagadnień światłocienia z umiejętnością budowania iluzji bryły w przestrzeni. Doskonalenie sprawności posługiwania się warsztatem manualnym artysty rysownika w tworzeniu prac na			

	wysokim poziomie opartych o skrupulatną obserwację natury, modela w jej kontekście oraz przemyślanego układu kompozycyjnego. Ugruntowanie wiedzy o funkcji waloru, światłocienia i faktury oraz ich zależnościach. Większa wiedza dotycząca posługiwania się urządzeniami cyfrowymi służącymi do rejestracji i archiwizowania własnych prac.

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**35h**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**10h**
	RAZEM	**45h**
	Liczba punktów ECTS	**3**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	-	-	-
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U01	posiada na poziomie podstawowym umiejętności warsztatowe umożliwiające tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych w dyscyplinie projektowania graficznego	
	IPG1_U02	w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni we własnej twórczości projektowej	
	IPG1_U03	umie samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie sztuk plastycznych, z uwzględnieniem projektowania graficznego	
	IPG1_U07	jest przygotowany do kontynuacji i rozwijania umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych i projektowych w samodzielnej działalności zawodowej	Weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia, są semestralne przeglądy w formie otwartej z możliwością uczestniczenia pozostałych dydaktyków. Harmonogram Egzaminów jest dostępny na stronie Uczelni

W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K03	jest gotowy do efektywnego wykorzystania intuicji, wyobraźni, indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów twórczych i w działalności zawodowej	
Treści programowe	Program pracowni rysunku opiera się w dużej mierze na studium natury w szeroko rozumianym znaczeniu. W pierwszej fazie kształcenia, dobór ćwiczeń jest skierowany na obserwację modela i otaczającą go rzeczywistość. Ćwiczenia mają za zadanie rozwijać świadomość wzrokową i wrażliwość plastyczną studentów, oraz generować w nich umiejętność kreacji takiej wypowiedzi plastycznej, która przeniknie różnorodne dziedziny sztuk. Głównymi problemami na które jest zwracana uwaga to: kompozycja, proporcje, kontrasty walorowe, światłocień, kontur w świetle i w cieniu, oraz linia i plama jako środki ekspresji. Korekty są zawsze indywidualne, odpowiednie do poziomu rozwoju plastycznego studenta.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia warsztatowe: 1. Korekty indywidualne i grupowe w trakcie realizacji ćwiczeń, gdzie obserwacja z natury (studium postaci) jest wspólnym punktem odniesienia dla studenta i pedagoga - bieżąca analiza postępów prac rysunkowych oraz indywidualnego procesu twórczego każdego studenta, 2. Bezpośredni przekaz doświadczenia warsztatowego oraz indywidualnych cech pozwalających na wartościowe kreowanie własnej postawy artystycznej, w szczególności opartej na tradycji oraz osiągnięciach artystycznych Uczelni, 4. Analiza przykładów dzieł z zakresu historii sztuki oraz aktualności sztuki współczesnej		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka Autor: Arnheim, Rudolf (1904-2007). Wydanie: Łódź : Officyna, [2013].	
	Uzupełniająca		
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Obecność oraz aktywność podczas zajęć	40%
	Poziom wykonania ćwiczeń semestralnych	30%
	Postępy w pracy weryfikowany na podstawie przeglądu	30%
	Obecność oraz aktywność podczas zajęć	40%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie

Egzamin / zaliczenie na ocenę	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	27.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		**Opis**			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Rysunek3		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Drawing**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	**-**			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**III**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną × Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Dr Michał Rybiński	Kontakt e-mail	michal.rybinski@asp.lodz.pl	

Wymagania wstępne	Osiągnięte efekty kształcenia II semestru. Prezentacja dotychczas zrealizowanych prac rysunkowych i projektów artystycznych, przybliżających umiejętności i zainteresowania studenta. Wiedza z zakresu historii sztuki oraz aktualnej problematyki sztuki współczesnej, która stanowi podstawę do prowadzenia rozmów i dyskusji w trakcie zajęć.

Informacje szczegółowe

Założenia i cele przedmiotu	1)Przyswojenie wiedzy oraz opanowanie praktycznych umiejętności przez studentów z zakresu zasad kompozycji i ich odpowiedniego stosowania w rysunku, wyznaczanie i analiza proporcji, znajomość roli światłocienia oraz kontrastu temperaturowego w budowaniu formy rysunkowej jako podstawowe założenia przedmiotu, które ponadto rozwijane są z uwydatnieniem indywidualnych predyspozycji. 2)Podejmowanie rozwiązań ambitnych, mających charakter indywidualnych decyzji artystycznych. Ważną rolę pełni rozwijanie samokrytycyzmu i wyrobienie u studentów samodzielnej oceny wyników, jak również nawyku do stałego poszerzania wiedzy z zakresu funkcjonowania formy plastycznej oraz pielęgnowania w sobie potrzeby ciągłych poszukiwań twórczych. Celem kształcenia jest rozwijanie otwartej, zaangażowanej postawy osób artystycznych, która w efekcie pozwoli ugruntować nabyte doświadczenie, określić własne preferencje artystyczne z obserwacją własnej emocjonalności, wykorzystaniem intuicji, czy pobudzeniem wyobraźni. Celem zajęć jest wypracowanie postawy zachęcającej do kontynuowania zdobytych umiejętności w pełnym zakresie rozwijania swojej drogi artystyczno-zawodowej. 3)Opanowanie manualnej sprawności w posługiwaniu się środkami rysunkowymi.

	Aktywność studenta	**Liczba godzin pracy**
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**35h**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**10h**
	RAZEM	**45h**
	Liczba punktów ECTS	**3**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	IPG1_U01	posiada na poziomie podstawowym umiejętności warsztatowe umożliwiające tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych w dyscyplinie projektowania graficznego	
	IPG1_U02	w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni we własnej twórczości projektowej	
	IPG1_U03	umie samodzielnie projektować i realizować prace	

		artystyczne w zakresie sztuk plastycznych, z uwzględnieniem projektowania graficznego	
	IPG1_U07	jest przygotowany do kontynuacji i rozwijania umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych i projektowych w samodzielnej działalności zawodowej	Weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań. Dodatkową formą weryfikacji efektów uczenia, są semestralne przeglądy w formie otwartej z możliwością uczestniczenia pozostałych dydaktyków. Harmonogram Egzaminów jest dostępny na stronie Uczelni
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K03	jest gotowy do efektywnego wykorzystania intuicji, wyobraźni, indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów twórczych i w działalności zawodowej	
Treści programowe	Program pracowni rysunku opiera się w dużej mierze na studium natury w szeroko rozumianym znaczeniu. W pierwszej fazie kształcenia, dobór ćwiczeń jest skierowany na obserwację modela i otaczającą go rzeczywistość. Ćwiczenia mają za zadanie rozwijać świadomość wzrokową i wrażliwość plastyczną studentów, oraz generować w nich umiejętność kreacji takiej wypowiedzi plastycznej, która przeniknie różnorodne dziedziny sztuk. Głównymi problemami na które jest zwracana uwaga to: kompozycja, proporcje, kontrasty walorowe, światłocień, kontur w świetle i w cieniu, oraz linia i plama jako środki ekspresji. Korekty są zawsze indywidualne, odpowiednie do poziomu rozwoju plastycznego studenta.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia warsztatowe: 1. Korekty indywidualne i grupowe w trakcie realizacji ćwiczeń, gdzie obserwacja z natury (studium postaci) jest wspólnym punktem odniesienia dla studenta i pedagoga - bieżąca analiza postępów prac rysunkowych oraz indywidualnego procesu twórczego każdego studenta, 2. Bezpośredni przekaz doświadczenia warsztatowego oraz indywidualnych cech pozwalających na wartościowe kreowanie własnej postawy artystycznej, w szczególności opartej na tradycji oraz osiągnięciach artystycznych Uczelni, 4. Analiza przykładów dzieł z zakresu historii sztuki oraz aktualności sztuki współczesnej		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Guy Noble, *Rysowanie. Klasa mistrzowska. 100 technik wybitnych artystów,* wyd. Arkady	
	Uzupełniająca		
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Obecność oraz aktywność podczas zajęć	40%
	Poziom wykonania ćwiczeń semestralnych	30%
	Postępy w pracy weryfikowany na podstawie przeglądu	30%

Kryteria oceny	Ocena (określona stopniem)	Opis wymagań
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	27.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		Opis			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Malarstwo 1		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	Painting 1			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**I**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Dr Aleksandra Hoffer	Kontakt e-mail	Ahoffer2asp.lodz.pl	

Wymagania wstępne	Zdany egzamin wstępny na pierwszy rok studiów I stopnia na kierunek projektowanie graficzne / pozytywne przejście przez proces rekrutacji - prezentacja dotychczas zrealizowanych prac malarskich i projektów artystycznych, przybliżających umiejętności i zainteresowania osoby studenckiej. Wiedza z zakresu historii sztuki oraz aktualnej problematyki sztuki współczesnej, która stanowi podstawę do prowadzenia rozmów i dyskusji w trakcie zajęć.
Informacje szczegółowe	
Założenia i cele przedmiotu	Przyswojenie wiedzy oraz opanowanie praktycznych umiejętności przez osoby studenckie z zakresu zasad kompozycji i ich odpowiedniego stosowania w obrazie malarskim, wyznaczanie i analiza proporcji, znajomość roli światłocienia oraz kontrastu temperaturowego w budowaniu formy malarskiej jako podstawowe założenia przedmiotu, które ponadto rozwijane są z uwydatnieniem indywidualnych predyspozycji każdej z osób studenckich. Stymulowanie osób studenckich do podejmowania rozwiązań ambitnych, mających charakter indywidualnych decyzji artystycznych. Ważną rolę pełni rozwijanie samokrytycyzmu i wyrobienie u studentów samodzielnej oceny wyników, jak również nawyku do stałego poszerzania wiedzy z zakresu funkcjonowania formy plastycznej oraz pielęgnowania w sobie potrzeby ciągłych poszukiwań twórczych. Celem kształcenia jest rozwijanie otwartej, zaangażowanej postawy osób artystycznych, która w efekcie pozwoli ugruntować nabyte doświadczenie, określić własne preferencje artystyczne z obserwacją własnej emocjonalności, wykorzystaniem intuicji, czy pobudzeniem wyobraźni. Celem zajęć jest wypracowanie postawy zachęcającej do kontynuowania zdobytych umiejętności w pełnym zakresie rozwijania swojej drogi artystyczno-zawodowej. Opanowanie manualnej sprawności w posługiwaniu się środkami malarskimi. Systematyzacja pracy nad szkicami przygotowawczymi i utrwalaniem archiwizowaniem reprodukcji własnych prac. Założenia warsztatowe wymagają od osoby studenckiej zaangażowania w proces twórczy poprzez podejmowanie eksperymentów formalnych, zwracając przy tym uwagę na zróżnicowanie materiałów i narzędzi malarskich, aby wyróżnić aspekt substancjalny dzieła malarskiego oraz jego możliwy interdyscyplinarny charakter.

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**45**
	RAZEM	**90**
	Liczba punktów ECTS	**3**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy			
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U01 (+)	Posiada na poziomie podstawowym umiejętności warsztatowe umożliwiające tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych w dyscyplinie malarstwa, w tym stosuje zasady funkcjonowania gam chromatycznych i achromatycznych oraz rozumie zasady współoddziaływania barw w kontekście budowania spójnej kompozycji malarskiej z uwzględnieniem napięcia i kontrastów kolorystycznych	- korekty - weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań

		oraz poznaje zasady różnych rodzajów perspektywy. Student poznaje zróżnicowane zagadnienia malarskie poprzez pracę praktyczną i ich doświadczenie w ramach proponowanych ćwiczeń.	- przegląd kończący semestr zwieńczony wystawieniem oceny z zaliczenia przedmiotu dyskusja na forum grupy, a także indywidualna konsultacje z prowadzącym o realizacji malarskiej w trakcie zajęć
	IPG1_U02 (+)	Student korzysta świadomie ze swojej intuicji, emocjonalności i wyobraźni we własnej twórczości artystycznej jako podstawa do poznania własnej osobowości oraz cech, które może wyrażać poprzez malarstwo. Zwraca uwagę na indywidualny proces twórczy. Zauważa własne predyspozycje oraz wrażliwość plastyczną poprzez aktywny proces malarski, który zachęca do podejmowania prób, stosowania różnorodnych technik, zmianę formatów podobrazi malarskich. Przyjęta dynamika prowadzonych zajęć pozwala odkryć potencjał twórczy poszczególnych osób studenckich.	- korekty - weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań - przegląd kończący semestr zwieńczony wystawieniem oceny z zaliczenia przedmiotu dyskusja na forum grupy, a także indywidualna konsultacje z prowadzącym o realizacji malarskiej w trakcie zajęć
	IPG1_U03 (+)	Samodzielnie komponuje i realizuje prace malarskie z uwzględnieniem własności formalnych, które stanowią podstawę malarstwa. Student obserwacja natury z wyraźną wrażliwością i wnikliwością zjawisk - martwa natura, model, wnętrze, ćwiczenia w plenerze w celu zastosowanie adekwatnych środków formalnych dla przywołania natury na obrazie malarskim - osiągnięcie odpowiedniego kontrastu walorowego oraz balansu temperaturowego światła i cienia, co w efekcie prowadzi do wywołania iluzji. Ćwiczenia realizowane w pracowni doskonalą umiejętności warsztatowe studenta i wprowadzają wiedzę o sposobie funkcjonowania formy plastycznej oraz jej naturze. Student podejmuje liczne próby warsztatowe, żeby na podstawie konsultacji i własnego imperatywu, determinować progresywny charakter swoich działań.	- korekty - weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań - przegląd kończący semestr zwieńczony wystawieniem oceny z zaliczenia przedmiotu dyskusja na forum grupy, a także indywidualna konsultacje z prowadzącym o realizacji malarskiej w trakcie zajęć
	IPG1_U07 (+)	Student posiada świadomość funkcjonowania formy plastycznej, umiejętność oraz doświadczenie dają możliwość autonomicznego wyboru indywidualnej strategii twórczej przez studenta, dopasowanej do jego wewnętrznych predyspozycji. Rozwija i doskonali umiejętności z zakresu warsztatu malarskiego, które są podstawą do samodzielnej działalności artystycznej.	- korekty - weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań - przegląd kończący semestr zwieńczony wystawieniem oceny z zaliczenia przedmiotu dyskusja na forum grupy, a także indywidualna konsultacje z prowadzącym o realizacji malarskiej w trakcie zajęć
W zakresie kompetencji	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

społecznych			
Treści programowe	Celem kształcenia w pracowniach malarskich jest rozwijanie umiejętności warsztatowych studentów oraz co najważniejsze rozwijanie ich świadomości plastycznej i osobowości. Niezwykle ważne jest nauczenie studenta, na danym etapie kształcenia, umiejętności doboru środków plastycznych do rozwiązania danego problemu. Pomocne w tym będzie m. in. poznanie podstawowych kontrastów, rodzajów i zasad perspektywy oraz typów kompozycji. Umiejętność obserwacji i interpretacji zjawisk zachodzących w naturze musi być ściśle związana z umiejętnością doboru odpowiednich środków plastycznych służących zapisowi artystycznemu. Zdawanie sobie sprawy z zachodzących zmian w obserwowanym zjawisku pozwala studentowi na możliwość interpretacji i przekształceń zastanej natury, oraz na indywidualne formowanie podstaw własnego języka plastycznego. Po zdobyciu takich doświadczeń, możliwe staje się rozszerzenie procesu nauczania poza kryteria czysto warsztatowe. Ponadto, celem zajęć jest poznanie przez osoby studenckie zmysłowej istoty malarstwa. Świadomość funkcjonowania formy plastycznej, umiejętność oraz doświadczenie dają możliwość autonomicznego wyboru indywidualnej strategii twórczej, dopasowanej do wewnętrznych predyspozycji. Forma może być narzędziem poznania świata, siebie samego i miejsca człowieka we współczesności. Doświadczenie sztuki ma charakter osobisty i taka relacja jest propozycją w rozmowie z pedagogiem o malarstwie w trakcie zajęć. Celem ćwiczeń, wykładów i konsultacji jest ugruntowanie postaw artystycznych osób studenckich przejawiających ciekawość, wyróżniających się własną kreację, inwencją, zaangażowaniem i wnikliwością. Praca w domu/praca samodzielna: Opanowanie technologii naciągania płótna i przygotowania podobrazi malarskich, w tym selekcja i poddanie próbie materiałów, które wpływają na charakter obrazu oraz sposób/technikę malowania. Praca samodzielna wymaga od studenta aktywności oraz wykazywania się inicjatywą. Studenci posiadają dostęp do pracowni, z których korzystają poza godzinami wyznaczonymi w planie. Student planuje kolejne realizacje, przewiduje i organizuje następujące po sobie etapy pracy, wykonuje szkice, zastawania się nad środkami własnej ekspresji i włącza nowe umiejętności, np. umiejętności kierunkowe w poszukiwania malarskie. Wykazuje znajomość aktualnych wydarzeń oraz wystaw, aktywnie uczestniczy w ofercie kulturalnej Uczelni oraz innych instytucji kultury. Jest obeznany z literaturą przedmiotu, na podstawie której prowadzi rozmowy i dyskutuje.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia warsztatowe: 1. Korekty indywidualne i grupowe w trakcie realizacji ćwiczeń, gdzie obserwacja z natury (praca z martwą naturą oraz studium postaci) jest wspólnym punktem odniesienia dla studenta i pedagoga - bieżąca analiza postępów prac malarskich oraz indywidualnego procesu twórczego każdej z osób studenckich, 2. Relacja mistrz-uczeń - bezpośredni przekaz doświadczenia warsztatowego oraz indywidualnych cech pozwalających na wartościowe kreowanie własnej postawy artystycznej, w szczególności opartej na tradycji oraz osiągnięciach artystycznych Uczelni, 3. Wykłady problemowe i krytyczne - teoretyczne wprowadzenie do zagadnień realizowanych w ramach ćwiczeń z wykorzystaniem środków audiowizualnych lub analogowych, dyskusja w grupie oraz indywidualne rozmowy z prowadzącym, uczestnictwo w wizytach w instytucjach kultury, muzeach i galeriach sztuki podczas organizowanych zajęć tematycznych, 4. Analiza przykładów dzieł z zakresu historii sztuki oraz aktualności sztuki współczesnej, 5. Prezentacje technologii malarstwa w podstawowym zakresie w ramach warsztatów dla całej grupy studenckiej, które uzupełniają wiedzę i praktykę z przygotowania warsztatu malarskiego - zbijanie krosna, naciąganie płótna, przygotowywanie gruntu malarskiego, opracowanie powierzchni płótna, przygotowanie stanowiska do malowania, czyszczenie narzędzi i sprzątanie.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	1. Lambrt Wiesing, Widzialność Obrazu, Historia i perspektywy estetyki, Oficyna Naukowa, 2008 2. Lambert Wiesing, Sztuczna Obecność, Oficyna Naukowa, 2012 3. Hans Belting, Obraz i Kult, słowo/obraz terytoria, 2010 4. Denis Dutton, Instynkt Sztuki, Piękno, zachwyt i ewolucja człowieka, Copernicus Center Press, 2019 5. Jacek Dukaj, Po Piśmie, Wydawnictwo Literackie, 2019 Iwona Luba, Ewa Paulina Wawer, Władysław Strzemiński - zawsze w awangardzie. Rekonstrukcja nieznanej biografii 1893 - 1917, Muzeum Sztuki w Łodzi, 2017	

	Uzupełniająca	1. Danto Arthur, Czym jest sztuka, Wydawnictwo Aletheia, 2016 2. Michel Houellebecq, Wrogowie publiczni, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2012 3. Zbigniew Taranienko, Alchemia obrazu, Rozmowy ze Stanisławem Fijałkowskim, Książka i Prasa, 2012 4. Zespół Krytyki Politycznej (praca zbiorowa), Sasnal, Przewodnik Krytyki Politycznej, Wydawnictwo Krytyki - Politycznej, 2007 5. Jan Świdziński, Sztuka i jej kontekst, Ośrodek Działań Artystycznych w Piotrkowie Trybunalskim, Mazowieckie Centrum Sztuki Współczesnej „Elektrownia" w Radomiu, 2009 6. Nicolas Bourriaud, Estetyka relacyjna, MOCAK Muzeum Sztuki Współczesnej w Krakowie, 2012 7. Piotr Jaroszyński, Metafizyka i sztuka, POLWEN Polskie Wydawnictwo Encyklopedyczne, 1996 8. Ai Weiwei, Tysiąc lat radości i trosk, Wspomnienia, Karakter, 2023 9. Marzena Bomanowska, 7 rozmów o Katarzynie Kobro, Muzeum Sztuki w Łodzi, 2011 10. Jacques Ranciere, Estetyka jako polityka, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2007 11. Raj Patel, Jason W. Moore, Historia świata w siedmiu tanich rzeczach, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2025 Andrzej Leder, Ekonomia to stan umysłu, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2023
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Obecność oraz aktywność podczas zajęć	40%
	Poziom wykonania ćwiczeń semestralnych	30%
	Postępy w pracy weryfikowany na podstawie przeglądu	30%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Malarstwo 2		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	Painting 1			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**II**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie ☐× Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Dr Aleksandra Hoffer	Kontakt e-mail	Ahoffer@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczenie na pozytywną ocenę II semestru I roku studiów I stopnia na kierunku projektowanie graficzne. Prezentacja dotychczas zrealizowanych prac malarskich i projektów artystycznych, przybliżających umiejętności i zainteresowania osoby studenckiej. Wiedza z zakresu historii sztuki oraz aktualnej problematyki sztuki współczesnej, która stanowi podstawę do prowadzenia rozmów i dyskusji w trakcie zajęć.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Przyswojenie wiedzy oraz opanowanie praktycznych umiejętności przez osoby studenckie z zakresu zasad kompozycji i ich odpowiedniego stosowania w obrazie malarskim, wyznaczanie i analiza proporcji, znajomość roli światłocienia oraz kontrastu temperaturowego w budowaniu formy malarskiej jako podstawowe założenia przedmiotu, które ponadto rozwijane są z uwydatnieniem indywidualnych predyspozycji każdej z osób studenckich. Stymulowanie osób studenckich do podejmowania rozwiązań ambitnych, mających charakter indywidualnych decyzji artystycznych. Ważną rolę pełni rozwijanie samokrytycyzmu i wyrobienie u studentów samodzielnej oceny wyników, jak również nawyku do stałego poszerzania wiedzy z zakresu funkcjonowania formy plastycznej oraz pielęgnowania w sobie potrzeby ciągłych poszukiwań twórczych. Celem kształcenia jest rozwijanie otwartej, zaangażowanej postawy osób artystycznych, która w efekcie pozwoli ugruntować nabyte doświadczenie, określić własne preferencje artystyczne z obserwacją własnej emocjonalności, wykorzystaniem intuicji, czy pobudzeniem wyobraźni. Celem zajęć jest wypracowanie postawy zachęcającej do kontynuowania zdobytych umiejętności w pełnym zakresie rozwijania swojej drogi artystyczno-zawodowej. Opanowanie manualnej sprawności w posługiwaniu się środkami malarskimi. Systematyzacja pracy nad szkicami przygotowawczymi i utrwalaniem archiwizowaniem reprodukcji własnych prac. Założenia warsztatowe wymagają od osoby studenckiej zaangażowania w proces twórczy poprzez podejmowanie eksperymentów formalnych, zwracając przy tym uwagę na zróżnicowanie materiałów i narzędzi malarskich, aby wyróżnić aspekt substancjalny dzieła malarskiego oraz jego możliwy interdyscyplinarny charakter..				
	Aktywność studenta			**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów			**45**	

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**45**
	RAZEM	**90**
	Liczba punktów ECTS	**3**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy			
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U01 (+)	Student doskonali na poziomie podstawowym umiejętności warsztatowe umożliwiające tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych w dyscyplinie malarstwa, w tym stosuje zasady funkcjonowania gam chromatycznych i achromatycznych oraz rozumie zasady współoddziaływania barw w kontekście budowania spójnej kompozycji malarskiej z uwzględnieniem napięcia i kontrastów kolorystycznych oraz poznaje zasady różnych rodzajów perspektywy. Rozwija sprawność warsztatową, która wyraża się zdolnościami i opanowaniem manualnego procesu malarskiego.	- korekty - weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań - przegląd kończący semestr zwieńczony wystawieniem oceny z zaliczenia przedmiotu dyskusja na forum grupy, a także indywidualna konsultacje z prowadzącym o realizacji malarskiej w trakcie zajęć
	IPG1_U02 (+)	Student zauważa własne predyspozycje oraz wrażliwość plastyczną poprzez aktywny proces malarski, który zachęca do podejmowania prób, stosowania różnorodnych technik, zmianę formatów podobrazi malarskich, z nastawieniem na zintensyfikowany proces wprowadzania nowych doświadczeń. Przyjęta dynamika prowadzonych zajęć pozwala odkryć potencjał twórczy poszczególnych osób studenckich oraz zwrócić uwagę na tematy i zainteresowania, które mogą stać się wyróżniającym elementem twórczości studenckiej. Student rozwija indywidualne podejście do malarstwa z wykorzystaniem swojej intuicji, emocjonalności i wyobraźni we własnej twórczości artystycznej.	- korekty - weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań - przegląd kończący semestr zwieńczony wystawieniem oceny z zaliczenia przedmiotu dyskusja na forum grupy, a także indywidualna konsultacje z prowadzącym o realizacji malarskiej w trakcie zajęć
	IPG1_U03 (+)	Student samodzielnie komponuje, wprowadza autokorektę względem przygotowanych szkiców/projektów, porównuje je i zestawia, realizuje prace malarskie z uwzględnieniem własności formalnych, które stanowią podstawę malarstwa. Obserwuje naturę i analizuje różnorodne sposoby widzenia - w zaaranżowanych sytuacjach z martwą	- korekty - weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę

		naturą, modelem, wnętrzem, ćwiczeniami w plenerze w celu zastosowanie adekwatnych środków formalnych dla przywołania natury na obrazie malarskim - osiągnięcie odpowiedniego kontrastu walorowego oraz balansu temperaturowego światła i cienia, co w efekcie prowadzi do wywołania iluzji. Ćwiczenia realizowane w pracowni doskonalą umiejętności warsztatowe studenta i wprowadzają wiedzę o sposobie funkcjonowania formy plastycznej oraz jej naturze poprzez poszukiwanie spontanicznych relacji i gestów, a zestawiając je w kontrapunkcie z architektonicznymi podziałami, napięciem linii, czy wydobyciem złożonego układu przestrzennego.	oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań - przegląd kończący semestr zwieńczony wystawieniem oceny z zaliczenia przedmiotu dyskusja na forum grupy, a także indywidualna konsultacje z prowadzącym o realizacji malarskiej w trakcie zajęć
	IPG1_U07 (+)	Świadomość funkcjonowania formy plastycznej, umiejętność oraz doświadczenie dają możliwość autonomicznego wyboru indywidualnej strategii twórczej przez studenta, dopasowanej do jego wewnętrznych predyspozycji. Student kontynuuje i rozwija umiejętności warsztatowe. Stosuje i selekcjonuje środki wyrazu plastycznego, które coraz trafnej odpowiadają przyjętym założeniom/koncepcją artystycznym i projektowym..	- korekty - weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań - przegląd kończący semestr zwieńczony wystawieniem oceny z zaliczenia przedmiotu dyskusja na forum grupy, a także indywidualna konsultacje z prowadzącym o realizacji malarskiej w trakcie zajęć
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K03 (+)	Student w sposób efektywny i zdeterminowany wykorzystuje w procesie kreacji własną intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy oraz zdobytą wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów twórczych i w działalności artystycznej o charakterze zawodowym, w tym prezentuje własne koncepcje prac w trakcie zajęć, dyskutuje i argumentuje podjęte rozwiązania. Aktywność studenta i jego otwartość na zmiany oraz nowe doświadczenia, motywuje go do dalszej pracy artystycznej i podnoszenia umiejętności warsztatowych. Angażuje się w przygotowywanie martwych natur, poszukuje dynamiki kompozycji i wieloznaczności podejmowanego problemu plastycznego, selekcjonuje elementy względem napięcia formy i zasady kontrapunktu. Współpracuje z innymi studentami. Wykazuje inicjatywę podczas zajęć, rozwija ćwiczenia w pracowni, uwzględniając cechy własnej osobowości i zainteresowania malarskie.	- weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań - przegląd prac w trakcie semestru - przegląd kończący semestr zwieńczony wystawieniem oceny - korekty - dyskusja i rozmowa o własnej realizacji w trakcie zajęć harmonogram otwartych przeglądów semestralnych z możliwością uczestniczenia pozostałych dydaktyków jest dostępny na stronie Uczelni.
Treści programowe	Celem kształcenia w pracowniach malarskich jest rozwijanie umiejętności warsztatowych studentów oraz co najważniejsze rozwijanie ich świadomości plastycznej i osobowości. Niezwykle ważne jest nauczenie studenta, na danym etapie kształcenia, umiejętności doboru środków plastycznych do rozwiązania danego problemu. Pomocne w tym będzie m. in. poznanie podstawowych kontrastów, rodzajów i zasad perspektywy oraz typów kompozycji. Umiejętność obserwacji i interpretacji zjawisk zachodzących w naturze musi być ściśle związana z umiejętnością doboru odpowiednich środków plastycznych służących zapisowi artystycznemu. Zdawanie sobie		

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">sprawy z zachodzących zmian w obserwowanym zjawisku pozwala studentowi na możliwość interpretacji i przekształceń zastanej natury, oraz na indywidualne formowanie podstaw własnego języka plastycznego. Po zdobyciu takich doświadczeń, możliwe staje się rozszerzenie procesu nauczania poza kryteria czysto warsztatowe. Ponadto, celem zajęć jest poznanie przez osoby studenckie zmysłowej istoty malarstwa. Świadomość funkcjonowania formy plastycznej, umiejętność oraz doświadczenie dają możliwość autonomicznego wyboru indywidualnej strategii twórczej, dopasowanej do wewnętrznych predyspozycji. Forma może być narzędziem poznania świata, siebie samego i miejsca człowieka we współczesności. Doświadczenie sztuki ma charakter osobisty i taka relacja jest propozycją w rozmowie z pedagogiem o malarstwie w trakcie zajęć. Celem ćwiczeń, wykładów i konsultacji jest ugruntowanie postaw artystycznych osób studenckich przejawiających ciekawość, wyróżniających się własną kreację, inwencją, zaangażowaniem i wnikliwością.

Praca w domu/praca samodzielna: Opanowanie technologii naciągania płótna i przygotowania podobrazi malarskich, w tym selekcja i poddanie próbie materiałów, które wpływają na charakter obrazu oraz sposób/technikę malowania. Praca samodzielna wymaga od studenta aktywności oraz wykazywania się inicjatywą. Studenci posiadają dostęp do pracowni, z których korzystają poza godzinami wyznaczonymi w planie. Student planuje kolejne realizacje, przewiduje i organizuje następujące po sobie etapy pracy, wykonuje szkice, zastawania się nad środkami własnej ekspresji i włącza nowe umiejętności, np. umiejętności kierunkowe w poszukiwania malarskie. Wykazuje znajomość aktualnych wydarzeń oraz wystaw, aktywnie uczestniczy w ofercie kulturalnej Uczelni oraz innych instytucji kultury. Jest obeznany z literaturą przedmiotu, na podstawie której prowadzi rozmowy i dyskutuje.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="2">Ćwiczenia warsztatowe:

1. Korekty indywidualne i grupowe w trakcie realizacji ćwiczeń, gdzie obserwacja z natury (praca z martwą naturą oraz studium postaci) jest wspólnym punktem odniesienia dla studenta i pedagoga - bieżąca analiza postępów prac malarskich oraz indywidualnego procesu twórczego każdej z osób studenckich,
2. Relacja mistrz-uczeń - bezpośredni przekaz doświadczenia warsztatowego oraz indywidualnych cech pozwalających na wartościowe kreowanie własnej postawy artystycznej, w szczególności opartej na tradycji oraz osiągnięciach artystycznych Uczelni,
3. Wykłady problemowe i krytyczne - teoretyczne wprowadzenie do zagadnień realizowanych w ramach ćwiczeń z wykorzystaniem środków audiowizualnych lub analogowych, dyskusja w grupie oraz indywidualne rozmowy z prowadzącym, uczestnictwo w wizytach w instytucjach kultury, muzeach i galeriach sztuki podczas organizowanych zajęć tematycznych,
4. Analiza przykładów dzieł z zakresu historii sztuki oraz aktualności sztuki współczesnej,
5. Prezentacje technologii malarstwa w podstawowym zakresie w ramach warsztatów dla całej grupy studenckiej, które uzupełniają wiedzę i praktykę z przygotowania warsztatu malarskiego - zbijanie krosna, naciąganie płótna, przygotowywanie gruntu malarskiego, opracowanie powierzchni płótna, przygotowanie stanowiska do malowania, czyszczenie narzędzi i sprzątanie.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td>1. Lambrt Wiesing, Widzialność Obrazu, Historia i perspektywy estetyki, Oficyna Naukowa, 2008
2. Lambert Wiesing, Sztuczna Obecność, Oficyna Naukowa, 2012
3. Hans Belting, Obraz i Kult, słowo/obraz terytoria, 2010
4. Denis Dutton, Instynkt Sztuki, Piękno, zachwyt i ewolucja człowieka, Copernicus Center Press, 2019
5. Jacek Dukaj, Po Piśmie, Wydawnictwo Literackie, 2019
Iwona Luba, Ewa Paulina Wawer, Władysław Strzemiński - zawsze w awangardzie. Rekonstrukcja nieznanej biografii 1893 - 1917, Muzeum Sztuki w Łodzi, 2017</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td>1. Danto Arthur, Czym jest sztuka, Wydawnictwo Aletheia, 2016
2. Michel Houellebecq, Wrogowie publiczni, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2012
3. Zbigniew Taranienko, Alchemia obrazu, Rozmowy ze Stanisławem Fijałkowskim, Książka i Prasa, 2012
4. Zespół Krytyki Politycznej (praca zbiorowa), Sasnal, Przewodnik Krytyki Politycznej, Wydawnictwo Krytyki - Politycznej, 2007
5. Jan Świdziński, Sztuka i jej kontekst, Ośrodek Działań Artystycznych w Piotrkowie Trybunalskim, Mazowieckie Centrum Sztuki Współczesnej „Elektrownia” w Radomiu, 2009
6. Nicolas Bourriaud, Estetyka relacyjna, MOCAK Muzeum Sztuki Współczesnej w Krakowie, 2012
7. Piotr Jaroszyński, Metafizyka i sztuka, POLWEN Polskie Wydawnictwo Encyklopedyczne, 1996</td></tr>
</table>

		8. Ai Weiwei, Tysiąc lat radości i trosk, Wspomnienia, Karakter, 2023 9. Marzena Bomanowska, 7 rozmów o Katarzynie Kobro, Muzeum Sztuki w Łodzi, 2011 10. Jacques Ranciere, Estetyka jako polityka, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2007 11. Raj Patel, Jason W. Moore, Historia świata w siedmiu tanich rzeczach, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2025 Andrzej Leder, Ekonomia to stan umysłu, Wydawnictwo Krytyki Politycznej
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Obecność oraz aktywność podczas zajęć	40%
	Poziom wykonania ćwiczeń semestralnych	30%
	Postępy w pracy weryfikowany na podstawie przeglądu	30%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Malarstwo 3		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	Painting 3			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**II**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną ×☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Dr Aleksandra Hoffer	Kontakt e-mail	Ahoffer@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczenie na pozytywną ocenę III semestru II roku studiów I stopnia na kierunku projektowanie graficzne. Prezentacja dotychczas zrealizowanych prac malarskich i projektów artystycznych, przybliżających umiejętności i zainteresowania osoby studenckiej. Wiedza z zakresu historii sztuki oraz aktualnej problematyki sztuki współczesnej, która stanowi podstawę do prowadzenia rozmów i dyskusji w trakcie zajęć.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Przyswojenie wiedzy oraz opanowanie praktycznych umiejętności przez osoby studenckie z zakresu zasad kompozycji i ich odpowiedniego stosowania w obrazie malarskim, wyznaczanie i analiza proporcji, znajomość roli światłocienia oraz kontrastu temperaturowego w budowaniu formy malarskiej jako podstawowe założenia przedmiotu, które ponadto rozwijane są z uwydatnieniem indywidualnych predyspozycji każdej z osób studenckich. Stymulowanie osób studenckich do podejmowania rozwiązań ambitnych, mających charakter indywidualnych decyzji artystycznych. Ważną rolę pełni rozwijanie samokrytycyzmu i wyrobienie u studentów samodzielnej oceny wyników, jak również nawyku do stałego poszerzania wiedzy z zakresu funkcjonowania formy plastycznej oraz pielęgnowania w sobie potrzeby ciągłych poszukiwań twórczych. Celem kształcenia jest rozwijanie otwartej, zaangażowanej postawy osób artystycznych, która w efekcie pozwoli ugruntować nabyte doświadczenie, określić własne preferencje artystyczne z obserwacją własnej emocjonalności, wykorzystaniem intuicji, czy pobudzeniem wyobraźni. Celem zajęć jest wypracowanie postawy zachęcającej do kontynuowania zdobytych umiejętności w pełnym zakresie rozwijania swojej drogi artystyczno-zawodowej. Opanowanie manualnej sprawności w posługiwaniu się środkami malarskimi. Systematyzacja pracy nad szkicami przygotowawczymi i utrwalaniem archiwizowaniem reprodukcji własnych prac. Założenia warsztatowe wymagają od osoby studenckiej zaangażowania w proces twórczy poprzez podejmowanie eksperymentów formalnych, zwracając przy tym uwagę na zróżnicowanie materiałów i narzędzi malarskich, aby wyróżnić aspekt substancjalny dzieła malarskiego oraz jego możliwy interdyscyplinarny charakter.				
	Aktywność studenta			**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów			**45**	

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**45**
	RAZEM	**90**
	Liczba punktów ECTS	**3**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy			
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U01 (+)	Doskonali i rozwija sprawność warsztatową, utrwala podstawowe umiejętności, dzięki którym tworzy, realizuje i wyraża własne koncepcje artystyczne w dyscyplinie malarstwa, w tym stosuje zasady funkcjonowania gam chromatycznych i achromatycznych oraz rozumie zasady współoddziaływania barw w kontekście budowania spójnej kompozycji malarskiej z uwzględnieniem napięcia i kontrastów kolorystycznych oraz poznaje zasady różnych rodzajów perspektywy. Wprowadza w pracę malarską kolejny wymiar, który dotyczy substancjalnego aspektu kreacji materii malarskiej, stosuje zróżnicowane narzędzia, poszukując oryginalnych rozwązań i gestów.	- korekty - weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań - przegląd kończący semestr zwieńczony wystawieniem oceny z egzaminu z przedmiotu dyskusja na forum grupy, a także indywidualna konsultacje z prowadzącym o realizacji malarskiej w trakcie zajęć
	IPG1_U02 (+)	Zauważa własne predyspozycje oraz wrażliwość plastyczną poprzez aktywny proces malarski, który zachęca do podejmowania prób, stosowania różnorodnych technik, zmianę formatów podobrazi malarskich. Przyjęta dynamika prowadzonych zajęć pozwala odkryć potencjał twórczy poszczególnych osób studenckich. Student rozwija indywidualne podejście do malarstwa, określa preferencje i jakości malarskie, które analizuje i poddaje manipulacji artystycznej w celu realizacji określonych założeń. Uwzględnia w procesie twórczym emocje, wizje i wyobrażenia w sposób świadomy. Potrafi korzystać ze swej intuicji we własnej twórczości artystycznej i konfrontuje subiektywne odczucia z opiniami prowadzącego jak i grupy studenckiej, aby podkreślić i uargumentować własny tok myślenia.	- korekty - weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań - przegląd kończący semestr zwieńczony wystawieniem oceny z egzaminu z przedmiotu dyskusja na forum grupy, a także indywidualna konsultacje z prowadzącym o realizacji malarskiej w trakcie zajęć
	IPG1_U03 (+)	Samodzielnie komponuje i realizuje prace malarskie z uwzględnieniem własności formalnych, które stanowią podstawę malarstwa. Obserwacja natury - martwa natura, model, wnętrze, ćwiczenia w plenerze w celu zastosowanie adekwatnych środków formalnych dla przywołania natury na obrazie malarskim - osiągnięcie odpowiedniego kontrastu walorowego oraz balansu	- korekty - weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę

		temperaturowego światła i cienia, co w efekcie prowadzi do wywołania iluzji. Ćwiczenia realizowane w pracowni doskonalą umiejętności warsztatowe studenta i wprowadzają wiedzę o sposobie funkcjonowania formy plastycznej oraz jej naturze. Student realizuje prace malarskie z zachowaniem wysokiego poziomu realizacji, rozwija oryginalny język plastyczny poprzez świadome operowanie środkami wyrazu plastycznego. Ponadto, poprzez opanowanie wymaganych w toku zajęć umiejętności, ugruntowanie wiedzy z zakresu formy malarskiej, ale także podstaw technologii malarstwa, student jest gotowy do kreowania złożonych obrazów i podejmowania różnorodnej problematyki obrazu.	oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań - przegląd kończący semestr zwieńczony wystawieniem oceny z egzaminu z przedmiotu dyskusja na forum grupy, a także indywidualna konsultacje z prowadzącym o realizacji malarskiej w trakcie zajęć
	IPG1_U07 (+)	Posiada podstawy do kontynuowania i rozwijania umiejętności warsztatowych, w tym z zakresu technologii malarstwa, umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych i projektowych w samodzielnej działalności artystycznej - selekcja i umiejętność dobrania odpowiednich materiałów, które w fizycznym aspekcie podkreślają koncepcję, inicjują aspekt materialny. Student samodzielnie przygotowuje podobrazia malarskie, potrafi zaplanować kolejne etapy pracy nad obrazem, wychodząc od szkicu rysunkowego/koncepcyjnego i konsekwentnie realizuje ćwiczenia. Świadomość funkcjonowania formy plastycznej, umiejętności oraz doświadczenie warsztatowe dają możliwość autonomicznego wyboru indywidualnej strategii twórczej przez studenta, dopasowanej do jego wewnętrznych predyspozycji oraz z krytycznym namysłem nad jej aktualnym kontekstem.	- korekty - weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań - przegląd kończący semestr zwieńczony wystawieniem oceny z egzaminu z przedmiotu dyskusja na forum grupy, a także indywidualna konsultacje z prowadzącym o realizacji malarskiej w trakcie zajęć
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K03 (+)	Jest gotowy do efektywnego wykorzystania intuicji, wyobraźni, indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów twórczych i w działalności artystycznej o charakterze zawodowym. Aktywność studenta i jego otwartość na zmiany oraz nowe doświadczenia, motywuje go do dalszej pracy artystycznej i doskonalenia umiejętności warsztatowych. Student prezentuje własne koncepcje prac w trakcie zajęć, dyskutuje i argumentuje podjęte rozwiązania. Rozwiązuje problemy twórcze, podejmuje dezycję i konsekwentnie je realizuje, aby ocenić rezultaty i przyjąć cele we własnej działalności artystycznej o charakterze zawodowym.	- korekty - weryfikacja umiejętności na podstawie bieżącego przygotowania do zajęć – ocena udziału i zaangażowanie studenta w realizacji ćwiczeń w oparciu o nabyte umiejętności i wiedzę oraz poziom artystyczny zrealizowanych zadań - przegląd kończący semestr zwieńczony wystawieniem oceny z egzaminu z przedmiotu dyskusja na forum grupy, a także indywidualna konsultacje z prowadzącym o realizacji malarskiej w trakcie zajęć
Treści programowe	Celem kształcenia w pracowniach malarskich jest rozwijanie umiejętności warsztatowych studentów oraz co najważniejsze rozwijanie ich świadomości plastycznej i osobowości. Niezwykle ważne jest nauczenie studenta, na danym etapie kształcenia, umiejętności doboru środków plastycznych do rozwiązania danego problemu. Pomocne w tym będzie m. in. poznanie podstawowych kontrastów, rodzajów i zasad perspektywy oraz typów kompozycji. Umiejętność obserwacji i interpretacji zjawisk zachodzących w naturze musi być ściśle związana z umiejętnością doboru odpowiednich środków plastycznych służących zapisowi artystycznemu. Zdawanie sobie sprawy z zachodzących zmian w obserwowanym zjawisku pozwala studentowi na możliwość interpretacji i przekształceń zastanej natury, oraz na indywidualne formowanie podstaw własnego języka plastycznego. Po zdobyciu takich doświadczeń, możliwe staje się rozszerzenie procesu nauczania poza kryteria czysto warsztatowe. Ponadto, celem zajęć jest poznanie przez osoby studenckie zmysłowej istoty malarstwa.		

	Świadomość funkcjonowania formy plastycznej, umiejętność oraz doświadczenie dają możliwość autonomicznego wyboru indywidualnej strategii twórczej, dopasowanej do wewnętrznych predyspozycji. Forma może być narzędziem poznania świata, siebie samego i miejsca człowieka we współczesności. Doświadczenie sztuki ma charakter osobisty i taka relacja jest propozycją w rozmowie z pedagogiem o malarstwie w trakcie zajęć. Celem ćwiczeń, wykładów i konsultacji jest ugruntowanie postaw artystycznych osób studenckich przejawiających ciekawość, wyróżniających się własną kreację, inwencją, zaangażowaniem i wnikliwością. Praca w domu/praca samodzielna: Opanowanie technologii naciągania płótna i przygotowania podobrazi malarskich, w tym selekcja i poddanie próbie materiałów, które wpływają na charakter obrazu oraz sposób/technikę malowania. Praca samodzielna wymaga od studenta aktywności oraz wykazywania się inicjatywą. Studenci posiadają dostęp do pracowni, z których korzystają poza godzinami wyznaczonymi w planie. Student planuje kolejne realizacje, przewiduje i organizuje następujące po sobie etapy pracy, wykonuje szkice, zastawania się nad środkami własnej ekspresji i włącza nowe umiejętności, np. umiejętności kierunkowe w poszukiwania malarskie. Wykazuje znajomość aktualnych wydarzeń oraz wystaw, aktywnie uczestniczy w ofercie kulturalnej Uczelni oraz innych instytucji kultury. Jest obeznany z literaturą przedmiotu, na podstawie której prowadzi rozmowy i dyskutuje.	
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia warsztatowe1 1. Korekty indywidualne i grupowe w trakcie realizacji ćwiczeń, gdzie obserwacja z natury (praca z martwą naturą oraz studium postaci) jest wspólnym punktem odniesienia dla studenta i pedagoga - bieżąca analiza postępów prac malarskich oraz indywidualnego procesu twórczego każdej z osób studenckich, 2. Relacja mistrz-uczeń - bezpośredni przekaz doświadczenia warsztatowego oraz indywidualnych cech pozwalających na wartościowe kreowanie własnej postawy artystycznej, w szczególności opartej na tradycji oraz osiągnięciach artystycznych Uczelni, 3. Wykłady problemowe i krytyczne - teoretyczne wprowadzenie do zagadnień realizowanych w ramach ćwiczeń z wykorzystaniem środków audiowizualnych lub analogowych, dyskusja w grupie oraz indywidualne rozmowy z prowadzącym, uczestnictwo w wizytach w instytucjach kultury, muzeach i galeriach sztuki podczas organizowanych zajęć tematycznych, 4. Analiza przykładów dzieł z zakresu historii sztuki oraz aktualności sztuki współczesnej, 5. Prezentacje technologii malarstwa w podstawowym zakresie w ramach warsztatów prowadzonych dla całej grupy studenckiej, które uzupełniają wiedzę i praktykę z przygotowania warsztatu malarskiego - zbijanie krosna, naciąganie płótna, przygotowywanie gruntu malarskiego, opracowanie powierzchni płótna, przygotowanie stanowiska do malowania, czyszczenie narzędzi i sprzątanie.	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	6. Lambrt Wiesing, Widzialność Obrazu, Historia i perspektywy estetyki, Oficyna Naukowa, 2008 7. Lambert Wiesing, Sztuczna Obecność, Oficyna Naukowa, 2012 8. Hans Belting, Obraz i Kult, słowo/obraz terytoria, 2010 9. Denis Dutton, Instynkt Sztuki, Piękno, zachwyt i ewolucja człowieka, Copernicus Center Press, 2019 10. Jacek Dukaj, Po Piśmie, Wydawnictwo Literackie, 2019 Iwona Luba, Ewa Paulina Wawer, Władysław Strzemiński - zawsze w awangardzie. Rekonstrukcja nieznanej biografii 1893 - 1917, Muzeum Sztuki w Łodzi, 2017
	Uzupełniająca	12. Danto Arthur, Czym jest sztuka, Wydawnictwo Aletheia, 2016 13. Michel Houellebecq, Wrogowie publiczni, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2012 14. Zbigniew Taranienko, Alchemia obrazu, Rozmowy ze Stanisławem Fijałkowskim, Książka i Prasa, 2012 15. Zespół Krytyki Politycznej (praca zbiorowa), Sasnal, Przewodnik Krytyki Politycznej, Wydawnictwo Krytyki - Politycznej, 2007 16. Jan Świdziński, Sztuka i jej kontekst, Ośrodek Działań Artystycznych w Piotrkowie Trybunalskim, Mazowieckie Centrum Sztuki Współczesnej „Elektrownia" w Radomiu, 2009 17. Nicolas Bourriaud, Estetyka relacyjna, MOCAK Muzeum Sztuki Współczesnej w Krakowie, 2012 18. Piotr Jaroszyński, Metafizyka i sztuka, POLWEN Polskie Wydawnictwo Encyklopedyczne, 1996 19. Ai Weiwei, Tysiąc lat radości i trosk, Wspomnienia, Karakter, 2023 20. Marzena Bomanowska, 7 rozmów o Katarzynie Kobro, Muzeum Sztuki w Łodzi, 2011 21. Jacques Ranciere, Estetyka jako polityka, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2007 22. Raj Patel, Jason W. Moore, Historia świata w siedmiu tanich rzeczach, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2025 Andrzej Leder, Ekonomia to stan umysłu, Wydawnictwo Krytyki Politycznej

Dodatkowe informacje		
Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Obecność oraz aktywność podczas zajęć	40%
	Poziom wykonania ćwiczeń semestralnych	30%
	Postępy w pracy weryfikowany na podstawie przeglądu	30%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

MODUŁ KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy Projektowania Graficznego		Kod przedmiotu	
	j. angielski	Basics of Communication Design			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	Sztuki Projektowe / /instytut Projektowania Graficznego			
	Nazwa kierunku	Projektowanie Graficzne			
	Specjalność				
	Forma studiów	☐ niestacjonarne ☒ stacjonarne	Poziom studiów	☒ I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	☒ ogólnoakademicki ☐ praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	☒ Ćwiczenia ☒ Wykład ☐ Praktyki		☒ inne (jakie) wizyty studyjne	
	ROK I / sem. 1,2			ECTS	2 + 3
	Ilość godzin	45 + 45			
	Forma zaliczenia	☐ zaliczenie ☒ zaliczenie z oceną ☒ egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Izabela Jurczyk	Kontakt e-mail	Izabela.jurczyk@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Dla semestru 1: chęć poznawania nowych zagadnień związanych z projektowaniem graficznym, aktywne uczestnictwo w zajęciach, uzupełnianie wiedzy merytorycznej poza zajęciami. Dla semestru 2: rozwijanie zagadnień kompozycyjnych, znajomość podstaw projektowania graficznego, znajomość z zakresu typografii, ilustracji, fotografii i kompozycji. Rozwijanie wiedzy z zakresu historii komunikacji wizualnej, rozwijanie znajomości programów graficznych, mile widziana otwartość na nowe technologie.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Wiodące treści programowe nauczania podstaw projektowania graficznego związane są z realizacją ćwiczeń obejmujących zagadnienia związane z opracowaniem informacji wizualnej oraz projektowaniem grafiki wydawniczej dot. wydarzeń kulturalnych, społecznych i komercyjnych. Program uwzględnia stopniowanie trudności w poznawaniu i stosowaniu formy graficznej oraz kształtowaniu wyobraźni do rozwiązywania postawionych zadań z zakresu szeroko pojętego projektowania graficznego. Zadania obejmują zakres od konstruowania podstawowych założeń projektowych do tworzenia obszernych, czytelnych wizualizacji projektu. Dobór wprowadzanych tematów został przystosowany tak, aby zwracał uwagę na praktyczne zastosowanie ich w życiu zawodowym, dawał możliwości porównawcze do istniejących realizacji, osiągał wysoki poziom oryginalności merytorycznej i wizualnej. Omawiane podczas zajęć zagadnienia projektowe uczą połączyć komunikację, design i wiedzę technologiczną w jedną całość. Zajęcia te przygotowują osoby studiujące do dalszej nauki i samodzielniej pracy w zakresie systemowego projektowania informacji wizualnej oraz projektowania w zakresie szeroko pojętej grafiki wydawniczej w wybranych, specjalistycznych pracowniach projektowych.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta (1 ECTS = 25-30 h)	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		45 + 45		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		15 + 45		

	RAZEM	60 + 90
	Liczba punktów ECTS	2+3

Efekty uczenia się przedmiotu

	Efekt kierunkowy	Efekt przedmiotowy	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy	IPG1_W01	Rozumie specyfikę i uwarunkowania procesu twórczego w obszarze projektowania graficznego. Wie gdzie poszukiwać inspiracji, jak budować i rozwijać powziętą koncepcję	Sposób komunikowania się z prowadzącym – konsultacje/korekta/dyskusja
	IPG1_W03	Student zna i rozumie podstawowe zagadnienia związane z kompozycją i typografią. Posiada praktyczne umiejętności tworzenia projektów graficznych, w tym posługiwania się aplikacjami graficznymi m.in. do edycji zdjęć - np. Adobe Photoshop,	Jakość realizacji i prezentacji prac na różnych etapach powstawania projektu
	IPG1_W06	Posiada umiejętności doboru właściwych środków wyrazu wobec postawionych założeń projektowych. W ramach realizowanych zadań wykorzystuje różnorodną paletę języka plastycznego. Korzysta zarówno z cyfrowych jak i analogowych narzędzi graficznych.	Poziom realizacji projektów i ich postęp
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U01	Posiada na poziomie podstawowym umiejętności warsztatowe umożliwiające tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji wizualnych w dyscyplinie projektowania graficznego	Metody realizacji poszczególnych etapów projektu – resarch/ analiza/ własna interpretacja i rozwiązanie problemu
	IPG1_U02	Posiada umiejętność projektowania druku małoformatowego (ulotki, plakaty) oraz przygotowania ich do druku.	Sposób prezentacji poszczególnych etapów projektu
	IPG1_U06	dba o estetykę i rzetelność realizacji projektu graficznego, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	Poziom realizacji projektu semestralnego
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K01	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji w wybranym kierunku studiów	Społeczny wymiar prezentowanych prac
	IPG1_K04	Posiada kompetencje krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu współczesnej kultury i sztuki ze szczególnym uwzględnieniem grafiki projektowej	Dostępność prezentacji projektu

Treści programowe	Proces dydaktyczny realizowany w oparciu o treści teoretyczne i odpowiednio opracowane ćwiczenia uwzględnia kompleksowe rozwiązywanie zadań projektowych służących kształtowaniu zdolności tworzenia spójnych opracowań wizerunkowych. W skład tematów zajęć wchodzą takie elementy jak: historia typografii i współczesne ikony designu, nauka o fontach, zasady użycia typografii, właściwie określającej nasze emocje i charakter przedstawianych prac, formatów, planowanie podziału płaszczyzny arkusza, „złoty podział" – layout strony, projekty znaków firmowych, logotypów, druków akcydensowych: mała forma wydawnicza np. papeteria, broszura, zaproszenie, reklama prasowa, druków wielkoformatowych, grafiki na środkach transportu, grafiki w przestrzeni architektonicznej (wewnętrznej i zewnętrznej), zapoznanie z aktualnymi trendami we wzornictwie: stosowanie papierów o różnym wykończeniu (faktury, kolor), papiery i kartony ozdobne, masowe, recyklingowe, tworzywa / prezentacja wzorników, wprowadzanie nomenklatury poligraficznej, zapoznanie z technikami zadruku i uszlachetniania papieru, oprawy, dobór odpowiednich surowców a uzyskanie oczekiwanego efektu w realizowanym projekcie. Ćwiczenie studyjno-samodzielne polegające na stworzeniu, autorskim opracowaniu i zilustrowaniu, przygotowaniu do druku i wykonaniu fizycznym publikacji wielostronicowej i/lub druków jednostronicowych w określonych formatach i założeniach technicznych
Metody dydaktyczne	Wykłady z wykorzystaniem środków audiowizualnych, ćwiczenia laboratoryjno-warsztatowe, konsultacje, wizyty studyjne
Wykaz literatury	Obowiązkowa do przejrzenia wyrywkowo pod kątem realizowanych ćwiczeń: - Tyczkowski, Krzysztof: Lettera Magica, Polski Drukarz, 2005 - Bruno Munari / Dizajn i sztuka, d2d.pl, 2014

	Uzupełniająca do przejrzenia wyrywkowo pod kątem realizowanych ćwiczeń	- Adrian Frutiger , Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo Do, 2005 - Kimberly Elam, Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej, 2019 - Krzysztof Lenk, Projekty i bazgroły, Słowo/ Obraz Terytoria, 2009 -Michael Bierut , Raz mnie widzisz, raz nie widzisz i inne eseje o dizajnie, Karakter, Kraków, 2018
Dodatkowe informacje		

	Sposób oceniania (składowe)	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	kontakt z nauczycielem – frekwencja / konsultacje / korekta / dyskusja	20%
	zaangażowanie przy wykonywaniu zadań etapowych	25%
	poziom wykonania prac etapowych i ich progres	25%
	przegląd prac / analiza i obrona pracy etapowej	30%

Kryteria oceny	**Ocena**	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celująca (5,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania
	Bardzo dobra (5,0)	zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte
	Dobra plus (4,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
	Dobra (4,0)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić
	Dostateczna plus (3,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami
	Dostateczna (3,0)	zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie
	Niedostateczna (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane
Data sporządzenia karty	15.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Ilustracja		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych / Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie Graficzne**			
	Specjalność				
	Forma studiów	☐ niestacjonarne ☒ stacjonarne	Poziom studiów	☒ I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	☒ ogólnoakademicki ☐ praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	☒ Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	Rok I	Semestr studiów	Semestr 1	
	Forma zaliczenia	☐ zaliczenie ☒ zaliczenie z oceną ☐ egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**prof. Zdzisław Olejniczak** **mgr Patrycja Pawlik**	Kontakt e-mail	**zolejniczak@asp.lodz.pl** **patrycjapawlik93@gmail.com**	
Wymagania wstępne	1. Podstawowe umiejętności warsztatowe z zakresu rysunku, malarstwa i fotografii . 2. Znajomość podstaw podstawowych programów graficznych. 3. Umiejętność łączenia kreacji plastycznej z myśleniem narracyjnym.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem kształcenia na I roku studiów licencjackich I stopnia jest przygotowanie studentów do stopniowego nabywania umiejętności samodzielnego działania artystycznego w obszarze ilustracji. Program pracowni uwzględnia ich praktyczne umiejętności jakie posiadają w kreowaniu obrazu analogowego i cyfrowego przy realizacji zadań etapowych. Treści zadań etapowych mają na celu wygenerowywanie u studentów ich własnej postawy twórczej, kształtować ją i rozwijać jako indywidualny język plastyczny. Podczas wykonywania prac etapowych studenci powinni systematycznie to potwierdzać, stosując w projektowaniu ilustracji m.in. odpowiednie środki wyrazu, adekwatne do postawionego zadania. Ważnym elementem w procesie kształcenia w pracowni jest wskazywanie studentom, że rozwój ich kreatywności manualnej powinien być odpowiednio łączony z zasadami myślenia narracyjnego (projektowanie ekranowe, druk cyfrowy i inne).				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**15**		
	RAZEM		**60**		

	Liczba punktów ECTS		**2**
Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W01	potrafi wykorzystać nabytą wiedzę w innych pracowniach artystycznych na podstawowym poziomie, do praktycznego jej zastosowania m.in. w narracji rysunkowo-ilustratorskiej, łączącej warstwę językową (utwór literacki) z warstwą ikoniczną (ilustracja).	poziom wykonania prac etapowych; prezentacja prac etapowych; sposób obrony prac etapowych;
	IPG1_W06	zna i rozumie podstawy tworzenia ilustracji, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w określonej rzeczywistości, w kontekście twórczości indywidualnej.	Zaangażowanie przy wykonywaniu prac etapowych, poziom wykonania prac etapowych;
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U02	tworząc ilustracje w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni we własnej twórczości.	poziom wykonania prac etapowych;
	IPG1_U06	tworząc ilustracje, dba o jej estetykę i nowatorstwo z zachowaniem wysokiego poziomu jej realizacji.	sposób i poziom wykonania prac etapowych;
	IPG1_U09	potrafi posługiwać się warsztatem grafika-ilustratora w zakresie technik manualnych i elektronicznych technik przetwarzania obrazu.	sposób i poziom wykonania prac etapowych;
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K03	jest gotowy na poziomie podstawowym do efektywnego wykorzystania intuicji, wyobraźni, indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów twórczych w zakresie ilustracji.	Zaangażowanie przy wykonywaniu prac etapowych; sposób i poziom wykonania prac etapowych; prezentacja prac etapowych;
Treści programowe	Program przedmiotu zakłada indywidualne podejście do studenta i pobudzenie w nim podejmowania samodzielnych decyzji twórczych. Wszelkie działania pojawiające się w trakcie wykonywania prac etapowych, są przez studentów przedstawiane do konsultacji indywidualnie, krok po kroku - od szkiców koncepcyjnych, aż do ostatecznego projektu. To stanowi ważną część wykonywania każdego zadania, by ostatecznie student osiągnął zakładane efekty uczenia się.		
Metody dydaktyczne	kontakt z nauczycielem - konsultacje / korekta; realizacja prac etapowych w pracowni - na bieżąco korygowane przez nauczyciela; realizacja prac etapowych w domu - na bieżąco korygowane przez nauczyciela.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa		
	Uzupełniająca		
Dodatkowe informacje			
	Sposób oceniania (składowe)		**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	kontakt z nauczycielem - konsultacje / korekta / dyskusja	**20**
	zaangażowanie przy wykonywaniu zadań etapowych	**20**
	poziom wykonania prac etapowych i ich progres	**20**
	przegląd prac / analiza i obrona pracy etapowej	5
	frekwencja / przygotowanie do zajęć	10

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		Opis			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Ilustracja		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych / Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie Graficzne**			
	Specjalność				
	Forma studiów	☐ niestacjonarne ☒ stacjonarne	Poziom studiów	☒ I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	☒ ogólnoakademicki ☐ praktyczny			
	Język wykładowy	polski			
	Forma zajęć	☒ Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	Rok I	Semestr studiów	Semestr 2	
	Forma zaliczenia	☐ zaliczenie ☒ zaliczenie z oceną ☐ egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**prof. Zdzisław Olejniczak** **mgr Patrycja Pawlik**	Kontakt e-mail	**zolejniczak@asp.lodz.pl** **patrycjapawlik93@gmail.com**	
Wymagania wstępne	1. Umiejętności warsztatowe z zakresu rysunku, malarstwa i fotografii . 2. Dobra znajomość podstawowych programów graficznych. 3. Umiejętność łączenia kreacji plastycznej z myśleniem narracyjnym.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem kształcenia na I roku studiów licencjackich I stopnia jest przygotowanie studentów do stopniowego nabywania umiejętności samodzielnego działania artystycznego w obszarze ilustracji. Program pracowni uwzględnia ich praktyczne umiejętności jakie posiadają w kreowaniu obrazu analogowego i cyfrowego przy realizacji zadań etapowych. Treści zadań etapowych mają na celu wygenerowywanie u studentów ich własnej postawy twórczej, kształtować ją i rozwijać jako indywidualny język plastyczny. Podczas wykonywania prac etapowych studenci powinni systematycznie to potwierdzać, stosując w projektowaniu ilustracji m.in. odpowiednie środki wyrazu, adekwatne do postawionego zadania. Ważnym elementem w procesie kształcenia w pracowni jest wskazywanie studentom, że rozwój ich kreatywności manualnej powinien być odpowiednio łączony z zasadami myślenia narracyjnego (projektowanie ekranowe, druk cyfrowy i inne).				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**15**		

	RAZEM	**60**	
	Liczba punktów ECTS	**2**	
Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W01	potrafi wykorzystać nabytą wiedzę w innych pracowniach artystycznych na wyższym poziomie, do praktycznego jej zastosowania m.in. w narracji rysunkowo-ilustratorskiej, łączącej warstwę językową (utwór literacki) z warstwą ikoniczną (ilustracja).	poziom wykonania prac etapowych; prezentacja prac etapowych; sposób obrony prac etapowych;
	IPG1_W06	zna i rozumie podstawy tworzenia ilustracji na wyższym poziomie, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w określonej rzeczywistości, w kontekście twórczości indywidualnej.	zaangażowanie przy wykonywaniu prac etapowych, poziom wykonania prac etapowych;
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U01	umie podejmować samodzielnie decyzje w odniesieniu do projektowania i realizacji ilustracji oraz w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd; potrafi być kreatorem oryginalnych realizacji w zakresie grafiki ilustracyjnej.	zaangażowanie przy wykonywaniu prac etapowych; poziom wykonania prac etapowych;
	IPG1_U06	tworząc ilustracje, dba na wyższym poziomie o jej estetykę i nowatorstwo z zachowaniem jeszcze wyższego poziomu jej realizacji.	sposób i poziom wykonania prac etapowych;
	IPG1_U09	potrafi sprawnie posługiwać się warsztatem ilustratora w zakresie technik manualnych (rysunek, malarstwo) i technik elektronicznych przetwarzania obrazu.	sposób i poziom wykonania prac etapowych;
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K03	jest gotowy na wyższym poziomie do efektywnego wykorzystania intuicji, wyobraźni, indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów twórczych w zakresie ilustracji.	zaangażowanie przy wykonywaniu prac etapowych; sposób i poziom wykonania prac etapowych; prezentacja prac etapowych;
	IPG1_K04	posiada podstawowe kompetencje krytycznej oceny własnych działań artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia w obszarze współczesnej kultury i sztuki, w zakresie ilustracji.	prezentacja prac etapowych; sposób obrony prac zaliczeniowych;
Treści programowe	Program przedmiotu zakłada indywidualne podejście do studenta i pobudzenie w nim podejmowania samodzielnych decyzji twórczych. Wszelkie działania pojawiające się w trakcie wykonywania prac etapowych, są przez studentów przedstawiane do konsultacji indywidualnie, krok po kroku - od szkiców koncepcyjnych, aż do ostatecznego projektu. To stanowi ważną część wykonywania każdego zadania, by ostatecznie student osiągnął zakładane efekty uczenia się.		
Metody dydaktyczne	kontakt z nauczycielem - konsultacje / korekta; realizacja prac etapowych w pracowni - na bieżąco korygowane przez nauczyciela; realizacja prac etapowych w domu - na bieżąco korygowane przez nauczyciela.		

<table>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td colspan="2">Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="2">kontakt z nauczycielem - konsultacje / korekta / dyskusja</td><td colspan="2">20</td></tr>
<tr><td colspan="2">zaangażowanie przy wykonywaniu zadań etapowych</td><td colspan="2">20</td></tr>
<tr><td colspan="2">poziom wykonania prac etapowych i ich progres</td><td colspan="2">20</td></tr>
<tr><td colspan="2">przegląd prac / analiza i obrona pracy etapowej</td><td colspan="2">5</td></tr>
<tr><td colspan="2">frekwencja / przygotowanie do zajęć</td><td colspan="2">10</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena
(określona stopniem)</td><td colspan="3">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="3">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="3">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="3">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td colspan="3">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td colspan="3">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td>Dostateczny (3,0)</td><td colspan="3">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td>Niedostateczny (2,0)</td><td colspan="3">efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Zaliczenie</td><td>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="3">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Niezaliczony (NZal)</td><td colspan="3">zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Data sporządzenia karty</td><td colspan="4">30.05.2026</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Ilustracja	Kod przedmiotu	
	j. angielski			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych / Instytut Projektowania Graficznego**		
	Nazwa kierunku	**Projektowanie Graficzne**		
	Specjalność			
	Forma studiów	☐ niestacjonarne ☒ stacjonarne	Poziom studiów	☒ I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie
	Profil kształcenia	☒ ogólnoakademicki ☐ praktyczny		
	Język wykładowy	polski		
	Forma zajęć	☒ Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)
	Rok studiów	Rok II	Semestr studiów	Semestr 3
	Forma zaliczenia	☐ zaliczenie ☒ zaliczenie z oceną ☐ egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	**prof. Zdzisław Olejniczak** **mgr Patrycja Pawlik**	Kontakt e-mail	**zolejniczak@asp.lodz.pl** **patrycjapawlik93@gmail.com**
Wymagania wstępne	1. Zaawansowane umiejętności warsztatowe z zakresu rysunku, malarstwa i fotografii . 2. Bardzo dobra znajomość podstawowych programów graficznych. 3. Zaawansowana umiejętność łączenia kreacji plastycznej z myśleniem narracyjnym.			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	Celem kształcenia na II roku studiów licencjackich I stopnia jest przygotowanie studentów do nabywania umiejętności na wyższym poziomie samodzielnego działania artystycznego w obszarze ilustracji. Program pracowni uwzględnia ich praktyczne wyższe umiejętności jakie posiadają w kreowaniu obrazu analogowego i cyfrowego przy realizacji zadań etapowych. Treści zadań etapowych mają na celu wygenerowywanie u studentów ich własnej postawy twórczej na wyższym poziomie, kształtować ją i rozwijać jako indywidualny język plastyczny. Podczas wykonywania prac etapowych studenci powinni systematycznie to potwierdzać, stosując w projektowaniu ilustracji wyższy poziom m.in. w dobieraniu odpowiednich środki wyrazu, adekwatnych do zadania. Ważnym elementem w procesie kształcenia jest wskazywanie studentom, że rozwój ich kreatywności manualnej powinien być odpowiednio łączony z zasadami myślenia narracyjnego (projektowanie ekranowe, druk cyfrowy i inne).			
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**	
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**75**	

	RAZEM		**120**
	Liczba punktów ECTS		**4**
Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U01	umie podejmować samodzielnie decyzje w odniesieniu do projektowania i realizacji ilustracji oraz w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd; potrafi być kreatorem na wyższym poziomie oryginalnych realizacji w zakresie ilustracji.	Zaangażowanie przy wykonywaniu prac etapowych; poziom wykonania prac etapowych;
	IPG1_U06	tworząc ilustracje, dba o jej estetykę i nowatorstwo z zachowaniem bardzo wysokiego poziomu jej realizacji.	sposób i poziom wykonania prac etapowych;
	IPG1_U09	potrafi posługiwać się na bardzo wysokim poziomie warsztatem grafika-ilustratora w zakresie technik manualnych (rysunek, malarstwo) i technik elektronicznych przetwarzania obrazu.	sposób i poziom wykonania prac etapowych;
	IPG1_U14	potrafi swobodnie wypowiadać się, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski w formie ustnej i pisemnej na temat własnej twórczości ilustratorskiej.	prezentacja pracy etapowej; sposób obrony prac zaliczeniowych;
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Efekt przedmiotowy**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K03	jest gotowy na bardzo wysokim poziomie i odpowiedzialnie do efektywnego wykorzystania intuicji, wyobraźni, indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów twórczych w zakresie ilustracji.	Zaangażowanie przy wykonywaniu prac etapowych; sposób i poziom wykonania prac etapowych; prezentacja prac etapowych;
	IPG1_K04	posiada kompetencje krytycznej oceny własnych działań artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia w obszarze współczesnej kultury i sztuki, w zakresie ilustracji.	prezentacja prac etapowych; sposób obrony prac zaliczeniowych;
Treści programowe	Program przedmiotu zakłada indywidualne podejście do studenta i pobudzenie w nim podejmowania samodzielnych decyzji twórczych. Wszelkie działania pojawiające się w trakcie wykonywania prac etapowych, są przez studentów przedstawiane do konsultacji indywidualnie, krok po kroku - od szkiców koncepcyjnych, aż do ostatecznego projektu. To stanowi ważną część wykonywania każdego zadania, by ostatecznie student osiągnął zakładane efekty uczenia się.		
Metody dydaktyczne	kontakt z nauczycielem - konsultacje / korekta; realizacja prac etapowych w pracowni - na bieżąco korygowane przez nauczyciela; realizacja prac etapowych w domu - na bieżąco korygowane przez nauczyciela.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa		
	Uzupełniająca		

Dodatkowe informacje		
Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	kontakt z nauczycielem - konsultacje / korekta / dyskusja	**20**
	zaangażowanie przy wykonywaniu zadań etapowych	**20**
	poziom wykonania prac etapowych i ich progres	**20**
	przegląd prac / analiza i obrona pracy etapowej	5
	frekwencja / przygotowanie do zajęć	10

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy Fotografii Użytkowej		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	Wydział Sztuk projektowych/ instytut projektowania graficznego			
	Nazwa kierunku	Projektowanie graficzne			
	Specjalność				
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne X stacjonarne	Poziom studiów	X I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	X Ogólno akademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	X Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	1	Semestr studiów	I	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie X Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Dr Sebastian Komicz	Kontakt e-mail	skomicz@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Przyjęcie na 1 rok studiów Kierunku Projektowania Graficznego				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Program zajęć z Podstawy Fotografii Użytkowej koncentruje się na wprowadzeniu technicznych aspektów fotografii, ze szczególnym uwzględnieniem fotografii studyjnej. Celem kursu jest rozwinięcie umiejętności studenta w zakresie tworzenia zdjęć packshotowych produktu. Program obejmuje naukę ustawiania setu oświetleniowego i praktyczną pracę z aparatem fotograficznym, co umożliwia realizację różnorodnych ćwiczeń i zadań.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		45		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		15		
	RAZEM		60		
	Liczba punktów ECTS		2		
Efekty uczenia się dla przedmiotu					
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**		**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**	

W zakresie wiedzy	IPG1_W06	Zna i rozumie podstawy fotografii umożliwiające swobodę i niezależność pracy fotografii studyjnej w zakresie fotografii produktowej w kontekście funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej fotografii użytkowej . Studenci zdobywają podstawową wiedzę w zakresie cyfrowej fotografii, obejmującą technologie cyfrowe, techniki oświetlenia studyjnego oraz umiejętności pracy w profesjonalnym studio fotograficznym wyposażonym w cykloramę. Studenci posiadają umiejętności w zakresie stosowania fotograficznych technik ekspresji oraz są świadomi autonomii fotografii zarówno jako formy artystycznej, jak i komercyjnej.	Konsultaca i korekta, końcowy przegląd.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	PG1_U01	Student jest w stanie świadomie wykorzystywać warsztat fotograficzny, podejmując samodzielne decyzje dotyczące wyboru ekspozycji, czasu naświetlania, czułości ISO, ustawień oraz mocy oświetlenia. Potrafi również precyzyjnie rozmieszczać źródła światła w celu realizacji wysokiej jakości fotografii produktowej oraz dokumentacji prac projektowych tworzonych w innych pracowniach instytutu.	Aktywność podczas zajęć
	IPG1_U02	Wykonując zdjęcie w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni we własnej twórczości projektowej	Aktywność podczas zajęć
	IPG1_U03	umie samodzielnie ustawić światła studyjne, ustawi aparat i realizować prace fotograficzne w zakresie fotografii użytkowej	Aktywność podczas zajęć
	IPG1_U04		
	IPG1_U011	Wykonując zdjęcie potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania w oparciu o fotografie	Zgodność wykonania zadania etapowego
	IPG1_U014	potrafi swobodnie wypowiadać się w zakresie studiowanej specjalizacji, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski własnej tworczości fotografii urzytkowej	Prezentacja pracy etapowej
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K05		

W zakresie kompetencji społecznych	IPG1_K06	Studenci nabywają fundamentalne kompetencje niezbędne do podejmowania samodzielnych wyzwań oraz realizacji zadań z zakresu fotografii produktowej. W skład tych umiejętności wchodzi obsługa studia i sprzętu oświetleniowego oraz fotograficznego, planowanie i organizacja sesji packshotowej produktu od fazy koncepcyjnej po realizację, a także efektywna praca zespołowa.	Aktywność podczas zajęć . Prezenyacja pracy etapowej . Zgodność wykonania zadania etapowego.

Treści programowe	Program zajęć z Podstawy Fotografii Użytkowej koncentruje się na wprowadzeniu technicznych aspektów fotografii, ze szczególnym uwzględnieniem fotografii studyjnej. Celem kursu jest rozwinięcie umiejętności studenta w zakresie tworzenia zdjęć packshotów produktowych. Program obejmuje naukę ustawiania setu oświetleniowego i praktyczną pracę z aparatem fotograficznym, co umożliwia realizację różnorodnych ćwiczeń i zadań. Zajęcia odbywają się w profesjonalnym studio fotograficznym wyposażonym w cykloramę, co pozwala studentom na zdobycie podstawowej wiedzy na temat cyfrowej fotografii, technologii cyfrowych oraz technik oświetlenia. Ważnym aspektem kursu jest umiejętność współpracy w zespole, która jest niezbędna podczas pracy nad projektami fotograficznymi. Studenci będą również poznawać zasady działania sprzętu fotograficznego i różnorodne techniki oświetleniowe, co jest kluczowe dla skutecznego wykonywania zadań w studio.	
Metody dydaktyczne	Wprowadzenia działań technicznych na ćwiczeniach, poprzez powtarzanie i utrwalanie poszczególnych działań technicznych. Dążenia do wykonania pracy etapowej. Konsultacja do pracy fotograficznej i korekta retuszerskie.	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Tytuł książki o foto
	Uzupełniająca	https://www.youtube.com/@WestcottLighting https://www.youtube.com/@Adorama https://www.youtube.com/@broncolorworld https://www.youtube.com/@VisualEducationStudio https://www.youtube.com/@BandH
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Konsultacje / korekta - kontakt z nauczycielem	30
	Frekwenja / przygotowanie do zajęć	30
	Analiza i obrona pracy etapowej	30
	Zangazowanie i wykonania pracy etapowej	10

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności

	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy Fotografii Użytkowej		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	Wydział Sztuk projektowych/ instytut projektowania graficznego			
	Nazwa kierunku	Projektowanie graficzne			
	Specjalność				
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne X stacjonarne	Poziom studiów	X I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	X Ogólno akademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	X Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	1	Semestr studiów	II	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie X Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Dr Sebastian Komicz	Kontakt e-mail	skomicz@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Przyjęcie na 1 rok studiów Kierunku Projektowania Graficznego				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Program zajęć z Podstawy Fotografii Użytkowej koncentruje się na wprowadzeniu technicznych aspektów fotografii, ze szczególnym uwzględnieniem fotografii studyjnej. Celem kursu jest rozwinięcie umiejętności studenta w zakresie tworzenia zdjęć produktowych. Program obejmuje naukę ustawiania setu oświetleniowego i praktyczną pracę z aparatem fotograficznym, co umożliwia realizację różnorodnych ćwiczeń i zadań.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		45		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		15		
	RAZEM		60		
	Liczba punktów ECTS		2		
Efekty uczenia się dla przedmiotu					

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W06	Zna i rozumie podstawy fotografii umożliwiające swobodę i niezależność pracy fotografii studyjnej w zakresie fotografii produktowej w kontekście funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej fotografii użytkowej . Studenci zdobywają podstawową wiedzę w zakresie cyfrowej fotografii, obejmującą technologie cyfrowe, techniki oświetlenia studyjnego oraz umiejętności pracy w profesjonalnym studio fotograficznym wyposażonym w cykloramę. Studenci posiadają umiejętności w zakresie stosowania fotograficznych technik ekspresji oraz są świadomi autonomii fotografii zarówno jako formy artystycznej, jak i komercyjnej. Studenci dysponują wiedzą umożliwiającą świadome kreowanie w obszarze fotografii produktowej, w tym specjalizacjach takich jak fotografia studyjna, fotografia produktowa.	Konsultacja i korekta, końcowy przegląd.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U01	Student jest w stanie świadomie wykorzystywać warsztat fotograficzny, podejmując samodzielne decyzje dotyczące wyboru ekspozycji, czasu naświetlania, czułości ISO, ustawień oraz mocy oświetlenia. Potrafi również precyzyjnie rozmieszczać źródła światła w celu realizacji wysokiej jakości fotografii produktowej oraz dokumentacji prac projektowych tworzonych w innych pracowniach instytutu	Aktywność podczas zajęć
	IPG1_U02	Wykonując zdjęcie w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni we własnej twórczości projektowej	Aktywność podczas zajęć
	IPG1_U03	Umie samodzielnie ustawić światła studyjne, ustawi aparat i realizować prace fotograficzne w zakresie fotografii użytkowej	Aktywność podczas zajęć
	IPG1_U04		
	IPG1_U011	Wykonując zdjęcie potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania w oparciu o fotografie	Zgodność wykonania zadania etapowego
	IPG1_U014	Potrafi swobodnie wypowiadać się w zakresie Studiowanej specjalizacji, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski własnej twórczości fotofotografii użytkowej	Prezentacja pracy etapowej
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K05		
W zakresie	IPG1_K06	Studenci nabywają fundamentalne kompetencje niezbędne do podejmowania samodzielnych wyzwań	Aktywność podczas zajęć . Prezentacja pracy etapowej .

kompetencji społecznych		oraz realizacji zadań z zakresu fotografii produktowej. W skład tych umiejętności wchodzi obsługa studia i sprzętu oświetleniowego oraz fotograficznego, planowanie i organizacja sesji produktowej od fazy koncepcyjnej po realizację, a także efektywna praca zespołowa.	Zgodność wykonania zadania etapowego.
Treści programowe	Program zajęć z Podstawy Fotografii Użytkowej koncentruje się na wprowadzeniu technicznych aspektów fotografii, ze szczególnym uwzględnieniem fotografii studyjnej. Celem kursu jest rozwinięcie umiejętności studenta w zakresie tworzenia zdjęć produktowych. Program obejmuje naukę ustawiania setu oświetleniowego i praktyczną pracę z aparatem fotograficznym, co umożliwia realizację różnorodnych ćwiczeń i zadań. Zajęcia odbywają się w profesjonalnym studio fotograficznym wyposażonym w cykloramę, co pozwala studentom na zdobycie podstawowej wiedzy na temat cyfrowej fotografii, technologii cyfrowych oraz technik oświetlenia. Ważnym aspektem kursu jest umiejętność współpracy w zespole, która jest niezbędna podczas pracy nad projektami fotograficznymi. Studenci będą również poznawać zasady działania sprzętu fotograficznego i różnorodne techniki oświetleniowe, co jest kluczowe dla skutecznego wykonywania zadań w studio.		
Metody dydaktyczne	Wprowadzenia działań technicznych na ćwiczeniach, poprzez powtarzanie i utrwalanie poszczególnych działań technicznych. Dążenia do wykonania pracy etapowej. Konsultacja do pracy fotograficznej i korekta retuszerskie.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Tytuł książki o foto	
	Uzupełniająca	https://www.youtube.com/@WestcottLighting https://www.youtube.com/@Adorama https://www.youtube.com/@broncolorworld https://www.youtube.com/@VisualEducationStudio https://www.youtube.com/@BandH	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Konsultacje / korekta - kontakt z nauczycielem	30
	Frekwencja / przygotowanie do zajęć	30
	Analiza i obrona pracy etapowej	30
	Zaangażowanie i wykonania pracy etapowej	10

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację

	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy Fotografii Użytkowej		Kod przedmiotu	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	Wydział Sztuk projektowych/ instytut projektowania graficznego			
	Nazwa kierunku	Projektowanie graficzne			
	Specjalność				
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne X stacjonarne	Poziom studiów	X I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	X Ogólno akademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	X Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	1	Semestr studiów	I	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie X Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Dr Sebastian Komicz	Kontakt e-mail	skomicz@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Przyjęcie na 1 rok studiów Kierunku Projektowania Graficznego				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Program zajęć z Podstawy Fotografii Użytkowej koncentruje się na wprowadzeniu technicznych aspektów fotografii, ze szczególnym uwzględnieniem fotografii studyjnej. Celem kursu jest rozwinięcie umiejętności studenta w zakresie tworzenia zdjęć produktowych. Program obejmuje naukę ustawiania setu oświetleniowego i praktyczną pracę z aparatem fotograficznym, co umożliwia realizację różnorodnych ćwiczeń i zadań.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		45		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		15		
	RAZEM		60		
	Liczba punktów ECTS		2		
Efekty uczenia się dla przedmiotu					
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**		**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**	

W zakresie wiedzy	IPG1_W06	Zna i rozumie podstawy fotografii umożliwiające swobodę i niezależność pracy fotografii studyjnej w zakresie fotografii produktowej w kontekście funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej fotografii użytkowej . Studenci zdobywają podstawową wiedzę w zakresie cyfrowej fotografii, obejmującą technologie cyfrowe, techniki oświetlenia studyjnego oraz umiejętności pracy w profesjonalnym studio fotograficznym wyposażonym w cykloramę. Studenci posiadają umiejętności w zakresie stosowania fotograficznych technik ekspresji oraz są świadomi autonomii fotografii zarówno jako formy artystycznej, jak i komercyjnej. Studenci dysponują wiedzą umożliwiającą świadome kreowanie w obszarze fotografii produktowej, w tym specjalizacjach takich jak fotografia studyjna, fotografia produktowa.	Konsultacja i korekta, końcowy przegląd.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U01	Student jest w stanie świadomie wykorzystywać warsztat fotograficzny, podejmując samodzielne decyzje dotyczące wyboru ekspozycji, czasu naświetlania, czułości ISO, ustawień oraz mocy oświetlenia. Potrafi również precyzyjnie rozmieszczać źródła światła w celu realizacji wysokiej jakości fotografii produktowej oraz dokumentacji prac projektowych tworzonych w innych pracowniach instytutu.	Aktywność podczas zajęć
	IPG1_U02	Wykonując zdjęcie w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni we własnej twórczości projektowej	Aktywność podczas zajęć
	IPG1_U03	Umie samodzielnie ustawić światła studyjne, ustawi aparat i realizować prace fotograficzne w zakresie fotografii użytkowej	Aktywność podczas zajęć
	IPG1_U04		
	IPG1_U011	Wykonując zdjęcie potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania w oparciu o fotografie	Zgodność wykonania zadania etapowego
	IPG1_U014	Potrafi swobodnie wypowiadać się w zakresie Studiowanej specjalizacji, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski własnej twórczości fotofotografii użytkowej	Prezentacja pracy etapowej
W zakresie kompetencji	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

społecznych	IPG1_K05		
	IPG1_K06	Studenci nabywają fundamentalne kompetencje niezbędne do podejmowania samodzielnych wyzwań oraz realizacji zadań z zakresu fotografii produktowej. W skład tych umiejętności wchodzi obsługa studia i sprzętu oświetleniowego oraz fotograficznego, planowanie i organizacja sesji produktowej od fazy koncepcyjnej po realizację, a także efektywna praca zespołowa.	Aktywność podczas zajęć . Prezentacja pracy etapowej . Zgodność wykonania zadania etapowego.

Treści programowe	Program zajęć z Podstawy Fotografii Użytkowej koncentruje się na wprowadzeniu technicznych aspektów fotografii, ze szczególnym uwzględnieniem fotografii studyjnej. Celem kursu jest rozwinięcie umiejętności studenta w zakresie tworzenia zdjęć produktowych. Program obejmuje naukę ustawiania setu oświetleniowego i praktyczną pracę z aparatem fotograficznym, co umożliwia realizację różnorodnych ćwiczeń i zadań. Zajęcia odbywają się w profesjonalnym studio fotograficznym wyposażonym w cykloramę, co pozwala studentom na zdobycie podstawowej wiedzy na temat cyfrowej fotografii, technologii cyfrowych oraz technik oświetlenia. Ważnym aspektem kursu jest umiejętność współpracy w zespole, która jest niezbędna podczas pracy nad projektami fotograficznymi. Studenci będą również poznawać zasady działania sprzętu fotograficznego i różnorodne techniki oświetleniowe, co jest kluczowe dla skutecznego wykonywania zadań w studio.
Metody dydaktyczne	Wprowadzenia działań technicznych na ćwiczeniach, poprzez powtarzanie i utrwalanie poszczególnych działań technicznych. Dążenia do wykonania pracy etapowej. Konsultacja do pracy fotograficznej i korekta retuszerskie.

Wykaz literatury	Obowiązkowa	Tytuł książki o foto
	Uzupełniająca	https://www.youtube.com/@WestcottLighting https://www.youtube.com/@Adorama https://www.youtube.com/@broncolorworld https://www.youtube.com/@VisualEducationStudio https://www.youtube.com/@BandH
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Konsultacje / korekta - kontakt z nauczycielem	30
	Frekwenja / przygotowanie do zajęć	30
	Analiza i obrona pracy etapowej	30
	Zangazowanie i wykonania pracy etapowej	10

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny

Egzamin / zaliczenie na ocenę	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	InDesigne, Illustrator, Photoshop 1		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**nDesign, Illustrator, Photoshop 1**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych, Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	j. polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**1**	Semestr studiów	**1**	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr Tomasz Olszyński	Kontakt e-mail	tomasz.olszynski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Przyjęcie na 1 rok studiów Kierunku Projektowania Graficznego				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Przekazanie podstaw wiedzy niezbędnej do rozwiązywania zadań z zakresu projektowania graficznego przy pomocy oprogramowania Adobe Illustrator. Zapoznanie z efektywnymi metodami projektowania komputerowego i praktyczne ich zastosowanie w kompozycji graficznej przy użyciu programu Adobe Illustrator. Przekaz wiedzy o sposobie użycia dedykowanych narzędzi do czyszczenia, korzystania z korekcji koloru oraz zrozumienie i zastosowanie „warstwy i ścieżki" niezbędne do wykonywania retuszu w programie Adobe Photoshop.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**			**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów			45	
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*			15	
	RAZEM			60	
	Liczba punktów ECTS			**2**	
Efekty uczenia się dla przedmiotu					
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**		**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**	

W zakresie wiedzy	IPG1_W06	zna podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi w zakresie projektowania z wykorzystaniem oprogramowania graficznego w kontekście funkcjonowania w określonej rzeczywistości grafika projektanta	Weryfikacja skuteczności przewidywania wpływu form graficznych na odbiorcę, w tym czytelność i spójność wizualną komunikatu.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U01	Posiada podstawowe umiejętności posługiwania się komputerowymi narzędziami edycji tekstu i grafiki programu Adobe Illustrator umożliwiającymi wyrażanie własnych koncepcji artystycznych w projektowaniu graficznym	Weryfikacja poprzez analizę poprawności implementacji ćwiczeń pod względem graficznym i komputerowym
	IPG1_U03	Potrafi zastosować efektywny proces projektowania komputerowego narzędziami programu Adobe Photoshop oraz przygotować zatwierdzony projekt do druku cyfrowego.	Weryfikacja zastosowania zasad kontrastu, położenia, wielkości i kolorystyki oraz podstawowych umiejętności warsztatowych w realizacji projektu.
	IPG1_U11	potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego (fotografia, grafika wektorowa i bitmapowa, typografia) w realizacji projektów z wykorzystaniem oprogramowania komputerowego Adobe Illustrator	Obserwacja biegłości posługiwania się oprogramowaniem graficznym podczas realizacji projektu.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
Treści programowe	Podstawy wiedzy potrzebnej do rozwiązywania zadań z zakresu projektowania graficznego przy pomocy oprogramowania Adobe Illustrator, Adobe InDesign i Adobe Photoshop. Efektywnymi metodami projektowania komputerowego i praktyczne ich zastosowanie w kompozycji graficznej. Strategia i metodyka komercyjnego retuszu portretowego przy użyciu programu Adobe Photoshop. Przekaz wiedzy o sposobie użycia dedykowanych narzędzi do czyszczenia, korzystania z korekcji koloru oraz zrozumienie i zastosowanie „warstwy i ścieżki" niezbędne do wykonywania retuszu w programie Adobe Photoshop		
Metody dydaktyczne	Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych Ćwiczenia projektowe Konsultacje		
Wykaz literatury	Obowiązkowa		
	Uzupełniająca	Adobe Illustrator Manual Adobe Photoshop Manual P. Baines, A. Haslam, Pismo i typografia, 2010, PWN	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Ocena złożoności projektu, kompozycji, hierarchii typograficznej, kolorystyki, czytelności i spójności wizualnej	80
	Obrona projektu Umiejętność uzasadnienia przyjętych rozwiązań, interpretacja treści, argumentacja decyzji artystycznych	10
	Aktywność i udział w zajęciach	10

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	29.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		Opis			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	InDesigne, Illustrator, Photoshop 2		**Kod przedmiotu**	**PG.SLO232**
	j. angielski	**InDesigne, Illustrator, Photoshop 2**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych, Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	j. polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**1**	Semestr studiów	**2**	
	Forma zaliczenia	Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną × Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr Tomasz Olszyński	Kontakt e-mail	tomasz.olszynski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	zaliczony pierwszy semestr przedmiotu				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Przekazanie podstaw wiedzy niezbędnej do rozwiązywania zadań z zakresu projektowania graficznego przy pomocy oprogramowania Adobe InDesign. Zapoznanie z zaawansowanymi technikami projektowania komputerowego i praktyczne ich zastosowanie w kompozycji graficznej za pomocą programu Adobe InDesign. Zapoznanie ze strategią i metodyką komercyjnego retuszu portretowego przy użyciu programu Adobe Photoshop.				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	45
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	45
	RAZEM	90
	Liczba punktów ECTS	**3**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie wiedzy	IPG1_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie projektowania przy użyciu oprogramowania graficznego w kontekście funkcjonowania w rzeczywistości grafika projektanta	Weryfikacja opiera się na ocenie projektów graficznych przygotowywanych z wykorzystaniem oprogramowania Adobe InDesign i Adobe Photoshop
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U01	posiada na poziomie podstawowym umiejętności warsztatowe w zakresie obsługi oprogramowania graficznego umożliwiające tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji typograficznych w dyscyplinie projektowania graficznego	Weryfikacja poprzez ocenę realizowanych projektów graficznych przygotowywanych z wykorzystaniem oprogramowania Adobe InDesign i Adobe Photoshop, z uwzględnieniem poprawności kompozycji, doboru narzędzi oraz efektywnego wykorzystania możliwości programów
	IPG1_U03	umie samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne wykorzystując oprogramowanie graficzne Adobe InDesign i Adobe Photoshop	Weryfikacja poprzez ocenę złożonego projektu graficznego, w tym kompozycji, kreatywności i dojrzałości projektowej
	IPG1_U11	potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego (fotografia, grafika wektorowa i bitmapowa, typografia) w realizacji indywidualnej pracy projektowej	Obserwacja biegłości posługiwania się oprogramowaniem graficznym podczas realizacji projektu.
	IPG1_U14	potrafi swobodnie wypowiadać się w zakresie projektowania graficznego z uwzględnieniem zakresy pojęciowego z obszaru oprogramowania graficznego, formułować własne sądy i wyciągać wnioski	Prezentacja i omówienie projektu.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
Treści programowe	Pogłębienie wiedzy potrzebnej do rozwiązywania zadań z zakresu projektowania graficznego przy pomocy oprogramowania Adobe Illustrator, Adobe InDesign i Adobe Photoshop za pomocą efektywnych metod projektowania komputerowego i praktyczne ich zastosowanie w kompozycji graficznej. Strategia i metodyka komercyjnego retuszu portretowego przy użyciu programu Adobe Photoshop.		
Metody dydaktyczne	Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych Ćwiczenia projektowe Konsultacje		
Wykaz literatury	Obowiązkowa		
	Uzupełniająca	Adobe Photoshop Manual Adobe InDesign Manual Adobe InDesign CC/CC PL - Kelly Kordes Anton, John Cruise, Helion, 2016 InDesign i tekst - Nigel French, Adobe Press, 2014	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Ocena złożoności projektu, kompozycji, hierarchii typograficznej, kolorystyki, czytelności i spójności wizualnej	70
	Obrona projektu, umiejętność uzasadnienia przyjętych rozwiązań, interpretacja treści, argumentacja decyzji artystycznych	15
	Aktywność i przygotowanie do egzaminu	15

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy typografii i DTP 1		**Kod przedmiotu**	**PG.SLO130**
	j. angielski	**Fundamentals of Typography and DTP 1**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	× I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	j. polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**1**	Semestr studiów	**1**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr Tomasz Olszyński	Kontakt e-mail	tomasz.olszynski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Przyjęcie na 1 rok studiów Kierunku Projektowania Graficznego				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Przekazanie podstawowej wiedzy niezbędnej do realizacji projektów graficznych z wykorzystaniem technik komputerowych oraz rozwijanie umiejętności praktycznych w zakresie kompozycji typograficznej. Student uczy się rozpoznawać kroje czcionek na podstawie ich cech formalnych oraz dobierać odpowiedni krój pisma do przekazu wizualnego wybranego komunikatu. Zajęcia uczą świadomego stosowania zasad kontrastu, położenia i hierarchii wizualnej, umożliwiają rozwój indywidualnej ekspresji i podstawowych umiejętności samodzielnego komponowania projektów typograficznych.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**			**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów			45	
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*			15	
	RAZEM			60	
	Liczba punktów ECTS			**2**	
Efekty uczenia się dla przedmiotu					

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W01	ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac z zakresu projektowania typograficznego; zna i rozumie problematykę związaną z typograficznymi technikami komputerowymi stosowanymi w grafice projektowej	Wertfikacja jakości projektu graficznego pod kątem świadomego wykorzystania zasad typografii, kontrastu, proporcji i hierarchii ważności.
	IPG1_W06	zna podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie projektowania typograficznego w kontekście funkcjonowania w rzeczywistości zawodowej grafika projektanta	Weryfikacja poprzez ocenę, jak student przewidział wpływ form typograficznych na odbiorcę, w tym czytelność i spójność wizualną komunikatu.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U01	posiada podstawowe umiejętności warsztatowe w zakresie obsługi oprogramowania graficznego umożliwiające tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji typograficznych w dyscyplinie projektowania graficznego	Weryfikacja poprzez analizę poprawności implementacji ćwiczeń pod względem typograficznym
	IPG1_U03	umie samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie sztuk plastycznych, z uwzględnieniem zastosowania typografii w projektowaniu graficznym	Weryfikacja poprzez ocenę stosowania zasad kontrastu, położenia, wielkości i kolorystyki oraz podstawowych umiejętności warsztatowych w realizacji projektu.
	IPG1_U11	potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego (fotografia, grafika wektorowa i bitmapowa, typografia) w realizacji indywidualnej pracy projektowej	Obserwacja biegłości posługiwania się oprogramowaniem graficznym podczas realizacji projektu.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K01	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy, umiejętności praktycznych operowania typografią oraz rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy o oprogramowaniu typograficznym w obrębie projektowania graficznego na wybranym kierunku studiów	Weryfikacja opiera się na ocenie realizowanych projektów typograficznych i akcydensowych, z uwzględnieniem poprawności kompozycji, doboru kroju pisma oraz adekwatności środków wyrazu do charakteru komunikatu wizualnego.
	IPG1_K03	jest gotowy do efektywnego wykorzystania intuicji, wyobraźni, indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów typograficznych w odniesieniu do innych środków wyrazu plastycznego	Weryfikacja poprzez obserwację sposobu prezentacji i uzasadniania przyjętych rozwiązań, uwzględniających odbiór wizualny i kontekst społeczny.
Treści programowe	W pierwszym semestrze student poznaje podstawy projektowania typograficznego i kompozycji literowych. Pracuje nad prostymi formami, wybierając z wzornika czcionek dwie litery i komponując je na płaszczyźnie, stosując różnice kształtu, położenia, wielkości i koloru w celu uzyskania maksymalnego kontrastu i integralnej całości wizualnej. Zajęcia obejmują przygotowanie projektów w formacie 50 × 70 cm w pionie lub poziomie, z wykorzystaniem maksymalnie trzech kolorów, przy zachowaniu czytelności i estetyki kompozycji. Student uczy się podstawowych zasad hierarchii typograficznej, proporcji i równowagi wizualnej oraz rozwija wrażliwość na relacje między formą literową a wyrażaną treścią. Proces dydaktyczny łączy ćwiczenia praktyczne z konsultacjami, które umożliwiają rozwój indywidualnej koncepcji projektowej i pierwszych umiejętności		

	samodzielnego podejmowania decyzji kompozycyjnych.	
Metody dydaktyczne	Konsultacje Ćwiczenia projektowe Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	
	Uzupełniająca	A. Frutiger, Człowiek i jego znaki, 2001, d2d.pl F. G. Pizarro, Stwórz i złóż. Wprowadzenie do typografii, 2019, d2d.pl
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Projekt typograficzny Ocena projektu pod kątem kompozycji, doboru krojów pisma, kolorystyki, kontrastu, czytelności i estetyk	80
	Prezentacja projektu / omówienie koncepcji Umiejętność uzasadnienia rozwiązań projektowych, interpretacja treści, komunikacja wizualna	10
	Aktywność i udział w zajęciach	10

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	29.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Podstawy typografii i DTP 2		**Kod przedmiotu**	**PG.SLO230**
	j. angielski	**Fundamentals of Typography and DTP 2**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	j. polski			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**2**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną	× Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	dr Tomasz Olszyński	Kontakt e-mail	tomasz.olszynski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Pozytywnie zaliczony pierwszy semestr przedmiotu				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Pogłębienie wiedzy i umiejętności zdobytych w semestrze pierwszym, realizując złożone projekty typograficzne w formie plakatów pełnokolorowych. Zajęcia pozwalają na samodzielne projektowanie kompozycji literniczych przy użyciu technik komputerowych, świadome dobieranie i modyfikowanie krojów pisma oraz wykorzystywanie zasad hierarchii typograficznej, kompozycji i kolorystyki w celu wzmocnienia przekazu wizualnego. Student rozwija zdolność interpretacji treści, tworząc spójne i atrakcyjne wizualnie projekty, a także umiejętność uzasadniania przyjętych rozwiązań artystycznych w kontekście czytelności i komunikatywności projektu.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		45		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		45		
	RAZEM		90		
	Liczba punktów ECTS		**3**		

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W01	ma pogłębioną wiedzę dotyczącą realizacji prac z zakresu projektowania typograficznego; zna i rozumie problematykę związaną z technologiami komputerowymi i oprogramowaniem graficznym stosowanymi w grafice projektowej	Weryfikacja poprzez ocenę projektu graficznego pod kątem świadomego wykorzystania zasad typografii, kontrastu, proporcji i hierarchii ważności oraz uzasadnienia przyjętych rozwiązań podczas konsultacji.
	IPG1_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie projektowania typograficznego w kontekście funkcjonowania w określonej rzeczywistości grafika projektanta	Weryfikacja poprzez ocenę w trakcie konsultacji, jak student przewidział wpływ i działanie form typograficznych na odbiorcę, w tym czytelność i spójność wizualną komunikatu.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U01	Umie posługiwać się komputerowymi narzędziami edycji tekstu i grafiki programu Adobe Illustrator umożliwiającymi wyrażanie własnych koncepcji artystycznych w projektowaniu graficznym.	Weryfikacja poprzez ocenę wstępnych projektów typograficznych pod względem estetyki, spójności, kreatywności i samodzielności w podejmowaniu decyzji projektowych.
	IPG1_U03	umie samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie sztuk plastycznych, z uwzględnieniem projektowania typograficznego w kontekście innych środków wyrazu	Weryfikacja poprzez ocenę złożonego plakatu typograficznego, w tym kompozycji, kreatywności i dojrzałości projektowej
	IPG1_U14	potrafi swobodnie wypowiadać się w zakresie projektowania graficznego z uwzględnieniem zakresy pojęciowego z obszaru typografii, formułować własne sądy i wyciągać wnioski	Prezentacja i omówienie projektu.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i uzyskuje podstawy do kontynuacji kształcenia na kierunku studiów związanym z projektowaniem graficznym	Obserwacja samodzielności i systematyczności pracy studenta w trakcie realizacji projektu.
	IPG1_K03	jest gotowy do efektywnego wykorzystania intuicji, wyobraźni, indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy z zakresu projektowania typografii w rozwiązywaniu problemów twórczych	Obserwacja zaangażowania w rozwój warsztatu projektowego oraz pracy nad projektem w trakcie semestru.
Treści programowe	W drugim semestrze student rozwija umiejętności projektowania złożonych kompozycji typograficznych, realizując projekt plakatu na podstawie wybranego hasła, cytatu, sentencji, przysłowia lub sloganu. Praca obejmuje dobór odpowiednich krojów pisma, ich modyfikację, zastosowanie zasad kompozycji i hierarchii typograficznej oraz świadome użycie kolorystyki w pełnym spektrum CMYK. Student realizuje projekty w formacie 100 × 70 cm, dbając o czytelność, spójność wizualną i atrakcyjność artystyczną przekazu. W ramach zajęć kładziony jest nacisk na interpretację treści poprzez formę literową, integrację różnych środków wyrazu w obrębie typografii oraz rozwijanie własnej stylistyki projektowej. Proces dydaktyczny obejmuje ćwiczenia		

	praktyczne, konsultacje indywidualne, analizę istniejących projektów oraz przeglądy realizacji, co pozwala studentowi rozwijać świadome umiejętności warsztatowe i twórczą samodzielność.	
Metody dydaktyczne	Konsultacje Ćwiczenia projektowe Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	
	Uzupełniająca	P. Baines, A. Haslam, Pismo i typografia, 2010, PWN G. Ambrose, P. Harris, Pre-press - poradnik dla grafików, 2010, PWN
Dodatkowe informacje		

	Sposób oceniania (składowe)	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Ocena złożoności projektu, kompozycji, hierarchii typograficznej, kolorystyki, czytelności i spójności wizualnej	70
	Obrona projektu, umiejętność uzasadnienia przyjętych rozwiązań, interpretacja treści, argumentacja decyzji artystycznych	15
	Aktywność i przygotowanie do egzaminu	15

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie algorytmiczne		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**I**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr Krzysztof Guzek	Kontakt e-mail	krzysztof.guzek@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Umiejętność logicznego i analitycznego myślenia, podstawowa wiedza matematyczna w zakresie arytmetyki i geometrii na poziomie szkoły średniej.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Student powinien uzyskać wiedzę i umiejętności kreatywnego zastosowania narzędzi programistycznych w procesie projektowania graficznego, mając na celu tworzenie proceduralnych, kinetycznych, interaktywnych i generatywnych form graficznych.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**15**		
	RAZEM		**60**		
	Liczba punktów ECTS		**2**		
Efekty uczenia się dla przedmiotu					

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W06	zna i rozumie podstawy algorytmizacji procesu projektowania oraz możliwości wykorzystania kreatywnego kodowania w procesie tworzenia form graficznych	Prezentacja i omówienie projektu.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U01	potrafi wykorzystywać podstawowe elementy programowania (funkcje, zmienne i instrukcje sterujące) do projektowania i tworzenia algorytmicznych form graficznych	Analiza poprawności implementacji ćwiczeń i projektu semestralnego pod względem algorytmicznym.
	IPG1_U06	potrafi tworzyć estetyczne i poprawne technicznie projekty graficzne z wykorzystaniem metod algorytmicznych, uwzględniając ich funkcję użytkową	Analiza poziomu estetycznego i funkcjonalnego realizowanego systemu projektowego w odniesieniu do podanych założeń i reguł.
	IPG1_U11	potrafi wykorzystywać narzędzia programistyczne do tworzenia prostych proceduralnych, generatywnych i interaktywnych form graficznych	Obserwacja biegłości posługiwania się narzędziami programistycznymi podczas realizacji projektu.
	IPG1_U14	potrafi analizować i omawiać zastosowane rozwiązania algorytmiczne oraz uzasadniać ich wpływ na ostateczną formę projektu graficznego	Prezentacja i omówienie projektu.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K01	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności w zakresie projektowania algorytmicznego oraz rozumie potrzebę ich rozwijania	Obserwacja samodzielności i aktywności studenta.
	IPG1_K02	rozumie znaczenie ciągłego doskonalenia kompetencji związanych z technologiami cyfrowymi i kreatywnym kodowaniem w pracy projektanta graficznego	Obserwacja zaangażowania w rozwój warsztatu projektowego.
Treści programowe	Projektowanie algorytmiczne polega na formalnej proceduralizacji procesu projektowego w postaci skodyfikowanego zestawu reguł wizualnych działających na podstawie zdefiniowanego zbioru danych. W szczególności treści programowe obejmują następujące zagadnienia: projektowanie algorytmów, podstawy programowania strukturalnego (funkcje i zmienne), podstawowe typy danych, instrukcje sterujące (instrukcje warunkowe, pętle), iteracja a rekurencja, układy współrzędnych i transformacje (translacja, rotacja, skalowanie), kodowanie barw w modelach RGB i HSB, modułowość i multiplikacja, porządek a przypadek (fraktale, systemy stochastyczne), pseudolosowość w obrazie cyfrowym, projektowanie deseni (ang. pattern).		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe, rozmowa – korekta w trakcie wykonywania przez studentów poszczególnych etapów projektu. Korekta powinna wskazać na techniczne możliwości realizacyjne oraz prowadzić do wyodrębnienia oryginalnych cech projektu i nadania mu właściwej formy. Realizacja każdego etapu projektu poprzedzona jest omówieniem danego zagadnienia oraz zawartej w nim problematyki w formie wykładu i prezentacji prezentującej praktyczne umiejętności kodowania grafiki cyfrowej.		

Wykaz literatury	Obowiązkowa	1. Artur Frankowski, *Design jako program. Programowanie i projektowanie graficzne*, Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie, 2020
	Uzupełniająca	1. Diana Domańska, Krzysztof Gdawiec, *Nauka programowania dla początkujących: podejście graficzne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2017 2. Stanisław Jaśkowski, *O symetrii w zdobnictwie i przyrodzie. Matematyczna teoria ornamentów*, Państwowe Zakłady Wydawnictw Szkolnych, Warszawa 1952 3. Stanisław Jaśkowski, *Matematyka ornamentu*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1957 4. Paul Jackson, *How to Make Repeat Patterns*, Laurence King Publishing, 2018 5. Islamic Art and Geometric Design: Activities for Learning [https://www.metmuseum.org/art/metpublications/Islamic_Art_and_Geometric_Design_Activities_for_Learning] 6. Peter Phillips, *Repeat patterns: a manual for designers, artists, and architects*, Thames and Hudson, 1993 7. Petra Schmidt, *Patterns in Design, Art and Architecture*, Basel: Birkhäuser, 2005 8. Ernst H. Gombrich, *Zmysł porządku. O psychologii sztuki dekoracyjnej*, Universitas, Kraków 2009 9. Sol LeWitt, *Paragraphs on Conceptual Art*, 1967 10. Yu Zhang, Mathias Funk, *Coding Art: The Four Steps to Creative Programming with the Processing Language*, Apress, 2021
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Zaliczenie na ocenę	80%
	Korekta/Przegląd prac	20%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	29.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		Opis			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie algorytmiczne		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ☒ Stacjonarne	Poziom studiów	☒ I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	☒ Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	☒ Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**I**	Semestr studiów	**II**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną ☒ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr Krzysztof Guzek	Kontakt e-mail	krzysztof.guzek@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczona sesja egzaminacyjna w ramach I semestru studiów. Umiejętność logicznego i analitycznego myślenia, podstawowa wiedza matematyczna w zakresie arytmetyki i geometrii na poziomie szkoły średniej.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Student powinien uzyskać wiedzę i umiejętności kreatywnego zastosowania narzędzi programistycznych w procesie projektowania graficznego, mając na celu tworzenie proceduralnych, kinetycznych, interaktywnych i generatywnych form graficznych.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**45**		
	RAZEM		**90**		
	Liczba punktów ECTS		**3**		
Efekty uczenia się dla przedmiotu					
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**		**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**	

W zakresie wiedzy	IPG1_W06	zna i rozumie zasady projektowania systemów generatywnych oraz rolę danych, parametrów i reguł wizualnych w tworzeniu złożonych struktur graficznych	Prezentacja i omówienie projektu.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U01	potrafi projektować i tworzyć złożone systemy generatywne wykorzystujące struktury danych oraz algorytmy przetwarzające informacje wizualne i tekstowe	Analiza projektu i poziomu implementacji zadania semestralnego pod względem algorytmicznym.
	IPG1_U06	potrafi tworzyć spójne systemy projektowe oparte na regułach i parametryzacji, dbając o estetykę, funkcjonalność oraz konsekwencję wizualną w ramach serii prac	Analiza poziomu estetycznego i funkcjonalnego oraz spójności realizowanego systemu projektowego w odniesieniu do podanych założeń i reguł.
	IPG1_U11	potrafi wykorzystywać narzędzia programistyczne do przetwarzania obrazów rastrowych oraz generowania form typograficznych na podstawie ustalonych reguł projektowych	Obserwacja biegłości posługiwania się narzędziami programistycznymi do przetwarzania obrazu i typografii.
	IPG1_U14	potrafi analizować, interpretować i prezentować złożone systemy projektowe oparte na danych oraz uzasadniać własne decyzje projektowe	Prezentacja i omówienie projektu.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K01	posiada świadomość poziomu swoich kompetencji w zakresie projektowania algorytmicznego i generatywnego oraz rozumie potrzebę ich systematycznego rozwijania	Obserwacja samodzielności i systematyczności pracy studenta w trakcie realizacji projektu.
	IPG1_K02	rozumie znaczenie rozwoju technologii cyfrowych i projektowania generatywnego oraz jest gotów do dalszego doskonalenia warsztatu projektowego i kontynuacji kształcenia	Obserwacja zaangażowania w rozwój warsztatu projektowego oraz pracy nad projektem w trakcie semestru.
Treści programowe	Projektowanie algorytmiczne polega na formalnej proceduralizacji procesu projektowego w postaci skodyfikowanego zestawu reguł wizualnych działających na podstawie zdefiniowanego zbioru danych. W szczególności treści programowe obejmują następujące zagadnienia: pojęcie projektowania generatywnego (ang. generative design), złożone struktury danych (tablice, listy), przetwarzanie obrazów rastrowych, programowanie typografii, analiza danych i informacji, wizualizacja danych, projektowanie systemowe (tworzenie kolekcji prac bazujących na wspólnym systemie parametrów).		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe, rozmowa – korekta w trakcie wykonywania przez studentów poszczególnych etapów projektu. Korekta powinna wskazać na techniczne możliwości realizacyjne oraz prowadzić do wyodrębnienia oryginalnych cech projektu i nadania mu właściwej formy. Realizacja każdego etapu projektu poprzedzona jest omówieniem danego zagadnienia oraz zawartej w nim problematyki w formie wykładu i prezentacji prezentującej praktyczne umiejętności kodowania grafiki cyfrowej.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	1. Andrew Richardson, *Data-driven Graphic Design: Creative Coding for Visual Communication*, Bloomsbury, 2016	
	Uzupełniająca	1. John Maeda, *Creative Code: Aesthetics + Computation*, Thames & Hudson, 2004 2. John Maeda, *Design by Numbers*, The MIT Press, 2001 3. Hartmut Bohnacker, Benedikt Gross, Julia Laub, and Claudius Lazzeroni, *Generative Design: Visualize, Program, and Create with JavaScript in p5.js*, Princeton Architectural Press, 2018 [http://www.generative-gestaltung.de/] 4. Andy Kirk, *Data Visualisation: A Handbook for Data Driven Design*, SAGE Publications, 2021 5. Edward R. Tufte, *The Visual Display of Quantitative Information*, Graphics Press; 2nd edition, 2001	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Egzamin	80%
	Korekta/Przegląd prac	20%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	29.05.2026	

<table>
<tr><th>Pole</th><th colspan="6">Opis</th></tr>
<tr><td colspan="7">Informacje o przedmiocie</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Nazwa przedmiotu</td><td>j. polski</td><td colspan="2">Podstawy Projektowania Uniwersalnego</td><td>Kod przedmiotu</td><td colspan="2" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>j. angielski</td><td colspan="2">Fundamentals of Universal Design</td></tr>
<tr><td rowspan="10">Miejsce przedmiotu w systemie studiów</td><td>Wydział / instytut</td><td colspan="5">Sztuki Projektowe / /instytut Projektowania Graficznego</td></tr>
<tr><td>Nazwa kierunku</td><td colspan="5">Projektowanie Graficzne</td></tr>
<tr><td>Specjalność</td><td colspan="5">Projektowanie Uniwersalne</td></tr>
<tr><td>Forma studiów</td><td>☐ niestacjonarne
☒ stacjonarne</td><td>Poziom studiów</td><td colspan="3">☒ I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie</td></tr>
<tr><td>Profil kształcenia</td><td colspan="5">☒ ogólnoakademicki ☐ praktyczny</td></tr>
<tr><td>Język wykładowy</td><td colspan="5">polski</td></tr>
<tr><td>Forma zajęć</td><td colspan="3">☒ Ćwiczenia ☒ Wykład ☐ Praktyki</td><td colspan="2">☒ inne (jakie) wizyty studyjne</td></tr>
<tr><td>ROK I / sem: 1,2</td><td colspan="3"></td><td>ECTS</td><td>2 + 3</td></tr>
<tr><td>Ilość godzin</td><td colspan="5">30 + 30</td></tr>
<tr><td>Forma zaliczenia</td><td colspan="5">☐ zaliczenie ☒ zaliczenie z oceną ☒ egzamin</td></tr>
<tr><td>Opiekun karty przedmiotu</td><td colspan="2">Izabela Jurczyk</td><td>Kontakt e-mail</td><td colspan="2">Izabela.jurczyk@asp.lodz.pl</td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne</td><td colspan="6">Dla semestru 1: chęć poznawania nowych zagadnień związanych z projektowaniem uniwersalnym, aktywne uczestnictwo w zajęciach, uzupełnianie wiedzy merytorycznej poza zajęciami.
Dla semestru 2: rozwijanie zagadnień związanych z projektowaniem uniwersalnym i dostępnością – 7 Zasad Dostępności</td></tr>
<tr><td colspan="7">Informacje szczegółowe</td></tr>
<tr><td>Założenia i cele przedmiotu</td><td colspan="6">W trakcie zajęć podejmowane są działania mające na celu uświadomienie osobom studiującym ich roli jako projektantów odpowiedzialnych za współuczestniczenie w procesie kształtowania dostępności w ujęciu komunikacji przestrzennej, kulturowej i społecznej. Kształcenie w kierunku designu społecznego i dostępności, opiera się z jednej strony na pogłębieniu wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w obszarze sztuk projektowych a z drugiej na zaakcentowaniu istotnego znaczenia projektowania uniwersalnego, ergonomicznego w kontekście zmian jakie następują w strukturze współczesnego społeczeństwa.
Program zajęć pozwala na rozwój predyspozycji badawczo-projektowych osób studiujących, istotnych z punktu widzenia kształcenia na profilu akademickim z uwzględnieniem ich wrażliwości i zdolności do empatycznego wglądu w potrzeby drugiego człowieka. Zakres poruszanej problematyki obejmuje m.in.: projekty aktywistyczne, zorientowane na człowieka, prospołeczne, ekologiczne.
Realizowane podczas zajęć zadania mają na celu utrwalanie postawy projektowania, które za swoje priorytety stawia sprawiedliwość, równość i zrównoważony rozwój, które kwestionuje wyłącznie komercyjny wymiar designu. Szuka do niego alternatyw, które mogą odegrać znaczącą rolę w rozwoju społeczeństw. W myśl zasady, że projektowanie to nie tylko wymyślanie rzeczy ładnych, ale też potrzebnych. Takich, które uczynią lepszym życie osób starszych z niepełnosprawnościami, cierpiących na choroby (np. alzheimera, autyzm), dotkniętych biedą, bezdomnych, więźniów czy imigrantów. Pomysłów, które rozwiążą konkretne, codzienne problemy ludzi czy lokalnych społeczności. Traktując design jako narzędzie „ulepszania" świata, należy w szczególnym świetle postrzegać pozycję i znaczenie projektanta. Victor Papanek, projektant, wykładowca i filozof designu, autor słynnej książki „Dizajn dla realnego świata" uważał, że designerzy ponoszą odpowiedzialność za wybory, jakich dokonują podczas procesu projektowego. Chociażby np. decydując o materiałach, z których korzystają. Wybierając ekologiczne albo zwracając się w stronę odpowiedzialnego projektowania odpowiadającego na prawdziwe potrzeby ludzi, są w stanie spowodować realne zmiany w środowisku czy społeczeństwie.
Wzywał projektantów do wzięcia odpowiedzialności nie tylko za wizualny, ale przede wszystkim za ekologiczny i społeczny wymiar tworzonych przez nich produktów. Tezy te postawione pół wieku temu są dziś szczególnie aktualne. Nie da się przecenić roli projektantów w eliminowaniu nierówności społecznych, przeciwdziałaniu wykluczeniu. Design zaangażowany społecznie jest nam dziś bardzo potrzebny, dlatego też uważam, że przedmiot ten jest są odpowiedzią na aktualne i przyszłe potrzeby rynku projektowego i wnosi on również korzyści w rozwój naukowo- badawczy Instytutu Projektowania Graficznego.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Aktywność i liczba godzin pracy studenta

(1 ECTS = 25-30 h)</td><td colspan="3">Aktywność studenta</td><td colspan="2">Liczba godzin pracy</td></tr>
<tr><td colspan="3">Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów</td><td colspan="2">30 + 30</td></tr>
<tr><td colspan="3">Praca własna studenta (w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)</td><td colspan="2">30 + 60</td></tr>
<tr><td colspan="3">RAZEM</td><td colspan="2">60 + 90</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">Liczba punktów ECTS</td><td>2+3</td></tr>
<tr><td colspan="4">Efekty uczenia się przedmiotu</td></tr>
<tr><td rowspan="4">W zakresie wiedzy</td><td>Efekt kierunkowy</td><td>Efekt przedmiotowy</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>IPG1_W01</td><td>Zna dawne i aktualne trendy w projektowaniu graficznym z użyciem typografii oraz rozpoznaje najistotniejsze realizacje i twórców w z dziedziny projektowania graficznego. Posiada podstawową wiedzę z zakresu pracy w programach graficznych</td><td>Sposób komunikowania się z prowadzącym – konsultacje/korekta/dyskusja</td></tr>
<tr><td>IPG1_W03</td><td>Rozumie specyfikę i uwarunkowania procesu twórczego w obszarze projektowania uniwersalnego. Wie gdzie poszukiwać inspiracji, jak budować i rozwijać powziętą koncepcję</td><td>Jakość i poziom realizacji projektu na różnych etapach jego powstawania</td></tr>
<tr><td>IPG1_W06</td><td>Tworzy przekaz wizualny w duchu projektowania uniwersalnego posługując się różnymi konwencjami stylistycznymi i plastycznymi. W podejmowanych zadaniach uwzględnia i poszerza dotychczasowe umiejętności w zakresie typografii, ilustracji, fotografii, kompozycji oraz kompetencji społecznych.</td><td>Sposób prezentacji prac</td></tr>
<tr><td rowspan="4">W zakresie umiejętności</td><td>Efekt kierunkowy</td><td>Efekt przedmiotowy</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>IPG1_U01</td><td>Posiada na poziomie podstawowym umiejętności doboru właściwych środków wyrazu, które umiejętnie wykorzystuje w ramach realizowanych zadań z podstaw projektowania uniwersalnego</td><td>Dostępność komunikacji w poruszanych zagadnień projektowych</td></tr>
<tr><td>IPG1_U02</td><td>Tworzy w duchu projektowania uniwersalnego z szacunkiem do środowiska naturalnego.</td><td>Dostępność prezentowanych projektów</td></tr>
<tr><td>IPG1_U06</td><td>Dba estetykę realizacji projektu graficznego, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji dostępnościowych, użytkowych.</td><td>Jakość i czytelność prezentowanych projektów</td></tr>
<tr><td rowspan="3">W zakresie kompetencji społecznych</td><td>Efekt kierunkowy</td><td>Efekt przedmiotowy</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>IPG1_K01</td><td>Dba o rzetelność realizacji projektu graficznego, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji społecznych</td><td>Dostępność opracowywanych projektów</td></tr>
<tr><td>IPG1_K04</td><td>Posiada kompetencje krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu współczesnej kultury i sztuki ze szczególnym uwzględnieniem projektowania uniwersalnego (dostępnego)</td><td>Sposób doboru środków uniwersalnej komunikacji wizualnej</td></tr>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="3">Podejmowane zagadnienia uwzględniają poszerzanie wiedzy o zasady projektowania uniwersalnego z obszarów: komunikacji wizualnej, projektowania wystaw, kształtowania otoczenia i budowania narracji.
Obejmują analizę zasad dostępności, poznawania wymagań związanych z ich zastosowaniem na wielu polach działania projektowego min.:
- grafika informacyjna,
- skład materiałów uwzględniający zasady dostępności np.: wielkość i rodzaj dozwolonych krojów pisma, wymagany/preferowany skład tekstów, dedykowana kolorystyka.
Podczas zajęć następuje wprowadzenie i dokładne omówienie zjawiska jakim jest projektowanie uniwersalne z wdrożeniem 7 zasad projektowania uniwersalnego, które to powinno być traktowane jako kierunek i sposób myślenia. Zajęciom towarzyszą warsztaty tematyczne i krótkie zadania wdrażające studentów w opisane poniżej zagadnienia rozłożone proporcjonalnie na oba semestry. W ramach zajęć odbywają się również wizyty studyjne przybliżające poruszaną problematykę.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">Wykłady z wykorzystaniem środków audiowizualnych, ćwiczenia laboratoryjno-warsztatowe, konsultacje, wizyty studyjne</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa do przejrzenia pod kątem ćwiczeń</td><td colspan="2">- Victotr Papanek / Dizajn dla realnego świata / d2d.pl 2023
- Krzysztof Lenk / Podaj Dalej. Dizajn , nauczanie, życie / Karakter, 2018</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca do zapoznania się i przejrzenia</td><td colspan="2">- Bruno Munari / Dizajn i sztuka, d2d.pl, 2014
- Karolina Izdebska, Monika Klein/ Społeczny wymiar dizajnu/ Difin, 2021
- Jeffery Keedy/ Widzieć-Wiedzieć/ Karakter , 2015
- Michał Bierut/ Raz mnie widzisz/ Karakter, 2018
- Krzysztof Lenk, Projekty i bazgroły, Słowo/ Obraz Terytoria, 2009
- Rudolf Arnheim, Sztuka i percepcja wzrokowa, Słowo/ Obraz Terytoria, 2004</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	kontakt z nauczycielem – frekwencja / konsultacje / korekta / dyskusja	20%
	zaangażowanie przy wykonywaniu zadań etapowych	25%
	poziom wykonania prac etapowych i ich progres	25%
	przegląd prac / analiza i obrona pracy etapowej	30%

Kryteria oceny	**Ocena**	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celująca (5,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania
	Bardzo dobra (5,0)	zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte
	Dobra plus (4,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
	Dobra (4,0)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić
	Dostateczna plus (3,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami
	Dostateczna (3,0)	zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie
	Niedostateczna (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	**Opis**

Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie plakatu1		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Poster Design**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	**-**			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**III**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr hab. Karolina Grudzińska	Kontakt e-mail	kgrudzinska@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Pozytywne ukończenie drugiego semestru studiów licencjackich. Przygotowanie warsztatowe: znajomość programów Adobe Illustrator i Adobe Photoshop w stopniu podstawowym.				

Informacje szczegółowe		
Założenia i cele przedmiotu	Celem zajęć jest wprowadzenie studenta w podstawowe zagadnienia projektowania plakatu jako formy komunikatu wizualnego. Nacisk położony jest na rozwijanie umiejętności świadomego operowania kompozycją, kolorem i typografią oraz budowania czytelnego przekazu graficznego. Budowana jest umiejętność formułowania prostych koncepcji projektowych oraz ich prezentacji. Celem realizowanych zadań jest poszukiwanie autorskich, przemyślanych rozwiązań typograficznych i graficznych.	
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**45**
	RAZEM	**90**
	Liczba punktów ECTS	**3**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W01	Student ma podstawowe kompendium wiedzy dotyczącej realizacji prac z zakresu projektowania plakatu; zna i rozumie problematykę związaną z technologią projektowania i druku metodą cyfrową.	Ocena wiedzy dotyczącej realizacji prac z zakresu projektowania plakatu na podstawie jakości realizacji technicznej projektu.
	IPG1_W06	Student zna i rozumie podstawy kreacji projektowej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi plastycznej w zakresie projektowania plakatu w kontekście funkcjonowania w rzeczywistości zawodowej grafika projektanta.	Ocena poziomu wykorzystania wiedzy o procesie projektowania na podstawie realizowanych ćwiczeń.

W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U02	Student w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni w konstruowaniu wypowiedzi plakatowej.	Ocena umiejętności korzystania ze swojej intuicji, emocjonalności I wyobraźni na podstawie poziomu plastycznego i koncepcyjnego projektów.
	IPG1_U06	Student dba o estetykę i rzetelność realizacji projektu plakatu, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych.	Ocena jakości projektu pod kątem estetyki, spójności graficznej oraz funkcjonalności.
	IPG1_U07	Student jest przygotowany do kontynuacji i rozwijania umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji projektowych w plakacie.	Ocena wykorzystania umiejętności warsztatowych w procesie projektowania I realizacji.
	IPG1_U08	Student posiada podstawowe umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw procesu projektowego, polegającego na swobodnym wykorzystaniu z wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi plakatowej.	Ocena samodzielności, oryginalności I dojrzałości koncepcji projektowej.
	IPG1_U11	Student potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego (operuje oprogramowaniem do edycji obrazu wektorowego I bitmapowego) w realizacji indywidualnej pracy projektowej.	Ocena projektów pod kątem wykorzystania współczesnych środków obrazowania graficznego.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K01	Student posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie projektowania graficznego.	Ocena udziału w konsultacjach oraz omawiania własnych propozycji projektowych.
	IPG1_K02	Student rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia studiów magisterskich.	Rozmowa ze studentem, ocena zrozumienia idei samodoskonalenia i podnoszenia swoich kompetencji.
	IPG1_K05	Student posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach przedsięwzięć związanych z projektowaniem plakatu, rozumie potrzebę zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problem.	Ocena sposobu prezentacji projektu, konsultowania go z prowadzącym oraz wykorzystania informacji zwrotnej w procesie projektowym.
	IPG1_K06	Student jest gotowy do podjęcia działalności projektowej ze świadomością zasad etyki zawodowej, z poszanowaniem dla dorobku oraz tradycji zawodu.	Ocena jakości procesu projektowego oraz realizacji prac semestralnych. Rozmowa ze studentem. Ocena rozumienia zasad etyki zawodowej i realiów pracy projektanta graficznego.
Treści programowe	Celem zajęć jest wprowadzenie studenta w podstawowe zagadnienia projektowania plakatu jako formy komunikatu wizualnego. Program Pracowni obejmuje m.in. zagadnienia związane ze świadomym posługiwaniem się kompozycją, kolorem i typografią oraz hierarchizowaniem struktury warstwy informacyjnej. Student rozwija umiejętność formułowania prostych koncepcji projektowych i ich prezentacji. Zapoznanie studenta z procesem projektowym i podstawowymi zagadnieniami przygotowania projektu do realizacji w druku.		
Metody dydaktyczne	Zajęcia prowadzone są w oparciu o działania praktyczne, analizę i korekty przedstawionych wyników ćwiczeń projektowych. Na początku semestru następuje omówienie założeń zadań oraz prezentacja i analiza realizacji powstałych we wcześniejszych latach. Student rozpoczyna pracę od szkiców koncepcyjnych. W fazie projektowej i realizacji plakatów towarzyszą korekty wspierające badawcze podejście do zagadnień formy, treści i czytelności komunikatu.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	-	
	Uzupełniająca	Hans Peter Willberg, Friedricg Forssman "Pierwsza pomoc w typografii" Enric Jardi, „Pięćdziesiąt kilka porad na temat typografii” Adrian Frutiger "Człowiek i jego znaki" Kimberly Elam „Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej”	

Dodatkowe informacje	-	
Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Frekwencja / przygotowanie do zajęć	25%
	Systematyczność pracy w procesie projektowym, progres	25%
	Zgodność realizacji z problemem przedstawionym w zadaniu	25%
	Techniczna i wizualna jakość realizacji	25%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	31.05.2026	

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie plakatu2		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Poster Design**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**IV**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną × Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr hab. Karolina Grudzińska	Kontakt e-mail	kgrudzinska@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Pozytywne ukończenie trzeciego semestru studiów licencjackich. Przygotowanie warsztatowe: znajomość programów Adobe Illustrator i Adobe Photoshop.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem zajęć jest wprowadzenie studenta w podstawowe zagadnienia projektowania plakatu jako formy komunikatu wizualnego. Nacisk położony jest na rozwijanie umiejętności świadomego operowania kompozycją, kolorem i typografią oraz budowania czytelnego przekazu graficznego. Budowana jest umiejętność formułowania prostych koncepcji projektowych oraz ich prezentacji. Celem realizowanych zadań jest poszukiwanie autorskich, przemyślanych rozwiązań typograficznych i graficznych.				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta (1 ECTS = 30 h)	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**45**
	RAZEM	**90**
	Liczba punktów ECTS	**3**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W01	ma podstawowe kompendium wiedzy dotyczącej realizacji prac z zakresu projektowania graficznego; zna i rozumie problematykę związaną z technologiami stosowanymi w grafice projektowej	Ocena wiedzy dotyczącej realizacji prac z zakresu projektowania plakatu na podstawie jakości realizacji technicznej projektu.

W zakresie wiedzy	IPG1_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie projektowania graficznego w kontekście funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika projektanta	Ocena poziomu wykorzystania wiedzy o procesie projektowania na podstawie realizowanych ćwiczeń.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U02	w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni we własnej twórczości projektowej	Ocena umiejętności korzystania ze swojej intuicji, emocjonalności I wyobraźni na podstawie poziomu plastycznego i koncepcyjnego projektów.
	IPG1_U06	dba o estetykę i rzetelność realizacji projektu graficznego, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	Ocena jakości projektu pod kątem estetyki, spójności graficznej oraz funkcjonalności.
	IPG1_U07	jest przygotowany do kontynuacji i rozwijania umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych i projektowych w samodzielnej działalności zawodowej	Ocena wykorzystania umiejętności warsztatowych w procesie projektowania I realizacji.
	IPG1_U08	posiada podstawowe umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegającej na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi	Ocena samodzielności, oryginalności I dojrzałości koncepcji projektowej.
	IPG1_U11	potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego (fotografia ew. inne media) w realizacji indywidualnej pracy projektowej	Ocena projektów pod kątem wykorzystania współczesnych środków obrazowania graficznego.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K01	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji w wybranym kierunku studiów	Ocena udziału w konsultacjach oraz omawiania własnych propozycji projektowych.
	IPG1_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia studiów magisterskich	Rozmowa ze studentem, ocena zrozumienia idei samodoskonalenia i podnoszenia swoich kompetencji.
	IPG1_K05	posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, rozumie potrzebę zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Ocena sposobu prezentacji projektu, konsultowania go z prowadzącym oraz wykorzystania informacji zwrotnej w procesie projektowym.
	IPG1_K06	jest gotowy do podjęcia działalności artystycznej i zawodowej ze świadomością zasad etyki zawodowej, z poszanowaniem dla dorobku oraz tradycji zawodu	Ocena jakości procesu projektowego oraz realizacji prac semestralnych. Rozmowa ze studentem. Ocena rozumienia zasad etyki zawodowej i realiów pracy projektanta graficznego.
Treści programowe	Celem zajęć jest wprowadzenie studenta w podstawowe zagadnienia projektowania plakatu jako formy komunikatu wizualnego. Program Pracowni obejmuje m.in. zagadnienia związane ze świadomym posługiwaniem się kompozycją, kolorem i typografią oraz hierarchizowaniem struktury warstwy informacyjnej. Student rozwija umiejętność formułowania prostych koncepcji projektowych i ich prezentacji. Zajęcia wspierają poszukiwanie indywidualnego języka wypowiedzi wizualnej.		

Metody dydaktyczne	Zajęcia prowadzone są w oparciu o działania praktyczne, analizę i korekty przedstawionych wyników ćwiczeń projektowych. Na początku semestru następuje omówienie założeń zadań oraz prezentacja i analiza realizacji powstałych we wcześniejszych latach. Student rozpoczyna pracę od szkiców koncepcyjnych. W fazie projektowej i realizacji plakatów towarzyszą korekty wspierające badawcze podejście do zagadnień formy, treści i czytelności komunikatu.	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	-
	Uzupełniająca	Dorota Folga-Januszewska, Lech Majewski "Oto sztuka polskiego plakatu" Johannes Itten "Sztuka barwy"
Dodatkowe informacje	-	

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Frekwencja / przygotowanie do zajęć	25%
	Systematyczność pracy w procesie projektowym, progres	25%
	Zgodność realizacji z problemem przedstawionym w zadaniu	25%
	Techniczna i wizualna jakość realizacji	25%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	31.05.2026	

<table>
<tr><th>Pole</th><th colspan="6">Opis</th></tr>
<tr><td colspan="7">Informacje o przedmiocie</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Nazwa przedmiotu</td><td>j. polski</td><td colspan="3">Projektowanie plakatu 3</td><td>Kod przedmiotu</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>j. angielski</td><td colspan="3">Poster Design</td></tr>
<tr><td rowspan="9">Miejsce przedmiotu w systemie studiów</td><td>Wydział / instytut</td><td colspan="5">Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego</td></tr>
<tr><td>Nazwa kierunku</td><td colspan="5">Projektowanie graficzne</td></tr>
<tr><td>Specjalność</td><td colspan="5">-</td></tr>
<tr><td>Forma studiów</td><td colspan="2">☐ Niestacjonarne
×Stacjonarne</td><td>Poziom studiów</td><td colspan="2">×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie</td></tr>
<tr><td>Profil kształcenia</td><td colspan="5">×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny</td></tr>
<tr><td>Język wykładowy</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>Forma zajęć</td><td colspan="3">×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki</td><td colspan="2">☐ inne (jakie)</td></tr>
<tr><td>Rok studiów</td><td colspan="2">III</td><td>Semestr studiów</td><td colspan="2">V</td></tr>
<tr><td>Forma zaliczenia</td><td colspan="5">☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną × Egzamin</td></tr>
<tr><td>Opiekun karty przedmiotu</td><td colspan="2">dr hab. Karolina Grudzińska</td><td>Kontakt e-mail</td><td colspan="2">kgrudzinska@asp.lodz.pl</td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne</td><td colspan="6">Pozytywne ukończenie czwartego semestru studiów licencjackich. Przygotowanie warsztatowe: znajomość programów Adobe Illustrator i Adobe Photoshop.</td></tr>
<tr><td colspan="7">Informacje szczegółowe</td></tr>
<tr><td>Założenia i cele przedmiotu</td><td colspan="6">Celem zajęć jest rozwijanie umiejętności tworzenia spójnych i świadomych koncepcji projektowych. Budowana jest umiejętność formułowania koncepcji projektowych w szerszym kontekście społecznym i kulturowym. Nacisk położony jest na rozwój indywidualnej postawy twórczej, konsekwencję formalną oraz umiejętność integracji różnych środków wyrazu.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">Aktywność i liczba godzin pracy studenta

(1 ECTS = 30 h)</td><td colspan="3">Aktywność studenta</td><td colspan="2">Liczba godzin pracy</td></tr>
<tr><td colspan="3">Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów</td><td colspan="2">45</td></tr>
<tr><td colspan="3">Praca własna studenta (w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)</td><td colspan="2">195</td></tr>
<tr><td colspan="3">RAZEM</td><td colspan="2">240</td></tr>
<tr><td colspan="3">Liczba punktów ECTS</td><td colspan="2">8</td></tr>
<tr><td colspan="7">Efekty uczenia się dla przedmiotu</td></tr>
</table>

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W01	ma podstawowe kompendium wiedzy dotyczącej realizacji prac z zakresu projektowania graficznego; zna i rozumie problematykę związaną z technologiami stosowanymi w grafice projektowej	Ocena wiedzy dotyczącej realizacji prac z zakresu projektowania plakatu na podstawie jakości realizacji technicznej projektu.
	IPG1_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie projektowania graficznego w kontekście funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika projektanta	Ocena poziomu wykorzystania wiedzy o procesie projektowania na podstawie realizowanych ćwiczeń.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U02	w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni we własnej twórczości projektowej	Ocena umiejętności korzystania ze swojej intuicji, emocjonalności i wyobraźni na podstawie poziomu plastycznego i koncepcyjnego projektów.
	IPG1_U06	dba o estetykę i rzetelność realizacji projektu graficznego, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	Ocena jakości projektu pod kątem estetyki, spójności graficznej oraz funkcjonalności.
	IPG1_U07	jest przygotowany do kontynuacji i rozwijania umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych i projektowych w samodzielnej działalności zawodowej	Ocena wykorzystania umiejętności warsztatowych w procesie projektowania I realizacji.
	IPG1_U08	posiada podstawowe umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegającej na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi	Ocena samodzielności, oryginalności I dojrzałości koncepcji projektowej.
	IPG1_U11	potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego (fotografia ew. inne media) w realizacji indywidualnej pracy projektowej	Ocena projektów pod kątem wykorzystania współczesnych środków obrazowania graficznego.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K01	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji w wybranym kierunku studiów	Ocena udziału w konsultacjach oraz omawiania własnych propozycji projektowych.
	IPG1_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia studiów magisterskich	Rozmowa ze studentem, ocena zrozumienia idei samodoskonalenia i podnoszenia swoich kompetencji.
	IPG1_K05	posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, rozumie potrzebę zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Ocena sposobu prezentacji projektu, konsultowania go z prowadzącym oraz wykorzystania informacji zwrotnej w procesie projektowym.

	IPG1_K06	jest gotowy do podjęcia działalności artystycznej i zawodowej ze świadomością zasad etyki zawodowej, z poszanowaniem dla dorobku oraz tradycji zawodu	Ocena jakości procesu projektowego oraz realizacji prac semestralnych. Rozmowa ze studentem. Ocena rozumienia zasad etyki zawodowej i realiów pracy projektanta graficznego.

Treści programowe	Celem zajęć jest rozwijanie u studenta umiejętności projektowania komunikatu wizualnego w formie plakatu. Program Pracowni obejmuje m.in. zagadnienia związane ze świadomym posługiwaniem się kompozycją, kolorem i typografią oraz hierarchizowaniem struktury warstwy informacyjnej. Zagadnieniem poruszanym w tym semestrze jest plakat o tematyce społecznej lub kulturalnej. Student rozwija umiejętność formułowania koncepcji projektowych i ich prezentacji. Zajęcia wspierają poszukiwanie indywidualnego języka wypowiedzi wizualnej. Pogłębianie zagadnień związanych z komunikacją wizualną, kontekstem społecznym i kulturowym projektu oraz integracją różnych środków komunikowania (typografia, ilustracja, fotografia).
Metody dydaktyczne	Zajęcia prowadzone są w oparciu o działania praktyczne, analizę i korekty przedstawionych wyników ćwiczeń projektowych. Na początku semestru następuje omówienie założeń zadań oraz prezentacja i analiza realizacji powstałych we wcześniejszych latach. Student rozpoczyna pracę od szkiców koncepcyjnych. W fazie projektowej i realizacji plakatów towarzyszą korekty wspierające badawcze podejście do zagadnień formy, treści i czytelności komunikatu.

Wykaz literatury	Obowiązkowa	-
	Uzupełniająca	Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk "Historia projektowania graficznego" Steven Heller, Veronique Vienne "100 idei, które zmieniły projektowanie graficzne"
Dodatkowe informacje	-	

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Frekwencja / przygotowanie do zajęć	25%
	Systematyczność pracy w procesie projektowym, progres	25%
	Zgodność realizacji z problemem przedstawionym w zadaniu	25%
	Techniczna i wizualna jakość realizacji	25%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte

Data sporządzenia karty	31.05.2026

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		**Opis**			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie plakatu4		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Poster Design**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	**-**			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**III**	Semestr studiów	**VI**	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	dr hab. Karolina Grudzińska	Kontakt e-mail	kgrudzinska@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Pozytywne ukończenie piątego semestru studiów licencjackich. Przygotowanie warsztatowe: znajomość programów Adobe Illustrator i Adobe Photoshop.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem zajęć jest samodzielna realizacja autorskiego projektu stanowiącego dyplom licencjacki. Student wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności do stworzenia spójnej koncepcji projektowej, zawierającej opracowanie identyfikacji wybranego podmiotu oraz jej implementacji. Nacisk położony jest na samodzielność, świadome podejmowanie decyzji projektowych oraz umiejętność funkcjonowania w kontekście profesjonalnej praktyki projektowej.				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**315**
	RAZEM	**360**
	Liczba punktów ECTS	**12**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W01	ma podstawowe kompendium wiedzy dotyczącej realizacji prac z zakresu projektowania graficznego; zna i rozumie problematykę związaną z technologiami stosowanymi w grafice projektowej	Ocena wiedzy dotyczącej realizacji prac z zakresu projektowania plakatu na podstawie jakości realizacji technicznej projektu.
	IPG1_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie projektowania graficznego w kontekście funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika projektanta	Ocena poziomu wykorzystania wiedzy o procesie projektowania na podstawie realizowanych ćwiczeń.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U02	w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni we własnej twórczości projektowej	Ocena umiejętności korzystania ze swojej intuicji, emocjonalności i wyobraźni na podstawie poziomu plastycznego i koncepcyjnego projektów.
	IPG1_U06	dba o estetykę i rzetelność realizacji projektu graficznego, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	Ocena jakości projektu pod kątem estetyki, spójności graficznej oraz funkcjonalności.
	IPG1_U07	jest przygotowany do kontynuacji i rozwijania umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych i projektowych w samodzielnej działalności zawodowej	Ocena wykorzystania umiejętności warsztatowych w procesie projektowania I realizacji.
	IPG1_U08	posiada podstawowe umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegającej na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi	Ocena samodzielności, oryginalności I dojrzałości koncepcji projektowej.
	IPG1_U11	potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego (fotografia ew. inne media) w realizacji indywidualnej pracy projektowej	Ocena projektów pod kątem wykorzystania współczesnych środków obrazowania graficznego.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K01	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji w wybranym kierunku studiów	Ocena udziału w konsultacjach oraz omawiania własnych propozycji projektowych.
	IPG1_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia studiów magisterskich	Rozmowa ze studentem, ocena zrozumienia idei samodoskonalenia i podnoszenia swoich kompetencji.
	IPG1_K05	posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, rozumie potrzebę zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Ocena sposobu prezentacji projektu, konsultowania go z prowadzącym oraz wykorzystania informacji zwrotnej w procesie projektowym.
	IPG1_K06	jest gotowy do podjęcia działalności artystycznej i zawodowej ze świadomością zasad etyki zawodowej, z poszanowaniem dla dorobku oraz tradycji zawodu	Ocena jakości procesu projektowego oraz realizacji prac semestralnych. Rozmowa ze studentem. Ocena rozumienia zasad etyki zawodowej i realiów pracy projektanta graficznego.

Treści programowe	Celem zajęć jest samodzielna realizacja autorskiego projektu stanowiącego dyplom licencjacki. Student wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności do stworzenia spójnej koncepcji projektowej, zawierającej opracowanie identyfikacji wybranego podmiotu oraz jej implementacji. Nacisk położony jest na samodzielność, świadome podejmowanie decyzji projektowych oraz umiejętność funkcjonowania w kontekście profesjonalnej praktyki projektowej. Pogłębianie zagadnień związanych z komunikacją wizualną, kontekstem społecznym i kulturowym projektu oraz integracją różnych środków komunikowania (typografia, ilustracja, fotografia).	
Metody dydaktyczne	Zajęcia prowadzone są w oparciu o działania praktyczne, analizę i korekty przedstawionych wyników ćwiczeń projektowych. Na początku semestru następuje omówienie założeń zadań oraz prezentacja i analiza realizacji powstałych we wcześniejszych latach. Student rozpoczyna pracę od szkiców koncepcyjnych. W fazie projektowej i realizacji plakatów towarzyszą korekty wspierające badawcze podejście do zagadnień formy, treści i czytelności komunikatu.	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	-
	Uzupełniająca	Ambrose, Harris "Pre-pres. Poradnik dla grafików" Ambros, Harris "Layout. Zasady, kompozycja, zastosowanie"
Dodatkowe informacje	-	

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Frekwencja / przygotowanie do zajęć	25%
	Systematyczność pracy w procesie projektowym, progres	25%
	Zgodność realizacji z problemem przedstawionym w zadaniu	25%
	Techniczna i wizualna jakość realizacji	25%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	31.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		Opis			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie identyfikacji graficznej1		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	**-**			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**III**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**dr hab. Przemysław Hajek**	Kontakt e-mail	**phajek@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Zaliczenie I roku studiów Podstawowe umiejętności obsługi programów wektorowych				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Założeniem Pracowni Identyfikacji Graficznej jest przygotowanie studentów do samodzielnego prowadzenia procesu projektowego w obszarze systemowego projektowania graficznego – od analizy problemu i określenia celów komunikacyjnych, poprzez opracowanie koncepcji i projektów, aż po przygotowanie kompletnej dokumentacji oraz prezentację rozwiązań. Szczególny nacisk kładziony jest na rozwój kreatywności, umiejętność syntezy informacji, świadome posługiwanie się środkami wizualnymi oraz projektowanie zgodne z zasadami funkcjonalności, czytelności i spójności komunikacyjnej.			

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**45**
	RAZEM	**90**
	Liczba punktów ECTS	**3**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie wiedzy	IPG1_W01	Ma podstawowe kompendium wiedzy dotyczącej projektowania identyfikacji graficznej, w szczególności zasad budowy i konstruowania znaków graficznych.	Weryfikacji podlega jakość wykonania projektu koncepcji znaków graficznych zgodna z treściami programowymi określonymi w danym ćwiczeniu takimi jak: budowa na siatce, skalowanie, pole ochronne, zgodność komunikatu z założeniami projektowymi.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U02	Świadomie wykorzystuje własną intuicję, wyobraźnię oraz kreatywne myślenie w procesie projektowym, rozwijając oryginalne rozwiązania w tworzeniu czytelnych komunikatów graficznych.	Weryfikacji podlega nowe spojrzenie na daną problematykę projektową, innowacyjne podejście do zadania, nieszablonowe myślenie.
	IPG1_U06	Dba o estetykę i jakość realizacji projektu graficznego, z uwzględnieniem jego funkcji użytkowych w obszarze projektowania znaków graficznych i symboli (czytelność, spójność przekazu, proporcje, powtarzalność)	Weryfikacji podlega czytelność oraz funkcjonalność projektu graficznego zgodna z założeniami danego ćwiczenia.
	IPG1_U09	Ma opanowane podstawy technik manualnych (szkicownik) oraz cyfrowych technik przetwarzania obrazu (program wektorowy). Potrafi samodzielnie rozwijać te umiejętności poprzez systematyczne ćwiczenia i doskonalenie warsztatu.	Weryfikacji podlega umiejętność przeniesienia pomysłu wykonanego w szkicowniku na program wektorowy oraz finalna prezentacja.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K01	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych, rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie projektowania spójnych systemów komunikacji wizualnej.	Weryfikacji podlegają korekty z osobą studencką podczas realizowanego zadania projektowego w trakcie semestru.
Treści programowe	Treści programowe Pracowni Projektowania Identyfikacji Graficznej (P.I.G) dotyczą podstaw z zakresu projektowania znaków graficznych, tworzenia symboli, szyldów oraz projektowania kompleksowych identyfikacji graficznych. Celem Pracowni jest wykształcenie umiejętności syntetycznego podejścia do zadania projektowego, formułowania problemu, analitycznego i krytycznego myślenia oraz przekazanie niezbędnej wiedzy z zakresu systemowego projektowania marki. Ćwiczenia poruszają zagadnienia z zakresu projektowania identyfikacji graficznej (*corporate identity*): od analizy tematu (*research*), poprzez kreację pomysłu (*key visual*), budowę zasad projektowych (guidelines), projekt księgi znaku (logo) po prezentację i wizualizację kompleksowego projektu (*brandbook*). Pracownia P.I.G. podejmuje także działania eksperymentalne realizując ćwiczenia z zakresu kreacji marki, w której kładziony jest nacisk na sam proces tworzenia i adaptację pomysłu do wymogów współczesnej komunikacji. Pracownia Identyfikacji Graficznej jest miejscem, w której studenci na VI semestrze mogą zrealizować projekt dyplomowy, a umiejętności zdobyte podczas zajęć (tj. cztery semestry), są podstawą do realizacji bardziej złożonych projektów graficznych na II°.		
Metody dydaktyczne	Prezentacja z wykorzystaniem środków audiowizualnych będąca omówieniem zadania semestralnego. Ćwiczenia projektowe prowadzone są w formie indywidualnych korekt realizowanych podczas kolejnych etapów pracy projektowej. Celem korekt jest wskazanie odpowiedniej ścieżki projektowej, zgodnej z założeniami ćwiczenia, rozwijanie oryginalnych pomysłów w celu nadania im spójnej i czytelnej formy graficznej.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa		

	Uzupełniająca	• Kimberly Elam, „Geometria w projektowaniu. Studia z proporcji i kompozycji", d2d • „Ogólnopolskie Wystawy Znaków Graficznych", Karakter • „Karol Śliwka", Muzeum Miasta Gdyni • „Logo Modernism", Taschen https://logobook.com/
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Zgodność realizacji projektu z wymaganiami określonymi w ćwiczeniu	50%
	Kreatywność pomysłu	30%
	Prezentacja projektu semestralnego	20%
	Zaangażowanie na zajęciach i przygotowanie etapów pośrednich	10%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie identyfikacji graficznej 2		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	**-**			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ☒ Stacjonarne	Poziom studiów	☒ I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	☒ Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	☒ Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**IV**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną ☒ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**dr hab. Przemysław Hajek**	Kontakt e-mail	**phajek@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	• Zaliczenie II semestru w Pracowni Identyfikacji Graficznej • Podstawowa wiedza z zakresu projektowania znaków graficznych Podstawowe umiejętności obsługi programów wektorowych				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Założeniem Pracowni Identyfikacji Graficznej jest przygotowanie studentów do samodzielnego prowadzenia procesu projektowego w obszarze systemowego projektowania graficznego – od analizy problemu i określenia celów komunikacyjnych, poprzez opracowanie koncepcji i projektów, aż po przygotowanie kompletnej dokumentacji oraz prezentację rozwiązań. Szczególny nacisk kładziony jest na rozwój kreatywności, umiejętność syntezy informacji, świadome posługiwanie się środkami wizualnymi oraz projektowanie zgodne z zasadami funkcjonalności, czytelności i spójności komunikacyjnej.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**45**		
	RAZEM		**90**		
	Liczba punktów ECTS		**3**		
Efekty uczenia się dla przedmiotu					

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W06	Rozumie podstawy kreacji marki w obszarze systemowego projektowania graficznego oraz rolę języka wizualnego w budowaniu spójnej komunikacji marki, obejmującą m.in. formę, kompozycję, ilustrację, ikonografię, kolorystykę i typografię.	Weryfikacji podlega jakość projektu kompleksowej identyfikacji graficznej zgodna z treściami programowymi określonymi w danym ćwiczeniu: takimi jak: spójność merytoryczna i projektowa z uwzględnieniem poprawności procesu projektowego.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U02	Świadomie wykorzystuje własną intuicję, wyobraźnię oraz kreatywne myślenie w procesie projektowym, rozwijając oryginalne rozwiązania w tworzeniu czytelnych komunikatów graficznych.	Weryfikacji podlega nowe spojrzenie na daną problematykę projektową, innowacyjne podejście do zadania, nieszablonowe myślenie.
	IPG1_U08	Posiada podstawowe umiejętności projektowania systemów identyfikacji graficznej, wykorzystując wiedzę z zakresu kompozycji, typografii, koloru oraz komunikacji wizualnej do tworzenia spójnych i autorskich rozwiązań projektowych.	Weryfikacji podlega wykonanie i prezentacja projektu semestralnego zgodnego z jego założeniami w którego skład wchodzi: kreatywne myślenie, spójność merytoryczna i projektowa z uwzględnieniem poprawności procesu projektowego – od etapu analizy, poprzez opracowanie koncepcji, aż po przygotowanie zasad projektowych i ich prezentację.
	IPG1_U09	Ma opanowane podstawy technik manualnych (szkicownik) oraz cyfrowych technik przetwarzania obrazu (program wektorowy). Potrafi samodzielnie rozwijać te umiejętności poprzez systematyczne ćwiczenia i doskonalenie warsztatu.	Weryfikacji podlega umiejętność przeniesienia pomysłu wykonanego w szkicowniku na program wektorowy oraz finalna prezentacja.
	IPG1_U11	Potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego, w tym ilustracji, fotografii i innych mediów, w procesie projektowania oraz realizacji autorskich systemów identyfikacji graficznej.	Weryfikacji podlega wykonanie i prezentacja projektu semestralnego zgodnego z jego założeniami w którego skład wchodzi: kreatywne myślenie, spójność merytoryczna i projektowa z uwzględnieniem poprawności procesu projektowego – od etapu analizy, poprzez opracowanie koncepcji, aż po przygotowanie zasad projektowych i ich prezentację.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K01	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych, rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie projektowania spójnych systemów komunikacji wizualnej.	Weryfikacji podlegają korekty z osobą studencką podczas realizowanego zadania projektowego w trakcie semestru, sposób komunikowania się i

			przekazywania informacji projektowych.
	IPG1_K05	Posiada umiejętność komunikowania się z przedstawicielami różnych środowisk oraz współpracy z klientami, odbiorcami i specjalistami zaangażowanymi w proces projektowania systemów identyfikacji graficznej. Rozumie potrzebę korzystania z wiedzy i opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu projektowego.	Weryfikacji podlegają korekty z osobą studencką podczas realizowanego zadania projektowego w trakcie semestru, sposób komunikowania się i przekazywania informacji projektowych.
Treści programowe	Treści programowe Pracowni Projektowania Identyfikacji Graficznej (P.I.G) dotyczą podstaw z zakresu projektowania znaków graficznych, tworzenia symboli, szyldów oraz projektowania kompleksowych identyfikacji graficznych. Celem Pracowni jest wykształcenie umiejętności syntetycznego podejścia do zadania projektowego, formułowania problemu, analitycznego i krytycznego myślenia oraz przekazanie niezbędnej wiedzy z zakresu systemowego projektowania marki. Ćwiczenia poruszają zagadnienia z zakresu projektowania identyfikacji graficznej (*corporate identity*): od analizy tematu (*research*), poprzez kreację pomysłu (*key visual*), budowę zasad projektowych (guidelines), projekt księgi znaku (logo) po prezentację i wizualizację kompleksowego projektu (*brandbook*). Pracownia P.I.G. podejmuje także działania eksperymentalne realizując ćwiczenia z zakresu kreacji marki, w której kładziony jest nacisk na sam proces tworzenia i adaptację pomysłu do wymogów współczesnej komunikacji. Pracownia Identyfikacji Graficznej jest miejscem, w której studenci na VI semestrze mogą zrealizować projekt dyplomowy, a umiejętności zdobyte podczas zajęć (tj. cztery semestry), są podstawą do realizacji bardziej złożonych projektów graficznych na II°.		
Metody dydaktyczne	Prezentacja z wykorzystaniem środków audiowizualnych będąca omówieniem zadania semestralnego. Ćwiczenia projektowe prowadzone są w formie indywidualnych korekt realizowanych podczas kolejnych etapów pracy projektowej. Celem korekt jest wskazanie odpowiedniej ścieżki projektowej, zgodnej z założeniami ćwiczenia, rozwijanie oryginalnych pomysłów w celu nadania im spójnej i czytelnej formy graficznej.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa		
	Uzupełniająca	• Erik Kessel, „Your Mistekes Can change the world” • Alan Peters „Logos that Last, How to Create Iconic Visual Branding” • George Bokhua, „Principles of Logo Design” • https://www.creativereview.co.uk/ • https://the-brandidentity.com/ https://www.logodesignlove.com/	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Kreatywność realizacji projektowej	50%
	Prezentacja projektu semestralnego	30%
	Spójność merytoryczna i wizualna założeń projektowych systemu identyfikacji wizualnej	20%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny

Egzamin / zaliczenie na ocenę	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie identyfikacji graficznej 3	**Kod przedmiotu**		
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki	☐ inne (jakie)		
	Rok studiów	**III**	Semestr studiów	**V**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną × Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**dr hab. Przemysław Hajek**	Kontakt e-mail	**phajek@asp.lodz.pl**	
Wymagania Wstępne	Zaliczenie IV semestru w Pracowni Identyfikacji Graficznej • Podstawowa wiedza z zakresu projektowania systemów identyfikacji graficznej Średniozaawansowane umiejętności obsługi programów wektorowych				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Założeniem Pracowni Identyfikacji Graficznej jest przygotowanie studentów do samodzielnego prowadzenia procesu projektowego w obszarze systemowego projektowania graficznego – od analizy problemu i określenia celów komunikacyjnych, poprzez opracowanie koncepcji i projektów, aż po przygotowanie kompletnej dokumentacji oraz prezentację rozwiązań. Szczególny nacisk kładziony jest na rozwój kreatywności, umiejętność syntezy informacji, świadome posługiwanie się środkami wizualnymi oraz projektowanie zgodne z zasadami funkcjonalności, czytelności i spójności komunikacyjnej.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**195**		
	RAZEM		**240**		
	Liczba punktów ECTS		**8**		
Efekty uczenia się dla przedmiotu					

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W06	Rozumie podstawy kreacji marki w obszarze systemowego projektowania graficznego oraz rolę języka wizualnego w budowaniu spójnej komunikacji marki, obejmującą m.in. formę, kompozycję, ilustrację, ikonografię, kolorystykę i typografię.	Weryfikacji podlega jakość projektu kompleksowej identyfikacji graficznej zgodna z treściami programowymi określonymi w danym ćwiczeniu: takimi jak: spójność merytoryczna i projektowa z uwzględnieniem poprawności procesu projektowego.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U02	Świadomie wykorzystuje własną intuicję, wyobraźnię oraz kreatywne myślenie w procesie projektowym, rozwijając oryginalne rozwiązania w tworzeniu czytelnych komunikatów graficznych.	Weryfikacji podlega nowe spojrzenie na daną problematykę projektową, innowacyjne podejście do zadania, nieszablonowe myślenie.
	IPG1_U08	Posiada podstawowe umiejętności projektowania systemów identyfikacji graficznej, wykorzystując wiedzę z zakresu kompozycji, typografii, koloru oraz komunikacji wizualnej do tworzenia spójnych i autorskich rozwiązań projektowych.	Weryfikacji podlega wykonanie i prezentacja projektu semestralnego zgodnego z jego założeniami w którego skład wchodzi: kreatywne myślenie, spójność merytoryczna i projektowa z uwzględnieniem poprawności procesu projektowego – od etapu analizy, poprzez opracowanie koncepcji, aż po przygotowanie zasad projektowych i ich prezentację.
	IPG1_U09	Ma opanowane podstawy technik manualnych (szkicownik) oraz cyfrowych technik przetwarzania obrazu (program wektorowy). Potrafi samodzielnie rozwijać te umiejętności poprzez systematyczne ćwiczenia i doskonalenie warsztatu.	Weryfikacji podlega umiejętność przeniesienia pomysłu wykonanego w szkicowniku na program wektorowy oraz finalna prezentacja.
	IPG1_U11	Potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego, w tym ilustracji, fotografii i innych mediów, w procesie projektowania oraz realizacji autorskich systemów identyfikacji graficznej.	Weryfikacji podlega wykonanie i prezentacja projektu semestralnego zgodnego z jego założeniami w którego skład wchodzi: kreatywne myślenie, spójność merytoryczna i projektowa z uwzględnieniem poprawności procesu projektowego – od etapu analizy, poprzez opracowanie koncepcji, aż po przygotowanie zasad projektowych i ich prezentację.
	IPG1_U14	Potrafi swobodnie wypowiadać się na temat projektowania systemów identyfikacji graficznej, formułować własne opinie oraz wyciągać trafne wnioski dotyczące procesu i rezultatów projektowych.	Weryfikacji podlegają korekty z osobą studencką podczas realizowanego zadania projektowego w trakcie semestru, sposób komunikowania się i przekazywania informacji projektowych.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K01	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych, rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie projektowania spójnych systemów komunikacji wizualnej.	Weryfikacji podlegają korekty z osobą studencką podczas realizowanego zadania projektowego w trakcie semestru, sposób komunikowania się i przekazywania informacji projektowych.

	IPG1_K05	Posiada umiejętność komunikowania się z przedstawicielami różnych środowisk oraz współpracy z klientami, odbiorcami i specjalistami zaangażowanymi w proces projektowania systemów identyfikacji graficznej. Rozumie potrzebę korzystania z wiedzy i opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu projektowego.	Weryfikacji podlegają korekty z osobą studencką podczas realizowanego zadania projektowego w trakcie semestru, sposób komunikowania się i przekazywania informacji projektowych.

Treści programowe	Treści programowe Pracowni Projektowania Identyfikacji Graficznej (P.I.G) dotyczą podstaw z zakresu projektowania znaków graficznych, tworzenia symboli, szyldów oraz projektowania kompleksowych identyfikacji graficznych. Celem Pracowni jest wykształcenie umiejętności syntetycznego podejścia do zadania projektowego, formułowania problemu, analitycznego i krytycznego myślenia oraz przekazanie niezbędnej wiedzy z zakresu systemowego projektowania marki. Ćwiczenia poruszają zagadnienia z zakresu projektowania identyfikacji graficznej (*corporate identity*): od analizy tematu (*research*), poprzez kreację pomysłu (*key visual*), budowę zasad projektowych (guidelines), projekt księgi znaku (logo) po prezentację i wizualizację kompleksowego projektu (*brandbook*). Pracownia P.I.G. podejmuje także działania eksperymentalne realizując ćwiczenia z zakresu kreacji marki, w której kładziony jest nacisk na sam proces tworzenia i adaptację pomysłu do wymogów współczesnej komunikacji. Pracownia Identyfikacji Graficznej jest miejscem, w której studenci na VI semestrze mogą zrealizować projekt dyplomowy, a umiejętności zdobyte podczas zajęć (tj. cztery semestry), są podstawą do realizacji bardziej złożonych projektów graficznych na II°.	
Metody dydaktyczne	Prezentacja z wykorzystaniem środków audiowizualnych będąca omówieniem zadania semestralnego. Ćwiczenia projektowe prowadzone są w formie indywidualnych korekt realizowanych podczas kolejnych etapów pracy projektowej. Celem korekt jest wskazanie odpowiedniej ścieżki projektowej, zgodnej z założeniami ćwiczenia, rozwijanie oryginalnych pomysłów w celu nadania im spójnej i czytelnej formy graficznej.	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Od strony Ulicy. Poradnik dobrych praktyk szyldowych, Urząd Miasta Gdyni
	Uzupełniająca	• Zielona Łódź, System informacji wizualnej miejskich parków w Łodzi, Przemysław Hajek, ASP Łódź • Projektowanie ikon i piktogramów, Elena González-Miranda i Tania Quindós, d2d • Polski Outdoor. Reklama w przestrzeni publicznej, Rutkiewicz Marcin, Dymna Elżbieta https://trafficdesign.pl/
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Spójność i poprawność zasad projektowania systemowego	40%
	Osadzenie projektu w kontekście miejsca i czasu	30%
	Prezentacja finalnego projektu	20%
	Kreatywność, innowacyjne rozwiązania projektowe	10%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym

	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		**Opis**			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie identyfikacji graficznej 4		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	**-**			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**III**	Semestr studiów	**VI**	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**dr hab. Przemysław Hajek**	Kontakt e-mail	**phajek@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	• Zaliczenie V semestru w Pracowni Identyfikacji Graficznej • Zaawansowana wiedza z zakresu projektowania systemów identyfikacji graficznej • Zaawansowane umiejętności obsługi programów wektorowych Zapoznanie się z wymaganiami pracy dyplomowej realizowanej w Pracowni Identyfikacji Graficznej				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Założeniem Pracowni Identyfikacji Graficznej jest przygotowanie studentów do samodzielnego prowadzenia procesu projektowego w obszarze systemowego projektowania graficznego – od analizy problemu i określenia celów komunikacyjnych, poprzez opracowanie koncepcji i projektów, aż po przygotowanie kompletnej dokumentacji oraz prezentację rozwiązań. Szczególny nacisk kładziony jest na rozwój kreatywności, umiejętność syntezy informacji, świadome posługiwanie się środkami wizualnymi oraz projektowanie zgodne z zasadami funkcjonalności, czytelności i spójności komunikacyjnej.				
	Aktywność studenta			**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów			**45**	

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**315**
	RAZEM	**360**
	Liczba punktów ECTS	**12**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy	IPG1_W06	Rozumie podstawy kreacji marki w obszarze systemowego projektowania graficznego oraz rolę języka wizualnego w budowaniu spójnej komunikacji marki, obejmującą m.in. formę, kompozycję, ilustrację, ikonografię, kolorystykę i typografię.	Weryfikacji podlega jakość projektu kompleksowej identyfikacji graficznej zgodna z treściami programowymi określonymi w projekcie dyplomowym takimi jak: spójność merytoryczna i projektowa z uwzględnieniem poprawności procesu projektowego.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U02	Świadomie wykorzystuje własną intuicję, wyobraźnię oraz kreatywne myślenie w procesie projektowym, rozwijając oryginalne rozwiązania w tworzeniu czytelnych komunikatów graficznych.	Weryfikacji podlega nowe spojrzenie na daną problematykę projektową, innowacyjne podejście do zadania, nieszablonowe myślenie.
	IPG1_U05	Potrafi podjąć pracę zawodową grafika projektanta lub samodzielną działalność projektową na podstawowym poziomie wymagań rynku.	Weryfikacji podlega kompleksowa prezentacja projektu dyplomowego, zgodnego z jego założeniami, jego prezentacja oraz świadome i konstruktywne formułowanie argumentów projektowych.
	IPG1_U06	Dba o estetykę i jakość realizacji projektu graficznego, z uwzględnieniem jego funkcji użytkowych w obszarze projektowania znaków graficznych i symboli (czytelność, spójność przekazu, proporcje, powtarzalność)	Weryfikacji podlega czytelność oraz funkcjonalność projektu graficznego zgodna z założeniami projektu dyplomowego.
	IPG1_U07	Jest przygotowany do kontynuacji i rozwijania umiejętności projektowych o obszarze projektowania identyfikacji graficznej, umożliwiających realizację własnych koncepcji projektowych w samodzielnej działalności zawodowej.	Weryfikacji podlega jakość projektu kompleksowej identyfikacji graficznej zgodna z treściami programowymi określonymi w projekcie dyplomowym takimi jak: spójność merytoryczna i projektowa z uwzględnieniem poprawności procesu projektowego.
	IPG1_U11	Potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego, w tym ilustracji, fotografii i innych mediów, w procesie projektowania oraz realizacji autorskich systemów identyfikacji graficznej.	Weryfikacji podlega jakość projektu kompleksowej identyfikacji graficznej zgodna z treściami programowymi określonymi w projekcie dyplomowym takimi jak: spójność merytoryczna i projektowa z uwzględnieniem poprawności procesu projektowego.
	IPG1_U14	Potrafi swobodnie wypowiadać się na temat projektowania systemów identyfikacji graficznej, formułować własne opinie oraz wyciągać trafne wnioski dotyczące procesu i rezultatów projektowych.	Weryfikacji podlegają korekty z osobą studencką podczas realizowanego zadania projektowego w trakcie semestru, sposób komunikowania się i przekazywania informacji projektowych.

<table>
<tr><td rowspan="4">W zakresie kompetencji społecznych</td><td>Efekt kierunkowy</td><td>Treść efektu przedmiotowego</td><td>Formy weryfikacji osiągnięcia efektu</td></tr>
<tr><td>IPG1_K01</td><td>Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych, rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie projektowania spójnych systemów komunikacji wizualnej.</td><td>Weryfikacji podlegają korekty z osobą studencką podczas realizowanego zadania projektowego w trakcie semestru, sposób komunikowania się i przekazywania informacji projektowych.</td></tr>
<tr><td>IPG1_K02</td><td>Rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia studiów magisterskich.</td><td>Weryfikacji podlegają korekty z osobą studencką podczas realizowanego zadania projektowego w trakcie semestru, sposób komunikowania się i przekazywania informacji projektowych.</td></tr>
<tr><td>IPG1_K05</td><td>Posiada umiejętność komunikowania się z przedstawicielami różnych środowisk oraz współpracy z klientami, odbiorcami i specjalistami zaangażowanymi w proces projektowania systemów identyfikacji graficznej. Rozumie potrzebę korzystania z wiedzy i opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu projektowego.</td><td>Weryfikacji podlegają korekty z osobą studencką podczas realizowanego zadania projektowego w trakcie semestru, sposób komunikowania się i przekazywania informacji projektowych.</td></tr>
<tr><td>Treści programowe</td><td colspan="3">Treści programowe Pracowni Projektowania Identyfikacji Graficznej (P.I.G) dotyczą podstaw z zakresu projektowania znaków graficznych, tworzenia symboli, szyldów oraz projektowania kompleksowych identyfikacji graficznych. Celem Pracowni jest wykształcenie umiejętności syntetycznego podejścia do zadania projektowego, formułowania problemu, analitycznego i krytycznego myślenia oraz przekazanie niezbędnej wiedzy z zakresu systemowego projektowania marki. Ćwiczenia poruszają zagadnienia z zakresu projektowania identyfikacji graficznej (corporate identity): od analizy tematu (research), poprzez kreację pomysłu (key visual), budowę zasad projektowych (guidelines), projekt księgi znaku (logo) po prezentację i wizualizację kompleksowego projektu (brandbook). Pracownia P.I.G. podejmuje także działania eksperymentalne realizując ćwiczenia z zakresu kreacji marki, w której kładziony jest nacisk na sam proces tworzenia i adaptację pomysłu do wymogów współczesnej komunikacji. Pracownia Identyfikacji Graficznej jest miejscem, w której studenci na VI semestrze mogą zrealizować projekt dyplomowy, a umiejętności zdobyte podczas zajęć (tj. cztery semestry), są podstawą do realizacji bardziej złożonych projektów graficznych na II°.</td></tr>
<tr><td>Metody dydaktyczne</td><td colspan="3">Prezentacja z wykorzystaniem środków audiowizualnych będąca omówieniem zadania semestralnego. Ćwiczenia projektowe prowadzone są w formie indywidualnych korekt realizowanych podczas kolejnych etapów pracy projektowej. Celem korekt jest wskazanie odpowiedniej ścieżki projektowej, zgodnej z założeniami ćwiczenia, rozwijanie oryginalnych pomysłów w celu nadania im spójnej i czytelnej formy graficznej.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wykaz literatury</td><td>Obowiązkowa</td><td colspan="2">• https://dyplomy.fontnieczcionka.pl/
• DESIGN 32. Najlepsze Dyplomy Projektowe
• https://projektroku.pl/
https://ktr.org.pl/</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca</td><td colspan="2">• „Dizajn i sztuka”, Bruno Munari
• „Art branding”, Igor Gałązkiewicz
• https://worldbranddesign.com/
https://www.creativeboom.com/</td></tr>
<tr><td>Dodatkowe informacje</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Spójność, czytelność, funkcjonalność, projektu dyplomowego, odpowiedź na postawioną problematykę w projekcie</td><td>60%</td></tr>
<tr><td colspan="2">Prezentacja projektu dyplomowego</td><td>30%</td></tr>
</table>

	Aktywność i zaangażowanie w trakcie korekt	10%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.20.26	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie Form Wydawniczych 1	**Kod przedmiotu**		
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki	☐ inne (jakie)		
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**III**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu		Kontakt e-mail		
Wymagania wstępne	Pozytywne zakończenie pierwszego roku na kierunku projektowanie graficzne.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	1. Przygotowanie studentów do samodzielnego projektowania prostej formy wydawniczej (bookletu) z wykorzystaniem środków wyrazu typograficznego. 2. Zapoznanie studentów z zasadami projektowania oraz charakterystyką bookletu jako formy wydawniczej, obejmującą jego strukturę oraz funkcję. 3. Rozwijanie umiejętności świadomej interpretacji tekstu oraz kształtowanie indywidualnej postawy twórczej poprzez poszukiwanie autorskich rozwiązań typograficznych i kompozycyjnych.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**45**		
	RAZEM		**90**		
	Liczba punktów ECTS		**3**		
Efekty uczenia się dla przedmiotu					

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W01	posiada podstawowe kompendium wiedzy dotyczącej realizacji prac z zakresu projektowania prostej formy wydawniczej, zna i rozumie problematykę związaną z technologiami stosowanymi w projektowaniu prostych form wydawniczych	1. Jakość i poziom pracy etapowej; 2. Sposób prezentacji prac etapowych; 3. Postęp w pracach etapowych
	IPG1_W06	zna i rozumie podstawy kreacji twórczej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie projektowania prostej formy wydawniczej	1. Jakość realizacji projektu 2. Kontakt z prowadzącym – konsultacje i korekta
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U02	Przygotowując projekt bookletu w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni	1. Jakość realizacji 2. Kontakt z prowadzącym;
	IPG1_U06	Przy realizacji projektu bookletu dba o jego estetykę i rzetelność, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	Jakość realizacji poszczególnych etapów oraz końcowej formy wydawniczej – booklet;
	IPG1_U08	Przy realizacji bookletu posiada podstawowe umiejętności wykorzystywania własnej wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi	Poziom realizacji projektu komunikatu graficznego;
	IPG1_U09	W zakresie projektowania prostej formy wydawniczej ma opanowane podstawy posługiwania się warsztatem projektanta graficznego w zakresie technik elektronicznych i technik przetwarzania obrazu oraz potrafi stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	Jakość wykonania prac etapowych;
	IPG1_U11	Potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego w realizacji prostej formy wydawniczej (booklet)	Metody realizacji prac etapowych
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K01	W zakresie projektowania prostej formy wydawniczej posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy i umiejętności praktycznych w obrębie własnej specjalizacji w wybranym kierunku studiów	1. Sposób komunikowania się z prowadzącym 2. Sposób i poziom prezentacji prac etapowych
Treści programowe	Projekt bookletu typograficznego stanowiącego autorską interpretację wybranego tekstu literackiego (wiersza) lub tekstu utworu muzycznego. Analiza tekstu pod kątem jego znaczenia, warstwy emocjonalnej oraz rytmu językowego. Poszukiwanie środków wyrazu typograficznego odpowiadających charakterowi i interpretacji tekstu poprzez świadomy dobór krojów pisma. Wprowadzenie do podstawowych zasad projektowania typograficznego, obejmujących kompozycję, kontrast, hierarchię informacji oraz czytelność tekstu. Dobór krojów pisma z uwzględnieniem ich funkcji komunikacyjnej i ekspresyjnej. Projektowanie układu typograficznego publikacji o małym formacie (booklet liczący co najmniej 12 stron). Eksperymentowanie z kompozycją tekstu poprzez operowanie skalą, kierunkiem, rytmem, światłem strony oraz relacjami pomiędzy tekstem i pustą przestrzenią. Opracowanie kompletnego projektu publikacji, obejmującego wykonanie makiety, skład typograficzny, korektę oraz przygotowanie materiałów do druku. Prezentacja projektu oraz analiza i omówienie zastosowanych rozwiązań projektowych, ze szczególnym uwzględnieniem sposobu		

	interpretacji tekstu.	
Metody dydaktyczne	Zajęcia prowadzone są w formie ćwiczeń projektowych, dyskusji połączonych z indywidualnymi konsultacjami i korektami na kolejnych etapach realizacji projektu. Proces dydaktyczny opiera się na metodzie projektowej, umożliwiającej stopniowe rozwijanie koncepcji oraz doskonalenie warsztatu projektowego. Ze względu na typograficzny charakter zadania, realizację projektu poprzedza prezentacja obejmująca podstawowe zagadnienia z zakresu liternictwa, typografii oraz zasad projektowania publikacji. W trakcie zajęć studenci otrzymują systematyczną informację zwrotną dotyczącą przyjętych rozwiązań projektowych, co umożliwia bieżącą weryfikację i rozwijanie projektu.	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	–
	Uzupełniająca	1. „Historia projektowania graficznego", Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk, Wydawnictwo Karakter 2. „Triumf typografii, kultura, komunikacja, nowe media", wybór i opracowanie Henk Hoeks, Ewan Lentjes, d2d.p
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Kontakt z nauczycielem – konsultacje, korekta	10
	Zaangażowanie przy wykonywaniu zadań etapowych	10
	Frekwencja	10
	Zaliczenie na ocenę	70

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty		

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie Form Wydawniczych2	**Kod przedmiotu**		
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki	☐ inne (jakie)		
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**IV**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną × Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu		Kontakt e-mail		
Wymagania wstępne	Pozytywne zakończenie semestru III na kierunku projektowanie graficzne. Podstawowa znajomość programów graficznych Illustrator, InDesign.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	1. Przygotowanie studentów do samodzielnego projektowania książki jako złożonej formy wydawniczej, z uwzględnieniem aspektów funkcjonalnych, estetycznych i typograficznych. 2. Zapoznanie studentów z procesem projektowania książki – od opracowania koncepcji i wyboru tekstu oraz autora, poprzez projektowanie układu typograficznego, skład, łamanie i edycję tekstu, aż do przygotowania kompletnej publikacji gotowej do druku. 3. Rozwijanie umiejętności posługiwania się programem Adobe InDesign w zakresie profesjonalnego składu i edycji publikacji wielostronicowych. 4. Kształtowanie indywidualnej postawy twórczej oraz umiejętności podejmowania świadomych decyzji projektowych w obszarze projektowania książki.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**45**		
	RAZEM				

	Liczba punktów ECTS	3

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy	IPG1_W01	posiada bardziej zaawansowane kompendium wiedzy dotyczącej realizacji prac z zakresu projektowania książki, zna i rozumie problematykę związaną z technologiami stosowanymi w projektowaniu książki	1. Jakość i poziom realizacji projektu książki; 2. Kontakt z prowadzącym; korekta 3.Jakość i poziom pracy etapowej; 4. Sposób prezentacji prac etapowych;
	IPG1_W06	zna i rozumie podstawy kreacji twórczej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie projektowania książki	1. Jakość realizacji projektu książki 2. Kontakt z prowadzącym; korekta 3. Progres w pracy nad projektem książki
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U02	projektując książkę w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni	1. Jakość realizacji projektu książki 2. Kontakt z prowadzącym; korekta
	IPG1_U06	projektując książkę dba o estetykę i rzetelność realizacji projektu książki, z jednoczesnym uwzględnieniem jej funkcji użytkowych	Jakość realizacji poszczególnych etapów oraz końcowej formy wydawniczej – booklet;
	IPG1_U08	Podczas pracy nad projektem książki posiada wyższe umiejętności wykorzystywania własnej wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi	Poziom realizacji poszczególnych etapów projektu książki
	IPG1_U09	Przy projekcie książki ma opanowane wyższe umiejętności posługiwania się warsztatem w zakresie technik elektronicznych i technik przetwarzania obrazu ze szczególnym uwzględnieniem zasad składu przy użyciu programu InDesign oraz potrafi stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	1. Poziom realizacji prac etapowych; 2. Metody realizacji prac etapowych
	IPG1_U11	potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego ze szczególnym uwzględnieniem projektu poszczególnych elementów książki przy użyciu programu InDesign lub/i Illustrator	Metody realizacji prac etapowych
	IPG1_U14	potrafi swobodnie wypowiadać się w zakresie projektowania książki oraz składu tekstu, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski	1. Sposób prezentacji prac etapowych 2. Sposób obrony pracy zaliczeniowej
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

W zakresie kompetencji społecznych	IPG1_K01	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie projektowania formy wydawniczej jaką jest książka	1. Sposób komunikowania się z prowadzącym 2. Sposób i poziom prezentacji prac etapowych

Treści programowe	Na tym etapie proces kształcenia koncentruje się na przygotowaniu studentów do projektowania form wydawniczych, ze szczególnym uwzględnieniem książki jako medium komunikacji wizualnej. Wstępny etap zajęć obejmuje cykl wykładów i prezentacji poświęconych zasadom edycji tekstu, regułom typografii oraz doborowi krojów pisma do tytulariów, tekstu głównego i elementów uzupełniających publikacji. Studenci poznają zasady projektowania książki z uwzględnieniem jej struktury i wszystkich elementów składowych, takich jak budowa książki, format, rodzaje opraw i okładek, proporcje marginesów, projektowanie paginacji i żywej paginy, konstruowanie siatki publikacji oraz przygotowanie pozostałych elementów niezbędnych do opracowania kompletnego projektu wydawniczego. Integralnym elementem programu jest również rozwijanie umiejętności twórczych poprzez możliwość uzupełnienia publikacji ilustracjami i innych elementów graficznych towarzyszących publikacji. Proces projektowy realizowany jest etapowo, co umożliwia studentom systematyczne monitorowanie postępów oraz doskonalenie warsztatu projektowego. Poszczególne etapy pracy obejmują: 1. Wybór rodzaju publikacji książkowej; 2. Wybór autora oraz utworu stanowiącego podstawę opracowania; 3. Dobór krojów pisma do tekstu głównego oraz tekstów uzupełniających; 4. Zaprojektowanie układu typograficznego publikacji, obejmującego m.in. lustro strony, marginesy, paginację, żywą paginę oraz układ stron tytułowych i otwarć rozdziałów; 5. Zaprojektowanie okładki oraz dobór odpowiedniego rodzaju oprawy; 6. Przygotowanie kompletnego projektu książki wraz z finalnym składem publikacji. 7. Przygotowanie planszy prezentującej projekt w formacie 70 x 100 cm
Metody dydaktyczne	Zajęcia prowadzone są w formie ćwiczeń projektowych, uzupełnione dyskusją oraz indywidualnymi konsultacjami i korektami na kolejnych etapach realizacji projektu. Proces dydaktyczny opiera się na metodzie projektowej, umożliwiającej stopniowe rozwijanie koncepcji oraz doskonalenie warsztatu projektowego. Ze względu na dość skomplikowany proces projektowy, realizację poprzedza seria wykładów i warsztatów obejmujących zagadnienia edycji i składu tekstu z użyciem programu InDesign. W trakcie zajęć studenci otrzymują systematyczną informację zwrotną dotyczącą przyjętych rozwiązań projektowych, co umożliwia bieżącą weryfikację i rozwijanie projektu. Na każdym etapie studenci proszeni są o weryfikację swoich postępów w postaci wydruków próbnych poszczególnych składowych projektu książki.

Wykaz literatury	Obowiązkowa	–
	Uzupełniająca	„Typografia książki. Podręcznik projektanta.” Michael Mitchell, Dorota Dziewońska, Susan Wightman, d2d, 2022 „InDesign i tekst. Profesjonalna typografia w Adobe InDesign CC” Nigel French, APN Promise
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Kontakt z nauczycielem – konsultacje, korekta	10
	Frekwencja	10
	Uczestnictwo w wykładach / warsztatach InDesign	20

	Egzamin	60

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		Opis			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie Form Wydawniczych3		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**III**	Semestr studiów	**V**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną	× Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu		Kontakt e-mail		
Wymagania wstępne	Pozytywne zakończenie semestru III na kierunku projektowanie graficzne. Średnia znajomość programu Illustrator oraz InDesign.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	1. Przygotowanie studentów do samodzielnego wyboru i zaprojektowania dowolnej formy wydawniczej z uwzględnieniem treści problematyki społecznej, ogólnej lub skupionej na problemie lokalnym. 2. Rozwijanie umiejętności projektowych poprzez projektowanie dowolnej formy wydawniczej z uwzględnieniem układu typograficznego, składu, łamania i edycji tekstu, użycia ilustracji, fotografii, elementów dodatkowych, aż do przygotowania kompletnej publikacji gotowej do druku. 3. Dalsze rozwijanie umiejętności posługiwania się programem Adobe InDesign w zakresie profesjonalnego składu i edycji publikacji wielostronicowych. 4. Kształtowanie indywidualnej postawy twórczej oraz umiejętności podejmowania świadomych i autonomicznych decyzji projektowych w obszarze projektowania formy wydawniczej.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**45**		

(1 ECTS = 30 h)	RAZEM	
	Liczba punktów ECTS	3

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W01	Ma bardziej zaawansowane kompendium wiedzy dotyczącej realizacji prac z zakresu projektowania formy wydawniczej – zine'a, zna i rozumie problematykę związaną z technologiami stosowanymi w jego projektowaniu	1. Kontakt z prowadzącym; korekta 2.Jakość i poziom pracy etapowej; 3. Sposób prezentacji prac etapowych; 4. Postęp w pracach etapowych
	IPG1_W06	zna i rozumie podstawy kreacji twórczej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie projektowania zine'a	1. Sposób komunikowania się z prowadzącym 2. Sposób prezentacji prac etapowych
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U02	projektując zine w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni	1. Jakość realizacji projektu komunikatu graficznego; 2. Kontakt z prowadzącym;
	IPG1_U06	projektując zine dba o estetykę i rzetelność realizacji projektu graficznego, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	Jakość realizacji poszczególnych etapów oraz końcowej formy wydawniczej – zine
	IPG1_U08	Przy realizacji zine'u posiada zaawansowane umiejętności wykorzystywania wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi	1. Sposób komunikowania się z prowadzącym 2. Jakość i poziom realizacji prac etapowych
	IPG1_U09	Przy projekcie zine'u ma opanowane zaawansowane umiejętności posługiwania się programami potrzebnymi do realizacji projektu (Adobe InDesign, Illustrator, Photoshop) oraz potrafi stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	Jakość wykonania prac etapowych;
	IPG1_U11	potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania w realizacji formy wydawniczej – zine	Metody realizacji prac etapowych
	IPG1_U14	potrafi swobodnie wypowiadać się w zakresie projektowania zine'u, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski	Sposób obrony pracy zaliczeniowej
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K01	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i	1. Sposób komunikowania się z

W zakresie kompetencji społecznych		umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie projektowania formy wydawniczej jaką jest zine	prowadzącym 2. Sposób i poziom prezentacji prac etapowych
Treści programowe	Program Pracowni na tym etapie kształcenia koncentruje się na przygotowaniu studentów do projektowania różnorodnych form wydawniczych, ze szczególnym uwzględnieniem zina jako autonomicznego, eksperymentalnego medium komunikacji wizualnej, podejmującego tematy społeczne. Studenci poznają zasady projektowania publikacji wielostronicowych i ulotnych, z uwzględnieniem ich struktury, formy i sposobów dystrybucji. Omawiane są zagadnienia dotyczące budowy publikacji, formatu, układu stron, proporcji marginesów, systemów siatki, paginacji i elementów nawigacyjnych, a także projektowania całościowej struktury narracyjnej i wizualnej w obrębie zróżnicowanych form wydawniczych. Integralnym elementem programu jest rozwijanie umiejętności twórczych poprzez projektowanie ilustracji bądź wykorzystanie autorskich zdjęć oraz innych elementów graficznych wzmacniających przekaz i interpretację treści społecznych. Proces projektowy realizowany jest etapowo, co umożliwia studentom systematyczne monitorowanie postępów oraz doskonalenie warsztatu projektowego. Poszczególne etapy pracy obejmują: 1. Wybór formy wydawniczej (z preferencją dla zina) oraz określenie tematu społecznego; 2. Opracowanie koncepcji redakcyjnej i wizualnej publikacji; 3. Dobór krojów pisma do tekstu głównego oraz elementów uzupełniających; 4. Zaprojektowanie układu typograficznego publikacji, obejmującego m.in. system siatki, hierarchię informacji, rytm stron, paginację oraz rozwiązania kompozycyjne; 5. Zaprojektowanie struktury wizualnej i materialnej publikacji, w tym elementów okładki i sposobu prezentacji; 6. Realizacja kompletnego projektu publikacji wraz z finalnym składem i przygotowaniem do reprodukcji.		
Metody dydaktyczne	Zajęcia prowadzone są w formie ćwiczeń projektowych, uzupełnione dyskusją oraz indywidualnymi konsultacjami i korektami na kolejnych etapach realizacji projektu. Proces dydaktyczny opiera się na metodzie projektowej, umożliwiającej stopniowe rozwijanie koncepcji oraz doskonalenie warsztatu projektowego. W trakcie zajęć studenci otrzymują systematyczną informację zwrotną dotyczącą przyjętych rozwiązań projektowych, co umożliwia bieżącą weryfikację i rozwijanie projektu. Na każdym etapie studenci proszeni są o weryfikację swoich postępów w postaci wydruków próbnych poszczególnych składowych projektu.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	–	
	Uzupełniająca	Victor Papanek, „Design dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna”, d2d	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Kontakt z prowadzącym – korekta, dyskusja	10
	Frekwencja	10
	Zaangażowanie przy wykonywaniu zadań etapowych	20
	Egzamin	60

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie

Egzamin / zaliczenie na ocenę	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie Form Wydawniczych4		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ☒ Stacjonarne	Poziom studiów	☒ I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	☒ Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	☒ Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**III**	Semestr studiów	**VI**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną ☒ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu		Kontakt e-mail		
Wymagania wstępne	Pozytywne zakończenie semestru V na kierunku projektowanie graficzne. Dobra znajomość programu InDesign oraz podstawowa znajomość programów Illustrator oraz Photoshop.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	1. Przygotowanie studentów do samodzielnego wyboru i zaprojektowania dowolnej formy wydawniczej będącej integralną częścią pracy dyplomowej. 2. Zaprojektowanie pozostałych elementów wymaganych przy wykonaniu pracy dyplomowej. 3. Rozwijanie umiejętności projektowych poprzez projektowanie dowolnej formy wydawniczej z uwzględnieniem układu typograficznego, składu, łamania i edycji tekstu, użycia ilustracji, fotografii, elementów dodatkowych, aż do przygotowania kompletnej publikacji gotowej do druku oraz pozostałych składowych pracy dyplomowej, takich jak: zaprojektowanie identyfikacji wizualnej instytucji lub wydarzenia, przygotowanie 3 plansz prezentujących dyplom. 4. Kształtowanie indywidualnej postawy twórczej oraz umiejętności podejmowania świadomych i autonomicznych decyzji projektowych przy kompleksowym projekcie, jakim jest praca dyplomowa				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**			**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów			**45**	
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*			**315**	
	RAZEM				

	Liczba punktów ECTS	**12**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy	IPG1_W01	ma zaawansowane kompendium wiedzy dotyczącej realizacji wszystkich składowych pracy dyplomowej; zna i rozumie problematykę związaną z technologiami stosowanymi przy projekcie pracy dyplmowej	Jakość i poziom pracy etapowej; Sposób prezentacji prac etapowych; Postęp w pracach etapowych;
	IPG1_W06	zna i rozumie podstawy kreacji twórczej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie projektowania poszczególnych składowych pracy dyplmowej	1. Kontakt z prowadzącym – konsultacje, dyskusja 2. Sposób komunikowania się z prowadzącym
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U02	Przygotowując pracę dyplomową w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni	1. Poziom realizacji poszczególnych składowych pracy dyplomowej 2. Kontakt z prowadzącym – korekta
	IPG1_U05	umie podjąć pracę zawodową grafika projektanta lub samodzielną działalność projektową	Poziom realizacji pracy dyplomowej;
	IPG1_U06	Projektując elementy pracy dyplomowej dba o estetykę i rzetelność realizacji projektu graficznego, z jednoczesnym uwzględnieniem ich funkcji użytkowych	Poziom realizacji pracy dyplomowej;
	IPG1_U07	jest przygotowany do kontynuacji i rozwijania umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych i projektowych w samodzielnej działalności zawodowej	Poziom obrony pracy dyplomowej
	IPG1_U08	Przy realizacji pracy dyplomowej posiada zaawansowane umiejętności wykorzystywania wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi	1. Poziom realizacji poszczególnych składowych pracy dyplomowej 2. Kontakt z prowadzącym – dyskusja
	IPG1_U09	W zakresie projektowania pracy dyplomowej ma opanowane zasady posługiwania się warsztatem projektanta graficznego w zakresie technik technik manualnych i elektronicznych technik przetwarzania obrazu	Poziom realizacji poszczególnych składowych pracy dyplomowej
	IPG1_U11	Opracowując pracę dyplomową potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego z uwzględnieniem poszczególnych jej elementów takich jak identyfikacja wizualna, projekt formy wydawniczej oraz plansz prezentacyjnych	Poziom realizacji poszczególnych składowych pracy dyplomowej
	IPG1_U14	potrafi swobodnie wypowiadać się w zakresie studiowanej specjalizacji, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski	Sposób obrony prac dyplomowej
W zakresie kompetencji	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**

społecznych	IPG1_K01	W zakresie projektowania poszczególnych składowych pracy dyplomowej posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji w wybranym kierunku studiów	1. Poziom realizacji poszczególnych składowych pracy dyplomowej 2. Sposób obrony pracy dyplomowej
	IPG1_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia studiów magisterskich	1. Poziom realizacji dyplomu; 2. Sposób obrony pracy dyplomowej
	IPG1_K05	posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, rozumie potrzebę zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Sposób obrony prac dyplomowej
	IPG1_K06	jest gotowy do podjęcia działalności artystycznej i zawodowej ze świadomością zasad etyki zawodowej, z poszanowaniem dla dorobku oraz tradycji zawodu	1. Poziom realizacji poszczególnych składowych pracy dyplomowej 2. Sposób obrony prac dyplomowej

Treści programowe	Program Seminarium Dyplomowego koncentruje się na przygotowaniu studentów do kompleksowego opracowania projektu dyplomowego w obszarze projektowania graficznego. Zakres zajęć obejmuje rozwój kompetencji projektowych w odniesieniu do trzech zasadniczych komponentów pracy dyplomowej: systemu identyfikacji wizualnej instytucji lub wydarzenia, dowolnej formy wydawniczej oraz opracowania materiałów prezentacyjnych dokumentujących proces projektowy. W ramach zajęć omawiane są zagadnienia związane z budową spójnych systemów identyfikacji wizualnej, w tym tworzeniem znaków graficznych, systemów typograficznych, kolorystyki oraz zasad ich zastosowania w różnych nośnikach komunikacji wizualnej. Równolegle studenci analizują zasady projektowania publikacji wielostronicowych i jednorodnych form wydawniczych, ze szczególnym uwzględnieniem ich funkcji komunikacyjnej, struktury oraz sposobu prezentacji treści. Integralnym elementem programu jest opracowanie materiałów dokumentujących i prezentujących projekt dyplomowy, w tym plansz prezentacyjnych oraz księgi dyplomowej, stanowiącej syntetyczne opracowanie procesu projektowego i jego rezultatów. Proces pracy dyplomowej realizowany jest etapowo i obejmuje: 1. Wybór tematu oraz zakresu projektu dyplomowego; 2. Opracowanie koncepcji systemu identyfikacji wizualnej instytucji lub wydarzenia; 3. Projektowanie wybranej formy wydawniczej stanowiącej część projektu dyplomowego; 4. Przygotowanie systemu prezentacji projektu w formie plansz dyplomowych; 5. Opracowanie księgi dyplomowej dokumentującej proces projektowy i jego efekty; 6. Finalizację oraz kompleksową prezentację projektu dyplomowego
Metody dydaktyczne	Zajęcia prowadzone są w formie seminarium dyplomowego o charakterze konsultacyjno-projektowym, uzupełnionego prezentacjami, dyskusją problemową oraz indywidualnymi i grupowymi konsultacjami projektowymi. Podstawową metodą dydaktyczną jest praca projektowa realizowana w sposób etapowy, obejmująca systematyczny rozwój koncepcji dyplomowej oraz jej weryfikację na kolejnych etapach realizacji. Istotnym elementem procesu dydaktycznego są korekty projektowe, umożliwiające bieżące omawianie i doskonalenie rozwiązań w zakresie identyfikacji wizualnej, projektowania form wydawniczych oraz opracowania materiałów prezentacyjnych. W trakcie zajęć stosowane są również prezentacje i przeglądy prac, sprzyjające analizie i ocenie przyjętych rozwiązań projektowych w kontekście założeń koncepcyjnych oraz spójności całego projektu dyplomowego. Ważnym elementem procesu dydaktycznego jest dyskusja, wspierająca rozwój umiejętności krytycznej analizy i argumentowania decyzji projektowych.

Wykaz literatury	Obowiązkowa	–
	Uzupełniająca	„Elementarz stylu w typografii" Robert Bringhurst, Design Plus „Pięćdziesiąt kilka porad na temat typografii" Enric Jardi, PWN „Jak projektuję książki" Friedrich Forssman, d2d „Reguła i intuicja. O rozwadze i spontaniczności projektowania", Hans Rudolf Bosshard, d2d
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Obrona pracy dyplomowej	100

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie form multimedialnych1		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**III**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**dr hab. Jakub Balicki**	Kontakt e-mail	**jbalicki@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Podstawowa znajomość programów do kreacji Adobe Illustrator i Adobe Photoshop.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Zajęcia wprowadzają studentów w podstawy projektowania grafiki multimedialnej, ze szczególnym uwzględnieniem grafiki kinetycznej i animacji form infograficznych. Studenci poznają zasady pracy z cyfrowym wideo, uczą się wykorzystywania materiałów wektorowych i bitmapowych w kompozycjach ruchomych oraz zdobywają podstawowe umiejętności animacji postaci oraz projektowania i animowania postaci. Celem zajęć jest zapoznanie studentów z podstawami tworzenia i przetwarzania cyfrowego wideo, w tym zasadami kompozycji kinetycznej oraz przygotowania materiałów do dystrybucji. Zajęcia mają na celu rozwijanie umiejętności tworzenia prostych nieudźwiękowionych animacji w oparciu o materiały graficzne, tworzenia i czytania zapisów scenariuszowych, eksportowania materiałów kinetycznych do podstawowych kontenerów multimedialnych i optymalizacji plików.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**			**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów			**45**	
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*			**45**	
	RAZEM			**90**	
	Liczba punktów ECTS			**3**	

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W06	student poznaje i zaczyna rozumieć podstawy kreacji artystycznej z wykorzystaniem technik multimedialnych na potrzeby tworzenia treści kinetycznych, a w szczególności na potrzeby kinetyzacji treści brandingowych i podstawowej animacji postaci 2D	ocena realizacji projektów (animacje postaci zwierzęcej) / konsultacje i korekty w trakcie procesu projektowego pod kątem estetyki, komunikatywności, dobrania odpowiedniej dynamiki do przedstawianych zdarzeń
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U02	w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni we własnej twórczości projektowej jak i wdrażać w/w rozwiązania z wykorzystaniem podstawowych narzędzi i technik aplikacji Adobe After Effects	ocena wytworzonej autorskiej koncepcji projektów i realizacja na egzamin / konsultacje i korekty w trakcie procesu projektowego i realizacyjnego w zakresie animowanych grafik w przestrzeni 2D i postępów w wykorzystywaniu narzędzi – specjalizowanych aplikacji
	IPG1_U09	student ma opanowane podstawy posługiwania się warsztatem grafika w zakresie elektronicznych technik przetwarzania obrazu (za pomocą aplikcji Adobe takich jak np.: Illustrator, Photoshop, After Effects) oraz potrafi stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę w zakresie projektowania graficznego i multimediów	ocena realizacji projektów (animacje logotypu) i realizacji na egzamin/ konsultacje i korekty w trakcie procesu projektowego, kontrola jego przebiegu, zwracanie uwagi na czytelność i użyteczność uzyskanego komunikatu
	IPG1_U11	potrafi w podstawowym zakresie wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego (fotografia i film) w realizacji indywidualnej pracy projektowej realizowanej do postaci cyfrowego wideo z wykorzystaniem aplikacji Adobe After Effects lub analogicznych oraz tworzyć nieudźwiękowione animacje w formacie GIF z wykorzystaniem Adobe Photoshop	ocena realizacji projektów (animacje postaci) w tym realizacji na egzamin/ konsultacje i korekty w trakcie procesu projektowego / analiza efektywności konwersji treści cyfrowego wideo na format animacji GIF
	IPG1_K05	w podstawowym zakresie posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, a w szczególności w zakresie wieloosobowego realizowania projektów multimedialnych o cechach nieinteraktywnych – szczególnie na poziomie zapisu scenariuszowego	aktywność na zajęciach i przedstawiona realizacja na egzamin / udział w dyskusjach i korektach w trakcie realizacji wstecznego (rekonstruowanego na podstawie istniejącej treści) zapisu scenariuszowego ze szczególnym uwzględnieniem podziału treści na ujęcia oraz graficzno-piktogramicznej notacji zdarzeń kinetycznych i audialnych, sprawność analizy kompozycyjnej i pracy kamery, czytelność szkiców towarzyszących ujęciom pod względem redukcji detali i

			doprowadzenia do możliwie oszczędnej notacji graficznej
Treści programowe	Program pracowni na tym etapie dotyczy przestrzeni filmowo-animacyjnej i interaktywno-multimedialnej. Studenci projektują i realizują filmowe lub/i animowane rozwiązania infograficzne takie jak np: kinetyczne składniki istniejących rozwiązań brandingowych. Przeznaczone one są do dystrybucji w postaci udźwiękowionych lub nieudźwiękowionych materiałów cyfrowego wideo lub animacji w formatach wykorzystywanych na mediach społecznościowych.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe, Konsultacje		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Black Magic DaVinci Resolve - Skrócona instrukcja, 2020: http://qba.4x.com.pl/davinci/ lub dokumentacja do Adobe Premiere on-line (PL / ENG): https://helpx.adobe.com/pl/support/premiere-pro.html	
	Uzupełniająca	Wasyl Kandynski - „Punkt linia a płaszczyzna” Giuseppe Cristiano - „Kurs tworzenia storybordów” A.B.E. Dom Wydawniczy Warszawa 2008 Adobe Premiere CS5 - rozpoczecie pracy: https://www.youtube.com/watch?v=LJQEnnocevk dokumentacja do Adobe Media Encoder on-line (PL / ENG): https://helpx.adobe.com/pl/support/media-encoder.html dokumentacja do Adobe Photoshop on-line (PL / ENG): https://helpx.adobe.com/pl/support/photoshop.html Korzystanie z usługi WeTransfer (wideotutorial): https://www.youtube.com/watch?v=ymxAyDWAYjU	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Realizacja projektów	50
	proces (korekty, aktywność, konsultacje)	50

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte

Zaliczenie	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	22 maja 2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		**Opis**			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie form multimedialnych2		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**IV**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną		× Egzamin	
	Opiekun karty przedmiotu	**dr hab. Jakub Balicki**	Kontakt e-mail	**jbalicki@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Zaliczenie 3 semestru studiów na kierunku Projektowanie Graficzne. Podstawowa znajomość profesjonalnej aplikacji do montażu cyfrowego wideo (np. Adobe Premiere lub DaVinci Resolve/Studio lub Apple Final Cut Pro/Express/Pro X) i/lub kompozycji cyfrowego wideo (np. Adobe After Effects lub Black Magic Design czy Apple Motion).				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Zajęcia poszerzają wiedzę i umiejętności studentów w zakresie projektowania grafiki multimedialnej, ze szczególnym uwzględnieniem grafiki kinetycznej oraz krótkich kinetycznych udźwiękowionych form reklamowych realizowanych do postaci dystrybucyjnej cyfrowego wideo. Studenci rozwijają umiejętności pracy z cyfrowym wideo, kompozycji ruchu, operowania czasem, skalą i dynamiką oraz wykorzystania materiałów wektorowych i bitmapowych w animacji. Zajęcia obejmują realizację w dwu lub trzyosobowych grupach roboczych materiałów reklamowych i promocyjnych (shortów/rolek) przeznaczonych do dyspozycji w mediach społecznościowych z uwzględnieniem czytelności i spójności komunikatu graficznego, zasad ciągłości animacji oraz spójności formalnej. Zajęcia kładą nacisk na rozwój umiejętności łączenia elementów graficznych z animacją, świadome budowanie komunikatu wizualnego oraz prezentację efektów pracy w formie cyfrowego wideo. Istotnym elementem jest również proces projektowy obejmujący konsultacje, korekty oraz analizę rozwiązań wizualnych.				
	Aktywność studenta			**Liczba godzin pracy**	

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**45**
	RAZEM	**90**
	Liczba punktów ECTS	**3**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	IPG1_W01	ma podstawowe kompendium wiedzy dotyczącą realizacji prac z zakresu projektowania graficznego w zakresie multimediów, a szczególnie zna i rozumie problematykę związaną z technologiami stosowanymi w grafice projektowej realizowanej do postaci cyfrowego wideo z warstwą audialną	ocena realizacji projektów realizowanych grupowo (animacje reklamowe i promocyjne) podczas egzaminu pod względem stopnia oddziaływania i czytelności uzyskanego komunikatu oraz jego douzupełnienia warstwą audialną / konsultacje i korekty w trakcie procesu projektowego
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U06	dba o estetykę i rzetelność realizacji projektu graficznego realizowanego w obszarze multimediów (cyfrowe wideo/animacja), z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	ocena projektów realizowanych grupowo pod kątem funkcji komunikacyjnej (egzamin) / dyskusja i analiza rozwiązań projektowych i estetyki
	IPG1_U08	posiada podstawowe umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegającej na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi w obszarze nieinteraktywnych treści multimedialnych	ocena realizacji zadań projektowych realizowanych grupowo (egzamin) pod względem umiejętności łączenia autorskich treści i koncepcji z wymaganymi (zewnętrzngo pochodzenia) składnikami komunikatu, umiejętność tworzenia skróconych komunikatów (rolek,/shortów) i zwiastunów na podstawie oryginalnej pełnobrzmiącej treści – z zachowaniem spójności stylistyki i środków formalnych / przeglądy etapów pracy
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K05	posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych w obszarze multimedialnym realizowanym w grupach	aktywność na zajęciach / udział w dyskusjach i korektach / ocena projektu wykonanego grupowo na egzamin

		zadaniowych, rozumie potrzebę zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	
Treści programowe	Program pracowni na tym etapie koncentruje się na realizacji w grupie roboczej pary treści filmowo-animacyjnych powiązanych treściowo i stylistycznie. Studenci grupowo projektują i realizują audiowizualne składniki kampanii promocyjnych, społecznych czy okolicznościowych. Przeznaczone one są do dystrybucji w postaci udźwiękowionych materiałów cyfrowego wideo lub animacji w formatach wykorzystywanych na mediach społecznościowych i/lub streamingowycg (w szczególności YouTube/Instagram/Facebook).		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe, Konsultacje		
Wykaz literatury	Obowiązkowa		
	Uzupełniająca	dokumentacja do Adobe Media Encoder on-line (PL / ENG): https://helpx.adobe.com/pl/support/media-encoder.html skrócony podręcznik do Final Cut Pro X (PL): pobierz plik PDF angielskojęzyczny podręcznik do Final Cut Pro X na stronie producenta (ENG): pobierz plik PDF PL Uprzestrzennianie zdjęć do filmu - część 1: https://www.youtube.com/watch?v=68p7NXRv6x0 Uprzestrzennianie zdjęć do filmu - część 2: https://www.youtube.com/watch?v=CDL6I3QQ8RU Paul Wells - „Animacja" Wydawnictwa Naukowe PWN S.A. Frutiger A. – „Człowiek i jego znaki", Wydawnictwo Do, 2005 dokumentacja do Adobe AfterEffects on-line (PL / ENG): https://helpx.adobe.com/pl/support/after-effects.html	
Dodatkowe informacje			

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Realizacja projektu zespołowego Ocena koncepcji, wdrożeń cyfrowego wideo	50
	Proces projektowy i praca zespołowa Systematyczne konsultacje, udział w etapach pracy, komunikacja w zespole	50

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym

	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	22 maja 2026 r.	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	**Opis**			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie form multimedialnych3	**Kod przedmiotu**	
	j. angielski			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**		
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**		
	Specjalność	-		
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny		
	Język wykładowy			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)
	Rok studiów	**III**	Semestr studiów	**V**
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną		× Egzamin
	Opiekun karty przedmiotu	**dr hab. Jakub Balicki**	Kontakt e-mail	**jbalicki@asp.lodz.pl**
Wymagania wstępne	Zaliczenie 4 semestru studiów na kierunku Projektowanie Graficzne. Umiejętność tworzenia kinetycznych i udźwiękowionych komunikatów wizualnych.			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	Studenci nabywają podstawowe umiejętności w zakresie projektowania i prostych wdrożeń technologicznych aplikacji na urządzenia mobilne. Poznają etapy pracy nad takim projektem jak definiowanie problemu, podziału treści na grupy tematyczne o potencjalnie nieliniowym dostępie, podstaw projektowania UI zorientowanych na obsługę z wykorzystaniem ekranu dotykowego. Budują struktury szkieletu logicznego, ścieżkę użytkownika. Zapoznają się z funkcją jak i zasadami projektowymi poszczególnych standaryzowanych składników interfejsu jak np. okno czy przycisk. Poznają różnicę pomiędzy interaktywnością urządzeń stacjonarnych a haptycznością komunikacji urządzeń mobilnych. Budują i publikują prototypy funkcjonujące na platformie docelowej (Google Android).			
	Aktywność studenta		**Liczba godzin pracy**	

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**195**
	RAZEM	**240**
	Liczba punktów ECTS	**8**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy	IPG1_W01	ma podstawowe kompendium wiedzy dotyczącej realizacji prac z zakresu projektowania graficznego treści interaktywnych; zna i rozumie problematykę związaną z technologiami stosowanymi w grafice projektowej na potrzeby interfejsu aplikacji mobilnych	ocena projektu aplikacji mobilnej(spójność koncepcji, integracja elementów: grafika, animacja, dźwięk) / konsultacje w trakcie realizacji / ocena koncepcji i realizacji projektu na egzaminie
	IPG1_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie projektowania graficznego w kontekście funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika projektanta treści multimedialnych i interaktywnych	ocena projektu aplikacji (spójność stylistyczna i klarowność uzyskanych komunikatów) / konsultacje w trakcie realizacji / ocena projektu na egzaminie
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	IPG1_U14	potrafi swobodnie wypowiadać się w zakresie studiowanej specjalizacji, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski szczególnie w zakresie krytycznej analizy warstw UX i UI projektu aplikacji na urządzenia mobilne	ocena projektu pod kątem czytelności interfejsu i funkcjonalności / dyskusje i testowanie prototypów, ocena funkcjonalnego prototypu gry (.APK) i nagrania działania aplikacji (MP4) podczas egzaminu
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie kompetencji społecznych	IPG1_K05	posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach realizowanych przedsięwzięć (szczególnie rozwiązań multimedialnych o cechach interaktywnych – realizowanych do postaci prototypów lub wdrożeń aplikacji na urządzenia mobilne budowanych z pomocą standardowych siników/środowisk jak np.: Adobe Animate, UNITY czy GODOT), rozumie potrzebę zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	aktywność w trakcie zajęć / udział w konsultacjach i korektach w aspekcie finalnego projektu ocenianego podczas egzaminu

Treści programowe	Program pracowni na tym etapie dotyczy przestrzeni interaktywno-multimedialnej. W zakresie tych rozwiązań wprowadza się studenta w obszar problematyki projektowania i realizacji warstwy interfejsu lub funkcjonalnych aplikacji czy ich działających na platformie docelowej prototypów. Rozwiązaniami technicznymi zadań z tej grupy są aplikacje użytkowe (lub ich prototypy) realizowane na platformę Android.	
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe, Konsultacje	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	
	Uzupełniająca	UNITY https://www.youtube.com/watch?v=2mJR_TFJka8&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=1&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=NYOIZw9k6VE&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=2&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=6KmaXO-5ItM&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=3&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=cP__vhoVfac&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=4&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=HqsfPmZIqkc&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=5&pp=iAQB https://www.youtube.com/watch?v=0QrbvJZO448&list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ&index=23&pp=iAQB ANIMATE https://www.youtube.com/watch?v=MR-05T4uJ8I https://www.youtube.com/watch?v=6D_lj9WxF8c https://www.youtube.com/watch?v=JtmZrVLtW8o https://www.youtube.com/watch?v=5hf8VEvXesg https://www.youtube.com/watch?v=mhZuuJOKm7E https://www.youtube.com/watch?v=BsMqAB61MhE https://www.youtube.com/watch?v=PckxEiiaMaA https://www.youtube.com/watch?v=WMtJ1Knw11A https://www.youtube.com/watch?v=HOqfp2dwty4 wideotutoriale ogólne https://www.youtube.com/channel/UCs0RbGqVCqTd6lzavN1cYcw/videos wideotutoriale do środowiska UNITY https://www.youtube.com/playlist?list=PLuIW4gzlx_05R66C0hQv-tHKAVKUZgPmJ
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Egzamin	80
	Konsultacje	20

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny

Egzamin / zaliczenie na ocenę	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	22 maja 2026 r.	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie form multimedialnych - seminarium		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**III**	Semestr studiów	**IV**	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**dr hab. Jakub Balicki**	Kontakt e-mail	**jbalicki@asp.lodz.pl**	
Wymagania wstępne	Zaliczenie 4 semestru studiów na kierunku Projektowanie Graficzne. Umiejętność tworzenia kinetycznych i udźwiękowionych komunikatów wizualnych. Minimum dwa zaliczone semestry w Pracowni Projektowania Form Multimedialnych.				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Studenci realizują tematyczną pracę dyplomową. Rozpoczynają ten proces od stworzenie koncepcji rozwiązania multimedialnego odpowiadającego na potrzebę społeczną lub/i komercyjną. Następnie porównują wytworzoną koncepcję z podobnymi wdrożeniami funkcjonującymi na rynku. Wyciągając wnioski z analizy porównawczej modyfikują swoje założenia aż do osiągnięcia funkcjonalnego opitimum. Wykonują wdrożeń multimedialnych zawierających składowe multimedialne graficzno-kinetyczne lub graficzno-kienetyczno-audialne (zazwyczaj cyfrowe wideo) i ewentualnie interaktywne. Przygotowują wybrane treści identyfikacji marki/prototypu/usługi/wydarzenia. Dokonują krytycznej analizy uzyskanego wdrożenia, jego potencjalnych ulepszeń, modyfikacji i rozwoju. Opcjonalnie składnikami pracy mogą być rozwiązania interaktywne wykorzystujące standardowe silniki czy platformy jak np.: GODOT, Unity, Android Studio czy Adobe Animate).				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**315**		
	RAZEM		**360**		
	Liczba punktów ECTS		**12**		

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	IPG1_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie projektowania graficznego w kontekście funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika projektanta w obszarze treści multimedialnych	ocena projektu (spójność koncepcji, integracja elementów: grafika, animacja, dźwięk) / konsultacje w trakcie realizacji
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U05	umie podjąć pracę zawodową grafika projektanta lub samodzielną działalność projektową w zakresie projektowania treści multimedialnych, a w szczególności audiowizualnych	Ocena samodzielności studenta w zakresie technologicznym i projektowym w odniesieniu do form statycznych i multimedialnych na podstawie przedstawionej realizacji projektu
	IPG1_U07	jest przygotowany do kontynuacji i rozwijania umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych i projektowych w samodzielnej działalności zawodowej zorientowanej na obszar graficznego projektowania multimediów jak i wykonywania samodzielnych wdrożeń projektów	ocena etapów pracy (moodboard, makiety i wdrożenia) jak i kompletnej realizacji w odniesieniu do uprzednio zatwierdzonego tematu pracy i sformułowanych założeń projektowych/ konsultacje
	IPG1_U14	potrafi swobodnie wypowiadać się w zakresie studiowanej specjalizacji, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski w ocenie treści multimedialnych, a szczególnie kinetycznych (cyfrowe wideo, animowane reklamy itp.)	Ocena umiejętności autokorekty i samodoskonalenia / korekty księgi dyplomowej.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K01	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji w wybranym kierunku studiów w zakresie projektowania grafiki multimedialnej	Obserwacja metod i zakresu samodoskonalenia i stopnia samodzielności w rozwijaniu projektu dyplomowego/ udział w konsultacjach
	IPG1_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia studiów magisterskich szczególnie w zakresie problematyki projektowania graficznego w obszarze nowych mediów	Obserwacja metod i zakresu samodoskonalenia. Ocena dalszych aspiracji edukacyjnych i zawodowych.
	IPG1_K06	jest gotowy do podjęcia działalności artystycznej i zawodowej w zakresie projektowania grafiki multimedialnej ze świadomością zasad etyki zawodowej, z poszanowaniem dla dorobku oraz tradycji zawodu	obserwacja postępów pracy / aktywność w trakcie samodzielnego rozwiązywania problemów / udział w konsultacjach i korektach
Treści programowe	Program pracowni na etapie realizacji pracy dyplomowej zakłada zaprojektowanie i realizację multimedialnych treści kinetycznych przeznaczonych do dystrybucji standaryzowanymi kanałami medialnymi (wykorzystanie cyfrowego wideo ewentualnie dodatkowo formatu GIF) przy realizowaniu spójnej tematycznie i stylistycznie treści reklamowej, propagandowej, społecznej czy kulturalnej. Realizacja musi zawierać autorskie rozwiązania brandingowe). Dodatkowo rozwiązanie może być poszerzone o działania w obszarach interaktywnej grafiki multimedialnej (np.: realizacja prototypu gry, aplikacji czy strony internetowej). Przygotowują dokumentację		

	realizacji.	
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe, Konsultacje	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	
	Uzupełniająca	
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	realizacja projektu dyplomowego	70
	proces (korekty, aktywność, konsultacje)	30

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	22 maja 2026 r.	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie form literniczych1	**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Typography Design**		
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**		
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**		
	Specjalność	-		
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne × Stacjonarne	Poziom studiów	× I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie
	Profil kształcenia	× Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny		
	Język wykładowy			
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki	☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**III**
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie × Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	Prof. dr hab. Łukasz Chmielewski	Kontakt e-mail	lchmielewski@asp.lodz.pl
Wymagania wstępne	Ukończenie II semestru studiów			

Informacje szczegółowe		
Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwijanie podstawowych kompetencji w zakresie świadomego posługiwania się typografią jako istotnym narzędziem projektowania komunikacji wizualnej. Kształcenie koncentruje się na poznaniu i analizie formalnych, strukturalnych oraz funkcjonalnych właściwości form literniczych i krojów pisma.Istotnym celem przedmiotu jest nabycie umiejętności świadomej analizy i oceny krojów pisma oraz rozumienia zależności pomiędzy ich budową, charakterem wizualnym, czytelnością i funkcją komunikacyjną. Osoby studiujące rozwijają umiejętność rozpoznawania podstawowych cech formalnych znaków, takich jak proporcje, kontrast, rytm, konstrukcja oraz charakterystyczne elementy budowy liter.Założeniem przedmiotu jest również rozwijanie umiejętności świadomego wyboru i zastosowania kroju pisma w sposób adekwatny do charakteru projektowanego komunikatu oraz jego funkcji użytkowej i komunikacyjnej. Osoby studiujące uczą się postrzegać typografię nie tylko jako narzędzie przekazywania informacji, lecz również jako istotny element budowania charakteru i wizualnej tożsamości komunikacji.Przedmiot stanowi podstawę do dalszego rozwijania umiejętności projektowania form literniczych i autorskich krojów pisma w kolejnych semestrach kształcenia	
Aktywność i liczba godzin pracy studenta	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu,*	**45**

(1 ECTS = 30 h)	*zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	
	RAZEM	**90**
	Liczba punktów ECTS	**3**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W01	ma podstawowe kompendium wiedzy dotyczącej realizacji prac z zakresu projektowania graficznego; zna i rozumie problematykę związaną z technologiami stosowanymi w grafice projektowej	Weryfikacja efektów w zakresie wiedzy odbywa się w trakcie korekt na podstawie rozmowy z osobą studencką.
	IPG1_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie projektowania graficznego w kontekście funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika projektanta	
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U02	w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni we własnej twórczości projektowej	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie opiera się na ocenie realizowanych projektów typograficznych, w tym układów literniczych oraz podstawowych projektów kroju pisma, z uwzględnieniem poprawności konstrukcji znaków, kompozycji, czytelności i hierarchii informacji. Ocenie podlega umiejętność świadomego doboru i zastosowania typografii w kontekście funkcjonalnym i komunikacyjnym. Uwzględnia się także ocenę procesu projektowego, w tym pracy iteracyjnej, jakości rozwiązań oraz umiejętności wykorzystania specjalistycznego oprogramowania. Istotnym elementem jest również sposób prezentacji projektu w formie specimenu oraz makiet zastosowań, a także aktywność w trakcie konsultacji.
	IPG1_U05	umie podjąć pracę zawodową grafika projektanta lub samodzielną działalność projektową	
	IPG1_U06	dba o estetykę i rzetelność realizacji projektu graficznego, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	
	IPG1_U07	jest przygotowany do kontynuacji i rozwijania umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych i projektowych w samodzielnej działalności zawodowej	
	IPG1_U08	posiada podstawowe umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegającej na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi	
	IPG1_U09	ma opanowane podstawy posługiwania się warsztatem grafika, w zakresie technik manualnych i elektronicznych technik przetwarzania obrazu oraz potrafi stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	
	IPG1_U11	potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego (fotografia ew. inne media) w realizacji indywidualnej pracy projektowej	
	IPG1_U14	potrafi swobodnie wypowiadać się w zakresie studiowanej specjalizacji, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski	

W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K01	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji w wybranym kierunku studiów	Weryfikacja efektów w zakresie wiedzy odbywa się w trakcie korekt na podstawie rozmowy z osobą studencką.
	IPG1_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia studiów magisterskich	
	IPG1_K06	jest gotowy do podjęcia działalności artystycznej i zawodowej ze świadomością zasad etyki zawodowej, z poszanowaniem dla dorobku oraz tradycji zawodu	
Treści programowe	Program przedmiotu obejmuje projektowanie komunikatu wizualnego, w którym typografia stanowi podstawowe narzędzie kształtowania formy i charakteru przekazu. Osoby studiujące poznają podstawowe zagadnienia związane z konstrukcją form literniczych, w tym budowę znaku, jego proporcje, rytm, kontrast oraz wzajemne relacje pomiędzy znakami tworzącymi układ typograficzny.Dobór i zastosowanie krojów pisma omawiane są w ujęciu historycznym, formalnym i funkcjonalnym, ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień czytelności, hierarchii informacji oraz kultury składu. Program wprowadza również do podstaw projektowania kroju pisma opartego na alfabecie łacińskim oraz rozwija umiejętność świadomego konstruowania i kształtowania podstawowego zestawu znaków.Projekty realizowane są na podstawie wcześniej sformułowanych założeń projektowych, z uwzględnieniem analizy problemu oraz iteracyjnego procesu projektowego. Osoby studiujące poznają podstawy pracy w specjalistycznym oprogramowaniu przeznaczonym do projektowania krojów pisma, w tym w programie Glyphs, oraz tworzą proste, systemowe rozwiązania umożliwiające praktyczne zastosowanie projektowanych form literniczych w układach typograficznych. Efektem realizowanych zadań jest opracowanie podstawowego projektu form literniczych lub prostego kroju pisma oraz jego prezentacja w formie specimenu i podstawowych makiet zastosowań typograficznych.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia praktyczne Prezentacja multimedialna Korekta		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	James Felici, *Kompletny przewodnik po typografii,* słowo/obraz, 2006	
	Uzupełniająca	José Scaglione, Laura Meseguer, Cristobal Henestrosa, *Jak projektować kroje pisma,* d2d, Kraków, 2013 *The Visual History of Type*, Paul McNeil, Laurence King Publishing, 20117	
Dodatkowe informacje	-		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Obecność na zajęciach	30%
	Zrealizowane ćwiczenia	70%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny

Egzamin / zaliczenie na ocenę	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie form literniczych2		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Typography Design**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**II**	Semestr studiów	**IV**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną × Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Prof. dr hab. Łukasz Chmielewski	Kontakt e-mail	lchmielewski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Ukończenie III semestru studiów				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwijanie kompetencji zdobytych w pierwszym semestrze oraz pogłębianie umiejętności w zakresie projektowania form literniczych i budowania spójnych systemów typograficznych. Kształcenie koncentruje się na świadomym kształtowaniu charakteru, struktury i właściwości formalnych projektowanych znaków oraz rozwijaniu ich w konsekwentny stylistycznie zestaw form literniczych.Istotnym celem przedmiotu jest rozwijanie umiejętności projektowania znaków w oparciu o określone założenia formalne i komunikacyjne oraz świadomego kształtowania relacji pomiędzy konstrukcją pojedynczego znaku a charakterem całego systemu pisma. Osoby studiujące pogłębiają wiedzę dotyczącą proporcji, rytmu, kontrastu, światła oraz innych cech wpływających na czytelność, funkcjonalność i spójność stylistyczną projektowanych formZałożeniem przedmiotu jest rozwijanie umiejętności tworzenia bardziej rozbudowanych zestawów znaków oraz świadomego przekładania przyjętej koncepcji formalnej na konsekwentny system typograficzny. Osoby studiujące uczą się analizować i weryfikować własne rozwiązania projektowe, rozwijać je w procesie iteracyjnym oraz testować ich funkcjonowanie w określonych kontekstach komunikacyjnych.Przedmiot przygotowuje do realizacji bardziej złożonych i samodzielnych projektów w zakresie projektowania krojów pisma w kolejnych semestrach kształcenia				
	Aktywność studenta			**Liczba godzin pracy**	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów			**45**	

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**45**
	RAZEM	**90**
	Liczba punktów ECTS	**3**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy	IPG1_W01	ma podstawowe kompendium wiedzy dotyczącej realizacji prac z zakresu projektowania graficznego; zna i rozumie problematykę związaną z technologiami stosowanymi w grafice projektowej	Weryfikacja efektów w zakresie wiedzy odbywa się w trakcie korekt na podstawie rozmowy z osobą studencką.
	IPG1_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie projektowania graficznego w kontekście funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika projektanta	
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U02	w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni we własnej twórczości projektowej	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie opiera się na ocenie realizowanych projektów typograficznych, w tym układów literniczych oraz podstawowych projektów kroju pisma, z uwzględnieniem poprawności konstrukcji znaków, kompozycji, czytelności i hierarchii informacji. Ocenie podlega umiejętność świadomego doboru i zastosowania typografii w kontekście funkcjonalnym i komunikacyjnym. Uwzględnia się także ocenę procesu projektowego, w tym pracy iteracyjnej, jakości rozwiązań oraz umiejętności wykorzystania specjalistycznego oprogramowania. Istotnym elementem jest również sposób prezentacji projektu w formie specimenu oraz makiet zastosowań, a także aktywność w trakcie konsultacji.
	IPG1_U05	umie podjąć pracę zawodową grafika projektanta lub samodzielną działalność projektową	
	IPG1_U06	dba o estetykę i rzetelność realizacji projektu graficznego, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	
	IPG1_U07	jest przygotowany do kontynuacji i rozwijania umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych i projektowych w samodzielnej działalności zawodowej	
	IPG1_U08	posiada podstawowe umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegającej na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi	
	IPG1_U09	ma opanowane podstawy posługiwania się warsztatem grafika, w zakresie technik manualnych i elektronicznych technik przetwarzania obrazu oraz potrafi stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	
	IPG1_U11	potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego (fotografia ew. inne media) w realizacji indywidualnej pracy projektowej	

	IPG1_U14	potrafi swobodnie wypowiadać się w zakresie studiowanej specjalizacji, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski	
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K01	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji w wybranym kierunku studiów	Weryfikacja efektów w zakresie wiedzy odbywa się w trakcie korekt na podstawie rozmowy z osobą studencką.
	IPG1_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia studiów magisterskich	
	IPG1_K06	jest gotowy do podjęcia działalności artystycznej i zawodowej ze świadomością zasad etyki zawodowej, z poszanowaniem dla dorobku oraz tradycji zawodu	
Treści programowe	Program przedmiotu stanowi rozwinięcie kompetencji zdobytych w pierwszym semestrze i koncentruje się na pogłębianiu umiejętności projektowania form literniczych oraz rozwijania ich w spójny i konsekwentny system pisma. Osoby studiujące realizują projekty o bardziej złożonych założeniach formalnych i komunikacyjnych, świadomie kształtując charakter, proporcje, rytm, kontrast oraz wzajemne relacje pomiędzy projektowanymi znakami. Zakres zajęć obejmuje projektowanie i rozwijanie podstawowego zestawu znaków alfabetu łacińskiego, z uwzględnieniem zasad budowania spójności stylistycznej i konstrukcyjnej kroju pisma. Szczególny nacisk położony jest na relację pomiędzy formą pojedynczego znaku a charakterem całego systemu oraz na świadome kształtowanie właściwości wpływających na czytelność, rytm i funkcjonalność projektowanego pisma. Osoby studiujące pracują nad rozwijaniem indywidualnych koncepcji formalnych, przekładając przyjęte założenia stylistyczne i komunikacyjne na projekt kroju pisma. Proces projektowy obejmuje analizę i weryfikację przyjętych rozwiązań, ich rozwijanie w kolejnych etapach pracy oraz testowanie projektowanych znaków w różnorodnych układach typograficznych i kontekstach komunikacyjnych. Program obejmuje pogłębianie umiejętności pracy w specjalistycznym oprogramowaniu do projektowania fontów oraz rozwijanie podstawowego projektu w bardziej rozbudowany system znaków. Efektem realizowanych zadań jest autorski projekt podstawowego kroju pisma o określonym charakterze formalnym i funkcjonalnym, zaprezentowany w formie specimenu oraz wybranych zastosowań typograficznych.		
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia praktyczne Prezentacja multimedialna Korekta		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	José Scaglione, Laura Meseguer, Cristobal Henestrosa, *Jak projektować kroje pisma,* d2d, Kraków, 2013 *The Visual History of Type*, Paul McNeil, Laurence King Publishing, 20117	
	Uzupełniająca	Philip Meggs, *History of Graphic Design*, John Wiley & Sons Inc, 2016	
Dodatkowe informacje	-		
	Sposób oceniania (składowe)		**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Obecność na zajęciach	30%
	Zrealizowane ćwiczenia	70%

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie form literniczych3		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Typography Design**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**III**	Semestr studiów	**V**	
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie Zaliczenie z oceną × Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Prof. dr hab. Łukasz Chmielewski	Kontakt e-mail	lchmielewski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Ukończony IV semestr studiów				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwijanie zaawansowanych kompetencji w zakresie projektowania form literniczych oraz samodzielnego tworzenia autorskich systemów pisma. Kształcenie koncentruje się na realizacji złożonych projektów typograficznych, w których projektowanie kroju pisma stanowi odpowiedź na świadomie sformułowany problem projektowy, komunikacyjny lub użytkowy.Istotnym celem przedmiotu jest rozwijanie umiejętności samodzielnego definiowania założeń projektowych, prowadzenia pogłębionej analizy problemu oraz formułowania autorskiej koncepcji formalnej. Osoby studiujące uczą się przekładać przyjęte założenia stylistyczne, komunikacyjne i funkcjonalne na spójny system form literniczych, uwzględniający relacje pomiędzy charakterem kroju, jego konstrukcją, czytelnością, funkcjonalnością oraz kontekstem zastosowania.Założeniem przedmiotu jest rozwijanie umiejętności kompleksowego prowadzenia procesu projektowego – od analizy i formułowania problemu, poprzez budowanie koncepcji i projektowanie poszczególnych znaków, aż po rozwijanie ich w bardziej rozbudowany system pisma, jego testowanie i weryfikację w określonych zastosowaniach.Szczególny nacisk położony jest na samodzielność podejmowanych decyzji projektowych, umiejętność krytycznej analizy własnej pracy oraz świadome rozwijanie indywidualnego języka formalnego. Osoby studiujące doskonalą umiejętność projektowania kroju pisma jako integralnego elementu komunikacji wizualnej, zdolnego do budowania charakteru, tożsamości i określonego sposobu odbioru komunikatu.Przedmiot przygotowuje do realizacji samodzielnych i zaawansowanych projektów typograficznych, wymagających integracji kompetencji koncepcyjnych, formalnych, technologicznych i funkcjonalnych.				
	Aktywność studenta			**Liczba godzin pracy**	

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**45**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**195**
	RAZEM	**240**
	Liczba punktów ECTS	**8**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	IPG1_W01	ma podstawowe kompendium wiedzy dotyczącej realizacji prac z zakresu projektowania graficznego; zna i rozumie problematykę związaną z technologiami stosowanymi w grafice projektowej	Weryfikacja efektów w zakresie wiedzy odbywa się w trakcie korekt na podstawie rozmowy z osobą studencką.
	IPG1_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie projektowania graficznego w kontekście funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika projektanta	
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	IPG1_U02	w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni we własnej twórczości projektowej	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie opiera się na ocenie realizowanych projektów typograficznych, w tym układów literniczych oraz podstawowych projektów kroju pisma, z uwzględnieniem poprawności konstrukcji znaków, kompozycji, czytelności i hierarchii informacji. Ocenie podlega umiejętność świadomego doboru i zastosowania typografii w kontekście funkcjonalnym i komunikacyjnym. Uwzględnia się także ocenę procesu projektowego, w tym pracy iteracyjnej, jakości rozwiązań oraz umiejętności wykorzystania specjalistycznego oprogramowania. Istotnym elementem jest również sposób prezentacji projektu w formie specimenu oraz makiet zastosowań, a także aktywność w
	IPG1_U05	umie podjąć pracę zawodową grafika projektanta lub samodzielną działalność projektową	
	IPG1_U06	dba o estetykę i rzetelność realizacji projektu graficznego, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	
	IPG1_U07	jest przygotowany do kontynuacji i rozwijania umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych i projektowych w samodzielnej działalności zawodowej	
	IPG1_U08	posiada podstawowe umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegającej na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi	
	IPG1_U09	ma opanowane podstawy posługiwania się warsztatem grafika, w zakresie technik manualnych i elektronicznych technik przetwarzania obrazu oraz potrafi stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	
	IPG1_U11	potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego (fotografia ew. inne	

		media) w realizacji indywidualnej pracy projektowej	trakcie konsultacji.
	IPG1_U14	potrafi swobodnie wypowiadać się w zakresie studiowanej specjalizacji, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski	
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K01	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji w wybranym kierunku studiów	Weryfikacja efektów w zakresie wiedzy odbywa się w trakcie korekt na podstawie rozmowy z osobą studencką.
	IPG1_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia studiów magisterskich	
	IPG1_K06	jest gotowy do podjęcia działalności artystycznej i zawodowej ze świadomością zasad etyki zawodowej, z poszanowaniem dla dorobku oraz tradycji zawodu	

Treści programowe	Program przedmiotu koncentruje się na realizacji samodzielnego, autorskiego projektu kroju pisma, opracowanego na podstawie indywidualnie sformułowanych założeń projektowych. Osoby studiujące definiują problem projektowy, określają charakter, funkcję i kontekst zastosowania projektowanego kroju oraz rozwijają własną koncepcję formalną w odpowiedzi na przyjęte założenia.Punktem wyjścia dla realizowanych projektów mogą być między innymi indywidualne cechy własnego pisma ręcznego, analiza określonego zjawiska formalnego lub kulturowego, potrzeby konkretnej marki, produktu lub instytucji bądź inny samodzielnie zdefiniowany problem komunikacyjny. Istotnym elementem procesu projektowego jest świadome przekształcenie przyjętej inspiracji lub założenia w autorski, funkcjonalny i konsekwentny system form literniczych.Zakres zajęć obejmuje samodzielne formułowanie założeń projektowych, analizę materiału źródłowego oraz opracowanie koncepcji kroju pisma. Osoby studiujące projektują i rozwijają zestaw znaków alfabetu łacińskiego, uwzględniając jego konstrukcję, proporcje, rytm, kontrast, światło, czytelność oraz spójność stylistyczną. Szczególny nacisk położony jest na relacje pomiędzy charakterem pojedynczego znaku a właściwościami całego systemu pisma.Proces projektowy realizowany jest z uwzględnieniem kolejnych etapów analizy, projektowania, testowania i iteracyjnego rozwijania przyjętych rozwiązań. Osoby studiujące pogłębiają umiejętność pracy w specjalistycznym oprogramowaniu do projektowania fontów oraz rozwijają projektowany krój w system umożliwiający jego praktyczne zastosowanie w określonych kontekstach komunikacyjnych.Efektem realizacji przedmiotu jest autorski projekt kroju pisma, stanowiący odpowiedź na samodzielnie sformułowany problem projektowy, wraz z dokumentacją założeń i procesu projektowego oraz prezentacją kroju w formie *specimenu* i wybranych zastosowań typograficznych.	
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia praktyczne Prezentacja multimedialna Korekta	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Stephen Coles, *The Geometry of Type,* Thames & Hudson, London, 2016
	Uzupełniająca	Keith Hudson, *Ciemne typki,* d2d, Kraków 2015 Eric Gill, *Esej o Typografii, d2d, Kraków, 2106*
Dodatkowe informacje	-	

Sposoby oceniania osiągniętych	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Obecność na zajęciach	30%
	Realizacja ćwiczeń	70%

efektów uczenia się		

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	01.05.2026	

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Projektowanie form literniczych4		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Typography Design**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych/Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**III**	Semestr studiów	**VI**	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	Prof. dr hab. Łukasz Chmielewski	Kontakt e-mail	lchmielewski@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Ukończony V semestr studiów				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest podsumowanie i synteza kompetencji zdobytych przez osoby studiujące podczas wcześniejszych semestrów kształcenia w zakresie projektowania form literniczych oraz realizacja samodzielnej pracy licencjackiej.Założeniem przedmiotu jest przygotowanie i przeprowadzenie kompleksowego, autorskiego procesu projektowego, prowadzącego do opracowania pracy licencjackiej opartej na indywidualnie sformułowanym problemie oraz własnych założeniach projektowych. Osoby studiujące wykorzystują zdobyte kompetencje w zakresie analizy i konstrukcji form literniczych, projektowania krojów pisma, budowania spójnych systemów typograficznych oraz świadomego określania ich charakteru, funkcji i kontekstu zastosowania.Istotnym celem przedmiotu jest rozwijanie samodzielności projektowej, umiejętności formułowania i uzasadniania koncepcji oraz krytycznej analizy i weryfikacji podejmowanych decyzji. Praca licencjacka stanowi samodzielną, kompleksową realizację projektową, będącą syntezą kompetencji formalnych, koncepcyjnych, technologicznych i funkcjonalnych zdobytych w toku kształcenia.Efektem realizacji przedmiotu jest autorska praca licencjacka wraz z dokumentacją procesu projektowego, uzasadnieniem przyjętych założeń oraz profesjonalną prezentacją finalnego rozwiązania.				
Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**		**Liczba godzin pracy**		
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		**45**		
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*		**315**		

	RAZEM	**360**
	Liczba punktów ECTS	**12**

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_W01	ma podstawowe kompendium wiedzy dotyczącej realizacji prac z zakresu projektowania graficznego; zna i rozumie problematykę związaną z technologiami stosowanymi w grafice projektowej	Weryfikacja efektów w zakresie wiedzy odbywa się w trakcie korekt na podstawie rozmowy z osobą studencką.
	IPG1_W06	zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie projektowania graficznego w kontekście funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika projektanta	
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U02	w sposób świadomy potrafi korzystać ze swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni we własnej twórczości projektowej	Weryfikacja efektów uczenia się w przedmiocie opiera się na ocenie realizowanych projektów typograficznych, w tym układów literniczych oraz podstawowych projektów kroju pisma, z uwzględnieniem poprawności konstrukcji znaków, kompozycji, czytelności i hierarchii informacji. Ocenie podlega umiejętność świadomego doboru i zastosowania typografii w kontekście funkcjonalnym i komunikacyjnym. Uwzględnia się także ocenę procesu projektowego, w tym pracy iteracyjnej, jakości rozwiązań oraz umiejętności wykorzystania specjalistycznego oprogramowania. Istotnym elementem jest również sposób prezentacji projektu w formie specimenu oraz makiet zastosowań, a także aktywność w trakcie konsultacji.
	IPG1_U05	umie podjąć pracę zawodową grafika projektanta lub samodzielną działalność projektową	
	IPG1_U06	dba o estetykę i rzetelność realizacji projektu graficznego, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	
	IPG1_U07	jest przygotowany do kontynuacji i rozwijania umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych i projektowych w samodzielnej działalności zawodowej	
	IPG1_U08	posiada podstawowe umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegającej na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi	
	IPG1_U09	ma opanowane podstawy posługiwania się warsztatem grafika, w zakresie technik manualnych i elektronicznych technik przetwarzania obrazu oraz potrafi stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	
	IPG1_U11	potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego (fotografia ew. inne media) w realizacji indywidualnej pracy projektowej	
	IPG1_U14	potrafi swobodnie wypowiadać się w zakresie studiowanej specjalizacji, formułować własne sądy i wyciągać trafne wnioski	
	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K01	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę	Weryfikacja efektów w zakresie wiedzy odbywa się w trakcie

W zakresie kompetencji społecznych		pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji w wybranym kierunku studiów	korekt na podstawie rozmowy z osobą studencką.
	IPG1_K02	rozumie ideę uczenia się przez całe życie i jest zdolny do podjęcia studiów magisterskich	
	IPG1_K06	jest gotowy do podjęcia działalności artystycznej i zawodowej ze świadomością zasad etyki zawodowej, z poszanowaniem dla dorobku oraz tradycji zawodu	

Treści programowe	Program przedmiotu obejmuje realizację samodzielnej pracy licencjackiej, stanowiącej podsumowanie kompetencji zdobytych podczas wcześniejszych semestrów kształcenia w zakresie projektowania form literniczych i krojów pisma.Osoby studiujące samodzielnie rozwijają autorską koncepcję projektową, opartą na indywidualnie sformułowanym problemie i założeniach projektowych. Proces realizacji obejmuje analizę i doprecyzowanie koncepcji, projektowanie i rozwijanie form literniczych, budowanie spójnego systemu pisma oraz systematyczną weryfikację przyjętych rozwiązań pod względem formalnym, funkcjonalnym i komunikacyjnym.Zakres pracy obejmuje również przygotowanie projektu do prezentacji oraz opracowanie dokumentacji procesu projektowego, zawierającej opis problemu, przyjętych założeń, koncepcji oraz kolejnych etapów realizacji. Finalnym efektem jest kompleksowo opracowana autorska praca licencjacka wraz z profesjonalną prezentacją projektu i uzasadnieniem przyjętych rozwiązań.
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia praktyczne Prezentacja multimedialna Korekta

Wykaz literatury	Obowiązkowa	- Karen Cheng, *Designing Type,* Yale University Press, New Haven, 2005
	Uzupełniająca	- Umberto Eco, *Historia Piękna,* Rebis, Poznań, 2016 - David Hockney i Martin Gayford, *Historia obrazów,* Rebis, Poznań, 2017
Dodatkowe informacje	-	

	Sposób oceniania (składowe)	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Obecność na zajęciach	30%
	Realizacja ćwiczeń	70%

	Ocena (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Kryteria oceny		
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte

Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	01.05.2026	

MODUŁ TEORETYCZNEGO KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO

MODUŁ KSZTAŁCENIA UZUPEŁNIAJĄCEGO

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole		**Opis**			
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Praktyki		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski	**Internship**			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział Sztuk Projektowych / Instytut Projektowania Graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie Graficzne**			
	Specjalność	———			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ☒ Stacjonarne	Poziom studiów	☐ I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	☒ Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy	**Polski**			
	Forma zajęć	☐ Ćwiczenia ☐ Wykład ☒ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**V**	Semestr studiów	**VI**	
	Forma zaliczenia	☒ Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**dr hab. Przemysław Hajek**	Kontakt e-mail	phajek@asp.lodz.pl	
Wymagania wstępne	Ukończenie II roku studiów				
Informacje szczegółowe					

Założenia i cele przedmiotu	Studenckie praktyki zawodowe w Instytucie Projektowania Graficznego mają na celu: poszerzanie wiedzy zdobytej na studiach i rozwijanie umiejętności jej wykorzystania, kształtowanie umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej, w tym m.in. umiejętności: analitycznych, organizacyjnych, pracy w zespole, nawiązywania kontaktów, a także przygotowanie studenta do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania, itp., pogłębianie wiedzy o poszczególnych branżach gospodarki, stworzenie warunków do aktywizacji zawodowej studentów na rynku pracy, poznanie zasad organizacji i mechanizmów funkcjonowania oraz specyfiki pracy przedsiębiorstw i instytucji, związanych z kierunkiem studiów i wybraną specjalnością, poszerzenie znajomości języków obcych, konfrontację nabytej w trakcie studiów wiedzy teoretycznej z praktycznymi wymogami przyszłej pracy zawodowej, pozyskanie kontaktów zawodowych przydatnych w przygotowaniu pracy dyplomowej oraz w poszukiwaniu pracy zawodowej.

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	107 h
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	0
	RAZEM	107 h
	Liczba punktów ECTS	4

Efekty uczenia się dla przedmiotu

	Efekt kierunkowy	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie wiedzy	IPG1_W01	Ma podstawowe kompendium wiedzy dotyczącej zasad projektowania graficznego, świadomość kompozycji, znaczenia koloru i typografii.	Zaliczenie na podstawie oceny i opinii wystawionej przez opiekuna z instytucji przyjmującej w karcie praktyk.
	IPG1_W04	na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi umie analizować prace graficzne o wysokim stopniu oryginalności	Zaliczenie na podstawie oceny i opinii wystawionej przez opiekuna z instytucji przyjmującej w karcie praktyk.
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U05	Potrafi podjąć pracę zawodową grafika projektanta lub samodzielną działalność projektową na podstawowym poziomie wymagań rynku.	Zaliczenie na podstawie oceny i opinii wystawionej przez opiekuna z instytucji przyjmującej w karcie praktyk.

	IPG1_U06	Dba o estetykę i jakość realizacji projektu graficznego, z uwzględnieniem jego funkcji użytkowych w obszarze szerokopojętego projektowania graficznego.	Zaliczenie na podstawie oceny i opinii wystawionej przez opiekuna z instytucji przyjmującej w karcie praktyk.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K03	Jest gotowy do efektywnego wykorzystania własnej intuicji, wyobraźni, indywidualnego potencjału twórczego oraz zdobytej wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów twórczych i w działalności zawodowej	Zaliczenie na podstawie oceny i opinii wystawionej przez opiekuna z instytucji przyjmującej w karcie praktyk.
	IPG1_K05	Posiada umiejętność komunikowania się z przedstawicielami różnych środowisk oraz współpracy z klientami, odbiorcami i specjalistami zaangażowanymi w proces projektowania systemów identyfikacji graficznej. Rozumie potrzebę korzystania z wiedzy i opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu projektowego.	Zaliczenie na podstawie oceny i opinii wystawionej przez opiekuna z instytucji przyjmującej w karcie praktyk.
	IPG1_K06	Jest gotowy do podjęcia działalności grafika projektanta, ze świadomością zasad etyki zawodowej, z poszanowaniem dla dorobku oraz tradycji zawodu	Zaliczenie na podstawie oceny i opinii wystawionej przez opiekuna z instytucji przyjmującej w karcie praktyk.
Treści programowe	Praktyki zawodowe zapoznają studentów ze specyfiką pracy projektanta graficznego. Praktyki zawodowe na kierunku Projektowanie Graficzne powinny dotyczyć realizacji szeroko pojętych zadań artystyczno-projektowych określonych w programie studiów. Rekomendowane jako miejsce odbycia praktyk zawodowych są: studia projektowe, agencje reklamowe, instytucje kultury bądź firmy, które posiadają własne działy graficzne lub/i realizujące działania projektowe pokrywające się z kierunkiem studiów, wolontariat przy festiwalach sztuki i designu czy prowadzenie warsztatów plastycznych dla dzieci, młodzieży i dorosłych. Celem praktyk jest uzupełnienie praktycznej oraz teoretycznej wiedzy zdobytej podczas studiów, konfrontacja z praktycznymi wymogami przyszłej pracy zawodowej, poznanie zasad organizacji oraz mechanizmów funkcjonowania rynku. Zetknięcie studentów z realnymi wyzwaniami projektowymi daje szansę zarówno na pogłębienie wiedzy branżowej jaki i na pozyskanie kontaktów zawodowych przydatnych w poszukiwaniu pracy po ukończeniu studiów.		
Metody dydaktyczne	Praktyki zawodowe realizowane są w prywatnych firmach, instytucjach państwowych oraz na podstawie własnej działalności gospodarczej gdzie zakres działań/usług związany jest z projektowaniem graficznym. Praktyki obejmują uczenie się przez obserwację pracy zawodowej, wykonywanie zadań zawodowych pod opieką opiekuna praktyk oraz samodzielną realizację powierzonych projektów.		
Wykaz literatury	Obowiązkowa	Brak	
	Uzupełniająca	Brak	
Dodatkowe informacje	Brak		

<table>
<tr><td rowspan="2">Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się</td><td colspan="2">Sposób oceniania (składowe)</td><td>Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ocena dokumentacji karty praktyk</td><td>100%</td></tr>
<tr><td>Kryteria oceny</td><td>Ocena (określona stopniem)</td><td colspan="2">Opis wymagań</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Egzamin / zaliczenie na ocenę</td><td>Celujący (5,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie</td></tr>
<tr><td>Bardzo dobry (5,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny</td></tr>
<tr><td>Dobry plus (4,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami</td></tr>
<tr><td>Dobry (4,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację</td></tr>
<tr><td>Dostateczny plus (3,5)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności</td></tr>
<tr><td>Dostateczny (3,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym</td></tr>
<tr><td>Niedostateczny (2,0)</td><td colspan="2">efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Zaliczenie</td><td>Zaliczony (Zal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Niezaliczony (NZal)</td><td colspan="2">zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte</td></tr>
<tr><td>Data sporządzenia karty</td><td colspan="3">16.05.2026</td></tr>
</table>

ASP Łódź

Karta przedmiotu

Pole	Opis				
Informacje o przedmiocie					
Nazwa przedmiotu	j. polski	Techniki autoprezentacyjne		**Kod przedmiotu**	
	j. angielski				
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	**Wydział sztuk Projektowych/Instytut Projektowania graficznego**			
	Nazwa kierunku	**Projektowanie graficzne**			
	Specjalność	-			
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ×Stacjonarne	Poziom studiów	×I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie	
	Profil kształcenia	×Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny			
	Język wykładowy				
	Forma zajęć	×Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)	
	Rok studiów	**III**	Semestr studiów	**VI**	
	Forma zaliczenia	×Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin			
	Opiekun karty przedmiotu	**mgr Joanna Delbar**	Kontakt e-mail	j.delbar@instytutjd.pl	
Wymagania wstępne	Zaliczenie V semestru studiów pierwszego stopnia na kierunku projektowanie graficzne				
Informacje szczegółowe					
Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest uzyskanie przez studenta pełnej gotowości do zaprezentowania siebie i swojej wiedzy podczas egzaminu, konferencji, otwarcia wystawy , prezentacji przed klientem lub innej formy wymagającej wystąpienia publicznego.				

Aktywność i liczba godzin pracy studenta **(1 ECTS = 30 h)**	**Aktywność studenta**	**Liczba godzin pracy**
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów	**30**
	Praca własna studenta *(w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)*	**30**
	RAZEM	**60**
	Liczba punktów ECTS	**2**

Efekty uczenia się dla przedmiotu

W zakresie wiedzy	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
W zakresie umiejętności	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_U12	Student potrafi przygotować i przeprowadzić wystąpienie publiczne dotyczące zagadnień związanych z projektowaniem graficznym, wykorzystując odpowiednią strukturę wypowiedzi, środki audiowizualne oraz zasady skutecznej komunikacji werbalnej i niewerbalnej.	Weryfikacja odbywa się na podstawie oceny przygotowanego i przeprowadzonego wystąpienia publicznego z wykorzystaniem prezentacji oraz zasad komunikacji werbalnej i niewerbalnej.
	IPG1_U14	Student potrafi swobodnie i w sposób przekonujący prezentować własne projekty oraz formułować i uzasadniać swoje opinie, odpowiadając na pytania odbiorców i prowadząc merytoryczną dyskusję.	Weryfikacji podlega samodzielnie przygotowane wystąpienie wraz z prezentacją wizualną oraz umiejętność argumentowania i odpowiadania na pytania odbiorców.
W zakresie kompetencji społecznych	**Efekt kierunkowy**	**Treść efektu przedmiotowego**	**Formy weryfikacji osiągnięcia efektu**
	IPG1_K01	Student dokonuje samooceny swoich kompetencji w zakresie autoprezentacji oraz wykorzystuje informację zwrotną do doskonalenia sposobu przygotowania i prowadzenia wystąpień publicznych.	Weryfikacji podlega stopień wykorzystania informacji zwrotnej oraz postępy w doskonaleniu własnych umiejętności autoprezentacyjnych.
	IPG1_K02	Student wykazuje gotowość do systematycznego rozwijania umiejętności komunikacyjnych i autoprezentacyjnych poprzez wykorzystywanie wiedzy oraz doświadczeń zdobytych podczas zajęć.	Weryfikacji podlega rozwój umiejętności autoprezentacyjnych oraz wykorzystywanie wiedzy zdobytej podczas zajęć w kolejnych wystąpieniach.
	IPG1_K03	Student twórczo wykorzystuje własny potencjał, środki wyrazu oraz techniki autoprezentacji do budowania skutecznych i angażujących wystąpień publicznych.	Weryfikacji podlega kreatywność w przygotowaniu i realizacji wystąpienia oraz dobór środków wspierających skuteczną prezentację
	IPG1_K04	Student potrafi dokonać krytycznej analizy własnego wystąpienia publicznego oraz formułować konstruktywne uwagi dotyczące prezentacji innych osób.	Weryfikacji podlega umiejętność krytycznej analizy własnego wystąpienia oraz formułowania konstruktywnej informacji zwrotnej.
	IPG1_K05	Student skutecznie komunikuje się z odbiorcami o różnym poziomie wiedzy, prowadzi dyskusję, odpowiada na pytania oraz uwzględnia informację zwrotną w doskonaleniu własnych wystąpień.	Weryfikacji podlega umiejętność prowadzenia dyskusji, odpowiadania na pytania oraz dostosowania sposobu komunikacji do odbiorców.
	IPG1_K06	Student prezentuje postawę odpowiedzialności i profesjonalizmu podczas wystąpień publicznych, przestrzegając zasad etyki, kultury wypowiedzi oraz szacunku wobec odbiorców i prezentowanych treści.	Weryfikacji podlega postawa studenta podczas wystąpień publicznych, z uwzględnieniem zasad etyki, kultury komunikacji i profesjonalizmu.

Treści programowe	Przedmiot „Techniki autoprezentacji" ma na celu wyposażenie studentów kierunku projektowanie graficzne w umiejętności skutecznego przygotowywania i prowadzenia wystąpień publicznych. Zajęcia rozwijają świadomość własnego ciała, gestów, mimiki i postawy oraz uczą wykorzystywania komunikacji pozawerbalnej w budowaniu pozytywnego wrażenia. Studenci poznają zasady konstruowania klarownej i atrakcyjnej prezentacji, określania celu wypowiedzi, organizowania przestrzeni oraz stosowania środków audiowizualnych w wystąpieniach stacjonarnych i online. Program obejmuje także techniki radzenia sobie ze stresem, kontrolowania oddechu i modulacji głosu oraz strategie relaksacyjne wspierające pewność siebie podczas prezentacji. Zajęcia przewidują praktyczne ćwiczenia, analizę studiów przypadków oraz indywidualną pracę nad autoprezentacją, umożliwiając studentom rozwijanie kompetencji niezbędnych do skutecznego komunikowania się z odbiorcami.	
Metody dydaktyczne	Warsztaty, ćwiczenia, wykłady, analiza casów , analiza i korekta przygotowanych wystąpień	
Wykaz literatury	Obowiązkowa	
	Uzupełniająca	Carmine Callo „ Mów jak TED", Dale Carnegie „ Jak stac się doskonałym mówcą i rozmówcą", Allan i Barbara Pease „ Mowa ciała"
Dodatkowe informacje		

Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	**Sposób oceniania (składowe)**	**Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)**
	Obecność na zajęciach	20
	Zastosowanie narzędzi i wiedzy zdobytych ma zajęciach	30
	Własna kreatywność	10
	Końcowe wystąpienie	40

Kryteria oceny	**Ocena** (określona stopniem)	**Opis wymagań**
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	30.05.2026	